

Bestia, ciało i płaczka



PAZUREM
SPISANE

Autor: Michał Mateusz Maciąg
Grafika: Wojciech „Rudy” Słobodzian
Skład: Kasia Zajczkowska-Maciąg

MOGIŁY

LEGENDA

- 1 Świątynia miejscowego kapłana
- 2 Cmentarz przyświątynny
- 3 Dom grabarza
- 4 Karczma „Cztery Pijane Kruki”
- 5 Wieża nekromanty
- 6 Posterunek straży miejskiej
- 7 Dom płaczek
- 8 Przystajń flisacka
- 9 Kurhan, po których grasują nieumarli

KIM BYŁ WASZ ZMARŁY KOMPAN...

- I Waszym ukochanym dowódcą, po utracie którego zawalił się Wasz świat.
- II Zaprzężanym czarodziejem, którego polubiliście mimo tego, że często się spóźniał.
- III Lokalnym władzą, który często dawał Wam zlecenia, a niekiedy i sam wyruszał z wami na szlak.
- IV Waszym największym wrogiem, z którym się ścierałście od lat tak, że czasem stał się Wam przyjacielem.
- V Udręczonym sługą mrocznych bóstw, któremu obiecałście spokój w zaświatach.
- VI Skarbnikiem drużyny, który przechowywał zgromadzone skarby w postaci złotych zębów.

CÓŻ TO BYŁ ZA STWÓR, KTÓREGO TRZEŚCIE UBILI...

- I Czteroręki troll rzucający kamieniami.
- II Mantikora o orlich skrzydłach.
- III Piekielny trzygłowy ogar zięjący ogniem.
- IV Inteligentny bazylijszek pokryty lustrzanymi fuskami.
- V Przejrzysta pantera śnieżna przepeniiona mocą zimy.
- VI Królewska harpia o jedwabnym głosie

KIM BYŁ WSPÓLTOWARZYSZ/KA WASZEJ WĘDRÓWKI...

- I Marii, szefowa kuchni wegańskiej. Jej znajomość owoców i warzyw była przytaczająca.
- II Horacy, wycofany skryba. Rzadko się odzywał, ale kiedy już to robił to ciężko było zrozumieć o co mu właściwie chodzi.
- III Bence, serowar. Wyruszył w swoją podróż, żeby zgłębić tajemnicę idealnego sera.
- IV Julia, tajemnicza wędrowczyni. Niewiele o sobie mówiła, za to zadawała masę pytań.
- V Stach, świniopas. Przez całą drogę próbował Was przekonać, że świnia którą prowadzi jest wyjątkowa i zapewni mu dostatnie życie.
- VI Dagna, wędrowna minstrelka. Znana bardzo dużo sprośnych piosenek, którymi was rzałyła.

CO ZATAIŁ PRZED WAMI WSPÓLTOWARZYSZ/KA WĘDRÓWKI...

- I Narobiła sobie długów u Kosiarza. W każdym momencie mogą pojawić się jego Siostry Omlotu.
- II Jest poszukiwany/na listem gończym za morderstwo kapłanki.
- III Przeprowadziła/ił nieudany rytuał magiczny w wyniku, którego do tego świata przeniknęła udręczona, złośliwa dusza.
- IV Ma problem z alkoholem. Zawsze kiedy zaczyna pić, to nie przestaje aż wpakuje się w kłopoty.
- V Jest zbiegłą szlachcianką/cem, która uciekla sprzed ołtarza. Ojciec wynajął łowcę nagród, żeby przyprowadził go z powrotem do domu.
- VI Jest władczynią/cą tej krainy, który ma dosyć rządzenia, więc wyruszył szukać przygód.
- VII Należała do szajki Bystrookiej, która zastąpiła zuchwałymi napaściami na poborców podatkowych.
- VIII Jest porzuconym dzieckiem jednego z bohaterów.

JAKI SPÓR NAPĘDZA RELACJE W WIOSCE (WYLOSUJ DWIE)

- I Flisacy mają dosyć prób płaczek przy swojej przystań. Coraz głośniejsze śpiewają szanty.
- II Miejskowy kapłan szuka kogoś kto zajmie miejscowych grabarzy, bo są ciągle pijani.
- III Nieumarli zza rzeki mają za złe nekromancie, że nie mogą odejść w spokoju.
- IV Grabarze przegrali ostatnie zawody zapaśnicze z Flisakami, dlatego odmawiają pochówku jednego z nich.
- V Komendant straży miejskiej ma żal do karczmarza, że go porzucił przed laty, dlatego chętnie się go pozbędzie.
- VI Miejskowy kapłan ma za złe karczmarzowi, że używa w swoich potrawach cebuli i czosnku, bo przez to w wiosce cały czas śmierdzi i pogrzeby są niegodne.
- VII Kapłan uważa, że obecność nekromanty w wiosce to skandal. Czarodziej natomiast ma dosyć codziennego bicia dzwonów.
- VIII Córka karczmarza jest zainteresowana Nekromantą, ale została obiecana jednemu z grabarzy.

CO SIĘ STAŁO Z CIAŁEM...

- I Studzy nekromanty szykują je do mrocznego obrzędu swojego Pana.
- II Leży w katakumbach świątyni, czekając na pogrzeb.
- III Zostało już pochowane na cmentarzu.
- IV Gnieje na wozie grabarzy, którzy nie mieli jeszcze czasu się nim zająć.
- V Zapakowane w trumnę czeka na tratwie, żeby spłynąć do miejsca pochówku.
- VI Leży w jednym z pokoi karczmy i czeka na eksmisję.
- VII Przebywa w jednej z cel straży miejskiej za awanturowanie się w karczmie.
- VIII

CZEGO ZAŻĄDA NEKROMANTA W ZAMIAN ZA PRZYWOŁANIE DUCHA ZMARŁEGO

- I Potrzebuje ciała zielonoskórego, żeby upewnić się, że jego magia na nich też działa.
- II Odnalezienia jego ulubionego zombie, który zawieruszył się na dawnym cmentarzu.
- III Ciepłej pierzyny, bo mu w nocy stopy marzną.
- IV Zwłok osoby, która była udręczona przed śmiercią, żeby przywołać jej duszę.
- V Ceremonialnych szat miejscowego kapłana, żeby nie mógł odprawić pochówków.
- VI Świeżego topielca, maksymalnie sprzed sześciu godzin.

CMENTARNE PERYPETIE...

- I Pijani grabarze urządzają wyścigi tacek, taranując odwiedzających.
- II Dowódca straży miejskiej kazał ekszumuować jedno z ciał ze względu na podejrzenie, że zmarły nie był tym za kogo się podawał.
- III Przez cmentarz przechodzi procesja wiernych prowadzona przez miejscowego kapłana.
- IV Płaczki zawodzą nad grobem. Wyją tak, że nie da się na niczym skupić.
- V Aura wytwarzana przez wieżę nekromanty sprawia, że granica między życiem, a śmiercią zatarła się. Po cmentarzu snują się zaniepokojone dusze zmarłych.
- VI Wyznawcy oczyszczającego ptomienia przybyli do wioski, żeby zabrać wszystkich zmarłych od bezbożnego nekromanty. Właśnie trwają wykopy.

CO SIĘ STAŁO Z WSPÓLTOWARZYSZEM WASZEJ WĘDRÓWKI...

- I Zabarykadował się w opuszczonym grobowcu na starym cmentarzu, licząc że tam nie dopadną go nieumarli.
- II Wisi przywiązany do serca dzwonu w miejscowej świątyni.
- III Leży w zagajniku u podnóża wieży nekromanty, któremu całą noc wygrażał.
- IV Śpi z nagusienką córką karczmarza.
- V Ukrywa się na dachu posterunku straży miejskiej.
- VI Leży w zamkniętej trumnie u grabarzy.
- VII Ćwicz z płaczkami przed najbliższym grobem.
- VIII Dryfuje na tratwie nieopodal wioski wraz z najstarszym synem miejscowego kapłana

CO WIDZIAŁ KARCZMARZ...

- I Pijani grabarze wynosili tawę, na której leżał kompletnie zalany towarzysz podróży.
- II Straż miejska wyprowadziła towarzyszkę waszej podróży.
- III Jak wasz towarzysz zakładał się w nocy z flisakami, że szybciej przepłynie rzekę.
- IV Pijaniutka towarzysza waszej podróży wychodziła w asyście płaczek zawodząc pod niebiosa.
- V Banda lokalnych obiboków i nierobów wyrzuciła go na kopach z karczmy.
- VI Jak wasza towarzyszka całowała się z miejscowym kapłanem przed wyjściem.

KOMPLIKACJE ZWIĄZANE Z BESTIA...

- I Dyrektor cyrku w asyście swoich kafarów, którzy szukają złodziei głównej atrakcji wieczornych przedstawień.
- II Wielki łowca lokalnego władcy szuka pogromców bestii, żeby wlepić im mandat za kłusownictwo.
- III Szajka Serafina dostała zlecenie od znanego kolekcjonera, żeby wykraść ciało bestii.
- IV Matka bestii grasuje w okolicy szukając swojego dziecka.
- V Mroczny Paladyn poprzysiągł zemstę pogromcom bestii.
- VI Znany w okolicy dramaturg przybył, żeby spisać losy pogromców bestii i wystawić sztukę.

CO SIĘ STAŁO Z CIAŁEM NA CMENARZU...

- I Grób jest pusty. Wszystkie ślady wskazują na to, że ciało zostało skradzione przez Hieny Cmentarne.
- II W wyniku pomyłki grabarzy ciało trafiło do masowej mogiły.
- III Grób wygląda jakby ktoś go opuścił. Najprawdopodobniej ofiara wciąż żyła, kiedy została pochowana.
- IV Coś rozdarło mogiłę od środka. Ciało zostało ożywione i terroryzuje osoby odwiedzające cmentarz.
- V Ciało ciągle leży na wozie i lekko nadpsute czeka na pochowanie. Grabarze poszli w ciąg kilka dni temu.
- VI Ciało jest na swoim miejscu. Grzecznie czeka aż ktoś je odnajdzie.

