

Zmory i zmorki

Natalia „Alyssa” Pieniek



„...Płacz dziecka... Biegniesz w jego stronę... ale On się oddala. Gdy próbujesz przed nim uciec... On cię dogania i zmusza do odnalezienia Go. Wtem przełamujesz się, nie jesteś rodzice, ale natury nie oszukasz, instynkt to instynkt. Biegniesz. Coraz szybciej i szybciej, Wreszcie On się oddala, a przybliża. Nagle znajdujesz źródło dźwięku – jest to malutka izba karczemna, w karczmie która nagle cię otoczyła. Jak stado kruków czekających na śmierć zwierzęcia poniżej. Kruków, właśnie wszędzie widzisz coś co przypomina Ci o śmierci i jej Bogu, oraz jego mitycznych sługach... Nagle słyszysz głośniejsze zawodzenie, najbardziej przerażający płacz dziecięcy, jakiego nawet nie słyszał żaden śmiertelnik... Znajdujesz w sobie siłę,

odrywasz się od otoczenia i forsujesz drzwi, widzisz trzy małe postaci, dwoje płacze, a ostatnia próbuje je obronić przed Cieniem. Wiesz, że przegra... Tylko ty możesz coś zrobić... Więc?”

Wstęp

Zmory i zmorki to scenariusz stworzony do Warhammera drugiej edycji (choć po włożeniu troszkę pracy przez MG, można go dostosować do innych systemów) mogący pełnić rolę przerwownika w kampanii i zarazem początek nowej ciekawej przyjaźni BG z Bohaterami tej przygody. Gracze będą musieli rozwiązać tutaj pewną zagadkę, pomóc odnaleźć ukojenie dla duchów oraz czekać ich epicka walka kończąca. Myślę, iż praktycznie każdy gracz znajdzie w tej przygodzie coś dla siebie. Scenariusz polecany dla grupy liczącej więcej niż 3 członków (optymalnie 4-5), wykonujących różne profesje, chociaż dobrze byłoby gdyby znalazł się kapłan (najlepiej Morra, choć inni też mogą być), oraz czarodziej lub inna uczona świecka postać. Poziom rozwoju graczy nie ma zbyt wielkiego znaczenia, do ewentualnych walk MG powinien stworzyć sam przeciwników zgodnie z moimi dalszymi wskazówkami.



BG siedzą w karczmie „Pod pękniętym kuflem” i leniwie sączą jasne, ale bardzo mocne piwo autorstwa karczmarza Jurgena Gaista– Goldgaista. Sama karczma leży w niewielkiej wsi – Kościelcach, przez którą przebiega, może nie największy ani najważniejszy, ale jeden z nielicznych traktów na tym obszarze. Dzięki temu traktowi, wioska jest stosunkowo (w porównaniu do innych wiosek znajdujących się w lasach zachodniego Hohlandu) dobrze „połączona ze światem”.

UWAGA: BARDZO WAŻNE JEST, ABY W CHWILI, GDY DANE ZDARZENIE DOTYCZY TYLKO JEDNEJ OSOBY, INNE NIE BYŁY Z NIM ZAZNAJOMIONE. JEŻELI POSTĄPISZ INACZEJ MOŻESZ, TROSKIE USZKODZIĆ PRZYGODĘ.

Po pewnym czasie (i któreś kolejce – MG bardzo ważne jest, aby co najmniej jeden z graczy zapragnął się napić [choć im więcej tym lepiej]), jeżeli twoi gracze będą uparcie zamawiać wodę, wtedy najlepiej kilka karczm przed tą przygodą potraktuj ich biegunką, lub innym zatruciem związanym z nieczystą wodą, tak aby nie wzbraniali się tak przed browarkiem. Zawsze możesz im ustami karczmarza wspomnieć coś o skażonej wodzie otaczającej to miejsce [jest zdalna do przetworzenia, ale w postaci czystej powoduje różne „przeboje żołądkowe”] i wciśnij im kufelek.) gracze zapewne zechcą zbierać się do swoich pokoi, spraw, aby co najmniej jeden z graczy był pijany (ale dobrze by był tego świadom i nie stał się agresywny, ot po prostu wypił za dużo i idzie do swej izby). W chwili, gdy BG będą rozchodzili się do swoich izb (karczma jest prawie pusta, nie licząc miejscowych, więc można sobie pozwolić na izby dwu lub jedno osobowe) chwilę przed wejściem do pokoju ten pijany BG zauważy trójkę biegnących, rozmytych postaci, jakby przed kimś uciekających, przenikną one przez wyjątkowo ładne drzwi na końcu korytarza. Inni BG nie powinni mieć o niczym pojęcia, nawet sam „podchmielony” powinien dość poważnie zwątpić w sprawność swego umysłu.

W nocy przyśni się jemu (oraz kapłanowi/czarodziejowi lub w razie ich braku najbardziej pobożnej i empatycznej osobie) sen, który opisałam zaraz na wstępie przygody. Obaj powinni się obudzić, w chwili, kiedy w śnie nadszedł czas na ich decyzję. Gracz, który wcześniej wychylił kufelek za dużo, od razu uśnie (jakby nie chciał, powiedz mu, że alkohol dalej szumi mu w głowie i ogólnie bardzo chcemy mu się spać), natomiast druga postać, powinna usłyszeć kroki i ciche łkanie dobiegające z korytarza. Jeżeli zdecyduje się wyjść odkryje, iż za drzwiami niczego nie widać, ale natężenie dźwięku się nie zmieniło. Jeżeli gracz chwilę się przysłucha powinien zauważyć, że te dźwięki dochodzą z tych wyjątkowo ładnych drzwi. Drzwi są zamknięte i nie da się ich otworzyć ani wyważyć.

Gracz, może nie zwrócić całkowicie uwagi na te zdarzenia i po prostu wrócić do pokoju. Jeżeli postanowi to wszystko zignorować i pójść do pokoju, możesz spróbować przedstawić jakieś wydarzenia „paranormalne” (tylko nie za ostro, podobne do tych powyższych), aby zachęcić go do poszukiwań źródła dla tych zdarzeń.

Pamiętaj także że zawsze możesz dodać swoje widziadła dla graczy, tak aby zorientowali się, iż w tej karczmie coś jest nie tak.

Teraz wszystko zależy od graczy czy postanowią się podzielić swoimi „widziadłami” z pozostałymi, czy też postanowią zatrzymać je dla siebie. Jeżeli postanowią się nie dzielić swoimi przeżyciami, zapewne opuszczą karczmę, bez wchodzenia w szczegóły tej historii (widocznie nie chcieli się w nią wgryzać za mocno). Od ciebie drogi MG zależy czy będziesz ich dręczył koszmarami, dziwnymi zdarzeniami (np. napis na piasku – pomocy, czy w pianie piwa twarz dziecka – oczywiście wszystko widoczne tylko dla zainteresowanych), czy zaniechasz tej przygody. Oczywiście jeżeli gracze grają postaciami złymi, raczej ich te zdarzenia nie spotkają, jeżeli zaś grają postaciami dobrymi lub neutralnymi, wtedy powinieneś ich prześladować tak długo, aż wrócą.

Ale skupmy się na drugiej możliwości (ponieważ jeżeli gracze naprawdę nie będą chcieli się zabierać za te duszki, wtedy powinieneś dać im spokój z tą przygodą):

Gracze postanowili się podzielić między sobą swoimi przeżyciami, jeżeli ich rozmowa będzie wędrowała w kierunku porozmawiania z karczmarzem na temat tych zdarzeń, najlepiej nie rób nic. Jeżeli zaś nie będą za bardzo wiedzieli co zrobić wtedy karczmarz sam powinien do nich zagadać (przez przypadek podsłuchiwał rozmowę). Nie będę tutaj opisywała słów karczmarza, MG, powinieneś

sam pokierować jego słowami, jedyne co musisz wiedzieć iż jest to w miarę miły człowiek, który odkupił tę karczmę ponad 20 lat temu i odremontował ją (nie wie ile czasu stała pusta), problemy z widziadłami zaczęły się jakieś 2 miesiące po jej otwarciu i bardzo zależy mu na rozwiązaniu ich sprawy, oraz ułożeniu ich (karczmarz wyznaje wszystkich bogów, ale ze szczególnym naciskiem na Morra) do wiecznego snu. Powie jeszcze, iż zjawy zawsze uciekają do tego pokoju na górze, zapytany na temat ten temat powie, iż nigdy tam nie był, i nie odnawiał tych drzwi, z nimi po prostu nic się nie dzieje. Powie, iż obecnie nie może zaoferować żadnej nagrody poza dożywotnim darmowym noclegowaniem w tej karczmie (w pokojach jakie aktualnie będą dostępne).

Zakładamy tutaj, iż gracze zgodzą się pomóc tym umęczonym душom (jeśli nie będą chcieli, twoja decyzja co zrobić z przygodą). Karczmarz może podpowiedzieć graczom, aby na temat rozwiązania sprawy z duchami porozmawiali z kapłanem Olberchtem (Morryta), który kilka lat temu badał sprawę tych duchów i ponoć prawie udało mu się z nimi skontaktować. Karczmarz powie, iż kapłan najprawdopodobniej przebywa w kapliczce przycmentarnej. Jeżeli gracze będą zainteresowani przygodą, zbiorą swoje pakunki i wyruszą do wspomnianej kaplicy.



W rozmowie z kapłanem dowiedzą się, iż skontaktować się z duchami mogą tylko istoty, które zostały poproszone o pomoc (gracze powinni skojarzyć, że o sen też może chodzić, jeżeli nie uda im się to podpowiedz im jakoś, np. słowami kapłana o śnie), aby to zrobić muszą w chwili gdy zjawy ich obudzą (w jakikolwiek sposób) udać się do pokoju za ładnymi drzwiami (nie ma pomysłu na inną nazwę). Kapłan opowie im też swoje spostrzeżenia, jakich dokonał w czasie badania tych zjaw:

- Dwójka tych zjaw to dzieci, prawdopodobnie bliźnięta, wyglądają troszkę, jakby były dziećmi elfickimi, albo pół elfimi.
- Trzeci duch to najpewniej niziołek, który wygląda na to iż opiekuje się maluchami, zarówno przed jak i po śmierci, może jest z nimi jakoś związany.
- To niziołek kontaktuje się z podróżnikami prosząc o pomoc.
- Możliwe iż jest spokrewniony z tymi dziećmi, lub w jakiś inny sposób są mu one bardzo bliskie.
- Nie wie dlaczego te istoty nie zostały wpuszczone do królestwa śmierci i co dziwniejsze nie wyczuwa od nich żadnego śladu śmierci, tak jakby ich czas jeszcze nie nadszedł, jakby zostały złamane prawa Morra.
- W tym pokoju nie działa magia, żadna.
- Duchy mogą się skontaktować tylko z osobami nigdy nie mieszkającymi w tej wiosce, dlatego karczmarz nie mógł im pomóc, a w chwili gdy kapłan osiadł w tej wiosce, również stracił tę możliwość.
- Powie jeszcze, iż możliwe, że zamieszane są w to jakieś siły zła, i uspokojenie tych duchów będzie wyjątkowo miłe Morrowi.
- Ostatnim co przekaze BG to to, że nie zna historii tych zjaw i może ktoś w wiosce będzie wiedział o co chodzi, oraz to, że praktycznie każdy we wsi o zjawach wie.

W jaki sposób kapłan powie, o tym graczom, oraz jakie będzie jego zachowanie do nich to pozostawiam tobie MG.

Gracze, zapewne pójdą popytać we wsi, jeżeli zaś od razu wyruszą do karczmy, za wiele nie stracą, ponieważ wszystkiego i tak dowiedzą się później.

Oto lista rzeczy których mogą dowiedzieć się w wiosce (część nie jest prawdą, ale gracze o tym wiedzieć nie muszą):

- Marudzenie, że duchy powinny w zaświatach być a nie po tym świecie chodzić i tym podobne...
- To karczmarz przywiózł te duchy ze sobą aby mu najlepsze piwo warzyły (fałsz)
- Te duchy to pozostałości poprzednich gości karczmy, którzy zginęli tu w dziwnych okolicznościach, jakieś 40 wiosen temu (w miarę prawda, ale troszkę inny przedział czasu)
- Nikt nie pamięta skąd się wzięły te duchy (fałsz)
- Stara Marta może, coś pamiętać ale jest szalona (prawda)
- To dzieci starej Marty, kiedy je straciła wtedy oszalała (fałsz)
- To wszystko to niziołki, które wyznawały cześć Chaosowi i Morr je tak pokarał (fałsz)
- Te duchy szczają do piwa (zaskakujące ale po części prawda, ale o tym potem)
- Te duchy to zwidy pijaków (fałsz)
- Te duchy w jakiś dziwny sposób zapobiegają każdej karczemnej bijatyce oraz dokuczają każdemu kogo serce jest złe (prawda, ale nie zawsze, tak duszki działają, jak im się spodoba)
- Wiele osób próbowało im pomóc, tylko Marta była najbliższej, ale przypłaciła to utratą rozumu (prawda)
- Te duchy pomagają karczmarzowi warzyć piwo (troszkę prawdy w tym jest)

Bardzo prawdopodobne jest to iż gracze podreptają do Starej Marty, niestety od zeszłej nocy (czyli wtedy kiedy gracze pojawili się w karczmie i ujrzeli widziadła), jej stan się pogorszył. Jedyne co teraz będzie krzyczeć to imię Durcer i nie będzie posiadała żadnego kontaktu ze światem. Zacznie się ściemniać więc gracze zapewne wyruszą w drogę powrotną do karczmy.



Gracze wracają do karczmy. Zapewne, pójdą spać, lub siądą do kufelka i następnie pójdą spać. W czasie snu, każdego z BG obudzi śmiech dobiegający zza wspomnianych drzwi. Zapewne udadzą się tam. Gdy wejdą już do pokoju zobaczą niziołka (troszkę inaczej wyglądający niż zazwyczaj jego pobratymcy – jest szczupły, wysportowany, umięśniony, schludny i właściwie przypomina po prostu bardzo niskiego człowieka, bardziej niż niziołka. Natomiast dzieci leżą w łóżku, widocznie szykują się do snu. Zresztą po chwili usypiają. Nasz niziołek zaprosi BG do stołu, wtedy przywita się z nimi (co ciekawe, mimo iż jest duchem przemawia „normalny, żywym” głosem), przedstawi się: Durcer Sal’Rit’h i opowie im swoją historię (tutaj też podam ją w punktach tak aby każdy MG mógł ją opowiedzieć swoimi słowami, najlepiej pasującymi do jego drużyny):

- niziołek był wojownikiem i poszukiwaczem przygód
- w czasie samotnego zwiedzania ruin pewnego zamku, znalazł nieprzytomną elfkę, którą zaniósł do znajdującej się nieopodal opuszczonej chatki, która służyła mu jako obozowisko
- po kilku dniach elfka, wybudziła się, podała mu swe imię – Cael’It’Driel Sal’Rit’h, gnom nie wyjawia znaczenia tego imienia, nawet jeżeli któryś z graczy zna elficki nie pozna tego dialektu

- wtedy coś między nimi zaiskrzyło, choć żadnego tego nie okazało
- kiedy elfka wydobrzała, wtedy postanowili podróżować razem, i tak przez po prawie 2 latach wspólnych podróży, pewnego wieczora gdy odpoczywali nad jeziorem, hmmm.... ich miłość została w końcu wyznana i namiętność zwyciężyła
- po upojnej nocy stali się sobie jeszcze bliżsi niż byli, a w chwili gdy okazało się iż Caela (jak nazywał ją Durcer) jest w ciąży ich radości nie było końca, nie tylko z powodu pojawienia się owoców ich miłości, ale też z powodu przełamania ograniczenia jakiego się spodziewali w kontaktach międzyrasowych
- bez żalu odrzucili awanturniczy tryb życia, za uzbieraną w czasie wojaży sumę zakupili tę karczmę (wtedy jeszcze wioski tu nie było, właściwie określenie karczma też jest nazbyt wielkie, raczej rozpadającą się szopę, która została w krótkim czasie odnowiona przez tę parę) i czekali pojawienia się potomstwa
- Caela wyjątkowo źle znosiła ciążę, możliwe, iż było to spowodowane tym iż ona była czarodziejem, natomiast niziołki, są na magię i chaos odporne
- Sam poród, również był wyjątkowo ciężki, akurat wtedy w karczmie była tylko jedna osoba prócz Durcera która pomogła odebrać poród, była to Marta (wędrowną Bursztynowa czarodziejka)
- Niestety, krótko po porodzie Caela, zapadła w dziwny letarg, właściwie nie poruszała się i wpatrywała tylko w jeden punkt w dali, trzeba było ją karmić, poić, opiekować się nią. Szczęściem w nieszczęściu było to, że pomimo letargu jej ciało nadal produkowało pokarm i była w stanie karmić dzieci, po kilku tygodniach od porodu Marta widząc, iż nie może pomóc odeszła, obiecując znaleźć lekarstwo. Ten stan trwał 3 lata
- Po tym czasie caela wybiegła z domu i wróciła dopiero po roku (oczywiście Durcer ją szukał ale bezskutecznie), odmieniona, jakby opętana starała się zabić dzieci i Durcera, szczęśliwie, naturalna odporność na magię sprawiła, że gdy Caela rzuciła w nich zaklęcie, stało się coś dziwnego i stali się istotami półmaterialnymi, z którymi gracze rozmawiają teraz
- Odkąd w tym miejscu pojawiła się nowa karczma, zmorki, starają się pomagać dobrym istotom i robić psikusy złym (sikanie do piwa i te sprawy), długo oczekiwali istot, które mogą im pomóc, wielu próbowało m.in. Marta, która na skutek nie możliwości spełnienia przysięgi oszalała.
- Durcer poprosi graczy o pomoc; poda im miejsce gdzie znajduje się Caela (wie gdzie ona jest, spowodowane jest to tym czarem, który zmienił ich „stan”) oraz próba oczyszczenia jej duszy, poprosi jedynie, aby jeżeli to możliwe, to aby uratowali jej życie i może nawet ją tutaj przyprowadzili.

Zakładając, że gracze nie spakują manatki i wyjadą w siną dal, powinni niezwłocznie ruszyć śladem Caeli. Niektórzy pomysłowi gracze zapewne będą chcieli przyprowadzić Martę do Durcera, niestety nic to nie da, Ona będzie go jedynie przepraszać.

Od Caeli graczy dzieli jedynie 2 dni drogi. Gdy do niej dotrą, zobaczą resztkę zawałonej groty, pośrodku lasu (magowie będą czuli się nieswojo), w której znajduje się elfka, trwająca w letargu, zareaguje dopiero gdy gracze zwrócą się do niej Caelo lub wspomną coś na temat Durcera. Wtedy zaczną ich błagać aby zaprowadzić ją do rodziny. Gracze powinni się zgodzić.

Finale

Po dotarciu na miejsce i wejściu do pokoju (tym razem bez problemów), Caela upadnie i zacznie płakać. Po kilku chwilach, gracze ujrzą jak

doznaje konwulsji, oraz jak co chwilę zmienia się jej osobowość – toczy walkę z demonem zamieszkującym jej ciało. Po chwili Durcer podejdzie do niej, przytuli i wtedy uda jej się wyrzucić demona z ciała. Piekielnik zmaterializuje się w pokoju i rzuci się w stronę dzieci. Wtedy Caela powstrzyma go swą mocą. Gdy będzie słabnąc, nagle w pokoju pojawi się Kruk, który wylądjuje zaraz za demon, przybierze swą humanoidalną postać i gołymi rękami wyrwie serce demona, który natychmiast wyparuje (MG pamiętaj o dobrej muzyce, może być np. utwór od Two Steps From Hell)

Niespodziewanym gościem okaże się sam Morr, który przybył na wezwanie Caeli, zaoferowała ona mu siebie w wieczną służbę jeżeli ocali jej rodzinę. Bóg śmierci przyjął ofertę i teraz zamierz odebrać zapłatę, lecz nagle między nimi Awatary bóstw: Samorthy, Merrilla, Asuryana, Ishy i Shallyi, bóstwa ludzi, elfów i niziołków przemówią jednym głosem prosząc Morra o zaniechanie nagrody. Morr nie zgodzi się na to chyba, że śmiertelnik nie spokrewniony, ani związany miłością z nią stanie w jej obronie. Oczywiście chodzi o BG, którzy jak dotąd byli jedynie widzami (aby im to uświadomić, zwróć im uwagę że np.: wszyscy bogowie na nich patrzą). Jeżeli żaden z nich nie będzie się rwał do uratowania niewiasty, spróbuj ich jakoś do tego przekonać.

Gdy, któryś się zgodzi nie będzie mógł już się wycofać. Sama próba będzie polegała na walce z... Morrem. Tak jest to walka nie do wygrania, aczkolwiek bóg śmierci będzie się bawił z oponentem i ewentualne zachowanie BG będzie potem decydowało o nagrodzie i ewentualnie dalszych losach dziwnej rodzinie. Samej walki opisywać nie będę tutaj masz MG pole do popisu.

W końcu Morr obezwładni BG i będzie się szykował do zadania decydującego ciosu.

Jeżeli BG zachowywał się godnie, odważnie i honorowo (możesz go delikatnie na takie zachowanie naprowadzić), Morr poda mu rękę i powie, iż uratował on elfkę. Jeżeli zaś nie będzie się tak zachowywał wtedy Caela, ochroni gracza swym własnym ciałem i jak się okaże nie tylko Ona ale i cała rodzina podąży już na wieczność za Morrem.

Jeżeli Caela powróci na łono rodziny, powinienesz MG nagrodzić graczy naprawdę sporą nagrodą, łaską bogów itp. oraz dozgonną wdzięcznością rodziny Sal'Rit'h

Jeżeli, gracz stanie w szranki z Morrem lecz będzie się zachowywał niegodnie, nagroda powinna być dość mała.

Jeżeli zaś BG nie kwapili się do pomocy, powinna ich spotkać kara za obojętność.

Resztę zostawiam tobie mistrzu.

Natalia „Alyssa” Pieniek