

FATE Ravenloft

Barovia - dziedzina

nocy





FATE RPG

Marcin "Paladyn" Roszkowski

Kiedy Mgły rozstały się przed naszymi oczyma, staliśmy na górskim zboczu. Przed nami widziałem kolejne szczyty i porastające je gęsty las. Powietrze było przejrzyste, zimne i świeże. Niebo zlewało się z ośnieżonymi czubkami gór, a w dolinie pobłyskiwał wartki strumień. Kiedy wędrowaliśmy w dół, zobaczyliśmy stada owiec pobrzękujące dzwonkami, które wypasali bacowie ubrani w futrzane kubraki i kapelusze z piórkami. Ich wąsate twarze miały surowy wyraz, a oczy przenikliwie obserwowały w poszukiwaniu zagrożenia. To były ostatnie ciepłe dni jesieni. We wsi dowiedzieliśmy się, że już niebawem nadejdzie zima, a z nią śnieżyce, które odetną Barovię, bo tak zwała się kraina, od reszty świata. Choć nasz wesoły minstrel próbował rozbawić ludzi, to ani żarty, ani pieśń nie odegnały ponurej aury. Śliczne dziewczęta o długich warkoczach unikały flirtu, młodzi nie chcieli grać w kości czy siłować się na rękę. Kiedy słońce poczęło chylić się ku zachodowi, miejscowi dopili grzane piwo i jeden po drugim wymknęli się do domów. Co dziwne, żegnali się tak, jakby nie spodziewali spotkać się ranem. Kiedy zapadł mrok, zrozumieliśmy dlaczego. Piękna dolina ujawniła swoje drugie oblicze: przerażające, groźne, mrozące krew w żyłach. Wycie ogromnych wilków, które podchodziły pod drzwi karczmy było najmniejszym problemem. Następnego dnia miejscowi kazali nam się wynosić. Z początku myśleliśmy, że to bard nabroił czy, jak to często bywa, ktoś zapodział jakąś błyskotkę i oskarżał o kradzież nowoprzybyłych, ale okazało się że tym razem to nie tak. Łamanym wspólnym ojciec Jergiej powiedział, że nocą widać było światło na zamku, złowroźny znak, jakiego nie zauważano od lat. Nasze przybycie musiało obudzić diabła który tam mieszkał i wieśniacy się bali. Postanowiliśmy, że trzeba rozwiązać tę sprawę. Nie może być tak, że jakiś demon czy bies gnębi uczciwych ludzi. Nie raz już rozprawialiśmy się z takimi tyranami, więc i tym razem damy sobie radę. Jutro rano wyruszamy porozmawiać z tym... hrabią."

- Zapiski znalezione w karczmie Krew z Wina,
rok 529 Kalendarza Barovii



Barovia to pierwsza z domen jakie powstały. Stała się załóżkiem Krainy Mgieł i z czasem obrosła kolejnymi. Ilekroć z Mgieł wyłaniał się nowy ład, tworzyło się nowe więzienie dla jego władcy. Choć z czasem Barovia znalazła się na politycznym i cywilizacyjnym uboczu, to w pewnym sensie jest centrum Krainy Mgieł, która bez niej nie będzie istniała, podobnie jak Barovia bez okrutnego hrabiego von Zarovicha. Oto korzenie zła spowitego przez nieprzeniknione Mgły.

Barovia znajduje się w południowo-wschodnim krańcu Krainy Mgieł. Graniczy z gorzej rozwiniętymi domenami, a jej tereny przecinają góry, rwące rzeki i gęste lasy. Życie toczy się sennym rytmem, a wpływ na nie mają pogoda i rytm pór roku.

Poziom rozwoju: Średniowiecze. (Oznacza to, że ludzie żyją na niskim poziomie rozwoju technicznego, nie zostały poczynione odkrycia z dziedzin mechaniki, medycyny naukowej, nie wytwarza się i nie widzi zastosowania dla czarnego prochu, zabobony są rzeczą powszechną, panuje ustrój feudalny).

Krajobraz: Barovia rozciąga się u podnóża Gór Balinok i jest gęsto zalesioną, wiejską krainą utrzymaną w uścisku tyranii i zabobonów. Jej krajobraz dominują najwyższe szczyty łańcucha, góry Bartok i Żakisz, których granie zbiegają ku samemu sercu państwa, dzieląc je na dwie części. Ktokolwiek wespnie się na otaczające je wzgórza, szybko zda sobie sprawę, że Góry Balinok są zdradliwe i niebezpieczne.. Strome zbocza i usypiska piargów sprawiają, że podróż

równa się ogromnemu ryzyku. Większość przełęczy jest zsypana przez śnieg dobre dziewięć miesięcy w roku i tylko najodważniejsi decydują się zmierzyć z lodem i lawinami. Wąskie doliny które przecinają góry rozszerzają się ku wschodowi i zachodowi, a wąskie strumyczki łączą się w szerokie rzeki, które wiją się pośród gęstych lasów. Z Balinoków rozpoczynają swój bieg najważniejsze rzeki Krainy Mgieł: Lunaq, Gundar, Narow, które płyną na zachód oraz Iwlis i Saniset, które kierują się ku wschodowi. Jeśli nie liczyć najwyższych partii gór, cała Barovia jest pokryta gęstymi lasami, pośród których można niekiedy trafić na uroczyska, polany lub ludzkie osady. Nocą puszcze są przemierzone przez ogromne wilki, a niebo przecinają stada skrzeczących nietoperzy. Dokładnie pomiędzy górami Żakisz i Bartok znajduje się jezioro Von Zarovich, największe w całej Krainie Mgieł. Jego bliskość Starego Szlaku Swalicza jest nieprzypadkowa. Warto zaznaczyć, że to jedyna droga łącząca wschodnią i zachodnią część Krainy Mgieł i każdego lata zapełnia się podróżnymi oraz kupcami, którzy pomimo złej sławy jaka otacza Barovię, decydują się na podróż, zanim śniegi i lód uniemożliwią powrót.

Budynki w Barovii wznoszone są z cegły lub drewna, które bielone jest wapnem, malowane bejcą lub ciemną farbą. Częstokroć podmurówki ozdabiane są kamieniami z mineralnymi naleciałościami. Dachy wszystkich domów są spadziste, co chroni je przed ciężarem śniegu. Okna są relatywnie spore, ale zasłaniane ciężkimi, solidnymi okiennicami. Wiosną podwieszane pod parapety są skrzynki z kwiatami i ziołami, podczas żniw zaś pojawiają się lampiony z dyni. Mało kto wierzy w ich moc, ale miejscowi uważają, że odpędzają złe duchy. Jednym z najbardziej charakterystycznych elementów krajobrazu Barovii jest krąg wiecznej mgły, która otacza wieś. Ponad nią wznosi się ponury kształt zamku Ravenloft, siedziby rodu von Zarovich. Choć zimy w Barovii są mordercze, to pogoda w resztę roku bywa łagodna i przyjemna.

Główne osady: Wieś Barovia (populacja 500 osób), Kerek (populacja 3500), Immol (populacja 1600), Teufeldorf (populacja 3500), Vallaki (populacja 1500), Zeidenburg (populacja 4600)

Ludność: 27 700, ludzie 98%, Poł-Vistani 1%, Inni 1%. **Języki:** Balok (urzędowy), Lukrar, Sithican, Forfarian, Thaani. **Religie:** Pan Poranka (główna), Ezra, Hala.

W Barovii dominują dwie grupy etniczne: barovianie i gundarakici. Ludzie są niscy, krępej budowy, cerę mają zazwyczaj jasną, choć zdarza się oliwkowa lub ciemna. Ciemne oczy i czarne włosy są najczęściej spotykane, mężczyźni strzegą się na średnią długość, kobiety, szczególnie te młode, na wydaniu, zaplatają w długie skomplikowane warkocze. Mężczyźni zapuszczają sumiaste wąsiska, ale brody spotykane są tylko pośród młodszych. Obydwie grupy etniczne ubierają się też w podobny sposób: panowie w białe koszule i serdaki z owczej skóry oraz ciemne spodnie, panie w białe bluzki z długimi rękawami, a głowy zakrywają chustami, ale tylko po ślubie. W ich strojach dominują ciemne kolory: niebieski, czerń, brąz. Gundarakici preferują zieleń, żółć, brąz i dla odmiany noszą chusty na głowach tylko wtedy, kiedy są niezamężne. Większość kobiet nosi oznaki żałoby, ponieważ zwyczaj nakazuje przez dziesięć lat okazywać smutek po stracie krewnego, choćby z najdalszej gałęzi rodziny.

Pomimo wielu podobieństw, obydwie grupy szczerze się nie znoszą. Odkąd Barovia zajęła Gundarak, jego mieszkańcy są represjonowani, uciskani i wielokrotnie już się buntowali. Nowa

władza i organizowane przez nie milicje bez ustanku zwalczają grupy powiązane z ruchem oporu.

Trzecią grupą ludności są Vistani, którzy choć traktowani nieufnie, cieszą się sporą wolnością, co jest ewenementem na tle innych państw Krainy Mgieł. Bez wątplenia jest to wynik tajemniczego sojuszu, jaki zawarli z hrabią von Zarovichem, władcą Barovii. Jego słowo i autorytet chroni tych cyganów przed nękaniami i mało kto ma dość odwagi, aby łamać to prawo. Na południu Barovii żyją jeszcze dwie grupy ludności: rudowłosi Forfarianie, których przodkowie uciekli z Forlornu i Thaani, o których mówi się, że zbiegli spod ziemi, uciekając przed piekielną tyranią. Rzecz znamienita, ta grupa jest fizycznie ogromnie zróżnicowana i przynależność do niej opiera się na tradycji i własnym uznaniu, nie cechach wyglądu.

Mieszkańców Barovii charakteryzuje nieufność wobec obcych i wiara w zabobony, ale z drugiej strony ogromny pragmatyzm i rzeczowość. Ich szorstkie maniere i brak kindersztuby, a przede wszystkim fatalizm, biorą się ze strachu przed tym, co nocą rządzi Barovia. Kraina ta za dnia jest piękna i majestatyczna, jednak po zmroku zmienia się w ponurą i straszliwą. Ludzie dobrze wiedzą, że gdy zapada ciemność, należy zabarykadować drzwi i zatrzaskać okiennice. Żadne błagania, prośby, krzyki, nawet ze strony najbliższych, nie przekonają domowników, aby otworzyć je przed świtem. Większość zdaje się wymierać po zmroku.

Prawo i urządzenie: Zasadniczo Barovia jest feudalną monarchią, jednak od niepamiętnych czasów rządzi nią hrabia Sthrad von Zarovich. Nazywany "diabłem" z rzadka pokazuje się poddanym i nieczęsto ingeruje w ich życie, pozostawiając zarządzanie codziennymi sprawami bojarom i burmistrzom. Funkcje te są dziedziczne, jednak niekompetencja, defraudacje czy sprzeciw woli władcy kończy się zazwyczaj ucięciem linii spadkobierców poprzez śmierć całej rodziny. Głównym zadaniem tych władcy jest organizowanie oddziałów milicji, utrzymanie spokoju, pobieranie podatków, choć sam hrabia rzadko kiedy domaga się pieniędzy. Burmistrzowie i bojarzy rozsądają spory i organizują życie społeczności.

Handel i Dyplomacja: Głównymi zasobami Barovii są: żyto, pszenica, rzepa, kapusta, ziemniaki, śliwki, słoneczniki, winogrona, kozy, owce, drób, pstrągi, szczupaki, kiełbasy, spirytus, drewno, żelazo oraz sól. Barovia nie prowadzi co prawda polityki izolacjonistycznej, ale z drugiej strony nie angażuje się w politykę Krainy Mgieł. Dzieje się tak po części ze względu na trudne szlaki komunikacyjne i władcę, którego uwagi nie zaprzętają sprawy państwa. Kupcy baroviańscy wchodzi w konsorcja z tymi z Kartakasu i Invidii. Pomimo odległości dzielącej Barovię od Darkonu, znana jest niechęć hrabiego do króla Azalina. Ostatnimi czasy hrabia von Zarovich dwa razy wchodził w politykę swego państwa w bezpośredni sposób: kiedy nakazał aneksję Gundaraku oraz gdy siepacze Malkko Dukarra z Invidii zaczęli niepokoić Vistani, mieszkających w Barovii. Umęczone i okaleczone zwłoki rzeźmieszków zostały wysłane do ich władcy wraz z informacją, że Malokko będzie następnym, jeśli jeszcze raz ośmieli się wtargnąć w dziedzinę hrabiego. Od tamtej pory najazdy się nie powtórzyły.

Zasady FATE

Barovia to kraina niesamowitych kontrastów, żyjąca w zgodzie z rytmem pór roku, miesięcy, dni i nocy. Ta sama okolica może swym pięknem zapierać dech w piersiach gdy człowiek ogląda ją skapną w promieniach słońca i odebrać ostatnie tchnienie gdy w nocy staje się sceną koszmaru na jawie. Rodowici mieszkańcy Barovii nauczyli się jak żyć w tym środowisku i za nic mają drwiące spojrzenia bardziej cywilizowanych i oświeconych sąsiadów. Ostatecznie, liczy się kolejny przeżyty dzień...

Poniżej znajduje się opis pierwszej domeny Ravenloftu, Barovii. Prowadzący ma wolną rękę aby zmieniać każdy element który mu nie pasuje i przebudowywać inne tak, aby jak najbardziej mu odpowiadały.

Barovię traktujemy podobnie jak każdego z bohaterów, kraina zasługuje na ważne miejsce w opowieści. Posiada swoje Aspekty oraz dwa nowe elementy: Tematy i Uosobienia. Tematy są podobne do Aspektów, te drugie się z nich biorą. Tematy mają dać ogólne wyobrażenie na temat Barovii, podczas gdy Aspekty opisują konkretniejsze zagadnienia. Uosobienie to bohater niezależny, który jest personifikacją danego Aspektu i może posłużyć za jego modelowy przykład.

Barovia

Temat: Kraina różna jak dzień i noc

Aspekt: Dzień

Barovia za dnia zapiera dech w piersiach. Jej kolory przyprawiłyby malarza o łzy: lasy mieniają się soczystą zielenią wiosny i lata, brązami, żółciami i czerwienią jesieni. Na polach kołyszą się łany zboża, górskie zbocza przemierzają dzwoniące dzwonkami stada kudłatych owiec, a na pastwiskach spokojnie pasie się bydło. Czyste jak kryształ strumienie toczą swoje wody, niebo ma kolor najczystszej błękitu, a słońce świeci jasno i promiennie. Ludzie są poważni, ale uprzejmi, pracują ciężko i wiodą pocziwy żywot. Jadło jest przednie, kto zasmakował tutejszych serów, kielbas czy grzańca, nie znajdzie im równych nigdzie indziej. Jeśli komuś odpowiada proste, wiejskie życie, nie znajdzie bardziej sielskiej krainy z dala od zgiełku, jazgotu i smrodu miast.

Aspekt: Noc

Jeśli za dnia Barovia jest krainą ze snu, nocą zamienia się w królestwo koszmaru. Zielone lasy zamieniają się w ponurą puszcę, gdzie polują stada monstrualnych wilków. Na polach wypuszczają się gromady zombie, które w blasku księżyca snują się bez celu, szukając tylko zapóźnionego wędrowca, aby go pożreć. W podobnym celu na łowy wychodzą ghoulle, które za dnia kryją się w cmentarnych mauzoleach. Ośmielone ciemnością odsuwają wieka krypt i chyłkiem zapuszczają się do osad, wsi i miasteczek, polując na nieostrożnych lub bezdomnych. Jakby nie dość ich, gdy miesiąc staje w pełni, po okolicy niesie się wycie wilkołaka, które mrozi

krw w żyłach zarówno żywych, jak i nieumarłych. Przed jego furją i głodem nie ochronią okiennice i zaryglowane dębowe drzwi. Jedyna nadzieja w wilczym ziele, zawieszonym pod powałą. Są pewne istoty, które nie muszą się bać kłów i pazurów wilkołaka, to arystokracja nocy, władająca Barovią w imieniu hrabiego Sthrada. Krwiopijcy, wampiry, niespokojni zmarli. Tak się o nich mówi, zawsze ze strachem i rozglądając bacznie dookoła. Wampiry bowiem są posłuszne von Zarovichowi, a niektórzy mawiają, że pochodzą od niego samego...

Temat: Kraina zabobonów

Barovia to kraina w której folklor i bajania starych bab mają większe znaczenie, niż nauka i teorie akademików. Każdy wie, że wilcze ziele zawieszone nad wejściem odpędzi wilkołaka od drzwi domostwa, a czosnek może nie zatrzyma wampira, ale da cenną chwilę na ucieczkę. Ludzie z pokolenia na pokolenie przekazują sobie opowieści i legendy, pośród których przemywane są wartościowe informacje. Może splunięcie siedem razy przez lewe ramie nie uchroni przed czarami zauroczenia, ale posrebrzany nóż zada wilkołakowi bolesną ranę. Choć znaczna część opowieści jest stekiem bzdur, warto pośród nich wyszperać perełkę prawdy.

Aspekt: Słuchaj starszych;

Uosobienie: Praktycznie każdy mieszkaniec Barovii może być personifikacją tych Aspektów, jako że zabobony, nieufność wobec nieznajomych i wrogość wobec tego co inne są na porządku dziennym. Bohaterowie mogą spotkać się z kamiennymi wyrazami twarzy miejscowych, którzy bez cienia współczucia będą słuchać błagań o pomoc. Starsi wiekiem cieszą się pośród chłopstwa dużym poważaniem i mają posłuch. Ich wiedza i doświadczenie niejednokrotnie ratuje ludzi przed niebezpieczeństwem, a starszym kobietom przypisuje się umiejętność rzucania uroków, przewidywania przyszłości i znajomość wiedzy tajemnej.

Aspekt: Nie ufaj nieznajomym;

Uosobienie: Podobnie jak w przypadku Aspektu *Słuchaj starszych*, praktycznie każdy mieszkaniec Barovii stanowi personifikację nieufności wobec nieznajomych. Nic dziwnego, skoro ktoś z sąsiadów może okazać się potworem w masce człowieka, tym bardziej może nim być obcy, który mówi jedno, a myśli drugie. Co więcej, wiele spośród istot mroku potrafi uchodzić za zwyczajnych ludzi, skąd zatem wiedzieć, czy wędrowny kupiec nie jest jednym z nich? Ludzie ufają rzadko i tylko najbliższym, których znają na wskroś, wszystkich innych traktując podejrzliwie.

Zagrożenie: Tyrania dzieci nocy

Nie bez powodu młode pary w Barovii nie urządzają hucznych wesel, nie obnoszą się ze swoim szczęściem. Zbyt często zdarzało się, że po oczepinach i nocy poślubnej pan mody budził się obok lodowatego, martwego ciała ukochanej. Każdy dobrze wie, że gdy słońce zachodzi, pod żadnym pozorem nie można otwierać drzwi czy wyglądać za okno. Ciemnościami rządzą dzieci nocy, które wpełzają z grobów, przybywają z najgłębszych mateczników puszczy, aby polować na nieostrożnych lub głupich. Biada zdrożonemu wędrowcowi, który będzie ociągał się w drodze. Żadne wołania, prośby i błagania nie skłonią mieszkańców do wyściubienia nosa poza bezpieczny próg.

Aspekt: Wampiry, wilkołaki, niespokojni zmarli

Nocą lasy Barovii wypełniają się stadami ogromnych wilków, które krążą po kniei w poszukiwaniu ofiar. Jeśli jej nie znajdą, bestie zapuszczają się pod ludzkie domostwa, aby porwać owcę, kozę czy krowę. Nie pogardzą też człowiekiem, który nieopacznie spróbuje bronić trzody. Bestie te są szczególnie niebezpieczne, bowiem często to wilki w ludzkiej skórze. Nie raz i nie dwa okazywało się, że pomocny sąsiad, który wspierał dobrym słowem, dzielił się mąką czy stukał szklanicą spirytusu na weselisku to bestia, gotowa rozszarpać przyjaciół na strzępy. Za uwodzicielskim i zmysłowym uśmiechem dziewczyny może kryć się nieumarły krwio pijca, a pogodna, dobrotliwa staruszka to wiedźma czyhająca na naiwnych, aby ugotować ich w swoim kotle.

Uosobienie: Nie ma lepszego uosobienia dla tego Aspektu jak hrabia Sthrad von Zarovich. Z pozoru zdystansowany, okrutny i nieczuły władca, żyje od wieków w zamku Ravenloft, rzadko opuszczając jego mury. Wielu mówi o nim diabeł, niektórzy podejrzewają mrozącą krew w żyłach prawdę: hrabia jest nieumarłym. Powiedzieć o nim wampir to za mało, jest pierwszym który został oznaczony piekielnym stygmatem. Nie otrzymał go od innego krwio pijcy, a od samej Śmierci, z którą zawarł bezbożny pakt.

Podległe mu stada zombie i grupy szkieletów snujące się po zboczach wzgórz w blasku księżycy także podkreślają ten Aspekt, podobnie jak głodne ghoulle, wymykające się z krypt na cmentarzach.

Nie chcemy jednak, aby bohaterowie od razu starli się z hrabią. To by oznaczało pewną i szybką śmierć bohaterów, a nie o to chodzi. Stąd "zastępczym" uosobieniem Aspektu będą dwie istoty Natasza Leńska i Oleg Pietrow.

Oleg jest rodowitym mieszkańcem Barovii. Urodził się ponad czterdzieści lat temu, jest starszym, łysiejącym mężczyzną o twarzy poranej bruzdami zmartwień i znoju. Chodzi wyraźnie utykając i mówi tak, że trudno go zrozumieć. Urodził się z zajęczą wargą, która niewprawnie zaszyła położną, skutkiem czego bardziej bełkocze i ślini się, niż wypowiada składne zdania. Większość swoje życia spędził z rodzicami w chacie na skraju pól, nieopodal kręgu mgły. Młodszy brat przejął gospodarkę i przegnał Olega na strych rodzinnego domu. Mężczyzna trudni się zbieraniem jagód, grzybów oraz chrustu, a także rąbaniem drzewa. Wiódł spokojne choć trudne życie wioskowego pokraki, ale kilka miesięcy temu karta się odwróciła. Z racji swych ułomności, Oleg był traktowany jako przygłup, ale za fasadą sepleniącego, obślinionego kuternogi kryje się bystry umysł i pokłady złości, nagromadzonej przez lata poniżania i spychania na straconą pozycję. Pewnej letniej nocy Oleg nie zdążył wrócić do domu. Wiedział, że zapuścił się zbyt daleko w las, aby zdążyć przed zmrokiem, dlatego skrył się w ruinach spalonego domu, który jakiś szaleniec postawił w lesie. Gdy się tak kulił, modląc w duchu aby przeżyć noc, do jego uszu dotarły odgłosy walki. Słysząc było krzyki i szcęk broni. Ruinami zatrzęsły uderzenia pioruna, Oleg poczuł swąd spalenizny. Kiedy nocne hałasy ucichły, coś tknęło go i wypełził z kryjówki. Na schodach prowadzących na zrujnowane piętro znalazł zwłoki młodej kobiety. Dookoła rozchlapaną była krew, ściany znaczyły ślady płomieni. Kiedy Oleg zaczął oglądać truchło, zdawało mu się, że to wojowniczką, być może elf, sądząc ze szpiczastych uszu, usłyszał jęk wydobywający się z jej ust. Przerażony odwrócił się i zobaczył, że kobieta spogląda na niego. Jej oczy błyszczały cudownym blaskiem, jak oczy dziewczyny w

noc poślubną i Oleg z miejsca się zakochał. Kobieta wyszeptwała tylko: "Ratuj mnie" i widział co ma robić. Własnym nożem rozciął żyłę na nadgarstku i utoczył swej krwi, karmiąc konającą wampirycę. Gdzieś w głębi duszy przez chwilę zdawał sobie sprawę, że został chyba zauroczony, ale odegnał tę myśl. Oleg przez kilka tygodni dbał o swoją panią. Jej imię brzmiało Tamara i stała się miłością jego życia. Sprowadzał jej ofiary, zbił z desek trumnę i przytargał zwąły ziemi z rodzinnego cmentarza. W zamian zaczął być pojony kroplami jej krwi i stał się niewolnikiem. Wampirzyca dostrzegła w nim zdatnego sługę. W zamian za moc płynącą z jej nieumarłych sił, dar z powabów własnego ciała i obietnicę naprawienia defektów nogi i ust zyskała sobie sługę, który gotów zamiast niej iść w ogień. Na razie nikt we wsi nie zauważył zmiany w jego zachowaniu czy trybie życia, bowiem na Olega mało kto zwraca uwagę. Ale już wkrótce może się okazać, że postanowi wziąć odwet za lata poniżania i traktowania gorzej jak psa...

Natasza Leńska nie urodziła się w Barovii, a przybyła do niej ostatniej jesieni, tuż przed ciężkimi śnieżycami, które na wiele miesięcy zasypały przełęcz. Nigdy nie kryła się ze swoją przeszłością i chętnie opowiadała o życiu w Mordencie pośród zgiełku wielkiego miasta. Wieśniacy z otwartymi ustami słuchali o lampach gazowych rozświetlających mrok nocy, o próbach zaprzęgnięcia maszyn do ciężkiej pacy i kręcili głowami z niedowierzaniem gdy mówiła o broni miotającej gromy. Kilku co bardziej ciekawskich, jednocześnie niedosłych narzeczonych, dowiedziało się, że Natasza pochodzi sąsiedniej Borki, z której musiała uchodzić przed siepaczami Ivana Dilisny. Natasza za zgodą miejscowego *bojara* zajęła jeden z opuszczonych domów i urządziła się w nim skromnie. Żyje spokojnie i na razie nie zdradza planów wyjazdu. W ogródku uprawia trochę warzyw i ziół, niekiedy wypuszcza się z kuszą do lasu na króliki. Miejscowi nie dziwią się jej widokowi i zaczynają traktować jak swoją, zastanawiając, który z chłopców zdobędzie jej serce. Żaden z miejscowych nie podejrzewa, że padł ofiarą przemyślnego oszustwa i świetnie odegranej roli.

Natasza przemieszczała prawdę i fikcję w takich proporcjach, że trudno oddzielić jego od drugiego. Rzeczywiście urodziła się w Borce i musiała z niej uciekać. Nie powiedziała jednak, że powodem dla którego za jej rodziną ruszyli oprawcy Ivana Dilisny były zabójstwa jakich się dopuściła wraz z krewnymi. Część jej krewnych zginęła, jej samej udało się zgubić prześladowców i na długo zaszyła się w Mordencie. Tam podjęła przerwana działalność i wkrótce krew popłynęła po brukowanych uliczkach zaułków. Ciężkie mgły snujące się pośród domów i blask oraz cienie lamp gazowych pomagały przemykać się niezauważenie, ułatwiając polowanie na coraz to nowe ofiary. Życie mieszkańców biednych dzielnic jest tanie, więc nikt nie dziwił się ograbionym, pociętym zwłokom w rynsztokach. Koniec końców jednak ktoś wpadł na trop seryjnego zabójcy i Natasza musiała uciekać. Jej gang, złożony z kontrolowanych przez nią bandziorów, został rozbity i znów tylko Natasza zdołała umknąć. Ruszyła na południowy wschód, aby pośród gór, lasów i śniegów Barovii przecześć kłopoty, jak zwierzę ukryte w norze. Natasza działała w zgodzie ze swoim instynktem, bowiem jest z urodzenia szcurołakiem. Bystrzejsza od większość jej miotu, potrafi dostosować się do życia w wiejskiej społeczności i poskromić swoje instynkty na tyle, aby nie ściągnęły jej na głowę kłopotów. Kłopot w tym, że jest także paranoikiem i prawdopodobnie uzna bohaterów za grupę pościgową. Jak zwierzę zagnane w róg, postanowi uderzyć, zanim oni wykonają ruch...

Aspekt: Zdążyć przed zmrokiem;

Kiedy słońce chyli się ku zachodowi mieszkańcy Barovii stają się nerwowi i jeszcze bardziej obcesowi. Każdy z nich śpieszy ku bezpiecznemu domowi, gdzie wraz z rodziną będzie próbował dotrzeć do świtu. Kiedy drzwi zostaną zaryglowane, a okiennice zatrzasknięte, biada temu, kto nie zdążył do bliskich. Rodzice nie otworzą drzwi nawet, jeśli ich dziecko będzie błagało na progu, mąż pozostanie głuchy na błaganie żony, kochankowie nie ośmielą się uchylić wejścia. Nocą Barovia przechodzi pod rządą istot mroku, a te są zwodnicze i tylko czekają, aby zmylić kogoś nieostrożnego. Nie wejść do domu bez zaproszenia, więc uciekną się do każdego wybiegu, aby zmylić ludzi.

Uosobienie: Każdy mieszkaniec Barovii, który ze strachem w oczach spieszy z daleka do domu, wiedząc, że może nie zdążyć na czas i czeka go rzecz najgorsza w życiu każdego miejscowego: pozostać samemu na dworze, kiedy zło przejmuje władzę nad krainą.

Zagrożenie: Diabeł Sthrad

Jeśli mieszkańcy boją się czegoś lub kogoś bardziej od niespokojnych zmarłych, to jest to ich władca, hrabia Sthrad von Zarovich. Jego rodzina rządziła Barovią od niepamiętnych czasów, a on sam trzyma lud żelazną pięścią od wieków. Rzadko pokazuje się poddanym na oczy, jeszcze rzadziej ingeruje w ich życie, ale prości ludzie boją się go bardziej od morowej zarazy. Podobno wie co mówią, co robią, a także co myślą. Ci, którzy zwrócili na siebie jego uwagę lub spowodowali gniew kończą martwi w płytkim grobie lub spotyka ich jeszcze gorszy los. Istnieje legenda, że raz na pokolenie rodzi się kobieta przeznaczona hrabiemu na małżonkę i biada tej, na którą padnie owo wyróżnienie.

Aspekt: Vistani wiedzą!

Vistani podróżują przez Krainę Mgieł tam gdzie chcą i kiedy chcą. Ich kolorowe wozy są dla nich jedynym domem, a w żadnym miejscu nigdy nie zatrzymują się na dłużej. Większość ludzi traktuje ich podejrzliwie, obawiając się mocy jasnowidzenia i oskarżając o wszelakie nieszczęścia od zaginionych przedmiotów począwszy po choroby bydła czy śmierć w rodzinie. Jedynie w Barovii Vistani czują się bezpiecznie i często karawany ich *vardo* obozują u podnóża góry, na której wznosi się Zamek Ravenloft. Tajemnicą poliszynela jest, że hrabia von Zarovich zawarł z nimi pakt. W zamian za gwarancje bezpieczeństwa i prawo do swobodnego podróżowania, szpiegują na jego rzecz, donosząc o buntownikach, rzeczach niezwykłych w Barovii, a także są jego oczyma i uszami poza jej granicami.

Uosobienie: Madame Estera jest *rauni* karawany z plemienia Zarovan, które ostatnio często można spotkać w Barovii. Jej wozy to pojawiają się, to znikają, a kiedy wracają, światło w najwyższej wieży zamku pali się do bladego świtu. Estera jest dosyć młodą kobietą, co dziwne, bo zwykle rodzinom przewodzą starze osoby. Co się stało z poprzednią *raunie* nie wiadomo, a nikt nie pali się do zadawania pytań. Estera jest władczą, zdecydowaną osobą o ogromnej inteligencji i silnej woli. To kobieta bezkompromisowa, która uwielbia manipulować ludźmi. Ma kruczoczarne włosy, ciemne oczy, gładką ciemną cerę, a jej kobiece powaby sprawiają, że mężczyźni szaleją na jej widok. Dla jej wdzięków mężowie porzucali rodziny, a przyjaciele zabijali wiernych druhów. Estera doskonale o tym wie i często wodzi absztyfikantów za nos dla samej zabawy.

Aspekt: Zamek Ravenloft

Ponure zamczysko hrabiego Sthrada majaczy nad Wsią Barovia jak ponury dzień zapomnianych, ciężkich grzechów. Wędrowcy często mówią, że jego obecność jest tak przytłaczająca, iż wdziera się do myśli. Kolejny ciekawy fenomen to zjawisko optyczne, gdziekolwiek człowiek się nie spojrzy, kątem oka zdaje się zauważać ciemne kontury budowli. Koniec końców można do tego przywyknąć, choć wieśniacy mają zwyczaj zerkać w kierunku zamku, zwłaszcza gdy mówią coś, co mogłoby się nie spodobać władcy. Wydaje się, jakby myśleli, że właściciel fortecy potrafi podsłuchać ich słowa lub myśli. Największym przerażeniem napawa ich widok światła jaśniejącego nocą w którejś z wież lub tętent końskich kopyt i terkot kół, jakie towarzyszą rzadkim okazjom, kiedy z zamku wyjeżdża czarna kareta.

Uosobienie: Zamek Ravenloft i hrabia von Zarovich są jednym. Bez władcy nie ma budowli, a bez budowli władca nie ma swej siedziby. Co więcej, bez Zamku Ravenloft nie byłoby Barovii, podobnie jak i klątwy która ciąży nad krainą. W ponurych murach tej budowli doszło do tragicznych wydarzeń, które przeniosły Barovię do Krainy Mgieł i dały początek nowemu życiu hrabiego. Echa tej tragedii są odczuwalne do dziś zarówno w opowieściach, jak i obyczajach oraz stanie rzeczy, jakie ma miejsce w Barovii.

Aspekt: Krąg z Mgieł

Jakby nie dość wszechobecnej aurze strachu i ucisku, Wieś Barovia i leżący nad nią Zamek Ravenloft otoczone są kręgiem szarej, ciężkiej Mgły. Rozpościera się ona tuż za najdalszymi polami i trwa niezmiennie bez względu na pogodę. Czy to burza czy śnieżycy, czy ciepła letnia noc, czy jesienna plucha, zwały gęstego oparu wirują i kotłują się, formując symboliczną i fizyczną granicę. Biada temu, kto przekroczy ją wbrew woli hrabiego, bowiem czeka go straszliwy koniec. Mgła jest śmiertelnie trująca. Nie jest znane żadne naturalne, magiczne czy naukowe lekarstwo, które mogłoby uratować zatrutego nieszczęśnika. Co gorsza, choć jego śmierć będzie bolesna i powolna, to nie koniec jego cierpień, bowiem następnego zmierniku powstanie z martwych jako zombie lub szkielet pod całkowitą władzą hrabiego von Zarovicha.

Uosobienie: Bela Vistani. Krąg mgły dookoła Zamku i wsi przypomina o tym, że diabeł Sthrad jest niepodzielnym władcą Krainy. Choć wielu umarło o trucizny oparu, zdarza się to rzadko, głównie dlatego, że hrabia nieczęsto ingeruje w codzienne sprawy poddanych. Co więcej, choć nie ma lekarstwa na jej działanie, to istnieje antidotum, które czyni człowieka niewrażliwym na wyziewy. Jego recepturę znają Vistani, którzy chętnie sprzedadzą niewielki, gliniany flakonik za złodziejską sumę. Szczególną estymą cieszy się wśród nich Bela: starszy, chudy mężczyzna o zahukanym wyglądzie. Trudni się pędzeniem samogonu, zbieraniem ziół i ważeniem przeróżnych mikstur. Podróżuje z karawaną w niewielkim *vardo*, do środka którego nie wpuszcza nikogo oprócz *rauni*. Zdaje się, że posiada nieograniczony zapas antidotum, bowiem nie było jeszcze sytuacji, aby odprawił kupca z pustymi rękoma.

Ilustracja tytułowa zaczerpnięta ze strony: <http://www.realadventures.com>

Mapa pochodzi ze strony Mordent Cartographic Society: <http://www.gryphonhill.com/>

Logo Paladyn's Tower Games wykonał Gonzo: <http://blackgromstudio.blogspot.com>