



Bracia

Ewa Dłutowska i Aleksander Ryłko

Ilustracje: Joanna Ryłko

Uwagi wstępne.

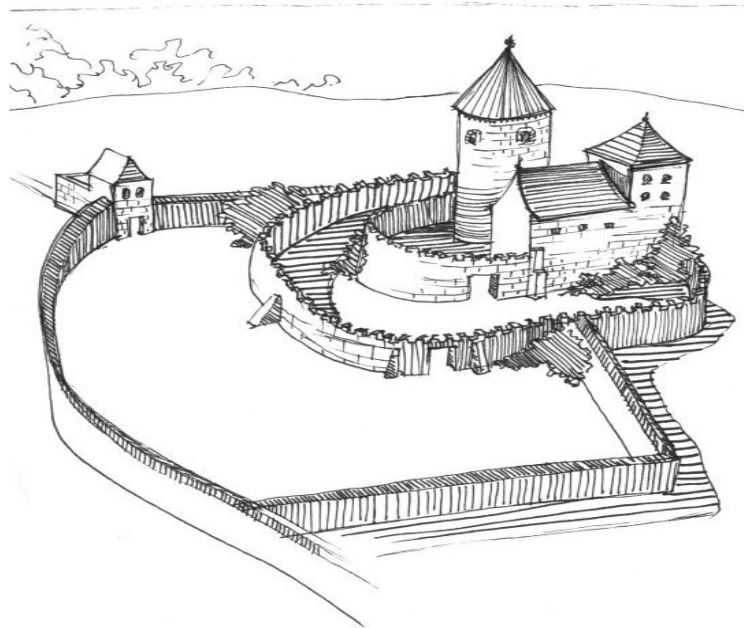
Witaj Mistrzu Gry. Zanim przejdziemy do sedna scenariusza należy Ci się kilka słów wyjaśnić. Osią scenariusza jest plan uknuty przez porzuconą kochankę, której celem jest zemsta na szlachetnym, chociaż oderwanym od rzeczywistości rycerzu Rufusie de Trebois. Gracze będą mieli za zadanie przejrzeć kłamstwa i ułudę, odkryć naturę spisku oraz wymierzyć sprawiedliwość. Czekają ich śledztwo, akcja, moralne rozterki i trudne wybory. Na koniec będą świadkami konfrontacji marzeń z brutalną rzeczywistością.

Wybacz mi, drogi MG, tą suchą, wręcz skrótową formę scenariusza. To w zasadzie tylko szkielet przygody, który będziesz musiał samodzielnie obudować nastrojowymi opisami i mnóstwem detali.

Czas akcji

Przygoda rozgrywa się wczesną jesienią roku 2521. Jesień tego roku nadeszła szybko, malując las odcieniami brązu i czerwieni. Chociaż słoty jeszcze nie nadciągnęły, to i tak przez większość wydarzeń niebo zasnuwane będzie chmurami, a drobna mgiełka mżawki nie raz towarzyszyć będzie bohaterom.

Miejsce akcji



Amor 850. Falkenest

Wydarzenia scenariusza rozegrają się w dwóch przygranicznych fortecach, oddzielonych od siebie przełęczą Uderzającego Topora. Po stronie Imperium będzie to zamek Falkenest, na którym zasiada pani Bianca von Nositz. Na ziemiach Bretonii akcja rozegra się na zamku Trebois, gdzie władzę nieoficjalnie sprawuje Charles de Trebois.



Uczestnicy

Bohaterowie niezależni

Rufus de Trebois - Rufus ma 30 lat. To dobrze zbudowany, wysoki mężczyzna, o krótko przystrzyżonych czarnych włosach i brązowych oczach. Jego przystojne oblicze zawróciło w głowie niejednej pannie, lecz sam Rufus nie dba o doczesne uciechy. Jest błędnym rycerzem, dziwakiem nawet wg bretońskich standardów. Ma w sobie coś z Don Kichota i nic nie szkodzi, aby odgrywać go w zbliżony sposób, jednak bez posuwania się do śmieszności - to postać raczej tragiczna. Rufus jest przekonany, że żyje w czasach rycerskich eposów, honorowych pojedynków z olbrzymami. Nie zauważa, że te czasy minęły zarówno w Imperium, jak i nawet w rodzinnej Bretonii.

Charles de Trebois - To młodszy brat Rufusa. Obecnie skończył 24 lata i jest całkowitym przeciwieństwem swego brata. Mimo iż wysoki, jest raczej wątłej budowy. Dodatkowo bardzo jasne włosy i niebieskie oczy dodają mu chłopięcego uroku. Mimo tych pozorów Charles twardo stąpa po ziemi. To on nieoficjalnie zarządza majątkiem rodziny, zastępując tym samym zniedołężniałego ojca. Doskonale zna swoje obowiązki wobec króla, rodziny i poddanych, więc stara się im sprostać ze wszystkich sił.

Bianca von Nositz - Bianca niedługo skończy 26 lat. 3 lata temu zmarł jej ojciec i została panią zamku Falkenest. To niewysoka, drobna brunetka, obdarzona ładnym obliczem i masą przyciągającego mężczyzn uroku. Ojciec doskonale zadbał o edukację jedynaczki, przez co Bianca jest światłą kobietą i dobrze rokującym władcą ziem.

Dominique - To przyjaciółka i doradca pani von Nositz. Bianca ufa jej bezgranicznie, nie podejrzewając nawet, że trzyma w swym otoczeniu agentkę Chaosu. Dominique służy Panu Zmian, przygotowując się do nadchodzącej chwili ataku na Imperium. Chce rozciągnąć swe wpływy na zamki Falkenest i Trebois, aby w razie kolejnej inwazji móc skutecznie blokować Przełęcz Uderzającego Topora z obu stron, odcinając tym samym Imperium od posiłków z Bretonii.

Dominique zbliża się już do 30 roku życia. To szatynka, o twarzy niezapadającej w pamięć. Jedną z tych osób, które można znać przez lata i nie być w stanie przypomnieć sobie ich wyglądu.

Lothar - Lothar jest łowcą czarownic, działającym z ramienia świątyni Sigmara. To człowiek o surowym obliczu, okolonym burzą siewających włosów, i przeszywającym spojrzeniem. Jest podejrzliwy i zawsze dąży do odnalezienia prawdy, stara się, aby na stosach płonęły tylko heretycy. Można mu przyznać, że jeszcze nigdy nie wydał wyroku na niewinną osobę.

Bohaterowie graczy

Oto zarys trzech BG, w oparciu o który gracze zbudują własne postacie. Drogi Mistrz Gry, nie bój się modyfikować ich wizerunków -jeśli uważasz, że np. w roli giermka możesz spokojnie obsadzić kobietę, zrób to. Scenariuszowi takie zmiany nie zaszkodzą. Możesz przydzielić graczom dodatkowo po 500 PD, aby mieli wpływ na ostateczny wizerunek postaci. Dla scenariusza istotne jest, aby co najmniej jeden z bohaterów posiadał rzadką zdolność czytania i pisania.

Giermek - To jedyny prawdziwy przyjaciel rycerza Rufusa de Trebois. Podróżują wspólnie już ładnych parę lat i niejedno razem przeszli. Giermek wie, że jego pan nieraz widzi rzeczy innymi niż są i w miarę możliwości stara się trzymać go z dala od kłopotów.

Służący - Podczas podróży Rufusa towarzyszy mu pochodzący z Reiklandu sługa (w WFRP 2ed opcjonalnie może być to paż), który w rzeczywistości jest agentem Sigmarytów. Pan de Trebois często zatrzymuje się w gościnie u szlachty, a wtedy czujne oczy szpiega wypatrywać mają oznak herezji. Sługa posiada również ukryty dokument potwierdzający jego tożsamość, co może okazać się pomocne.

Kanciarz - Rufus pragnie stać się przyszłym bohaterem pieśni, dlatego też trzyma w swoim otoczeniu oszusta, który podaje się za pisarza i poetę. W rzeczywistości jednak jest drobnym cwaniaczkim, korzystającym z hojności i naiwności rycerza. Pan de Trebois nie jest wobec barda podejrzliwy, ale pozostali towarzysze mają baczenie na wierszokletę.



To, co już się wydarzyło

Około 10 lat temu żył sobie młody szlachcic imieniem Rufus de Trebois. Był on zaręczony z córką sąsiada "zza miedzy" - Biancą von Nositz. Młodzi dobrze się z sobą czuli, a dzień ślubu zbliżał się wielkimi krokami... aż Rufus oszalał. Zapragnął wdziać zbroję i ruszyć w świat, aby walczyć z sługami mroku i okryć się przy tym wieczną chwałą. Nic niezwykłego, można rzec - nie pierwszy to błędny rycerz w Bretoni i z pewnością nie ostatni. Powołanie...

Chociaż w przypadku Rufusa lepszym słowem byłby raczej "obłąd". W zupełnie inny sposób odbiera rzeczywistość - widzi zagrożenie, gdzie go nie ma, inaczej interpretuje motywy kierujące ludźmi, jest w stanie postrzegać skromny dworek szlachecki jako pałac pięknej księżniczki. Pan de Trebois żyje w świecie bajki, w eposie rycerskim...

Pierwszym objawem choroby, było złożenie przez Rufusa ślubów czystości i chłodne pożegnanie z niedoszlą małżonką. Następnie ruszył w stronę Imperium, zostawiając za sobą Biancę von Nositz i jej złamane serce.

Upływały kolejne lata. Rufus podróżował po Imperium, nieczęsto śląc listy do domu. Charles (młodszy brat Rufusa) dorósł i przejął zarząd nad dobrami rodzinnymi, gdyż ojciec braci był już stary i stawał się coraz bardziej zniedołężniały. Charles okazał się dobrym zarządcą, bardzo przewidującym, a pod jego czujnym okiem kiesa rodu pęczniała. Jego młodzieńczy urok, oraz

kontrastująca z nim stałość i odpowiedzialność przyciągnęły uwagę Biancy von Nositz, owocując gorącym romansiem i planami ślubu.

Tymczasem ojciec braci mocno podupadł na zdrowiu i jego dni mają się ku końcowi. Gdy tylko Rufus się o tym dowiedział, zapowiedział powrót w rodzinne strony, aby ujrzeć ojca raz jeszcze. Charlesowi tymczasem wysłał drugi list, w którym wyraził radość z rychłego spotkania, mimochodem wspomniał również, że ma zamiar przekazać dobra rodowe kultowi Pani Jeziora. Jak nietrudno się domyślić, wiadomość ta była ciosem dla młodszego brata. W tym momencie wszystkie jego plany legły w gruzach. Nie dość, że stracił dobra, na które ciężko pracował, to jeszcze momentalnie stanie się gołcem, niegodnym ręki pani von Nositz.

Tutaj pomocą okazała się Dominique - zaufana Bianca. Zaproponowała ona rozwiązanie - Rufus musi zginąć zanim umrze jego ojciec - w ten sposób dobra rodowe staną się domeną Charlesa. Bianca przystała na plan bez namysłu - od lat nosi bowiem w sercu nienawiść do Rufusa, za odrzucenie jej miłości. Charles z ciężkim sercem zgodził się na realizację planu Dominique, poświęcając tym samym życie brata, bo przyszłość z Biancą była dla niego najważniejsza. Realizacją planu zajęła się Dominique.

Plan Dominique

Dominique jest świadoma, że ojciec braci nie jest w ciemni bity i jeśli po prostu otruje Rufusa, lub też naśle na niego zabójców, to ojczulek zrozumie, co było stawką. Wszystko ma wyglądać tak, jakby o śmierci Rufusa zdecydował jego obłąd - ma zamiar wciągnąć rycerza w grę z jego własną wyobraźnią.

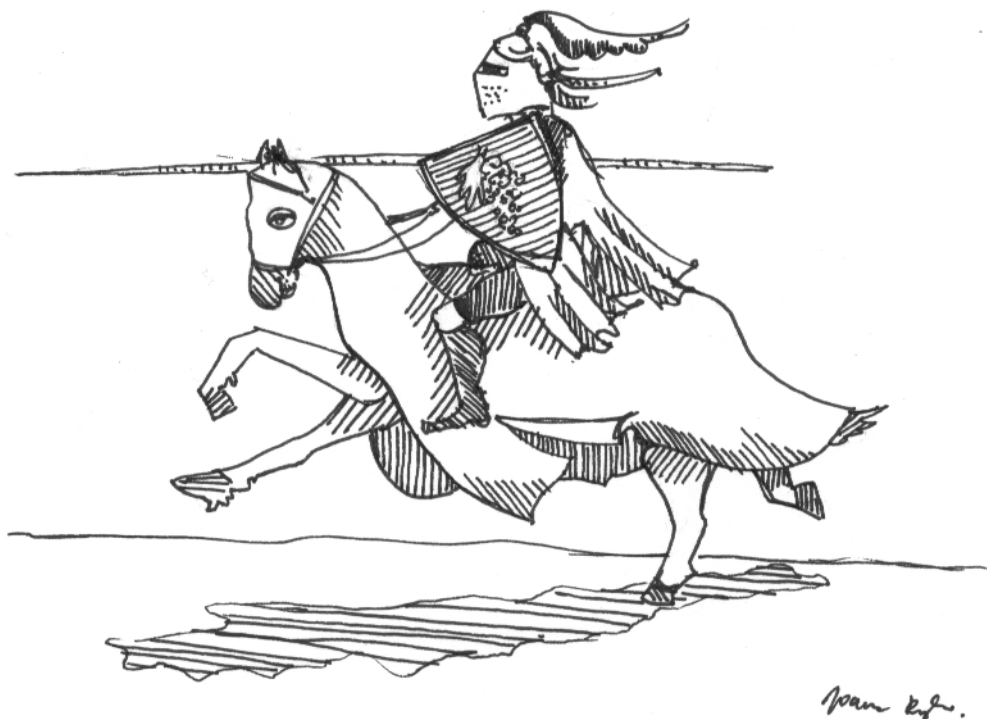
Dominique pragnie, skłonić Rufusa, aby podjął walkę z olbrzymem z gór. Wprawdzie olbrzym taki nie istnieje, ale Dominique sądzi, że właściwie pokierowany Rufus może wziąć za olbrzyma wynajętego ogra.

Plan zakłada, że gdy Rufus dotrze do Falkenest (a musi tam dotrzeć, aby przebyć Przełęcz Uderzającego Topora), pani Bianca powita go turniejem rycerskim zorganizowanym na jego cześć. Przeciw Rufusowi stanie kilku najemnych rycerzy, którym zapłacono, aby przegrali walkę. Gdy de Trebois wygra pojedynki, wtedy nastąpi uczta ku jego czci, podczas której zjawi się posłaniec, meldujący o olbrzymie z gór, terroryzującym pobliską okolicę. Dominique zakłada, że pijany zwycięstwem Rufus ruszy zmierzyć się z bestią, będącą ogrem wynajętym aż w Nuln, tęgim zabijaką. Jeśli plan się powiedzie, to rycerz zginie w nierównej walce.



Wydarzenia

Dnia pierwszego Rufus i towarzyszący mu BG przybywa do zamku Falkenest. Zapowiada im, że spotkają się z dostojną i mądrą panią von Nositz (Rufus nie żywi ku Biance urazy i nawet nie podejrzewa, iż mogłaby mieć mu za złe, że ją porzucił). Bianca na widok rycerza udaje zaskoczenie, przy czym faktycznie stara się zachowywać niczym księżna z rycerskiego eposu. Zapowiada też, że na zamku gości kilku znamienitych rycerzy, a wieczorem ma się odbyć turniej, do którego zaprasza pana de Trebois. Rufus, rzecz jasna, nie odmawia i staje do walki, zwyciężając swoich oponentów.



Rufus

Wieczorem odbywa się uczta. W tym czasie Dominique w tajemnicy wysłała posłańca, aby powiadomił ogra, że ma się udać na trakt. Ogr mieszka w chacie ukrytej w lesie, jakieś pół godziny drogi konno od zamku. Ten faktycznie rusza na miejsce, a wystraszony posłaniec powraca, mówiąc, że przysłał go sołtys jednej z pobliskich wsi, aby ostrzec, że do zamku zbliża się olbrzym. W tym momencie pani Bianca pyta, czy znajdzie się dzielny rycerz, gotów zmierzyć się z bestią. Rufus ogłasza (zgodnie z przewidywaniami), że będzie walczył z monstrem i wyrusza na trakt w asyście swojej świty.

Uwagi

Drogi MG - tutaj musisz zadbać przede wszystkim o to, aby gracze czuli się uczestnikami wydarzeń, a nie biernymi widzami. Musisz ich zatem wciągnąć w wir wydarzeń, które pozornie ich nie dotyczą. Znajdź im zajęcie - chodzi o oswojenie się z bohaterami. Wiadomo, że giermek będzie musiał pomagać swojemu panu. Paź będzie miał częściowo wolną rękę, zasugeruj mu zwiedzenie zamku - wszak jest szpiegiem. Oszust zostanie poproszony przez Rufusa o sklecenie naprędce paru wersów opisujących turniej. Mogą to być nawet rymy częstochowskie - pan de Trebois i tak będzie zadowolony. Podczas tego fragmentu tempo nie jest szybkie, ale dzięki temu gracze będą mogli lepiej poznać postacie i "wejść" w swoje role. Jednak, jeśli zachowają czujność, już na początku będą mieli szansę odkryć kilka, istotnych dla śledztwa poszlak (którymi dokładniej zajmiemy się za chwilę). Zresztą nie oszukujmy się, przeciętni gracze już od początku będą czuć, że "coś jest tu nie tak". Jeśli tak się stanie, nie martw się - to najzupełniej prawidłowe.

Walka z ogrem

Rufus konno zaszarżuje na ogra, ten jednak uniknie pierwszego ciosu i w rezultacie wysadzi rycerza z siodła. Pieszko pan de Trebois nie ma wielkich szans z tym przeciwnikiem, dlatego mile widziane będzie uczestnictwo graczy w walce - oczywiście, służący i kanciarz nie są wojownikami, ale w razie potrzeby mogą się przełamać i ruszyć do starcia (ba, powinni - obu zależy na utrzymaniu Rufusa przy życiu). Giermek zaś przyzwyczajony jest walczyć ramię w ramię z Rufusem, więc dla niego to nie pierwszozna. Walka powinna być trudna, ale nie mordercza. Celem jest obicie Rufusa i graczy, ale nie pomordowanie ich.

Zakładamy, że ogr pada martwy. Rany rycerza są na tyle poważne, że jeszcze przez kilka dni nie będzie mógł opuścić twierdzy. Zostanie zabrany na zamek Falkenest, gdzie sprowadzony przez Biancę medyk będzie czuwał nad jego powrotem do zdrowia. Najemni rycerze zainkasują swoje ciężko zarobione korony i wrócą na szlak.

Zwycięstwo Rufusa i BG oznacza fiasko planu Dominique.

Co dalej?

Gracze najprawdopodobniej zwietrzyli już spisek (za sprawą pierwszych poszlak, wykrytych już podczas turnieju) i będą starali się dojść, kto czyha na życie ich pana. Zapewne zaczną prywatne śledztwo. W tym samym czasie Dominique przystępuje do przygotowania "Planu B".

Poszlaki

Drogi MG - gracze raczej nie odkryją wszystkich śladów, ale na dobrą sprawę wcale tego robić nie muszą. Wystarczy zaledwie kilka, by nakierować podejrzenia na osobę Biancy lub Dominique (której imienia jeszcze nie znają, będą musieli zasięgnąć języka wśród mieszkańców zamku).

1. Już na pierwszy rzut oka, można podejrzewać, że wszystko co dzieje się dookoła nich to gra, która ma skłonić Rufusa do walki z ogrem.
2. Podczas turnieju jeden z graczy (o ile zadeklaruje, że zwiedza zamek) ma szansę zobaczyć, jak Dominique na stronie rozmawia z rycerzami, jakby ich instruując (faktycznie, przekazuje im instrukcje odnośnie turnieju)
3. Po walce Bianca zajmie Rufusa rozmową. W tym samym czasie Dominique w ustronnym miejscu wręczy najemnikom pieniądze. Jeśli któryś z graczy zawędruje w to miejsce, będzie świadkiem sceny. To Ty decydujesz, czy włączając się bohater będzie miał szansę odkryć ten fakt.
4. Osoby przypatrujące się turniejowi, będą mogły odnieść wrażenie, że przeciwnicy Rufusa pozwalają rycerzowi wygrać.
5. Osoby obdarzone znajomością heraldyki mają szansę rozpoznać w uczestnikach turnieju młodszych synów pomniejszych szlachciców. To tak naprawdę wolne lance, rycerze najemni.
6. Posłaniec opowie zmyśloną historyjkę, jakoby przysłał go sołtys pobliskiej wsi, przez którą przeszedł olbrzym, zmierzający najwyraźniej w stronę zamku.
7. Każdy mieszkaniec zamku zezna, że posłaniec jest jednym ze stałych mieszkańców Falkenest, gdyż wozi najważniejszą korespondencję pani Biancy - nie mógł być przysłany przez sołtysa.
8. Strażnik pilnujący bramy przyzna, że posłaniec opuścił zamek na początku uczty i wrócił po około godzinie niosąc wieść o olbrzymie.
9. Gdy posłańcowi udowodni się kłamstwo, wtedy przyzna, że wszystko co zrobił, wynikało z rozkazu Dominique. Mocniej przyciśnięty zezna, że tak naprawdę pognał, aby uprzedzić ogra, że

ma się przygotować. W razie potrzeby może zaprowadzić graczy do opuszczonej chaty w pobliskim lesie, gdzie ogr ukrywał się przez ostatnie kilka dni, czekając na przybycie Rufusa.

10. Do tej samej chaty może zaprowadzić graczy jeden z służących, który przez ostatnie kilka dni dostarczał bestii żywność.

11. Istnieje też możliwość, aby do chaty dotrzeć idąc śladami ogra. Ta potężna istota pozostawiła wszak wiele tropów w lesie. Będzie to jednak trudne, gdyż żaden z BG nie jest mistrzem tropienia.

12. W chacie można znaleźć ślady kilkudniowej bytności ogra. Nie miał wielu rzeczy osobistych, jednak na stole leży spinka od płaszcza, będąca symbolem przynależności do Pierwszej Reiklandzkiej Kompanii Najemnej (odpięto ją na rozkaz Dominique, która chciała ukryć fakt, że ogr był wynajęty).

13. Od mieszkańców zamku można się dowiedzieć, że Dominique prawdopodobnie ma kochankę w pobliskim miasteczku, do którego się udaje raz na jakiś czas (w rzeczywistości chodzi na spotkania z pozostałymi członkami kultu)

14. Podczas jednej z nieobecności Dominique, odważni gracze mogą spróbować przeszukać jej komnatę. Wśród jej osobistych notatek uda się im odnaleźć list od kapitana Pierwszej Reiklandzkiej Kompanii Najemnej, w którym omawiane są szczegóły wynajęcia ogra na dwa tygodnie.

Nawet w wypadku zgromadzenia przez graczy całkiem pokaźnej ilości dowodów przeciw Dominique, Rufus nie da wiary ich słowom, gdyż służka szlachetnej Biancy nie mogłaby dopuścić się tak podłego czynu. Jednak zdobyta przez graczy wiedza okaże się przydatna w dalszej części scenariusza.



Plan B

Dominique najchętniej otrułaby ранego Rufusa, ale jest pod okiem swej świty, a Bianca zbyt pochopnie sprowadziła medyka, który przyznał, że rycerz jest potłuczony, lecz rany nie są śmiertelne. Kultystka postanawia zaryzykować i decyduje się sprowadzić do Falkenest łowcę czarownic z pobliskiego Helmgartu. Jeśli to on wyda wyrok na Rufusa, wtedy ojciec de Trebois nie zwietrzy w tym podstęp. Pisze anonimowy list do tamtejszej świątyni Sigmara. Posłaniec rusza w drogę i po czterech dniach powraca z odpowiedzią - łowca jest już w drodze. Faktycznie, następnego dnia wieczorem w Falkenest zatrzymuje się piątka podróżnych - to Lothar wraz z pomocnikami.

Tego samego wieczora Dominique przystępuje do realizacji swojego planu - najpierw dosypuje nieco środka usypiającego do kolacji Rufusa (dzięki temu rycerz zaśnie twardym snem).

Następnie daje gońcowi dwa listy - jeden to list do Nuln wysłany w błahej sprawie (to oficjalny powód wysłania posłańca), drugi to wiadomość do Heinza - kultysty Chaosu mieszkającego na przedmieściach pobliskiego miasteczka (pomoc nr 1).

Gdy goniec opuści zamek, Dominique wkrada się do komnaty uspiętego Rufusa. Kradnie jego sztylet, odrywa strzęp jego płaszcza, podrzuca amulet przedstawiający symbol Tzeentcha do rzeczy rycerza i za pomocą drabinki sznurowej opuszcza zamek, nie będąc widziana przez strażników na bramie. W tym samym czasie goniec dociera do Heinza.



Heinz morduje posłańca (zgodnie z treścią listu), drze wiadomość na strzepy i wrzuca ją do paleniska, w którym wprawdzie nie płonie ogień, lecz kultysta uznaje to za wystarczającą formę zatarcia śladów. Następnie sprowadza na miejsce Wolfa i wspólnie czekają na przybycie Dominique. Ta zjawia się po jakimś czasie. Wciągają zwłoki w krzaki pod domem. Kultystka wbija w jedną z ran sztylet Rufusa, a do ręki martwego wciska strzep płaszcza rycerza. Następnie cała trójka udaje się w stronę zamku Falkenest. Dominique wraca oknem, wciąga za sobą drabinę sznurową, którą potem kryje wśród

rzeczy Rufusa i idzie do swojej komnaty.

W tym samym czasie Heinz i Wolf podnoszą rwetes przy bramie, a gdy okazuje się, że donoszą oni o zamordowaniu posłańca, służba budzi Biancę. Morderstwem zainteresował się też Lothar. Zeznania kultystów są zgodne - grali w kości u Heinza, gdy usłyszeli odgłosy szamotaniny przed domem. Gdy pobiegli sprawdzić co się dzieje, ujrzeli mężczyznę, który sztyletował posłańca. Kiedy morderca zrozumiał, że został spostrzeżony uciekł w stronę zamku. Kultyści opisując napastnika podają bardzo dokładny rysopis, idealnie przedstawiający Rufusa.

Lothar nakazuje swym ludziom pilnować pana de Trebois, sam zaś wskakuje na koń i pędzi w stronę miejsca mordu. Tam znajduje "dowody" podrzucone przez Dominique - sztylet Rufusa i fragment płaszcza. Galopem wraca do zamku i aresztuje, rozbudzonego już, rycerza. Podczas przeszukiwania komnaty odnajduje drabinę sznurową i symbol Tzeentecha. Stawia Rufusowi zarzuty i zapowiada śmierć na stosie. De Trebois zostaje zamknięty w jednej z piwnic, a Lothar wraca do siebie, aby wypełnić wszystkie niezbędne dokumenty. Podczas aresztowania rycerz był spokojny, stał dumnie, a jedyne jego słowa brzmiały *"Przysięgam na honor, że nie jestem winien zarzucanych mi czynów"*

To właśnie chwila, gdy gracze mogą skontaktować się z Lotharem. Wiem, że łowca budzi strach, ale to jedyny sposób na ocalenie ich pana - jeśli służący na osobności ujawni swą prawdziwą tożsamość i wytłumaczy, dlaczego Rufus jest ważny dla jego misji, lub też jeśli gracze udowodnią, że ich pan jest zbyt poobijany, by jak sarenka skakać po murach (tu będą musieli się popisać, Lothar wie o obrażeniach Rufusa i uważa, że rycerz udaje bardziej rannego, niż jest w rzeczywistości) - wtedy Lothar da im 24 godziny na przedstawienie dowodów niewinności. Jeśli BG będą wyjątkowo przekonujący, wiedźmołap okaże im list, który go tu ściągnął. Gracze, którzy włamali się do komnaty Dominique poznają, że został spisany jej charakterem pisma. Oczywiście to żaden dowód przeciw niej, Rufus faktycznie zachowuje się dziwacznie i nie ma sposobu, aby powiązać anonimowy donos z morderstwem. Lothar zachęci graczy do wypymania dokładniej świadków i pożegna ich.

Gracze wężą

Najlepiej rozpocząć od dokładnego przepytania świadków zdarzenia. Będą oni powtarzać wersję, którą przedstawili Lotharowi, jednak gdyby odizolować ich od siebie i pytać o różne detale będą pojawiać się nieścisłości. Na tyle drobne, by nie podważać ich wiarygodności, ale rzucić na nich

podejrzenia. Kolejną zastanawiającą sprawą jest rysopis Rufusa - obaj przedstawiają go bardzo szczegółowo, a przecież było ciemno i nie mieli możliwości dokładniej przyjrzeć się napastnikowi. Gdy kultysty będą opuszczać zamek nad ranem, Dominique rozkaże im zniknąć na parę dni, gdyż BG za dużo węszą. Heinz z Wolfem ukryją się w tymczasowym miejscu spotkań kultu - w zrujnowanej strażnicy w lesie.

Przeszukanie ciała posłańca ujawni, że wioził on tylko list do Nuln. Nic istotnego. Waga tego listu nie usprawiedliwia wysłania posłańca po zmroku - zwykle rusza się o świcie, niebezpiecznie jechać nocą, zwłaszcza, gdy list nie jest pilny, ani istotny.

Jeśli wypytać strażników strzegących bramy, zeznają, że widzieli posłańca opuszczającego zamek. Poza nim nie było nikogo.

Gracze, którzy zechcą wypytać raz jeszcze kultystów, odkryją, że Heinz zniknął. Jeśli zechcą przeszukać jego dom mają szansę odkryć podartą na strzępy pomoc nr 1 rzuconą do paleniska. Jeśli gracze znają charakter pisma Dominique, to zrozumieją, że notatka została zapisana jej ręką. Sąsiedzi nic nie widzieli w noc mordy, nie ma w tym niczego dziwnego - dom Heinza jest budowlą najbardziej wysuniętą w stronę lasu. Mogą za to zeznać, że Wolf był tu częstym gościem. A, że to małe miasteczko, gdzie każdy zna każdego, można bez problemu zdobyć adres Wolfa.

Dom Wolfa również jest pusty. Na pierwszy rzut oka nie ma w nim niczego podejrzanego. Jednak jeśli dokładniej się przyjrzeć, można odnaleźć pomoc nr 2. Jest to dziwne, że osobnicy tacy jak Wolf czy Heinz umieją czytać i pisać, jednak obaj są bliskimi współpracownikami Dominique i ona nauczyła ich tej umiejętności.



Strażnica

Miejsce podane w pomocy nr 2, to opuszczona, zrujnowana strażnica w środku lasu. Kryją się tam kultysty, tam też cała sekta oddaje cześć Tzeentehowi. Obecnie poza Heinzem i Wolfem jest jeszcze jeden ich współwyznawca. Gdy ujrzą BG będą się bronić (mają łuki i topory), jednak po śmierci dwóch kultystów, ostatni się podda.

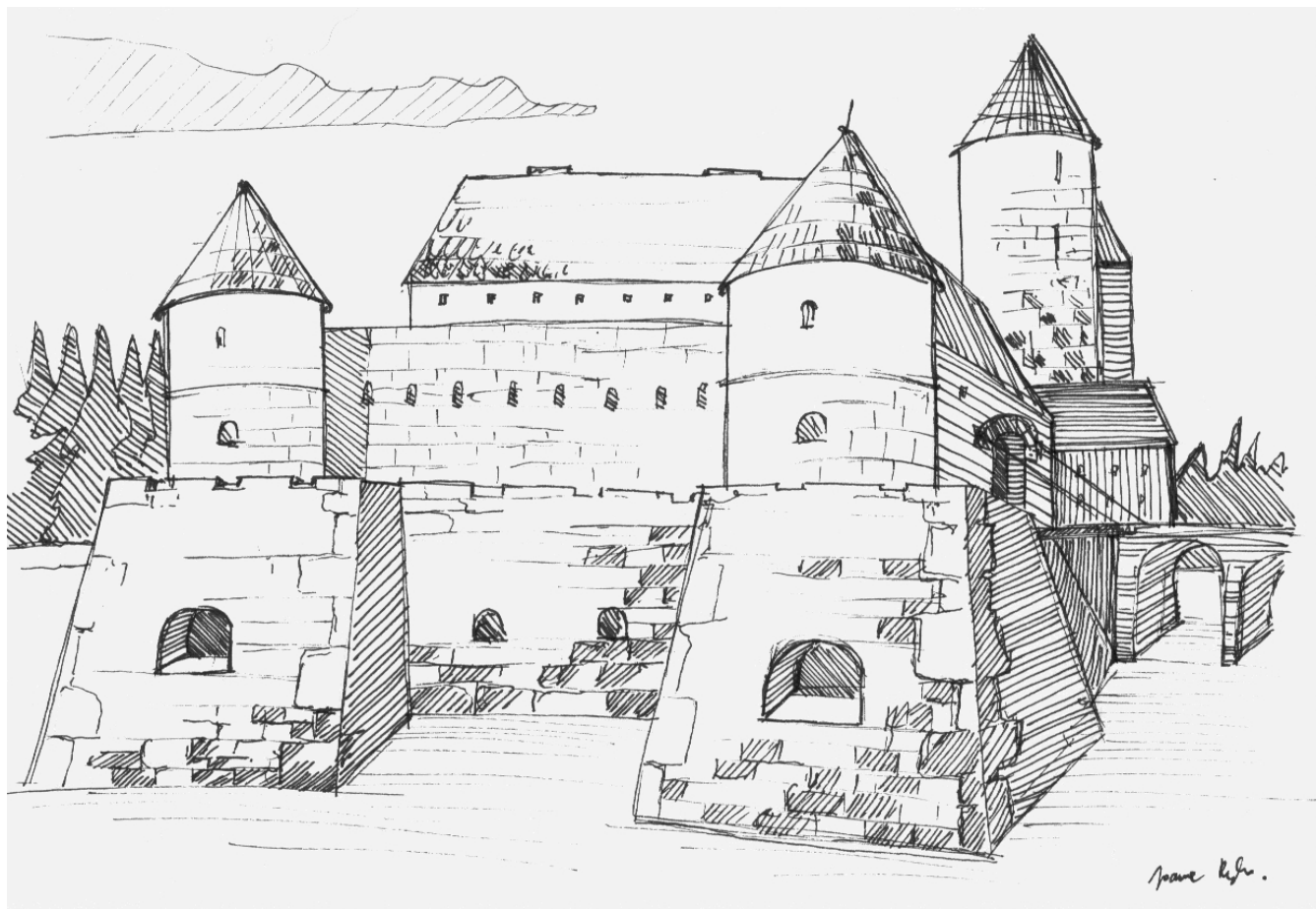
Dostarczy on zeznań obciążających Dominique. Ta zaś, podczas przesłuchania przez Lothara zezna, że stała na czele sekty Chaosu. Zdradzi też Biancę - wyda, że to jej pani zależało na śmierci Rufusa. Poda dokładnie wszystkie motywy, jakie kierowały obojgiem zakochanych, gdy decydowali o śmierci rycerza. Lothar wyda na Dominique wyrok - śmierć poprzez spalenie na stosie.

Egzekucja



Następny dzień będzie mokry, dżdżysty i ponury. Na środku dziedzińca stanie stos, na którym spłonie Dominique. Niewiele będzie świadków egzekucji, jedynie kilka osób w milczeniu przyglądających się tragedii dziejącej się na ich oczach. Lothar poważnym głosem odczyta wyrok, a następnie zapyta skazaną, czy przyznaje się do winy i czy okazuje skruchę. Szlochająca Dominique skinie głową, na co Lothar rozkaże skrócić jej kark, aby oszczędzić ofierze cierpień. Dopiero potem rzuci na wilgotne drewno pochodnię, stos początkowo będzie jedynie potężnie dymił, jednak po paru chwilach pokażą się języki ognia trawiące ciało skazanej.

Lothar wyda Biancę w ręce Rufusa. Stwierdzi, że z pewnością winna jest zarzucanych jej czynów, ale łowcy czarownic zajmują się tylko herezją. Zasugeruje zabranie jej do zamku Trebois, gdzie Rufus powinien ją osądzić wedle prawa Bretonii. Rycerz zbiera swój orszak, więźnia umieszcza w powozie i rusza w stronę ojczyzny. Straż zamkowa nie oponuje, bojąc się autorytetu Lothara. Wiedźmołap przystępuje do wyłapywania członków sekty Dominique. Droga przez Przełęcz Uderzającego Topora przebiega spokojnie i drużyna dość szybko dociera do dóbr rodziny de Trebois. Tam Rufus zatrzymuje się w pierwszej napotkanej wsi i wysyła BG jako posłańców do Charlesa. Mają oni oświadczyć, że Rufus we wsi oczekuje swojego brata i liczy, że jako człowiek honorowy, Charles stawi się na miejscu, gdzie zostanie osądzony. W dzisiejszych czasach każdy szlachcic zaśmiałyby się, słysząc taką propozycję, ale Charles ze względu na bezpieczeństwo Biancy udaje się wraz z poselstwem. Wszak Rufus trzyma w ręku ukochaną młodszego z braci, ten więc nie będzie w żaden sposób ryzykował jej życia, robiąc, co mu się rozkaże.



Trebois



Final

Gdy bracia się spotkają, Charles poprosi, aby tylko on został osądzony, gdyż jest głównym winnym. Zakłnie Rufusa na honor, aby wypuścił Biancę. Wzięcie na siebie winy jest czynem szlachetnym, więc rycerz przystanie na tę prośbę.

Rufus zapyta Charlesa, co ma na swoją obronę. Ten opowie o złamanym sercu Biancy, o miłości, która połączyła młodych, o dobrach rodzinnych, nad którymi Charles czuwał przez te wszystkie lata, o ślubie, którego Charles nie będzie miał śmiałości zaproponować, będąc biedakiem. Bądź przekonujący Mistrzu Gry, Charles jest dobrym człowiekiem, który po prostu nie chciał, aby powrót brata zrujnował mu przyszłość. Z drugiej strony - wydał na Rufusa wyrok. To ma być trudna decyzja.

Gdy oskarżony skończy opowiadać, Rufus zwróci się do giermka

Mój przyjacielu, towarzyszysz mi przez te wszystkie lata. Powiedz mi, czy powinienem ukarać tego człowieka?

Przy czym bardzo dokładnie wysłucha odpowiedzi giermka. Następnie zwróci się do służącego

Powiedz mi, wierny sługo, pochodzisz wszak z Imperium - co zwyczaj Imperium nakazuje w takiej chwili? Czy mam wymierzyć sprawiedliwość?

Następnie przyjdzie pora i na kanciarza

Bardzie, znasz zapewne niejedną księgę rycerską? Co powinien zrobić w takiej chwili bohater sagi? Co zrobiłby Roland? Jak postąpiłby Gilles?

Rufus jest zupełnie zdezorientowany (właśnie budzi się ze snu, w którym żył przez 10 lat) i przychylił się do głosów swych doradców.

Jeśli gracze zadecydują o winie Charlesa, wtedy Rufus wyzwie go na pojedynek, na oczach Biancy. Ponieważ Charles nie posiada konia bojowego, ani zbroi, bracia staną naprzeciw sobie w strugach deszczu, nieopancerzeni, zbrojni jedynie w miecze. Rozstrzygnij pojedynek jak zechcesz, ja jednak sugeruję, by obaj bracia śmiertelnie się ranili. Wtedy Rufus w ostatnich słowach rzeknie "Sprawiedliwości stała się zadość. Obaj byliśmy winni", po tych słowach skona. Bianca zacznie przejmująco szlochać, widząc ogrom zła, za które jest współodpowiedzialna.

Jeśli gracze uznają, że Charles zasługuje na wybaczenie, Rufus faktycznie uwolni brata i zrzeknie się na jego korzyść majątku. Następnie wsiądzie na konia, zbierze swą służbę i jako Rycerz o Złamanym Sercu ruszy na trakt, by tam odnaleźć swoje przeznaczenie. Nigdy nie będzie już taki jak wcześniej, lecz zabraknie mu wiary w słuszność swoich czynów.

Przeciwnicy

Kultyści

Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	30	35	35	30	29	29	29

Cechy drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie, unik, wiedza(Imperium), znajomość języka(staroświatowy), czytanie i pisanie, spostrzegawczość.

Zdolności: silny cios.

Wyposażenie: ubranie, topór, łuk i 10 strzał

Ogr najemnik

Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	21	46	45	29	22	35	20

Cechy drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	24	4	4	6	0	0	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, przeszukiwanie, spostrzegawczość, wiedza (ogry), znajomość języka (grumbarth), znajomość języka (staroświatowy albo tileański)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), nieustraszony, rozbrajanie, silny cios, straszny

Wyposażenie: średni pancerz (skórzana kurta, skórzane nogawice, kaftan kolczy, hełm), dwuręczna maczuga

Pomoce dla graczy

Zabij postać, który przyniósł
tę wiadomość. Za dużo wie.
Sprawdź Holfa i czekajcie na
unie. Zniszcz kartkę. Pani

Pomoc
nr 1

W tym miesiącu spotykamy
się u opuszczonej strażnicy.
Pani

Pomoc nr 2

