LOVECRAFT

Copyright.

Dawid Karcz

Fundacja Edukacyjna Nausika

Kraków, 2020

Czym jest RPG?

RPG to skrót od Role Playing Games, czyli gier z odgrywaniem roli, znane także jako: gry fabularne, gry wyobraźni lub gry narracyjne. Do rozgrywki w klasycznego RPGa potrzeba tylko stołu, zestawu kostek do gry, które można kupić już w okolicach 15 złotych(Jednak najlepiej jest, gdy każdy ma własny zestaw kości, ewentualnie wystarczą 2 – 3. Najważniejsze, by MG miał własne.), kartki papieru, ołówka oraz oczywiście Mistrza Gry i graczy. Podręcznik do gry w tym wypadku nie jest wymagany, ponieważ Zew Cthulhu udostępnia tzw. Starter – czyli skróconą książeczkę z podstawowymi mechanikami rozgrywki. Można znaleźć go bezpłatnie w internecie na tej stronie

Przedstawione scenariusze posiadają uproszczoną rozgrywkę. Gracze nie mają rozpisanych wszystkich statystyk, gdyż takie umiejętności jak pływanie, czy majętność nie mają w nich znaczenia z racji braku miejsca ich zastosowania. Mechanika walki z myślą o całkowicie nowych graczach również jest uproszczona. Jako Mistrz Gry możesz samemu zmieniać scenariusze w dowolny przez Ciebie sposób, tak by pasował do Twoich graczy, lub zawierał elementy, w których chciałbyś ich przetestować. Wcale też nie musisz stosować się do wszystkich mechanik. Jeżeli uważasz, że niektóre są dla Ciebie zbyt skomplikowane, uprość je i przeprowadź intuicyjnie. Rozgrywki w RPG, dzielą się na scenariusze jednostrzałowe, co oznacza że mamy do czynienia z historią na jedną sesje, czyli jedno spotkanie, a także kampanię – czyli serię spotkań, z tymi samymi postaciami. W kampaniach występuje więcej niż jeden scenariusz, wydarzenia są ze sobą powiązane i pozwalają na kilkanaście, kilkadziesiąt a nawet kilkaset godzin zabawy. Zwykle sesje jednostrzałowe trwają od około 4 do nawet 6 godzin. Scenariusze przedstawione tutaj są krótsze i zajmują od 2 do 3 godzin rozgrywki, w zależności od tego, jakie działania podejmują gracze.

Rady dla Mistrza Gry

Jako Mistrz Gry musisz pamiętać, że scenariusz zdecydowanie nie jest liniowy. Każda decyzja graczy może Cię zaskoczyć i niekoniecznie masz czas, ani możliwość by szukać rozwiązań w podręczniku, czy w scenariuszu. Należy improwizować. Jeżeli znasz historię, motywy postaci niezależnych – na pewno dasz sobie radę. Czasem zdarzy się, że gracze zabłądzą, bądź pójdą w zupełnie inną stronę w miejsca których w scenariuszu nie ma. Możesz próbować ich wypuścić, improwizuj i w tej sytuacji, albo utnij ich zapędy w tak przemyślany sposób, by nie odczuli że nie mogą gdzieś pójść bez Twojego argumentu. Scenariusz składa się z Tła Wydarzeń, czyli historii, która jest stworzona dla Mistrza Gry, by ten dokładnie wiedział, co się stało, kiedy się stało, oraz jakie motywy, oraz cechy charakeru mogą mieć postacie niezależne, które będzie odgrywał. Tło wydarzeń znacznie ułatwia improwizację w sytuacji, w której gracze będą chcieli podjąć niestandardowe decyzje. Scenariusz zawiera także nazwy lokacji, oraz ich opisy(czasami także i graficzne), wraz z tym kogo i co można w nich znaleźć, opisy bohaterów niezależnych, tzw. handouty – przedmioty, które wręcza się graczom - na przykład wycinki z gazet, czy fragment znalezionego przez nich pamiętnika. Oprócz tego, scenariusze zawierają Karty Postaci – są to opisy pomagające w wcieleniu się w postać gracza, jego motywy, ekwipunek, oraz rozpisane statystyki i umiejętności, które sprawdza się w czasie rozgrywki za pomocą rzutów kośćmi.

Rzuty kośćmi.

Zestaw kości RPG, składa się z siedmiu kości. Cyfry poprzedzone K, bądź D, oznaczają kostkę o konkretnej ilości ścianek. K4 jest więc kostką o 4 ścianach. K100 – jest parą kości o dziesięciu ścianach, w której jedna z nich wyraża dziesiętne, a druga cyfry jedności. Jest to kostka, którą rzuca się najczęściej, ponieważ służy do testów statystyk i umiejętności gracza, a także postaci niezależnej.Warto zaznaczyć, że cyfra przed K, bądź D, oznacza krotność rzutu daną kostką. Jeżeli gracz posiada broń dwulufową – może wystrzelić dwukrotnie, a więc dwukrotnie rzuca na trafienie – 2K100. Jeżeli Mistrz Gry chce przykładowo przetestować, czy gracz podniesie dany przedmiot, należy zapytać go o siłę, którą posiada a następnie o rzut kośćmi K100. Jeżeli jego postać posiada 60 siły, każdy rzut od 1-60 oznacza sukces, gdyż ma 60% szansy na to, że mu się powiedzie, rzuty 61-100 oznaczają niepowodzenie. W przypadku niepowodzenia w Zew

Cthulhu gracz ma jeszcze dwie możliwości. Może odjąć sobie brakującą liczbę oczek od statystyki Szczęście, bądź forsować. Forsowanie jest ponowieniem rzutu, jednakże jeżeli tym razem gracz nie wyrzuci odpowiedniej liczby na kostkach, ponosi negatywne konsekwencje. W tym przypadku może upuścić sobie ciężki przedmiot na palce i odjąć 1K4 Punktów wytrzymałości. Forsowanie ZAWSZE ma jakieś negatywne skutki, ale musi być także poparte działaniem gracza. Jeżeli więc gracz chce ponowić rzut poprzez forsowanie, powinien powiedzieć np. Forsuje.

Rady dla Mistrza Gry, ciąg dalszy

Mistrz Gry, jest osobą która jest narratorem historii. Oznacza to, że zajmuje odpowiedzialne stanowisko z racji tego, że musi przygotować scenariusz, znać zasady rozgrywki oraz odgrywać nie jedną postać jak w przypadku gracza, a wszystkie postacie niezależne znajdujące się w historii. Gracze natomiast otrzymują, bądź sami tworzą swoje karty postaci. Wszystko to jest potrzebne do immersji gracza w jego postać. Należy pamiętać, że nie każda postać pasuje do każdego człowieka. Ktoś może źle bawić się odgrywając introwertyka, samemu będąc ekstrawertykiem i na odwrót - choć nie musi tak być, czasami to dobra okazja do rozwinięcia empatii poprzez wejście w skóre swojego przeciwieństwa. Zapewnij graczom dobry klimat. Może cicha muzyka nawiązująca do klimatów scenariusza w tle, półmrok, rekwizyty, lub poproś ich o założenie choćby i prostych części garderoby związanych z czasami w których jest rozgrywka – kapelusze zawsze są super. Rekomenduję także, by poprosić graczy o wyłączenie telefonów. Nie mów graczom w jaki scenariusz będziecie grać, ponieważ narażasz się na to, że go przeczytają. Nie dawaj też wszystkim wglądu do kart i historii postaci – najpierw zastanów się, czy możesz to zrobić. Czasami każdy gracz ma do czynienia z własną indywidualną historią, oraz ma motywy, o których nie powinna dowiedzieć się reszta. Nagradzaj graczy za dobre pomysły, odgrywanie i kreatywność. Jeżeli Twój gracz w Twojej opinii odgrywa postać bardzo dobrze, ma świetny pomysł, czy okazuje się mistrzem perswazji – możesz nagrodzić go dając mu dodatkowy przerzut kośćmi przy teście, czy ułatwiając go. Jeżeli masz do czynienia z kompletnie nowymi graczami, warto przypilnować, by dobrze przeczytali karty swoich postaci, jeżeli jest taka możliwość to i historię swoich kompanów. Następnie przed rozpoczęciem rozgrywki, można

poprosić ich by się przedstawili i krótko opisali. Jeżeli zakończycie sesje – zapytaj swoich graczy o ich odczucia. Poproś ich o wiadomość zwrotną, zapytaj czy im się podobało, jak czuli się w danej sytuacji, czy opisy nie są zbyt długie, czy akcji nie jest za mało. Czy podoba im się system, świat. Czy dobrze czują się w postaciach, co chcą zmienić. Może co, lub kogo chcą spotkać na którejś z sesji. Na koniec. Jeżeli jesteś ciekawy jak wygląda przykładowa rozgrywka, bądź szukasz porad dla mistrza gry – polecam kanał na youtube: Baniak Baniaka.

Na koniec. Jeżeli jesteś ciekawy jak wygląda przykładowa rozgrywka, bądź szukasz porad dla mistrza gry – polecam kanał na youtubie: Baniak Baniaka.

Jakie są korzyści z grania w RPG?

Oprócz świetnej zabawy, nie tylko dla dzieci, ponieważ jest to popularna rozrywka także dla dorosłych, można wymienić takie elementy jak:

- Rozwój i stosowanie wyobraźni.
- Nauka słuchania innych.
- Rozwój komunikacji i umiejętnego przekazywania informacji.
- Planowanie i ocenianie pomysłów drużyny.
- Możliwość przejmowania inicjatywy i podejmowania decyzji w bezpiecznych warunkach (umiejętności przywództwa).
- Rozwój kreatywności.
- Możliwość rozwoju moralności i empatii, dzięki odgrywaniu scen.
- Wzbudzanie ciekawości, które przekłada się także na życie realne. Przykładowo grając w scenariuszu gdzie jest się mechanikiem, gracz może zostać zaciekawiony tym zawodem, dzięki czemu zacznie sięgać do wiedzy z tego zakresu.
- Rozwój umiejętności podejmowania szybkich, stresujących decyzji w bezpiecznych warunkach.
- Odpowiednie dobranie postaci dla gracza, daje możliwość wzmacniania silnych stron osobowości, oraz pracy nad słabymi.

- Rozwijanie słownictwa, między innymi dzięki opisom Mistrza Gry, a także pojawiających się fachowych określeń w fabule.
- Nauka odpowiedzialności. Zarówno Mistrz Gry jak i gracz powinien być odpowiedzialny, ponieważ RPG to gra towarzyska. Mistrz Gry musi być przygotowany, żeby nie zawieść graczy, a gracze powinni zaangażować się w opis kart swoich postaci, by odgrywać je w odpowiedni sposób.
- Mistrz Gry może pisać własne scenariusze, co rozwija zarówno jego styl pisania, wyobraźnie, a także zainteresowania. Napisanie dobrego scenariusza wymaga sporego nakładu czasu, popartego badaniami. Przykładowo, jeżeli chce się wprowadzić do scenariusza element nurkowania w skafandrze – Mistrz Gry musi coś o nim wiedzieć.
- Jest to bardzo bezpieczna rozgrywka w gronie przyjaciół, która na pewien czas daje możliwość na odłączenie się od elektroniki.

Rady dla graczy

Jako gracz, powinieneś dołożyć wszelkich starań, by wczuć się w swoją postać i ją odgrywać. Ważne jest, by odgraniczać własną wiedzę, od tego co wie Twoja postać. Innymi słowym, jeżeli dobrze mówisz po hiszpańsku i dostaniesz do ręki fragment, który jest w tym języku napisany – Twoja postać nie musi go znać i nie możesz przenosić własnej wiedzy do świata RPG.

Nie denerwuj mistrza gry. Mistrz gry ma najodpowiedzialniejsze zadanie z waszej grupy. Musi przeczytać cały scenariusz, opracować jak będą wyglądać jego sceny, w jaki sposób będzie przedstawiać dane postacie i miejsca, oraz znać zasady rozgrywki. Jeżeli wiesz, że się pomylił w zastosowaniu mechaniki, a nie wpływa to drastycznie na grę – nic nie mów. Jeżeli uważasz, że potraktował Cię niesprawiedliwie – powiedz mu to po grze, nie psuj atmosfery. Przeczytaj dokładnie swoją kartę postaci, zasugeruj zmiany przed rozgrywką, jeżeli któreś elementy Ci nie odpowiadają, bądź masz dobry pomysł na rozwinięcie swojej historii – to zdecydowanie pomoże Ci w czuwaniu się w rozgrywkę.

Pamiętaj, że grając w RPG wszyscy odgrywają jakieś role. Jeżeli ktoś jest dla Ciebie niemiły w czasie sesji – to tylko gra, być może taki charakter ma jego postać. Nie można przenosić kłótni w czasie zabawy w świat rzeczywisty. Zastanów się jak zachowałaby się Twoja postać, w takiej sytuacji i odpowiedz jako ona. Co się dzieję w RPGu – zostaje w RPGu.

Nie spóźniaj się na sesję, wyłącz telefon, nie pokazuj swojego zaniedowolenia, czy znudzenia – to może demotywować zarówno mistrza gry jak i resztę graczy. Jeżeli uważasz, że opisy zawarte w scenariuszu są zbyt długie – powiedz to po sesji. Każda informacja zwrotna w stronę mistrza gry, to cenna uwaga, która z rozgrywki na rozgrywkę powinna zapewniać coraz lepszą zabawę. Nie przerywaj Mistrzowi Gry, ani innym graczom opisów, czy ich wypowiedzi.

Pamiętaj, że jako postać, powinieneś mówić jaką czynność wykonujesz. Jeżeli nie powiesz, że wyjmujesz broń, albo trzymasz ją w gotowości – to tego nie robisz. Tracisz na to turę, a w konsekwencji być może nawet życie swojej postaci. Jeżeli znajdujesz list, bądź pamiętnik – Najlepiej przeczytaj go na głos, zamiast dawać go każdemu do ręki. Chyba, że jest to przedmiot, który powinieneś widzieć tylko Ty.

Jeżeli chcesz użyć jednej ze swoich umiejętności, jak gadanina – musisz ją czymś uargumentować. Oznacza to, ze rzeczywiście musisz spróbować przegadać, bądź podpuścić osobę, z którą rozmawiasz i dopiero na prośbę Mistrza Gry wykonać rzut. Jeżeli zrobisz to bardzo kreatywnie, Mistrz Gry będzie mógł nagrodzić się łatwiejszym rzutem.

Rozmawiaj z graczami jako swoja postać. Używaj ich przybranych imion, odwołuj się do ich cech charakteru, historii. Dziel się swoimi przemyśleniami jeżeli jest na to czas. Im więcej będziecie ze sobą rozmawiać w grze, tym będzie wam przyjemniej spędzać ten czas.

Krótkie opisy scenariuszy

Gdzie jest Lyndon?

Jest to scenariusz, który osadzony jest w latach 20’ XX wieku w USA, dokładniej w 1923 roku. Lata 20’ są typowe dla systemu Zew Cthulhu, ponieważ jest to okres, w którym tworzył H.P Lovecraft, uznawany za ojca uniwersum Cthulhu. Należy pamiętać, że są to także lata związane z segregacją rasową, prohibicją, oraz ograniczonych praw kobiet.

Gracze staną przed śledztwem w sprawie zaginięcia męża Pani Betty von Groch – Lyndona. Historia rozgrywa się w ich bogatej posiadłości, gdzie występują liczne postacie czarnoskóre, jako pracownicy fizyczni farmy, oraz tartaku. W postaci Betty von Groch, a także relacji czarnoskórych pracowników, którzy prócz jednej młodej dziewczyny Alice, nie pracują w samym dworze, można zauważyć poważne uprzedzenia rasowe. Dodatkowo jedna z postaci graczy – Wyatt Kitt, jest czarnoskórym pracownikiem agencji detektywistycznej – zdecydowanie nie było to częste zjawisko w tamtych czasach, dlatego też osoba odgrywająca tę rolę, sama w bezpiecznych warunkach może zostać dotknięta uprzedzeniami i stereotypami.

Scenariusz ma na celu ukazanie rzeczywistości Stanów Zjednoczonych, z wcale nie tak odległych czasów i postawienie w trudnych sytuacjach graczy, którzy będą musieli zmierzyć się z realiami XX wieku odgrywając swoje postacie. Celem przygodowym scenariusza jest odnalezienie męża Betty von Groch - Lyndona.

Bjorn.

Drugi scenariusz osadzony jest w okresie średniowiecza. Akcja rozgrywa się pomiędzy dwoma państwami – Vinstadtem, państwem wikingów oraz Imperium Kalamitów – państwie wyznania

monoteistycznego. Nie jest to typowy okres Zewu Cthulhu, jednakże również i ta rozgrywka opiera się o uproszczony system tego uniwersum.

Gracze zostaną powołani do misji dyplomatycznej, która odwołuje się do prawa między Vinami a Kalamitami. Misja polega na zbadaniu zabójstwa Jarla Angusa oraz znalezienie prawdziwego mordercy, a także uwolnienie jednego z synów Cesarza Kalamitów - księcia Alfreda.

Gracze będą posiadać ukryte motywy, dlatego też karty postaci powinny zostać rozdysponowane prywatnie, tak by tylko osoba wczuwająca się w daną postać, wiedziała kim jest. Yana – jest jedyną kobietą i jedynym wikingiem w drużynie. Dodatkową trudnością jest to, że wie więcej od reszty – to czyni z niej postać, która powinna zostać liderem, pomimo tego, że uznawana jest za innowiercę, oraz przedstawiciela płci żeńskiej, co jest podwójną ujmą dla konserwatywnych Kalamitów. Bastian, jest kapłanem Jedynego, który ma na celu podrzucić sfałszowaną ostatnią wolę zabitego Jarla. Natomiast Baldwin – najemnik-awanturnik, jest postacią, która wykorzysta każdą okazję by się wzbogacić i polepszyć swój status społeczny.

Scenariusz ma na celu rozwinięcie komunikacji, w formie poszukiwania konsensusu pomiędzy bohaterami, rowzinięcie przywództwa, a także ukazanie fundamentalizmu religijnego w postaci Inkwizytora Bastiana. Dodatkowo ostatnia konfrontacja bohaterów w walce o swoje motywacje, wymaga od nich umiejętności mówstwa, a także argumentacji.

Gdzie jest Lyndon?

Wprowadzenie

Niniejszy scenariusz został osadzony w Massachusetts w grudniu 1922 roku. Jest to klasyczna epoka dla systemu Zew Cthulhu. Należy pamiętać, że świat w tym systemie nie odbiega od rzeczywistego, oznacza to że jest to okres powojenny, z takimi samymi zależnościami kulturowo-społecznymi, historią i technologią jak nasz w tamtej chwili. Jedyną, ale najważniejszą rzeczą jest jednak ta różnica, że uniwersum stworzone głównie przez H.P Lovecrafta oraz jego następców zakłada istnienie bytów nadnaturalnych, pradawnych bogów, magię, klątwy, rytuały, a także grupy kultystów. Wiedza na ich temat nie jest powszechna, więc wszelkie zachowania ludzi, którzy natknęliby się na tego typu zjawiska, są zupełnie takie, jak w realnym świecie - niedowierzanie, strach, zaprzeczenie, szaleństwo. W niektórych przypadkach zainteresowanie wiodące ku zgłębianiu się w mroczny świat i chęć pozyskania mocy, bądź wręcz przeciwnie - chęć zapobiegania mitom Cthulhu i pomocy niewinnym ludziom. Kluczowymi hasłami, w które powinien zagłębić się mistrz gry prowadzący rozgrywkę w tym systemie są: prohibicja, segregacja rasowa, działanie i powszechność telefonów w tamtych czasach, wartość pieniądza i niektórych dóbr, czy podstawy mody 20’ latach.

Zawartość scenariusza.

1. Tło wydarzeń: Historia Lyndona von Grocha
2. Angażowanie badaczy: W jaki sposób gracze rozpoczynają przygodę.
3. Pięć miejsc: Gracze mogą odwiedzać lokacje w dowolnej kolejności (Prócz Chatki w lesie):
4. Zakończenie: Wskazówki, jak doprowadzić scenariusz do zakończenia

5. Dodatki:

6. Fragment gazety.

7. Notatki i pamiętnik Lyndona

8. Szablony gotowych badaczy.

Tło wydarzeń.

Posiadłość von Groch

Posiadłość von Groch znajduje się 20 mil od Arkham, w miejscowości Attitash. Rodzina von Groch jest w posiadaniu dworu, tartaku, oraz dosyć sporej farmy kukurydzy. Ich pracownikami są głównie czarnoskórzy, którzy pracują dla rodziny już od dekad, wielu z nich urodziło się w tym miejscu - dla nich przypominającym slumsy - mało kto je opuszcza w poszukiwaniu lepszego życia w Stanach Zjednoczonych, ponieważ nie jest to dobry czas dla kolorowych, w szczególności czarnych, bowiem nadal istnieje segregacja rasowa. Rodzina von Groch jest rodziną bardzo zamożną i rozproszoną po Amerycę. 6 lat przed wydarzeniami (1916) w Attitash mieszka wdowiec Robert von Groch, właściciel tamtejszej posiadłości, wraz z dwudziestocztero letnim synem Lyndonem i siostrą Melanią. Stosunki między synem a ojcem nie należały do najlepszych od śmierci jego matki. Robert obwiniał się za jej śmierć spowodowaną guzem w czaszce, który można było usunąć, uważał że nadto zignorował objawy żony Cecylii, biorąc jej powtarzający się ból i zawroty głowy za zwykłą chroniczną migrenę, reagując sprowadzeniem lekarza zdecydowanie zbyt późno. Po jej śmierci wpadł w alkoholizm i dostawał ataków szału, które wyładowywane były w stronę czarnoskórych pracowników - Melania, siedemnastoletnia córka, była jedyną osobą która mogła uspokoić ataki swojego ojca, gdyż bardzo przypominała mu żonę nieboszczkę.

Francja.

Rok po śmierci Cecylii Stany Zjednoczone przystępują do I wojny światowej, w której udział postanawia wziąć Lyndon, wyruszając na front do Francji. Odtąd Robert z córką muszą zarządzać gospodarstwem we dwoje, jest to dla nich trudny i bardzo pracowity okres. Lyndon od października 1917 roku brał czynny udział w bitwach, w roku 1918 został poważnie raniony w nogę pod Cantigny, od tego czasu kuleje i używa laski. Został wycofany do paryskiego szpitala, gdzie odbył rekonwalescencje, lecz nie wrócił już na front, z powodu zmniejszonej mobilności. Lyndon spędził w Paryżu w sumie pięć miesiący, poznając przy okazji kulturę i tradycje Francji, a także wplątując się w pewną nietypową grupę ludzi. Byli to kultyści Nyarlathotepa, boga tysiąca masek, [który jako jeden z niewielu interesuje się ludźmi i jest w stanie spełnić jedno życzenie, obdarza też swoich akolitów zaklęciami, niszczycielską prawdą, dogmatami wiary lub może dać im jedną z demonicznych istot jako asystenta]. Lyndon udając się na spotkanie, nie miał pojęcia że ma do czynienia z czcicielami pradawnych bogów, myślał bowiem że udaje się na palenie opium, którego zawsze chciał spróbować - teraz z daleka od domu miał szansę, na odrobinę szaleństwa zanim będzie musiał wrócić do swojego ojca oraz swoich obowiązków w Attitash. Spotkanie miało miejsce w pięknym podparyskim dworze, brały w nim udział zarówno kobiety jak i mężczyźni i rzeczywiście, palenie opium było jedną z atrakcji tego wieczoru. Lyndon tak naprawdę niewiele pamięta z tego dnia. Wszelkie jego wspomnienia zaszły mgłą, jedyne co potrafi rozpoznać to uczucie jakie towarzyszyło mu podczas tych zdarzeń - silne odprężenie, brak negatywnych myśli, ciągłego bólu nogi, euforia. Wpływ narkotyku na jego towarzyszy był o wiele mniejszy, z racji tego że nabyli już sporą tolerancję - a dodatkowo mieli jeszcze rytuał do odprawienia, więc ich myśli musiały być w miarę czyste. Lyndon leżał odurzony, gdy jego znajomi-kultyści przywoływali Pełzający Chaos (Nyarlathotepa), więc nie widział co się dzieję, ani w jaki sposób ów rytuał jest odprawiany, jedyne co pamięta z tego wydarzenia, to że ukazała mu się jego matka, z której boków wyrastały dwa długie odnóża ze szponami i zapytała go, czy czegoś potrzebuje - Ten jednak nie był w stanie nic odpowiedzieć. Nyarlathotep po zostaniu przywołanym, zabił jednego z wahających się kultystów, po czym przybrał jego postać i wybrał Lyndona, jako osobę którą chciał obdarzyć mocą, ten jednak będąc pod wpływem narkotyków widział w nim swoją matkę i nie był w stanie odpowiedzieć na jego pytanie. Pare godzin później panicz von Groch budzi się pod gdzieś w paryżu, porzucony przez swoich

nowych znajomych i z poważnymi dziurami w pamięci z ostatniego wieczoru.

Powrót do domu.

Parę tygodni później, na początku roku 1919 wraca do domu. Zastaje jednak tylko swoją siostrę - Melanię, od której dowiaduje się że ojciec powiesił się w czasie alkoholowego ciągu miesiąc wcześniej i od teraz sama musiała zajmować się całą posiadłością. Melania wygląda na przemęczoną, wychudzoną z nerwów dziewczynę, której jedynym marzeniem jest odpoczynek od tego przeklętego miejsca i podjęcie się studiów medycznych w Bostonie. Lyndon także jest załamany zaistniałą sytuacją, został bowiem jedynym męskim spadkobiercą majątku von Grochów w Attitash. Po powrocie do domu z frontu, miał nadzieję na szczęśliwe spotkanie z rodziną i przyjęcie powitalne - a nie żałobę i widok cierpiącej, młodszej siostry. Starszy brat zdecydował się wziąć wszystko w swoje ręce i odprawił swoją siostrę na wymarzone studia w Bostonie, obiecując jej , że sam da sobie radę, a poza tym zasugerował, że to już czas znaleźć sobie żonę i ustatkować się. Melania z wielkimi wątpliwościami zgodziła się na takie rozwiązanie i wyjechała do Bostonu. Początkowy okres powrotu do normalnej pracy, a także ponownego przywrócenia świetności przedsiębiorstwa jego rodziny zajęło mu mnóstwo wysiłku. Pomimo całego czasu, który musiał włożyć w swoją posiadłość po powrocie, Lyndonowi udało się znaleźć żonę - Betty.

Początek szaleństwa.

Lyndon był całkowicie zauroczony w swojej żonie i nie przeszkadzał mu nawet fakt, że Betty nie traktowała dobrze czarnoskórych pracowników, a także wydawała mnóstwo pieniędzy na swoje zachcianki. Do połowy 1922 roku wszystko układało się w jak najlepszym porządku. Zarówno finansowo, jak i małżeńsko. Pewnego dnia Lyndona zaczęły męczyć koszmary, stanowiące fragmenty wspomnień z Francji, a także samych wydarzeń z podparyskiego dworu, był przekonany, że przez sen realnie czuł zapach palonego opium, a także odczuwał związane z nim stany. Po pewnym czasie zaczął śnić także na jawie. Głównie ukazywała mu się postać swojej matki z dwoma dodatkowymi, pajęczymi odnożami, a głos w jego głowie początkowo szepczący mu imię “Nyarlathotep” z dnia na dzień przemieniał się w obłąkańczy krzyk zatruwający jego umysł. Lyndon popadł w manię,

poszukując ksiąg i informacji na temat prastarego bóstwa. Przestał całkowicie interesować się posiadłością, a gdy jego żona mu o tym wypominała, nierzadko dopuszczał się na niej agresji. Zaczął znikać po nocach, potem nawet na całe dni i zaszywał się w opuszczonym domku w lesie dwie mile za tartakiem - do którego dostęp miał tylko on, a o jego istnieniu nie wiedziała nawet jego własna żona. W tym miejscu urządził sobie bibliotekę ksiąg mitów Cthulhu, które kupował po wszystkich antykwariatach w Massachusetts, starając zgłębić tajemnice Pełzającego Chaosu oraz przede wszystkim powstrzymać głosy w swojej głowie. Po zdobyciu pod koniec listopada księgi Al Azif, w której wytłumaczone jest kim jest Nyarlathotep Lyndon już nie wracał na posiadłość, bowiem zajął się jej tłumaczeniem i próbą odtworzenia rytuału przywołującego pradawną istotę. W dworze, w jego biurze można odnaleźć pamiętnik zawierający pewne informacje co działo się od jego wyjazdu na front, aż do początku jego szaleństwa, co stanowi poszlakę dla graczy.

Początek śledztwa.

Betty von Groch, zmuszona była zatrudnić nadzorcę do pomocy przy gospodarstwie, ponieważ jej mąż zaginął. Zaczęła poszukiwać także detektywów, mających odnaleźć Lyndona, którego dalej kocha. Znajduje w gazecie organizację znajdującą się w Arkham, przykuwającą jej uwagę i widzi w niej nadzieje, na odnalezienie małżonka. Wykonuje do niej telefon i umawia się na wizytę. Betty przyjeżdża do Arkham i przedstawia graczom całą sytuację [Notka wprowadzająca dla graczy]. Następnie gracze przemierzają 20 mil w automobilu, jest to czas na rozmowy między sobą i immersję w świat np dzięki urywkom z gazet, które przekazać może mistrz gry, bądź sytuacji politycznej związanej np z prohibicją. Po dojechaniu do Attitash, graczom ukazuje się przepiękna i ogromna posiadłość von Groch, farmy wokół których są baraki, gdzie mieszkają czarnoskórzy pracownicy (segregacja rasowa, osobne “domy” dla służby, toalety, stołówka), a w tle widać budynek tartaku i rozległy las. Gracze zostają przywitani przez Betty, oraz nowego nadzorce-pomocnika. Zostaje wydany obiad, przy którym wychodzi zupełnie nie pasująca do postaci delikatnej i uśmiechniętej Betty sytuacja, w której dosyć brutalnie beszta ona swoją czarnoskórą młodą pracownicę, gdyż ta omyłkowo wywraca się niszcząc talerze z posiłkiem - wątek rasizmu i segregacji rasowej jest pokazany w postawie Betty wobec własnych tanich pracowników.

Gracze dostaną od Betty wolną rękę na przeszukiwanie domu i obszaru wokół niego. Będą mogli więc znaleźć pamiętnik, pewne ślady związane z Lyndonem, brakujące księgi w biblioteczce. W czasie rozmowy z przestraszonymi pracownikami, będą mogli uzyskać ich zaufanie dzięki argumentacji i testom gadaniny, czy uroku osobistego, co przekłada się na jakość uzyskiwanych wskazówek. Przy udanym teście, pracownicy będą mogli szczerze wyżalić się na swój los, słabe zarobki i strach przed opuszczeniem tego miejsca, związany z obawą przed znalezieniem innej pracy i utrzymaniu się. Dowiedzą się także o zaginięciu dwóch osób z ich otoczenia. Pojawią się głosy, że pewnie mieli dość pracy na posiadłości i postanowili uciec, ale także takie, które wskazywałyby na ich tragiczny los.

Po ułożeniu układanki, oraz dowiedzeniu się o opuszczonej chatce w lesie, gracze mogą się do niej udać. Mistrz gry musi zawsze pilnować, czy gracze mówią o tym, że np zabierają ze sobą broń, albo że ją przeładowywują, musi także pilnować ilości amunicji, która jest wystrzeliwana. Jeżeli gracz nie mówi, że coś zrobił - to tego nie zrobił i ma to swoje skutki. Przy opuszczonym domu widać pierwsze ślady krwi na śniegu, a nawet dwa ucięte palce, należące do dwójki młodych afroamerykanów. Po wejściu do środka widać ogromny bałagan, czuć zapach zgnilizny, wszędzie walają się książki, zapiski i rysunki nawiązujące do okultyzmu. Gracze powinni rzucić na spostrzegawczość, aby odnaleźć na ziemi dobrze ukryty właz do piwniczki, w której znajduje się Lyndon. Ważna jest kolejność wchodzenia bohaterów. Pierwszy gracz ma największe szanse na zostanie zaatakowany pierwszy, gdy dojdzie do konfrontacji. Gracze po zejściu do piwnicy widzą postać obróconą do nich plecami. Na przeciwko Lyndona jest księga, zapalone świece, w powietrzu unosi się słodki zapach opium, a dookoła widać rozczłonkowane ciała zaginionych - jest to moment, w którym gracze rzucają na poczytalność. Zbyt wysoki wynik, może skutkować nawet ucieczką jednego z nich, bądź utratą przytomności.. Od graczy zależy, czy zechcą z nim porozmawiać, czy od razu przejść do ataku. Jeżeli zostanie wybrana opcja pierwsza, Lyndon będzie milczeć, po czym obróci się i zaatakuje, wtedy gracze będą mogli zauważyć, że z jego klatki piersiowej wystają trzy długie na dwa metry macki, żyjące jakby swoim życiem. W przypadku zaatakowania bez rozmowy, dochodzi do konfrontacji, w której inicjatywę mają gracze. Po stoczonej walce, od graczy zależy co zrobią z zaistniałą sytuacją. Mogą pokazać Betty, co stało się z jej mężem, bądź uciec do Arkham. Tutaj

zakończenie jest ściśle powiązane z decyzją mistrza gry, opartą o działanie graczy. Należy pamiętać, że system Zew Cthulhu, należy do tych, w których występuje wysoka śmiertelność, graczy. Więc równie dobrze mogą nie przeżyć spotkania z Lyndonem, bądź będą potrzebowali pomocy medycznej. Wtedy zakończenie jest jeszcze bardziej nieprzewidywalne.

2. Angażowanie Badaczy.

Gracze powinni przeczytać karty postaci swoje, a także swoich towarzyszy, by lepiej wczuć się w rozgrywkę, dodatkowo przed sesją, należy przesłać im notkę wprowadzającą dla graczy.

[Notka wprowadzająca dla graczy] Parę dni temu zadzwoniła do was kobieta z Attitash, która chciała umówić się z wami na spotkanie w celu zatrudnienia Agencji Longberry do rozwiązania sprawy zaginięcia jej męża Lyndona. Nie podzieliła się wieloma szczegółami przez telefon, ponieważ chciała się z wami spotkać osobiście. Przyjechała przed południem. W agencji byli wszyscy prócz Wyatta, który załatwiał sprawy na mieście. Betty von Groch nie wyglądała na zmartwioną zaginięciem swojego małżonka, podczas rozmowy zachowywała zimną krew i uśmiech na twarzy. Powiedziała, że znalazła waszą agencję w gazecie i postanowiła się skontaktować, bowiem nie ufa policji, uważa że osoby prywatne bardziej angażują się w śledztwo. Nie przedstawiła wielu informacji, zaprosiła was do swojej posiadłości, powiedziała że zapewni transport, nocleg i wyżywienie. Jedyne czego się dowiedzieliście, to że mają posiadłość, na której znajduje się tartak, oraz farma. Oba te przedsiębiorstwa należą do nich. Lyndon von Groch pare tygodni przed zaginięciem miał zacząć się zachowywać nieco dziwnie, stał się bardziej impulsywny, nie przyznała tego, ale po jej mowie ciała można by wywnioskować, że dochodziło do przemocy między nimi. Betty mówi, że kocha swojego męża i że na pewno nic mu nie jest, być może potrzebuje trochę czasu dla siebie, ponieważ od powrotu z I Wojny Światowej całą swoją energię poświęcał na rozwój posiadłości. Pani von Groch wspomina także o tym, że była zmuszona zatrudnić nadzorcę, ponieważ sama nie jest w stanie prowadzić biznesu, szczególnie tartaku, który zdecydowanie wymaga męskiej ręki. Jedyne więc czego się dowiedzieliście, to to, że państwo von Groch prowadzą tartak, oraz mają farmę, Pan Lyndon od kilku tygodni dziwnie się zachowywał i

pewnego dnia po prostu zniknął. Wyszedł z domu i nie wrócił. To niewiele, ale macie nadzieję na to, że więcej dowiecie się na miejscu. Kwestia wynagrodzenia zostaje otwarta, najpierw musicie pojechać do Attitash. Przynajmniej nie ponosicie kosztów związanych z transportem i noclegiem.

3. Lokacje

Automobil.

Przed wydarzeniami z gry (jak i przed samą sesją), graczę dostaną informację, że odbyło się w ich biurze w Arkham spotkanie z Betty von Groch, jak wygląda jej sprawa, gdzie jadą i czego mogą się spodziewać (opis do stworzenia). Jest 17. Grudzień. Fabuła zaczyna się w automobilu kierowanym przez George, gadatliwego szofera (odgrywana przez Mistrza Gry, ma na celu nawiązanie rozmowy z graczami, którzy pierwszy raz grają w RPG i być może sprowokowanie rozmowy między nimi, by lepiej wczuli się w rozgrywkę i w postacie. Mistrz gry może pytać o co chcę, pogodę, pogląd na tematy polityczne, prohibicje, zapytać o zawody - ma wolną rękę, jest to w końcu gra ściśle powiązana z improwizacją). Jeden z graczy ma ze sobą najnowszą gazetę w której może wyczytać o wczorajszym udanym zamachu na Gabriela Narutowicza - prezydenta Rzeczpospolitej Polski - powinien zrobić to na głos, by reszta słyszała. Po pewnym czasie, w zależności od decyzji Mistrza Gry, ekipa detektywów dojeżdża do posiadłości von Groch w Attitash. Zakładamy, że podróż trwała około 4h i dojechali tam mniej więcej przed porą obiadową.

George-Szofer

George jest młodym gadatliwym chłopakiem, który od niedawna pracuje dla rodziny von Groch. Zawsze elegancko ubrany i gotowy do pracy, choć odkąd zaginął Lyndon ma jej nieco mniej. Ma krótko obcięte blond włosy, delikatny wąsik i wieczny uśmiech na twarzy. Lubi pochwalić się automobilem, którym kieruje i zawsze wspomina o tym, że ma aż 20 koni mechanicznych.

Informacje: Niewiele wie. Nie przebywa w Dworze cały czas - stałą pracę ma tylko w regularnych godzinach porannych i popołudniowych, kiedy jeździ po codzienne zakupy, czasami ma coś przewieźć, odebrać lub

odstawić gości. Wie, że Lyndon zaginął i jest zaskoczony zachowaną zimną krwią Pani Betty, szczególnie kiedy ostatnio jej mąż stał się bardziej agresywny - podejrzewa, że mógł na nią podnieść rękę, ale to nie jego sprawa - Jeżeli gracze zapytają o to, jak układało się państwu von Groch, przy udanym teście gadaniny George może wspomnieć o tym, że na pare tygodni przed zniknięciem Lyndona, dochodziło do nerwowych sytuacji między nimi, ale nie ma ochoty wchodzić w szczegóły.

Wprowadzenie graczy. (Przykładowe)

Automobil przejeżdża przez malownicze ogrody, otoczone rozległymi lasami. Gdzieniegdzie można zauważyć fontanny, miejsca do siedzenia i altanki. Wszystko jednak pokryte jest warstwą cienkiego śniegu. Auto zatrzymuje się przed piękną, czarną mosiężną bramą. Przez pręty w bramie wykrzywione w florystyczne wzory, widać zadbany renesansowy dworek, którego lewą część oplótł bluszcz, który wraz z początkiem zimy zgubił już swój zielony kolor. Do bram podchodzi dwójka pracownika w celu ich otwarcia. Automobil wjeżdza do środka. Zatrzymujecie się naprzeciwko drzwi wejściowych do dworu, w których stoi już Betty von Groch, brunetka z włosami do ramion, ubrana w delikatny jasny kapelusz i suknie w zgniłozielonym kolorze, którą przepasa pasek mający uwydatniający jej kobiecą sylwetkę. Obok niej stoi postawny mężczyzna, ubrany w strój roboczy. Ciężkie buty, spodnie z szelkami i biała ubrudzoną ziemią koszulą. W ręku zaś trzyma rozżarzonego papierosa. Kierowca wychodzi, otwiera drzwi pasażerom.

Wychodzicie i od razu podchodzi do was uśmiechnięta, pełna nadziei Betty. Nadzorca dokańcza palić papierosa i po chwili podąża za nią.

- Witajcie, haha w moich skromnych progach Jak minęła podróż? *Betty patrzy podejrzliwie na Wyatta.*

Gracze prowadzą luźną rozmowę z Betty

Po chwili podchodzi do was nadzorca i wita się z wami mocnym uściskiem dłoni, dla kobiet jest nieco delikatniejszy i przedstawia się.

- Dzień dobry, jestem John Wells. Pracuję dla Pani von Groch pomagając jej tymczasowo przy nieobecności męża. Mam nadzieję, że są państwo profesjonalistami i uda wam się odnaleźć Pana Lyndona. No i szczerze mówiąc, nie spodziewałem się w drużynie detektywistycznej kobiet, do tego dwóch. To chyba rzadka sytuacja, prawda? John uśmiecha się serdecznie patrząc na was.

Gracze prowadzą rozmowę z Johnem.

Nagle Betty przerywa rozmowę

Dobrze, John. Pomęczymy naszych detektywów później, na pewno są wykończeni po podróży, albo przynajmniej głodni. Zapraszam państwa na obiad. W domu jest jadalnia główna w której się odbędzie. Proszę się rozpakować i odświeżyć. Alice. Pokaż państwu pokój.

Zwraca się do czarnoskórej drobnej młodej kobiety, ubranej w strój służby, która stała gdzieś z boku.

Dobrze, proszę Pani. *Alice ze zniżoną głową zabiera was ze sobą do środka Dworu. Jest to szeroki budynek z jednym piętrem. Po przejściu przez próg widzicie, że środek wyposażony jest w przepiękne klasyczne dębowe meble. Skręcacie w prawo, idziecie chwilkę omijając po drodze pejzaże wiszące na ścianach, portrety postaci, najprawdopodobniej przodków i jedno otwarte pomieszczenie po prawej wyglądające na kuchnie. Dochodzicie do schodków umiejscowionych po lewej stronie i wchodzicie na piętro*. Piętro sypialniane. Przed państwem dwa pokoje, są wysprzątane, założone są nowe prześcieradła, każdy z nich posiada własną toaletę. Pani von Groch, powiedziała, że mogą się państwo czuć jak u siebie i zaglądać wszędzie, gdzie tylko Państwo chce i o każdej porze dnia. Czy macie Państwo jakieś życzenia, bądź pytania?

Gracze mogą porozmawiać z Alice. Tak jak każda postać, odpowie ona na proste pytania, czyli te, na które zna odpowiedź i te na które chce, bądź nie boi się odpowiedzieć. Jeżeli gracze zapytaliby przykładowo, jak są traktowani pracownicy, Alice skłamię - ale graczę będą mogli rzucić kośćmi na psychologię. Jeżeli rzut się uda, któryś z graczy zauważy, że coś jest nie tak, albo nie uwierzy w jej słowa. To

również jest informacja, która powinna być odegrana przez gracza. Przykładowo po odejściu pokojówki, powie swoich współtowarzyszom, że coś jest nie tak. Gracz będzie mógł od razu zwrócić uwagę kobiecie, że czuje iż kłamie. Dosyć oczywistą reakcją człowieka na coś takiego, jest wyczucie bycia zaatakowanym. Gracz będzie mógł zastosować urok osobisty, perswazje, bądź zastraszanie, jednak test w tym wypadku byłby trudny z racji wyczucia złych intencji. Przy niepowodzeniu Alice może uciec z pokoju i próbować omijać graczy. Gra RPG wymaga od Mistrza Gry, by ten wczuwał się w każdą z ról i próbował odgrywać sceny jak najbardziej naturalnie

Po rozmowie: Alice lekko się kłania i odchodzi. Zostajecie sami.

Gracze w celu dalszego zwiększania immersji powinni porozmawiać, podzielić się pokojem, pooglądać meble, być może otworzyć okno, czy odsłonić firankę. Proste czynności, które wykonywaliby po wejściu do np. hotelowego pokoju po podróży. Mistrz gry daję chwilę czasu na pobycie graczom samemu, po czym znowu przychodzi Alice i zaprasza ich na obiad.

Słyszycie drobne tupanie po schodach, ktoś do was idzie. Pojawia się Alice. - Za chwilkę podamy obiad, mogą państwo już schodzić. Jadalnia znajduje się naprzeciwko wejścia do domu, po lewej stronie. Na pewno państwo trafią. *Służka znów się lekko kłania i odchodzi.* **Jeżeli gracze decydują się już zejść:** *schodzicie po schodach, widzicie wzmożony ruch w pomieszczeniu naprzeciwko siebie, dużo mijających się postaci w kuchni przygotowywujących talerze, w powietrzu unosi się intensywny zapach pieczonego mięsa, na który reagujecie wzmożoną produkcją śliny i burczeniem w brzuchu. Jesteście bardzo głodni. Nawet zegar wiszący obok przypomina wam o tym, że nie jedliście od siedmiu godzin. Właśnie wybija 14:00. Po dojściu do skrzyżowania korytarzy, patrzycie w prawo i widzicie przeszklony taras. Idąc w jego stronę zaraz po prawej widzicie przejście do jakiegoś dużego pomieszczenia, ale to nie jadalnia, bo ta miała znajdować się po lewej i rzeczywiście jest. Wchodzicie do środka i widzicie ogromny stół, wokół którego służba energicznie pracuje, nakrywając go, kończąc ścierać kurze i odkrywają okna, by wpuścić nieco więcej światła do środka.. Przypomina to trochę obraz pracujących mrówek. Po prawej od stołu znajduje się okno z widokiem na taras i to co za nim, czyli rozległy zielony*

teren, a w jego granicy gęsty mieszany las z potężnym Tartakiem w lewym rogu. Obok okna jakieś masywne drewniane komody. Po prawej stronie stołu kominek, oraz fortepian. Mistrz gry prosi graczy o rzucenie na spostrzegawczość - Widzicie (bądź jeden z was, albo żaden nie widzi), że wszystkie pracownice tego dworu oprócz Alice są białe. Nagle ruch ustał i wszystkie służki, a naliczyliście ich w samej jadalni 6, wyszły w rządku, prócz jednej, zostawiając za sobą nakryty stół. Ostatnia kobieta, która została podchodzi i mówi.

- Przepraszam państwa, ale czy Pan *zwraca się do Wyatta.* Mógłby zjeść w innym pokoju, razem ze służącymi? **Od graczy zależy jak poprowadzą rozmowę. Mogą nawet poprosić o przyjście Pani Betty, by z nią porozmawiać, lecz ta bez poważniejszych argumentów nie będzie zadowolona z obecności Wyatta. Takim argumentem jest to, że Wyatt walczył na wojnie. Zupełnie jak Lyndon.**

Proszę zasiadać. *Odezwał się pojawiający w progu John. Gracze siadają. A wraz z nimi John.*

- Jak wam się podoba dwór?

Rozmowa graczy z Johnem. W sytuacji w której gracze nie wyjdą z inicjatywą zapytania o swoje zadanie, mistrz gry może zapytać jako John co planują i pociągnąć trochę rozmowę. *Do pomieszczenia wchodzi Betty, jak zwykle uśmiechnięta i siada przy stole.*

- Jak tam, wypoczęli nieco państwo?

Rozmowa podobnie jak wyżej, jednak mistrz gry szybką ją urywa - *W drzwiach pojawiają się kucharki, które niosą posiłek w porcelanowych wazach, uwijają się z tym bardzo sprawnie. Na końcu tego kordonu idzie Alice, bacznie obserwowana przez Panią domu, również niosąca jakiś ceramiczny pojemnik. Nagle Alice potyka się o zbyt długą sukienkę i ląduje na ziemi rozbijając wazę z zupą. Wszyscy na chwilę zamarli. Widzicie Betty von Groch, która gotuję się od środka i krzyczy:*

- Pieprzeni czarni, nie potrafią zrobić nawet najprostszej rzeczy. Po co ja w ogóle zgodziłam się, żeby wpuścić Cię do domu? Lyndon ma za dobre serce,

powinnaś nadal pracować przy kukurydzy, przynajmniej nie musiałabym na Ciebie patrzeć. Wystarczyłoby zapłacić po półtora dolara dziennie więcej za pracownika i miałabym tu normalnych, białych ludzi.

Alice na czworakach zaczyna zbierać się z podłogi, cała wysmarowana zupą pomidorową przeprasza roztrzęsionym głosem, mówiąc że posprząta. Betty milczy z mocno zaciśniętymi ustami i odwraca wzrok. Alice wstając ślizga się i znowu upada, tym razem na kości ogonowej. To wszystko dzieję się pół metra od was, tuż u waszych stóp. **Mistrz gry daje szansę na podjęcie jakiejś decyzji milcząc przez chwilę, by do graczy mogło dojść w jakiej sytuacji się znaleźli. Jeżeli któryś z nich decyduje się na pomoc - pomaga Alice wstać, następnie MG może zapytać czy pomoże jej też sprzątać, jeżeli taka propozycja nie padnie z ich ust. W sytuacji w której któryś z graczy zobowiązuje się na dalszą pomoc Alice, Betty jest z tego faktu niezadowolona używając argumentów: Co Pan/Pani/Państwo robią? Przecież to jej wina, a poza tym jej za to płacę! niech bierze odpowiedzialność za swoje czyny, proszę siadać. Jeżeli gracze nie posłuchają Betty, ta odwróci wzrok i będzie milczeć przez dłuższy czas, aż do zakończenia obiadu. Mistrz gry w tym momencie prowadzi sytuację. Alice niezbyt chętnie daje sobie pomóc, ale chcę jak najszybciej stąd wyjść, a zresztą i tak już jest w dużych kłopotach. Przy braku pomocy, gracze po prostu siadają przy stole i czekają aż Alice posprząta i wyjdzie.** *John dalej siedzi w milczeniu, wygląda na niezadowolonego z wybuchu swojej przełożonej. Ale w przeciwieństwie do was, nie jest tym zaskoczony. Któż spodziewałby się, że w tak drobnej kobiecie o pozytywnym usposobieniu może kryć się tyle wrogości. Po posprzątaniu wreszcie dostajecie jedzenie. Ziemniaki z pieczonym indykiem w sosie żurawinowo-chrzanowym. Zaczynacie jeść.* **Tutaj MG milknie, by gracze mogli odegrać sytuację. Mogą tu padać różne pytania dotyczące sprawy, działalności, pochwały dla strawy i gościnności którą otrzymują itd. Żeby dobrze poprowadzić tą sytuację należy po prostu wiedzieć czym zajmuje się małżeństwo von Groch i znać scenariusz.** *Obiad dobiega końca, jest godzina 15:00. Betty von Groch odchodzi od stołu i mówi, że macie wolną rękę w kwestii śledztwa, nikt wam w niczym nie będzie przeszkadzać i dodaje, że kolacja będzie na was czekać w pokojach, nawet jeżeli wrócicie bardzo późno w nocy. Pyta jeszcze o jutrzejsze śniadanie, podają je o 7:30, ale jeżeli to za wcześnie lub za późno to jest możliwość przygotowania wałówki.* **Jest godzina 15 - 15:30, do tego grudzień, więc**

szybko robi się ciemno. Gracze do wieczora mają czas na rozejrzenie się po okolicy, mogą się rozdzielić. Zwiedzić dom, Tartak, farmę, baraki, porozmawiać ze służbą, z Johnem itd. Mogą zrobić to w dowolnej kolejności. Dlatego zostanie przedstawiony opis możliwych opcji i spotykanych tam postaci. Następny dzień, jest już dniem finałowym, w którym gracze powinni dostać wystarczająco informacji na temat tego czym może zajmować się Lyndon, oraz gdzie jest. Jest to chwila, w którym bohaterowie muszą przygotować się na wejście w głąb lasu i to, na co ich tam czeka. Pamiętaj, że każda akcja zabiera jakiś czas. Informuj graczy, która jest godzina.

Betty von Groch - żona Lyndona

Betty jest drobną 25 letnią kobietą z dobrego domu. Ma czarne włosy do ramion i zawsze chodzi elegancko ubrana - w większości przypadków jest to suknia i kapelusz. Poznała się z Lyndonem przypadkiem, gdy ten przyjechał do jej miasta Newburyport, oddalonego od Attitash o 5mil. Jest to stereotypowa dama, która lubi wydawać pieniądze męża na swoje zachcianki - co ten bez problemu czynił. Kocha swojego męża, ale żałuje że ten zatrudnia czarnoskórych pracowników, do których czuje niechęć. Gdyby zależało to od niej, zwolniłaby wszystkich i zastąpiła ich białymi robotnikami, mimo tego że tym należałoby płacić około ⅓ więcej. Omija baraki szerokim łukiem. Od czasu zaginięcia Lyndona była zmuszona do większej interakcji z pracownikami, dlatego też bardzo szybko znalazła tymczasowe zastępstwo w postaci Johna Wellsa. Nie posiada żadnych głębszych relacji prócz męża, nie ma wielu znajomych, ale darzy sporą sympatią swoje służki, prócz Alice - uważa, że jej miejsce jest na farmie, a nie we dworze. Zdecydowanie nie jest lubiana przez czarnoskórych robotników, którzy boją się rozwoju wydarzeń, w sytuacji gdyby jej mąż nie wrócił. To miejsce i ta praca jest ich domem, mimo tego że warunki nie należą do najlepszych.

Informacje: Wie gdzie co znajduje się na posiadłości, nie wie jednak o istnieniu chatki w lesie. Pod nieobecność męża jest osobą decyzyjną, jednakże utrzymuje wszelkie decyzje podjęte przed nieobecnością męża - m.in o tym by Alice pracowała w domu. Zupełnie nie ma negatywnych myśli dotyczących losu swojego męża, uważa że wszystko się ułoży i ten albo wróci sam, albo odnajdą go detektywi, których wynajęła ponieważ nie

ufa policji, uważa że są niekompetentni, a osoby prywatne będą miały przynajmniej motywacje w postaci nagrody pieniężnej. Betty pozwala detektywom na zaglądnięcie w każdy zakamarek, nawet jej sypialni - pod warunkiem, że nie robią tego późnym wieczorem. Jeżeli gracze będą chcieli dostać się do któregoś z barków, Betty dosyć nieśmiało powie, że w środku są alkohole. Dlatego szafki są zakluczone. Betty nie wie, gdzie znajduje się klucz do gabinetu Lyndona, ale sugeruje wezwanie ślusarza, bądź w ostateczności wyważenie drzwi. Betty nie wie też nic o księgach okultystycznych Lyndona, oraz jego rysunkach. Betty zauważyła, że Lyndon powtarza jakieś słowo, ale nie wie co to znaczy - nyarlathotep. Jeżeli gracze będą potrzebować dostać się do Antykwariatu w Amesbury, Betty bezproblemowo zasugeruje podwózkę przez Georga (szofera). Podróż w jedną stronę to niespełna 20 minut automobilem. Jeżeli Betty zobaczy zwłoki swojego męża - oszaleje, przestanie mówić i będzie bez celu snuć się od okna do okna w domu. Ważne jest, że Betty nie wiedziała, że agencja posiada czarnoskórego pracownika. Jest bardzo zdziwiona, gdy Wyatt wychodzi z samochodu, ale próbuje nie dać po sobie poznać niechęci do niego. Betty będzie mogła poprosić zatrudnionych przez siebie detektywów, by ich czarny towarzysz nie jadł z nimi przy jednym stole. Gracze mogą na to przystać, sam Wyatt może się zgodzić - wtedy nie będzie go przy obiedzie, tylko zje ze służbą, albo mogą użyć perswazji, tłumacząc Pani domu, że jest to ich współpracownik, szanują go, wiele dla nich zrobił. Jeżeli zastosują argument, że Wyatt walczył podczas I WŚ, test perswazji będzie prosty (połowa wymaganego rzutu). Kto wie, czy nie spotkał kiedyś Lyndona? może walczyli ramie w ramie?

John Wells - Nadzorca

35 letni umięśniony mężczyzna, którego zawsze można spotkać palącego papierosa. Czarne włosy zaczesane do tyłu, zadbana broda, zazwyczaj ubrany w jeansy na szelkach i białą koszule. Nie boi się pracy, czerpie radość z jej trudu i późniejszego odpoczynku. Nie spędził jeszcze w posiadłości wiele czasu, a już jest szanowany wśród wszystkich pracowników. Bardzo podoba mu się tutejsza ziemia i praca. Ma nadzieję, że będzie mógł zostać na dłużej, ale nie wspomina o tym Betty von Groch. Po prostu robi swoje.

Informacje: Niewiele wie o Lyndonie, bo nigdy go nie spotkał. Wie gdzie znajdują się poszczególne miejsca, bo to część jego pracy. Większość czasu spędza przy tartaku pilnując dostaw i współpracowników. Nie podoba mu się zachowanie Betty wobec czarnoskórych pracowników, bo sam nie uznaje różnic międzyrasowych. Według niego liczy się wartość człowieka, a nie jego kolor skóry. Jednak w tej kwestii również nic nie może zrobić, bowiem jest tu od niedawna, a po drugie sam jest zatrudniony przez Betty von Groch. John Wells może mieć także ukryty motyw. John Wells wie, gdzie jest Lyndon, ponieważ widział go wędrującego w stronę lasu, wie o chatce oraz wie w jakim stanie jest Lyndon, dlatego jego planem będzie poczekanie aż ten sam doprowadzi do swojego upadku - wtedy spróbuje uwieść Betty, oraz przejąć interes. Nie wie jednak, że Lyndon rzeczywiście ma do czynienia z pradawnym bóstwem, myśli że po prostu zwariował. Jeżeli w jakiś sposób graczom udałoby się odkryć tajemnicę Wellsa, ten będzie mógł zaproponować im wspólne przejęcie interesu, jeżeli pomogą mu w pozbyciu się szaleńca z chatki. Można wymyślić jakąś poszlakę, która mogłaby doprowadzić do złapania Johna na knuciu. Być może romans z Betty - spotkanie go wychodzącego z jego sypialni, gdy gracze wrócą późnym wieczorem do domu, albo postanowienie śledzenia go, gdy gracze zdobędą informacje od służby, że często widują go wchodzącego do lasu, po stronie po której nic nie ma. Jeżeli gracze nie zgodzą się, będą mogli go zastraszyć by ten zdradził położenie chatki, lub wziąć go do niej ze sobą. Wtedy mistrz gry będzie odgrywać scenę prowadzenia drużyny przez gęsty las, wejścia do środka, oraz gracze dostaną kolejną osobę biorącą udział w walce z Lyndonem. Podczas swojej rozgrywki, gracze byli dosyć nieufni wobec Johna Wellsa, dlatego postanowili podjąć drastyczne kroki porywając go i przesłuchując.

Dworek. Parter

Pokój dla służby - Pomieszczenie przeznaczone dla służby dworu, są w nim szafy z ubraniami, toaletka i stół z kilkoma krzesłami, przy którym mogą zjeść posiłek. Białe pracownice domu są traktowane bardzo dobrze. Jeżeli nie jest to późny wieczór, zawsze można spotkać tu jakąś służącą.

Kuchnia - Pomieszczenie z dużym stołem, dwoma kuchenkami, lodówką i licznymi szafkami, gdzie znajdują się typowe dla kuchni wyposażenie.

Jadalnia - Po prawej od wejścia okno, z którego widać taras, w lewym kącie tartak, przy którym płynie rzeczka i wszechobecne lasy dookoła posiadłości. Pod tą samą ścianą liczne komody zawierające głównie wiele zestawów zastaw stołowych i zamknięta szafka, w której są alkohole na specjalne okazje. Naprzeciwko drzwi jest kolejne spore okno, z którego widać mostek i jakąś ścieżkę między drzewami - prowadzącą do baraków. Po lewej stronie pomieszczenia znajduje się fortepian i kominek.

Sala bankietowa - To duże, niemalże całkowicie puste pomieszczenie, które zapełnia się przy specjalnych okazjach. Jedyne co można tu zobaczyć to instrumenty muzyczne podwieszone naprzeciwko wejścia do sali, oraz kilka wózków służących do przewożenia potraw i napojów bankietowych.

Taras - duży taras. na którym znajduje się stół jadalny na cieplejsze dni. Przy balustradach jest wiele doniczek, lecz stoją puste gdyż jest zima. Z Tarasu bardzo dobrze widać tył dworu oraz posiadłości. W lewym rogu tarta i ścieżka między drzewami za którymi prześwitują baraki oraz pole, chyba kukurydzy. Oprócz tego, naprzeciwko tarasu widać krzewy, drzewka owocowe, altanę i ławeczki. Widok wiosną z tego miejsca musi być zjawiskowy.

Dworek Piętro

Pokój gości 1 i 2. - Są to pokoje, które nie różnią się od siebie. Są dosyć sporę, przeznaczone do spania dla dwóch osób. Znajdują się w nich po dwa pojedyńcze łóżka z szafkami nocnymi złączone w jedno, szafa, komoda, nad którym jest lustro, toaletka za kurtyną. Okno naprzeciwko drzwi wskazuje na front posiadłości, widać z niego podwórko oraz ogrody. W pokoju

gościnnym numer 1, znajduje się także okno z widokiem na prawą stronę posiadłości. Widać, że dwór otoczony jest ogrodami i lasami na ich skrajach.

Łaźnia - Wykafelkowane pomieszczenie z minibasenem pośrodku mogącym pomieścić cztery osoby. Po prawej stronie od wejścia w rogu stoi wanna, oraz kamienna półka na której ułożone są ręczniki, sól i płyny do kąpieli.

Sypialnia von Groch - Pokój z dużym podwójnym łóżkiem znajdującym się na prawej ścianie. Naprzeciwko niego spora, masywna komoda nad którym wisi lustro. Na prawo od komody w samym rogu pokoju - stolik z kosmetykami Pani von Groch, przyrządy do makijażu, małe lusterko. Pomiędzy komodą a stolikiem spore zasłonięte okno. Drugie znajduje się naprzeciwko wejścia do pokoju również jest zasłonięte. Po prawej od okna spora szafa na ubrania. Zwyczajna sypialnia, nie ma w niej nic nadzwyczajnego.

Salon dla gości z kominkiem - Jest to jedno z ważniejszych pomieszczeń dla rozwiązania sprawy. Salon wygląda jak typowa męska jaskinia.Po prawej znajduje się kominek naprzeciwko którego znajduje się stolik, sofa i dwie skórzane fotele. Na obu sąsiednich ścianach od kominka znajdują się dwa spore zasłonięte okna. Lewe wskazuje na tył posiadłości, prawe na jego prawą stronę. Przy kominku znajduje się także zamknięty barek z alkoholami. Natomiast naprzeciwko drzwi jest regał z książkami. Po rzuceniu na prosty test spostrzegawczości, można zauważyć że brakuje paru książek, co tworzy przerwy między pozostałymi. Ta sama ściana jest także częścią gabinetu Lyndona, którego drzwi znajdują się na lewo od okna wskazującego na tył posiadłości. Drzwi są zamknięte. Gracze mogą posłużyć się testem na otwieranie zamków/zręczność, bądź poprosić Panią Betty von Groch o klucz - ta jednak mówi, że nie ma do niego dostępu. Lyndon musiał zabrać go ze sobą. Gracze mogą zapytać o pozwolenie na wyważenie drzwi. Właściwie uargumentowane działanie wymaga prostego testu na perswazje/gadanine bądź urok osobisty. Betty von Groch mówi, że w zasadzie nigdy nie wchodziła do jego gabinetu, uznała to miejsce za jego pokój, męską jaskinie, w którym odpoczywał i pisał, a ona nie śmiałaby odbierać mu ciszy i spokoju. Koniec końców zgadza się na każdy sposób, by dostać się do środka.

Gabinet Lyndona - niewielkie pomieszczenie, na którego każdej ścianie znajdują się regały z książkami. Po środku niego stoi masywne biurko. Pokój jest zakurzony, panuje w nim nieprzyjemny zapach stęchlizny. Wszędzie leżą kartki i książki. Na biurku stoi butelka jakiegoś trunku, pare brudnych talerzy, które porastają już pleśnią. Biurko można przeszukać, znaduje się w nich więcej fragmentów kartek - niektóre pognięcione w kulki. Po rzuceniu na prostą spostrzegawczość przez osobę przeszukującą, jego uwagę przykuwa luz na dnie szuflady - okazuje się to podwójnym dnem, który kryje stary pamiętnik [Patrz dodatki].

W czasie przeszukiwania i przepatrywania kartek i ksiąg znajdujących się w gabinecie, jeden z graczy, który jest wykształcony i posiada język łaciński, a także arabski na sporym poziomie, będzie mógł spróbować swoich sił w teście tłumaczenia jednego wyrwanego fragmentu, który znajdzie. Im lepszy wynik, tym więcej się z niego dowie. W najgorszym wypadku, będą musieli udać się do antykwariatu w Amesbury po słownik j. łacińskiego (Powinni zapytać Panią domu o to, czy nie posiadają takowego w dworze, okazuje się że jest to jedna z ksiąg których brakuje). Generalnie podstawowymi informacjami jest to, że Nyarlathotep jest pradawnym bóstwem, który spełnia życzenia i są w nim wzmianki o tym, że można go przyzwać.

Postacie Dworku

Służące. Są to najczęściej młode dziewczyny, które z radością wykonują swoją pracę. Uważają, że są traktowane zbyt dobrze przez Panią von Groch. Nie przeszkadza im obecność Alice, uważają zachowanie swojej pracodawczyni wobec niej za podłe, ale nie mogą z tym nic zrobić. Również martwią się losem Lyndona. Zapytane o niego, bądź o Betty - powiedzą, że ostatnimi czasy coś się zmieniło, Lyndon stał się agresywny i chyba nawet uderzył swoją żonę - poproszą jednak o nie zdradzanie, że o tym wspomniały. Zauważyły też, że w ogóle zaczał zachowywać się jakoś dziwnie, cały czas zamykał się w swoim gabinecie i nie wychodził z niego godzinami. Musiały zanosić mu jedzenie pod drzwi. Doskonale znają dom, oraz posiadłość, mogą więc wskazać drogę do innych miejsc znanych im miejsc.

Alice - czarnoskóra pokojówka. (Od rana do późnego popołudnia na dworze, potem wraca do baraków). Młoda, nieśmiała dziewczyna, która została przeniesiona z farmy do Dworu przez Lyndona. Lyndon uznał, że powinni wprowadzać też czarnoskórych bliżej dworu, a Alice jest na tyle młoda, że pracując w dworze mogłaby nabyć wiele doświadczenia. Alice jest wdzięczna Panu Lyndonowi i zawsze go chwaliła w Barakowozach, gdzie mieszka i spędza czas wieczorami ze swoją rodziną. Dogaduje się z resztą służek, albo bardzo stresuje się przy Betty. Tak samo jak reszta martwi się o Lyndona i ma nadzieję, że powróci. Uważa Johna za dobrego człowieka, trochę się w nim podkochuje.

Informacje: Wspomina o tym, że Lyndon przed zniknięciem zachowywał się zupełnie inaczej niż wcześniej. Przedtem zdarzało się, że prowadził z nią miłe konwersacje i pytał jak się jej pracuje, a potem zachowywał się nerwowo, przechodził koło niej bez słowa, tak jakby nie istniała. Jeżeli ktoś pomoże Alice, lub wstawi się za nią, wspomni o tym w barakach, co będzie dużym plusem do rozmowy z resztą ich mieszkańców. Dobrze zna tereny posiadłości, jednak również nie wie o chatce w lesie.

Baraki

Miejsce blisko Tartaku, do którego wiedzie ścieżka między drzewami naprzeciwko mostku. Domki, w których mieszkają czarnoskórzy pracownicy przypominają barakowozy cyrkowe. Naprzeciwko nich znajduję się plac ze stołami i krzesłami, gdzie robotnicy spotykają się i spędzają czas. Pośrodku placu jest duże palenisko, które żarzy się wieczorami, także w pierwsze dni zimy. Mimo ciężkiej pracy, Ci ludzie nadal znajdują czas na spotkania między sobą i rozmowę. To w zasadzie ich jedna z niewielu przyjemności życiowych. Domownicy czerpią wodę z rzeczki, w cieplejsze dni myją się w niej i robią pranie. Po drugiej jej stronie, na który prowadzi inny most znajduje się magazyn/szopa mieszkańców, gdzie oprócz swoich narzędzi i staroci pędzą nielegalnie bimber z resztek kukurydzy - Pan Lyndon zezwalał na taki proceder, Betty nie ma o tym pojęcia, ponieważ brzydzi się tam chodzić. Czarnoskórzy pracownicy nieufnie patrzą na detektywów, chyba że któryś z nich przeprowadził miłą rozmowę z Alice, albo próbował stanąć w jej obronie, bądź pomóc jej przy wypadku obiadowym. Jest też możliwość zagadania z mieszkańcami barakowozów, w taki sposób by nabrali nieco zaufania. Test uroku osobistego, gadaniny, bądź żart rzucony na temat ich

przełożonej zdecydowanie może przełamać lody. Szanują oni otwartych ludzi, którzy nie posiadają uprzedzeń na temat innych kolorów skóry. Jeden z nich zaproponuje nawet kieliszek bimbru, za co zostanie zbesztany przez żonę. Spróbuje przemienić to w żart, ale jeżeli gracz jest otwarty, to rzeczywiście zostanie nim poczęstowany, co zostanie odebrane bardzo pozytywnie przez tą społeczność. Można porozmawiać z nimi o tym co dzieję się we dworze, o Betty von Groch, Lyndonie oraz jego zaginięciu. Po pewnym czasie jedna ze starszych kobiet wspomni coś o zniknięciu ich dwójki współtowarzyszy, ale szybko zostanie zagadana przez resztę, że pewnie uciekli bo mieli dość pracy tutaj i mają nadzieję, że są jak najdalej stąd i dobrze sobie radzą. Sami nie mają odwagi na podjęcie takiego działania, bo pracują tu od zawsze i nie potrafią nic innego jak obrabiać ziemię, pracować w tartaku i potajemnie pędzić bimber. Mają nadzieję na powrót Lyndona, gdyż Betty von Groch jest dla nich okropna. Wspomną też, że John Wells jest całkiem przyzwoitym człowiekiem i widzą w nim w jakiś sposób nadzieję na to, że gdyby okazało się że Lyndon nie daj Bóg nie żyje - ten osiądzie tu na stałe, a może nawet ożeni się z wdową.

Osoby przy barakach. Głównie pracownicy farmy, którzy obecnie mają mniej pracy. Należą do bardziej otwartych i chętnie będą rozmawiać z przybyszami, jeżeli Ci nie zrażą ich do siebie. Są to osoby w różnym wieku. Narzekają trochę na swój los i Panią Betty, ale uważają że i tak mają szczęście, że mają dach nad głową, za który nawet nie muszą płacić. Pieniędzy starcza im na życie. Zachęcają młodszych do zastanowieniem się nad szukaniem lepszego miejsca do życia. Wielu z nich jest tu głównie z przyzwyczajenia i strachu, że nie znajdą pracy w innym miejscu - nie znają innego miejsca. Wielu się tu urodziło i nie było dalej niż Arkham. Nielegalnie pędzą bimber w szopie za rzeką. Jest to jedno z niewielu przyjemności jakie mają. Mogą poczęstować nim graczy, jeżeli zostaną uznani, za osoby wartościowe i godne zaufania.

Informacje: Jedna ze starszych kobiet, Louise, wspomina o zniknięciu pary z barakowozów i łączy to z jakimiś zabobonami twierdzi że wyczuwa w powietrzu dziwną aurę, ale reszta dementuje jej słowa, mówiąc że w końcu ktoś odważył się na szukanie lepszego życia - szkoda tylko, że się nie pożegnali. Życzą im jak najlepiej. Mówią, że obawiają się Betty von Groch, gdyż ta jest okropna dla czarnoskórych. Boją się, że gdyby Lyndon nie wrócił, to wszyscy będą musieli stąd odejść. Kładą nadzieję w nowym

dozorcy, którego uważają za człowieka honorowego i bardzo pracowitego. Jeżeli Wyatt jest obecny przy barakach, widać zaskoczenie wśród czarnoskórych pracowników. Niektórzy nawet są nieco zazdrośni, ale nie w sposób negatywny. Mogą dopytywać się Wyatta, jak to się stało że pracuje w agencji detektywistycznej. Jest to zdecydowanie niecodzienny widok - szczególnie w Attitash.

'Staruszek' Gram. (Można spotkać go w każdym miejscu, pod warunkiem spełnienia warunków, jakim jest odczytanie fragmentów pamiętnika i notatek w gabinecie Lyndona) Jeden z najstarszych osób z barakowozów, jest już na "emeryturze", utrzymywany przez reszte społeczności, ale z chęcią pomaga w prostych czynnościach przy polu, doradza reszcie i spędza z nimi czas. Bardzo lubi siedzieć w szopie i doglądać destylacji. Spotyka się go jeżeli spełni się warunki gry - Odczytanie przynajmniej podstaw notatek i pamiętnika. Jest to miły i doświadczony życiowo staruszek, trochę przygarbiony i chodzący o lasce. Wiele przeżył, ale zawsze jest uśmiechnięty i lubi porozmawiać. John nawet nie wie, że ktoś taki tu żyje.

Informacje: Zdradza położenie chatki w lesie, wspomina że ostatnio widział Lyndona często w okolicach wejścia do lasu w tamtych rejonach.

Louise. jest jedną ze starszych kobiet w barakowozach, która twierdzi, że zaginiona para wcale nie uciekła z Attitash w celu poszukania lepszego życia, mówi coś o złej aurze wyczuwalnej w powietrzu, oraz o tym, że w jej rodzinie kobiety miały dar i wiedzę na tematy związane z ezoteryką. Nie wie co może wywoływać jej poczucie niebezpieczeństwa, ale po rozmowie z nią proponuje graczom amulety wykonane z gęsich piór, okadzone szałwią twierdząc, że według jej wiedzy voodoo, odgania to złe duchy. Od graczy zależy, czy w to uwierzą i przyjmą podarunek. Jeżeli będą chcieli uzyskać od kobiety amulet, udadzą się z nią do jej barakowozu. Po wejściu do środka, zobaczą sporą ilość różnych suszonych ziół i rzeczy przypominające bransoletki i amulety. Kobieta wspomni, że jest ostatnią z jej rodziny, a ludzie nie chcą już słuchać o rytuałach i magii ochronnej, uważając je za zabobony. Gracze usiądą, kobieta zawiąże cztery amulety, lub mniej w zalezności od tego, kto będzie je chciał, następnie podpali suszoną szałwię i okadzi ją pomrukując coś pod nosem i odda graczom, życząc im jak najlepiej. Nie jest w stanie podać żadnych konkretnych informacji na temat

tego, co może powodować jej zaniepokojenie. Mówi, po prostu, że to coś złego i ma nadzieję, że się myli. Gracze dostają do ekwipunku amulety ochronne.

Tartak

Tartak działa od wschodu do zachodu słońca. Jest to spory plac, z głównym budynkiem, w którym obrabia się drewno na deski. Tu także pracują sami czarnoskórzy mężczyźni, wyglądający na naprawdę silnych. W zasadzie nie ma tu niczego ciekawego, robotnicy raczej nie mają ochoty na rozmowę, ponieważ wszyscy są bardzo zajęci pracą. Polecają udać się do barakowozów, gdzie znajdują się inni, którzy według nich wiedzą to sami co oni. Przy tartaku będzie można spotkać też pracującego Johna, ten jeżeli gracze będą mieć do niego pytania - odpowie.

Pracownicy tartaku. Czarnoskórzy robotnicy. Przebywają przy tartaku od wschodu do zachodu słońca, po czym udają się do baraków by odpocząć i wziąć udział w ich życiu społecznym. Zawsze są bardzo zajęci, nie mają chęci i siły rozmawiać, dlatego zbywają detektywów, by Ci udali się do baraków, mówiąc że wszyscy wiedzą to samo, czyli niewiele i by ich pytać. “Nie Panie, nic nie wiem, nic nie widziałem, proszę iść do baraków, nie mamy czasu. Przyszła dostawa.” Jeżeli z graczami jest Wyatt, robotnicy tartaku pomyślą, że jest ich nowym współpracownikiem i zaczną się z niego śmiać, że ubrał się jak na spotkanie z prezydentem, a nie do wyrębu drzewa. Zaczną go poganiać, żeby się przebrał i brał do roboty bo przed nimi mnóstwo pracy.

Antykwariat w Amesbury

Gracz, bądź gracze zostają przewiezieni do tego miejsca przez szofera George. Mogą przyjechać tu po słownik, lub w celu zapytania o to, czy był tu Lyndon i czy szukał jakichś książek. Antykwariusz odpowie, że zna Lyndona, ale ostatnimi czasy zachowywał się strasznie dziwnie i wykupił od niego wszystkie książki, które zahaczały o tematy okultystyczne. Sklepikarz - Joe posiada słowniki różnych języków, w tym poszukiwanego łacińskiego i arabskiego. Bez problemu je odsprzeda. Jego księgarnia jest ciemnym sklepem, pełnym regałów, starych książek, bibelotów i lamp. Joe prowadzi

go w zasadzie hobbystycznie, ponieważ Amesbury jest małym miasteczkiem i z pewnością nie byłby w stanie utrzymać się ze sprzedaży książek.

Joe - sklepikarz/antykwariusz: Mężczyzna w średnim wieku, około 45 lat. Siwe włosy w nieładzie, okulary na nosie. Typ introwertyka. Bardzo lubi obecność książek i bibelotów. Prowadzi antykwariat hobbystycznie, jest to też miejsce, w którym ma spokój od swojej żony, która cały czas suszy mu o coś głowę.

Informacje: Posiada słownik angielsko-łaciński i angielsko-arabski. Pamięta Lyndona, bywał tu kilkakrotnie, zresztą zna go całe Amesbury, jest szanowanym człowiekiem. Zaznaczy, że ostatnio zachowywał się jakoś bardziej nerwowo i że wykupił w zasadzie wszystkie księgi dotyczące okultyzmów. Zapłacił nie biorąc reszty i wyszedł ze sklepu. Nic nie wiedział o jego zaginięciu, jest zdziwiony tym faktem i ma nadzieje, że wszystko się ułoży.

Chatka w lesie

Gracze udają się w miejsce wskazane przez “Staruszka” Grama. Chatka jest w bardzo kiepskiej kondycji, rozpadający się dach, prześwity w strukturze, ale jest możliwe, by ktoś przeżył w niej nawet całą zimę, o ile ma wystarczająco opału i jedzenia. Gracze zbliżając się do chatki rzucają na spostrzegawczość. Przy udanym teście ich wzroku ukazują się dwa odcięte czarnoskóre palce, należące do dwóch różnych osób - kobiety i mężczyzny na co wskazuje ich budowa oraz fakt znajdujących się na nich pierścionków zaręczynowych. Gracze rzucają test poczytalności. Nieudany test skutkuje kolejnym rzutem k10. Wynik większy od 7, oznacza że gracz wpada w histerię i musi być uspokajany przez resztę drużyny, oraz bardzo niechętnie będzie chciał wejść do domku, może nawet odmówić. Po wejściu do domku, pierwsze co czują gracze to niewyobrażalny smród rozkładu. Następnie widzą kominek, w którym jeszcze żarzy się drewno, łóżko w nieładzie, stół z resztkami pożywienia, szklana butelka wody, oraz butla alkoholu. Tu również gdzieniegdzie walają się kartki i księgi z okultystycznymi wzorami, takimi samymi jak w gabinecie Lyndona. Gracze rzucają na test spostrzegawczości. Udany test ujawnia przed którymś z nich poluzowane deski, pod którymi jest właz i zejście schodkami do piwnicy. Po otwarciu włazu, smród staje się jeszcze bardziej intensywniejszy, tym razem

połączony jest jednak z jakimś słodkim zapachem - jest to zapach palonego opium. **Warto zapytać graczy kto wchodzi pierwszy. Jeżeli są to gracze całkowicie nowi, można zapytać, czy przygotowywują broń i jaka to broń.**

Po zejściu na dół, drużyna widzi naprzeciwko siebie postać stojącą do niego tyłem. Stoi przy jakimś ołtarzu, gdzie palą się kadzidełka i leży gruba, otwarta księga. Dopiero po zobaczeniu ów postaci, kolejną rzeczą którą widzą są rozczłonkowane ciała, w półmroku widać tylko ich zarys, ale można domyślić się do kogo należą. Gracze po raz kolejny rzucają na test poczytalności. Nawet przy udanym rzucie, należy odebrać każdemu po dwa punkty. Gracze po tym co zobaczyli będą mogli albo zaatakować bez pytania Lyndona, co będzie zrozumiałe w ich sytuacji, lub spróbować z nim porozmawiać, albo przynajmniej zobaczyć, czy jest to rzeczywiście on. Lyndon, będzie mówił o dobrociach jakie zapewnił mu jego nowy Pan Nyarlathotep i będzie ignorował wszelkie pytania dotyczące osoby Lyndona. Całkiem zatracił starego siebie. W chwili kiedy się obróci, gracze będą mogli zobaczyć, że z jego brzucha wyrastają trzy długie na co najmniej półtora metra macki, wyglądające jakby żyły własnym życiem, ruszające się w każdym kierunku. Lyndon von Groch atakuje najbliżej stojącą osobę jedną ze swoich macek. Zaczyna się walka.

Walka

Lyndon wyrzuca z siebie długie macki, które oplatają ciało najbliżej stojącego przeciwnika. Ważne jest więc, by MG zapytał kto wchodzi pierwszy. Macki zadają obrażenia na turę w postaci 1K3. Schwytany gracz może uniknąć ataku, jednak poprzez zaskoczenie, jego test uniku jest trudny (½ wartości). Schwytany gracz w następnej turze będzie mógł spróbować się uwolnić - Test siły. Dwie inne macki udają się w stronę metalowych świeczników.

Dochodzi do tury graczy. MG musi pamiętać, co gracze wzięli ze sobą oraz mieć ich karty postaci przy sobie. Należy zapytać graczy, co robią. Jeżeli nie weszli z wyciągniętą bronią, albo nie wyciągnęli jej na widok stojącego Lyndona pośród zwłok, to jej wyciągnięcie zajmuje jedną turę.

Macki można uciąć, jeżeli zada się im co najmniej 4 obrażeń. Broń tnąca, jednak jest efektywniejsza, dlatego do każdego ataku tego typu przedmiotem, można dodać +2 obrażeń Żeby wygrać walkę należy zabić Lyndona, którego zasłaniają. Testy strzelania więc są trudniejsze, warto przypomnieć graczom, że dostają bonus do strzału jeżeli przycelują, ale tracą na to jedną ture, oraz zapytać ile razy oddają strzał. (W karcie postaci jest napisane, ile strzałów można oddać na turę. Każdy strzał, to osobny test na trafienie - Broń palna) Lyndonowi należy zadać conajmniej 15 pkt obrażeń.

W następnej turze Dwie macki, które chwyciły świecznik atakują nimi dwie losowe osoby zadając 1K6 punktów obrażeń. Ataku można uniknąć. Po atakach, kolejna tura dla graczy.

Jeżeli gracze otrzymali talizman od Louise - talizman nie działa. Każdy kto będzie chciał go wyciągnąć i coś z nim zrobić, traci turę.

Po pokonaniu Lyndona, gracze ostatni raz w sesji rzucają na poczytalność patrząc na zwłoki Lyndona i to coś, co z nich wyrasta.

Zakończenie

Od graczy zależy co stanie się dalej. Mogą spalić chatę i uciec, bądź powiedzieć że nie odnaleźli Lyndona i niestety muszą ustąpić w dalszym śledztwie, mogą sprowadzić do tego miejsca Johna, by pokazać mu co tu zaszło, mogą także sprowadzić Johna i Betty, bądź samą Betty.

Jeżeli sprowadzą Johna, ten będzie nalegał na zniszczenie chaty, dostaną od niego zapłatę i polecenie by nigdy więcej się tu nie pokazywali. Ten martwi się o to, jak może zareagować Betty na tak okropny widok. Gracze mogą się zgodzić, bądź nie.

Jeżeli sprowadzą samą Betty, ta popadnie w obłęd po tym co zobaczy, obarczając całą winą detektywów. Po czym zaniemówi i już nigdy więcej się nie odezwie. Uda się w milczeniu do dworu i będzie chodzić przez resztę życia od okna do okna patrząc przed siebie. John zaopiekuje się nią i zostanie na farmie aż do powiadomienia Melanii - siostry Lyndona o zaistniałej sytuacji. Melania będzie zmuszona znowu przerwać studia - zostawi Johna jako wspólnika, gdyż sama nie dałaby rady zarządzać posiadłością.

^ to samo stanie się w sytuacji gdy przyjdą razem, lecz John poleci zniszczyć chatkę i by nigdy więcej o tym nie mówić.

W razie rozpracowania planu Johna Wellsa, wszystko zależy od tego czy przeżyje starcie z Lyndonem. Jeżeli tak, gracze będą mogli zastraszyć go i wygnać z posiadłości. Wydanie w ręce policji raczej nie wchodzi w grę, gdyż jest mało racjonalne patrząc na to, co właśnie gracze zobaczyli i co zrobili. Gdyby gracze chcieli pomóc w przejęciu farmy, zostaje otwarta kwestia Melanii.

Należy pamiętać o improwizacji, w zasadzie nic nigdy w czasie rozgrywania RPG nie idzie zgodnie z planem. Dla przykładu w mojej rozgrywce gracze po zabiciu Lyndona postanowili pobiec do Louise, by jej pokazać, że miała racje. Zabrali ją do chatki, ale jako że nie powiedzieli, że chcą to zrobić potajemnie, postanowiłem rzucić kością na to, czy John Mills zauważy, że udają się w stronę lasu. Takim sposobem John Mills poszedł za nimi, by zrzucić na nich winę i przekupić w taki sposób, by nigdy więcej się tu nie pokazali.

Dodatki

Fragment gazety

THE OLD POST

ILUSTROWANY DZIENNIK MIASTA ARKHAM

Est. 1869 | Środa, grudzień 17, 1922 | Cena 10c

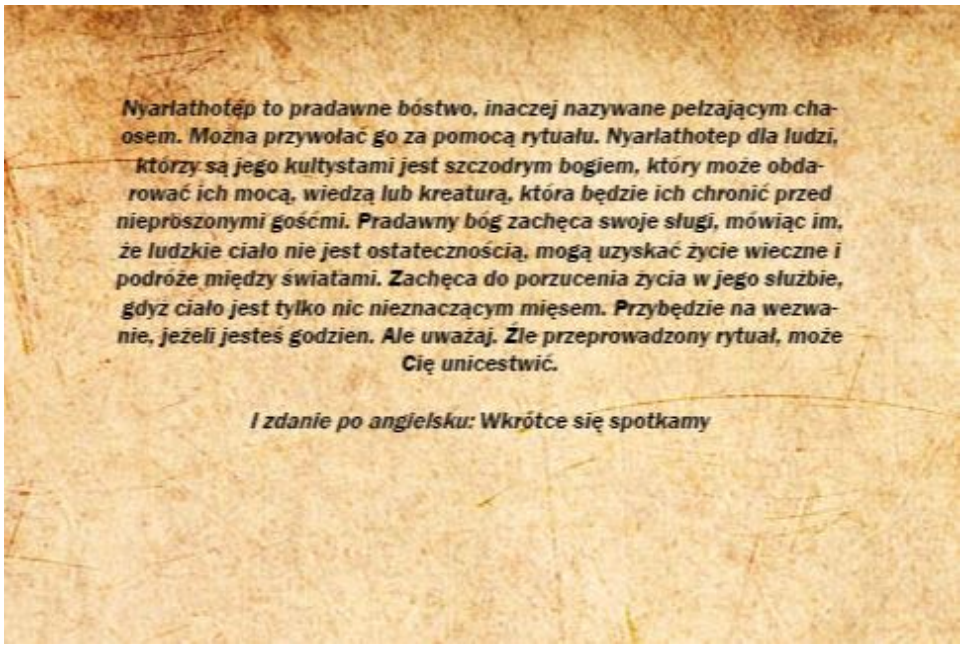
Prezydent Rzeczpospolitej zamordowany

W dniu 17. Grudnia w stolicy Polski Warszawie doszło do zamachu na pierwszego prezydenta nowopowstałej Rzeczypospolitej Gabriela Narutowicza. Prezydent uczestniczył w dorocznym otwarciu Salonu Towarzystwa Zachęty Sztuk Pięknych. To w tym miejscu, podczas zwiedzania wystawy został postrzelony trzy krotnie z rewolweru przez zamachowca Elgiusza Niewiadomskiego. Gabriel Narutowicz zginął na miejscu, a jego zabójca poddał się bez oporów i obecnie czeka w zamknięciu na rozprawę sądową, gdzie najpewniej zostanie skazany na karę śmierci. Narutowicz pełnił prezydenturę przez zaledwie 5 dni. Co czeka dalej nową Polskę?

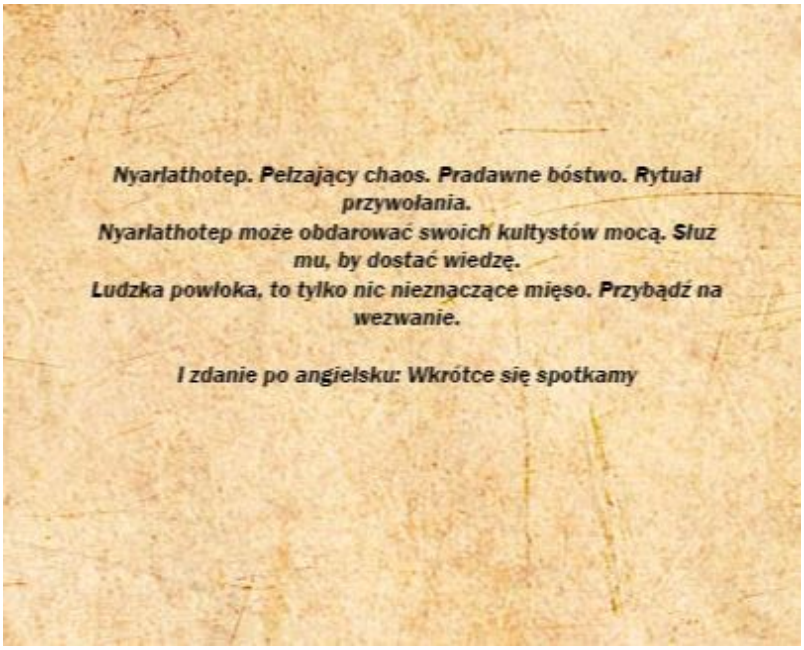
Pamiętnik i fragmenty księgi

11 sierpień 1918r.
Zostałem ranny pod Amiens, dostałem kulkę w nogę od niemieckiego żołnierza. Cholernie mnie boli. Wysyłają mnie na rekonwalescencję do szpitala w Paryżu, przynajmniej trochę odpocznę od chowania się w okopach, a przede wszystkim od strzelania do ludzi.
13 sierpień 1918r.
Nie jest ze mną źle, lekarze wyciągnęli kule, ale najprawdopodobniej będę musiał poruszać się o lasce, no cóż. Podobno laska dodaje nieco elegancji, a poza tym będę miał czym chwalić się przed kobietami, o ile wrócę.
11 wrzesień 1918r.
W końcu wypuszczają mnie ze szpitala, spędziłem w nim prawie dwa tygodnie. Na front jednak nie wrócę, zostałem przypisany do rezerwy, gdyby sprawy potoczyły się bardzo źle. Skorzystam nieco z uroków Paryża, mimo tego że został pare miesięcy temu ostrzelany, życie tutaj toczy się relatywnie normalnie. Szczególnie po naszej ofensywie, kiedy udało nam się znacznie przepchnąć szkopów na wschód
1 październik 1918r.
Tęsknie za domem. Nadal jestem w Paryżu. Moi bracia walczą na wojnie, kiedy ja bezpiecznie poruszam się po mieście. Ciągle widzę jak zwożą zwłoki i kolejnych rannych. Mam nadzieję, że to za niedługo się skończy. Nie mogę siedzieć tak bezczynnie.
15 październik 1918r.
Cholera, obudziłem się gdzieś w Paryskim rynsztoku, wszystko mnie boli i nie wiele pamiętam. Paliliśmy opium, zawsze chciałem tego spróbować. Co się dzieję w Paryżu, zostaje w Paryżu. To tylko jednorazowy wybryk, przynajmniej na chwilę zapomniałem o bólu, oraz wojnie. Miałem dziwne halucynacje. Leżąc w jakiejś posiadłości na ziemi, zobaczyłem swoją matkę, która coś do mnie mówiła. Być może gani mnie zza grobu? Dziwne, bo z jej postaci wyrastały dwa długie odnóża, to w zasadzie jedyne co pamiętam z tamtego wieczoru. Niech no tylko dorwę tych moich "znajomych". Jak mogli ot tak zostawić mnie na ulicy?
3 Listopad 1918.
Wojna się kończy, wygrywamy. Za niedługo w końcu będę mógł wrócić do domu. Nie mogę się doczekać. Wkrótce wracam do domu.
17 Listopad 1918.
Wróciłem. Jednak sprawy potoczyły się zupełnie inaczej niż miałem nadzieję. Ojciec nie żyje. Powiesił się, znowu wpadł w cug alkoholowy. Melania jest wykończona, muszę wysłać ją na studia i zaopiekować się jej przyszłością. Sam zacznę rozwój naszej posiadłości. Jestem ostatnim męskim spadkobiercą von Groch w Massachusetts. Pora się ustatkować.
25 Październik 1922.
Wszystko układało się dobrze, poznałem Betty, cały czas rozwijam biznes, który kręci się świetnie. Ostatnio zacząłem miewać dziwne sny, mam wrażenie, że to fragmenty wspomnień z Paryża. Sen jest strasznie realistyczny. Dosłownie czuje palony narkotyk, oraz związane z nim stany, a także moją matkę w pokracznej postaci.
1 listopad 1922.
Jest coraz gorzej. To chyba nie są zwyczajne sny, to rzeczywiście miało miejsce. Jeszcze ten głos w głowie Nyarlathotep. Co to do cholery jest? Nie mogę spać, zacząłem gorzej traktować bliskich. Być może to przemęczenie, ostatnio zbyt wiele mam na głowie.
14 listopad 1922.
Woła mnie, a ja odpowiem. Już nic więcej się nie liczy. Nie mogę już patrzeć na innych ludzi, sam ich widok wzbudza we mnie furię. Potrzebuje więcej wiedzy i więcej spokoju.

Fragment, po zdobyciu trudnego sukcesu



Fragment po zdobyciu zwykłego sukcesu, lub tłumaczenia ze słownikiem



Karty Postaci

Annie Longberry

Imię: Annie Longberry

Historia postaci: Pochodzisz z Teksasu, zostałaś wychowana na silną kobietę - kowbojkę, która świetnie potrafi strzelać z broni palnej. Masz młodszego brata - Lucasa, który jest Twoim przeciwieństwem, ale zdecydowanie oddalibyście za siebie życie. Założenie agencji detektywistycznej i wyjazd do Massachusetts to wasz wspólny pomysł. Mimo tego, że kochasz Texas, jazdę konną i życie ranchera, postanowiłaś spróbować czegoś innego - i Ci się spodobało. Znana jesteś z ciętego języka i gorącej krwi, która czasami wpędza Cię w kłopoty. Bardzo nie podoba Ci się traktowanie kobiet jako gorszych, delikatniejszych istot, ponieważ widzisz sama po sobie, że niekoniecznie musi tak być i wiele z nich nie ma wyboru, za który wdzięczna jesteś swojemu ojcu, który wszystkiego Cię nauczył.

Zawód: Detektyw
Wiek: 30
Płeć: Kobieta
Miejsce zamieszkania: Arkham

Opis postaci: Drobna, wysportowana, o delikatnych rysach twarzy; elegancko ubrana.
Ideologia/Przekonania: "Słuchaj, patrz, milcz - jeżeli chcesz żyć w spokoju" To według Ciebie chyba najgłupsze powiedzenie jakie znasz.
Ważne osoby: Twój brat Lucas, za którego czujesz się odpowiedzialna
Znaczące miejsca: Rodzinne rancho w Texasie
Przedmioty osobiste: Srebrna piersiówka Twojego ojca, która zawsze Ci o nim przypomina.
Przymioty: Jesteś szczera, mówisz co myślisz.

Statystyki:		Wygląd	70
Siła	50	Moc	50
Kondycja	70	Wykształcenie	60
Zręczność	70	Punkty Poczytalności	50
Budowa Ciała	50	Punkty Wytrzymałości	12
Inteligencja	60	Szczęście	50

Umiejętności:
Broń Palna (długa): 65
Broń Palna (krótka): 30
Gadanina: 20
J. ojczysty: 60
Nasłuchiwanie: 30
Perswazja: 40
Pierwsza Pomoc: 30
Psychologia: 20
Rzucanie: 30
Tropienie: 60
Spostrzegawczość: 40
Unik: 60
Urok osobisty: 30
Walka Wręcz: 55
Zastraszanie:40
Zręczne palce: 50

Ekwipunek: nóż 1K4+2+MO, Strzelba kal. 12 (2L) [4K6/2K6/1K6 10m/20m/50m] +4 przy ekstremalnym.

Lucas Longberry

Imię: Lucas Longberry

Historia postaci: Jesteś młodszym bratem Annie, ale zdecydowanie nie jesteście do siebie podobni, wręcz przeciwnie. Kiedy Twoja siostra wolała skakać po drzewach, jeździć konno i strzelać z wiatrówki, Ty w wolnym czasie wolałeś raczej schować się w stodole i czytać książki, gdyż od zawsze uznawałeś prym nauki i dialogu nad siłę fizyczną. Zawsze lubiłeś kryminały i książki psychologiczne, a Twoim marzeniem było założenie własnej agencji detektywistycznej, co udało Ci się z pomocą Annie. Teraz jesteście rodzeństwem i wspólnikami. Siostra zawsze śmieje się, że jesteś mądrzejszy od radia i zupełnie nie rozumie, jak można spędzać tyle czasu nad papierem, zamiast cieszyć się życiem. Jednak widzisz w ciągłym kształceniu się szanse na lepsze pieniądze i lepsze życie. Pieniądze są dla Ciebie drugą najlepszą rzeczą, szkoda tylko że nie masz ich zbyt wiele.

Zawód: Detektyw
Wiek:27
Płeć Mężczyzna
Miejsce zamieszkania: Arkham
Opis postaci: Wysoki, chudy mężczyzna w okularach, blond włosy zaczesane do tyłu, niechlujny ubiór. Nosi ze sobą rewolwer, którego ma nadzieje, że nigdy nie będzie musiał użyć (boi się broni).
Ideologia/Przekonania: "słowa palą, więc pali się słowa. Nikt o treści popiołów nie pyta"
Ważne osoby: Siostra Annie, która zawsze wyprowadzała go z tarapatów, nierzadko siłą
Znaczące miejsca: Wszelkie biblioteki publiczne i spokojne kawiarnie.
Przedmioty osobiste: Notes z jego przemyśleniami.
Przymioty: Waży słowa zanim coś powie, brzydzi się bezpodstawną przemocą.

Statystyki:			
Siła	50	Wygląd	50
Kondycja	40	Moc	40
Zręczność	45	Wykształcenie	80
Budowa Ciała	60	Punkty Poczytalności	40
Inteligencja	80	Punkty Wytrzymałości	11
		Szczęście	50
		Modyf. Obraż	0

Umiejętności:

Broń Palna (długa): 20
Broń Palna (krótka):35
Gadanina:10
J. ojczysty/łacina/arabski: 80/40/15
Nasłuchiwanie: 30
Perswazja: 40
Pierwsza Pomoc: 35
Psychologia:30
Rzucanie: 10
Tropienie: 5
Spostrzegawczość:50
Unik:45
Urok osobisty: 10
Walka Wręcz: 45
Zastraszanie: 10

Ekwipunek:

Rewolwer .32 1K8/ 15m 1/3strzały na runde

Lily Chesterton

Imię: Lily Chesterton

Historia postaci: Jesteś ambitną, młodą reporterką, która postanowiła spróbować swoich sił w agencji detektywistycznej, w czym pomagają Ci twoje umiejętności gadaniny, wyciągania i poszukiwania informacji, oraz wrodzona ciekawość. Pochodzisz z klasy średniej, Twój ojciec także był dziennikarzem. Zawsze uwielbiałaś siadać w jego fotelu w gabinecie i przeglądać gazety. Już wtedy wszyscy wiedzieli, że pójdziesz w ślady tatusia. Zostałaś zatrudniona do agencji Longberry na czas próbny, ale pokładasz w niej spore nadzieję. Fascynuje Cię nietypowa postawa Annie, widzisz w niej szanse na świetny reportaż emancypacyjny oparty o jej życiorys, który mógłby argumentować to, że ludzie są w dużej mierze produktem kulturowo-społecznym. Sprawa zaginięcia Lyndona von Grocha, będzie twoją pierwszą. Trochę się tym stresujesz, ale jednocześnie odczuwasz ekscytacje

Zawód: Reporter
Wiek: 24
Płeć: Kobieta

Miejsce zamieszkania: Arkham

Opis postaci: Wysoka, młoda dziewczyna, zawsze elegancko ubrana.
Ważne osoby: Tata, który zaraził ją pasją dziennikarską.
Ideologia/Przekonania: Wszystkich da się ugadać. Czasami trzeba tylko znaleźć odpowiedniego haka.
Znaczące miejsca: Gabinet ojca.
Przedmioty osobiste: Cygaro, które chce zapalić po rozwiązaniu pierwszej sprawy.
Przymioty: Gadatliwa i pełna energii.

Statystyki:			
Siła	40	Wygląd	70
Kondycja	45	Moc	40
Zręczność	50	Wykształcenie	70
Budowa Ciała	45	Punkty Poczytalności	35
Inteligencja	70	Punkty Wytrzymałości	10
		Szczęście	50
		Modyf. Obraż.	0

Umiejętności:

Broń Palna (długa): 20
Broń Palna (krótka): 25
Gadanina: 50
J. ojczysty: 80
Nasłuchiwanie: 50
Perswazja: 25
Pierwsza Pomoc:30
Psychologia:20
Rzucanie:20
Tropienie: 1
Spostrzegawczość: 50
Unik: 60
Urok osobisty: 65
Walka Wręcz: 30
Zastraszanie:10

Ekwipunek:

Rewolwer .32 1K8/ 15m 1- 3strzały na runde

Wyatt Kitt

Imię: Wyatt Kitt

Historia postaci: Z racji swojego koloru skóry zarówno Ty jak i inni afroamerykanie nigdy nie mieli łatwo w życiu, może nie należysz do najinteligentniejszych, ale zdecydowanie nie brakuje Ci odwagi i chęci do działania. Walczyłeś na zachodnim froncie I wojny światowej. Zrobiłeś to dla polepszenia swojego statusu ekonomicznego, ale przede wszystkim z nadzieją na to, że walcząc ramię w ramię z białymi uda się zrobić kolejny duży krok ku równouprawnieniu. Jesteś ogromnym, silnym mężczyzną, który od najmłodszych lat pracował fizycznie ze swoimi rodzicami, głównie w dokach Rockportu. Po powrocie z Wielkiej Wojny postanowiłeś zatrudnić się gdzieś jako ochroniarz, ale nawet fakt, że narażałeś życie dla amerykanów nie ułatwił Ci tego zadania. W końcu trafiłeś na agencje detektywistyczną rodzeństwa Longberry. Może nie płacą dobrze, ale zostajesz zapewniany, że wraz z rozwojem agencji, podniesie się także pensja. No cóż, przynajmniej nie musisz harować jak wół.

Zawód: Weteran
Wiek: 36
Płeć: Mężczyzna
Miejsce zamieszkania: Arhkam
Opis postaci: Wielki i muskularny czarnoskóry mężczyzna, o topornych rysach twarzy; stara się ubierać elegancko, ale z racji swoich rozmiarów wygląda jak chodzący głaz.
Ważne osoby: Babcia Mandy, z którą spędzał większość dzieciństwa, gdy rodzicie musieli pracować.
Ideologia/Przekonania: Może i ludzie nie są równi, ale na pewno nie definiuje ich kolor skóry, a to co są warci.
Znaczące miejsca: Doki Rockportu. Nienawidzisz tego miejsca, ale spędziłeś tam pół życia
Przedmioty osobiste: Zrobiłeś sobie z pocisku, który prawie odebrał Ci życie we Francji wisiorek. To twój szczęśliwy talizman
Przymioty: Introwertyk, zdecydowanie nie mówisz za dużo.

Statystyki:			
Siła	75	Wygląd	45
Kondycja	40	Moc	40
Zręczność	25	Wykształcenie	40
Budowa Ciała	90	Punkty Poczytalności	60
Inteligencja	50	Punkty Wytrzymałości	16
		Szczęście	50
		Modyf. Obraż.	+1k6

Umiejętności:

Broń Palna (długa): 65
Broń Palna (krótka): 45
Gadanina: 10
J. ojczysty: 30
Nasłuchiwanie: 30
Perswazja:10
Pierwsza Pomoc: 30
Psychologia:10
Rzucanie:60
Tropienie:30
Spostrzegawczość:50
Unik:35
Urok osobisty:10
Walka Wręcz:75
Zastraszanie:80

Ekwipunek:

Maczeta 1K8+ MO (1K6), Pistolet .22 1K6/(1-3 strzały na turę)

Bjorn.

Wprowadzenie dla Mistrza Gry

Po wieloletniej współpracy z Kalamitami, Vinowie otrzymali za swoje zasługi najemnicze terytorium, na którym założyli swoje państwo - Vinstadt. Ludność Imperium Kalamitów, a przede wszystkim hierarchowie kościelni nie byli zadowoleni z nadania ziemi poganom, którzy uważani są przez nich za barbarzyńców i gorszą rasę człowieka - przez niektórych nazywanych nawet diabłami z północy. Jarl Angus wraz z Królem Gundyrem zawiązali porozumienie dyplomatyczne, które polega na konieczności rozwiązywania sporów pomiędzy ludami za pomocą wspólnego sądu i dochodzenia, po to by nie dopuszczać do sytuacji, w których relacje pomiędzy Kalamitami a Vinami miałyby się pogarszać.

Vinowie są wikingami, urodzonymi wojownikami i zdobywcami, którzy pielęgnują swoją kulturę i religię. Swoje potrzeby podboju i ekspansji przekierowali jednak na wschód, w poszukiwaniu nieodkrytego jeszcze terytorium, oraz na Północne Wyspy - miejsce ich pochodzenia, gdzie mają jeszcze niedokończone sprawy ze skonfliktowanymi ludami. Vinowie na kontynencie parają się głównie rolnictwem i rybołówstwem, żyjąc ze sobą w pokoju i starając się w żadnym wypadku nie kolidować interesom Kalamitów. Uważają Vinstadt za dar od samych bogów, który otrzymali za liczne honorowe bitwy. Jarl Angus został wybrany władcą przez lud niemalże całkowitą większością głosów, gdyż był to człek sprawiedliwy i uważany za najznamienitszego z wojowników. Bardzo zainteresował się kulturą Kalamicką, a przede wszystkim ich religią - Kultem Jedynego. Dlatego też niemal zawsze na jego dworze można było spotkać duchownych i książąt sąsiedniego Imperium, od których czerpał wiedzę i toczył wielogodzinne dyskusje.

Cesarz Gundyr także jest człowiekiem prawym i szanowanym. Do tej pory jest zadowolony ze współpracy z wikingami, jednakże cały czas przeszkadza mu jedna kwestia, która jest pogaństwo. Zastanawia się, czy nie

popełnił występku przeciwko Jedynemu, zapewniając Vinom ziemię i suwerenność. Widzi jednak nadzieję na to, że lud z północy wraz z czasem przyjmie lepszą kulturę i Jedynego Boga, szczególnie kiedy widzi, że Jarl Angus jest mocno zainteresowany zarówno Jedynym jak i historią i tradycjami Kalamickimi - dlatego też chętnie wysyła mu ludzi, którzy pozwolą mu na zgłębienie ów tajników. Kalamici są ludem bogatym, z rozwiniętą kulturą i sztuką. Zajmują się głównie handlem, który dzięki ogromnemu państwu zapewnia im różnorodność sprzedawanych dóbr. Są w posiadaniu dużych ilości przypraw, w tym soli, kopalni kamieni szlachetnych, a także marmuru, który chętnie kupowany jest przez sąsiednie królestwa. W całym procederze handlowym pomaga szeroka i bardzo długa rzeka - Ygg, która przechodzi niemal przez pół kontynentu.

Jarl Angus ma brata, któremu po jego śmierci przeznaczony jest tron Vinstadtu - Brat, nie może patrzeć na to, jak Angus staje się powoli jednym z Kalamitów zaczynając kwestionować istnienie swoich bogów, ubierać się

jak Kalamita i wprowadzać nowo poznane zwyczaje na swój dwór. Olaf zawsze był lojalny i kochał swojego brata, jednakże nie może pozwolić na to, by ten doprowadził do zniszczenia tradycji i porzucenia swoich bóstw, gdyż istnieje spore prawdopodobieństwo, że Angus dokona konwersji będącej początkiem kresu bóstw i kultury Vinów. Jednakże najgorszą obawą młodszego brata jest to, że Angus nie trafi do Valhalli, a żadne rozmowy nie są w stanie sprawić, by Jarl wrócił na starą ścieżkę. Olaf więc postanawia zabić swojego brata. Dokonuje tego wraz z trójką Vinów, którzy podzielają jego obawy dotyczące konwersji i troski o Angusa. W wieczór śmierci Angus prowadził żywą dyskusje dotycząca Jedynego i kultury Kalamickiej z księciem Alfredem. Parę chwil po tym, gdy ów rozmowa się zakończyła i oboje rozmówcy udali się na spoczynek, Jarl został zaatakowany przez brata i jego pomocników, ginąc z bronią w ręku. Olaf widząc młot Thora przy pasku swojego martwego brata, nie wiadomo czemu zabiera go ze sobą i chowa w swoim domu za kominkiem. Rankiem wieść o śmierci sprawiedliwego władcy rozniosła się błyskawicznie budząc ogromne emocje ludności i przyjaciół, którzy w ogromnej mierze darzyli Angusa najlepszymi uczuciami.

Olaf szybko stał się tymczasowym władcą, który miał zostać zalegalizowany po rozwiązaniu zagadki śmierci swojego brata. Natychmiastowo głównym podejrzanym stał się książe Alfred, ponieważ był ostatnią osobą, która była widziana z Jarlem w wieczór jego śmierci. Alfred został więc zamknięty w oczekiwaniu na proces. Do Olafa przybywa Yana, przybrana córka Angusa, będąca dzieckiem jego zmarłej przy porodzie siostry. Yana przypomina wszystkim o zobowiązaniu jakie dotyczy obu nacji - Vinów i Kalamitów, dotyczącego sprawiedliwego sądu i rzetelnego śledztwa, sama zgłaszając się jako wysłannik do Króla Gundyra z wieściami o śmierci Jarla i pojmania jego syna. Jej przemowa i decyzja zostaje całkowicie zaakceptowana przez ludność. Olaf z ukrywaną niechęcią również daje poparcie Yanie, ale jego myśli skierowane są na Bjorna, jednego z trzech pomocników w zabójstwie Angusa. Bjorn nie pojawił się mimo gwaru panującego w całym mieście. Okazuje się, że ten stracił zmysły, chowając się w kątach własnego domu, powtarzając tylko niezrozumiały bełkot. Poczucie winy Bjorna wobec morderstwa, do którego przystawił rękę sprawiło to, że jego umysł został opętany i w tym momencie staje się dla fabuły głównym dowodem niewinności Alfreda i winy Olafa. Yana zostaje wysłana z wieściami do Króla Kalamitów, który

dowiedziawszy się o zaistniałej sytuacji zwołuje radę i powołuje osoby, mające być misją dyplomatyczną w celu rozwiązania śmierci Jarla i uniewinnienia jego syna. Jeżeli okazałoby się, że Alfred jest winny, Gundyr nie zawahałby się go ukarać - nawet śmiercią, gdyż jego słowo i obietnice są święte.

Gundyr ukrywa jednak jedną rzecz. Mimo tego, że szanował Angusa, oraz jego panowanie, jest mu na rękę sytuacja w której Vinstadt nie ma króla. Będzie więc chciał delikatnie posadzić na tronie Vinów osobę, która mogłaby wprowadzić na ich terenach religię Kalamitów. Nie musi być to marionetkowy władca, byleby wyznawał Jedynego i przeprowadzał konwersję. W tym celu Cesarz wysyła także Bastiana, który ma ze sobą sfabrykowaną ostatnią wolę Angusa.

W tej rozgrywce gracze mają ukryte motywy, co oznacza, że do kart postaci mają dostęp tylko te osoby, które ów postacią będą grać. Konfrontacja ich motywów pojawia się na samym końcu scenariusza, kiedy dochodzi do zebrania ludu i oskarżonego Olafa na placu przy głównym budynku.

Yana, oprócz poszukiwania sprawiedliwości, będzie chciała zostać kolejnym władcą Vinstadtu, co argumentuje swoim pochodzeniem i respektem, który jest jej okazywany.

Bastian - dostał od Cesarza sfabrykowaną ostatnią wolę Jarla Angusa, gdzie napisane jest iż pragnie, by Vinstadt przyjął religię Jedynego, a do tego potrzeba ochrzczonego władcy. Sugeruje więc przesunięcie elekcji w celu poszukiwania najlepszego kandydata.

Baldwin - Jest najemnikiem, który jest półkrwi wikingiem. Ostatnio wiele lat spędził wśród Kalamitów, ale nadal pamięta o swoim pochodzeniu - sam przyjął chrzest. Ale zrobił to tylko po to, by mieć lepsze relacje z Cesarzem. Kiedy dowiaduje się o pomyśle Bastiana, będzie mógł wykorzystać sytuacje by zająć jakąś wysoką pozycje w królestwie wikingów - niekoniecznie samego Jarla, jego kandydatura zależy od gracza.. W Vines nikt nie kojarzy Baldwina z racji tego, że jest w miare młodą osobą, ale kiedy powie, że jest synem Kifa Silnorękiego - lud będzie znał ten

przydomek. Jest to postać, która ramię w ramię walczyła z Angusem w wojnach północnych przyczyniając się do sukcesów Vinów.

Harad. Sala Tronowa

Gracze (prócz Yany) przed sesją dostają list od gońca wraz z tłem wydarzeń, który wzywa ich do sali tronowej Gundyra. Akcja gry więc zaczyna się w stolicy Kalamitów - Haradzie. Postacie graczy nie znają się ze sobą.

Stoicie w ogromnej komnacie naprzeciw tronu cesarza, za waszymi plecami jest główna nawa, po której bokach umieszczone są kolumny podtrzymujące stropy balkonów, władcy jeszcze nie ma, oprócz was są jeszcze dwaj strażnicy warujący przy wejściu do sali. Czekacie i zastanawiacie się, co koło was robi kobieta-barbarzynka. Czas na nawiązanie jakiejkolwiek interakcji między postaciami. MG daje czas dla graczy. Wartownicy nagle stają na baczność i do sali wchodzi Cesarz Gundyr, przechodzi w milczeniu przez nawę, podchodzi do tronu i zasiada.

- Świetnie, że wszyscy jesteście. Zaraz wytłumaczę wam, z jakiego powodu po was posłałem. Przybyła do mnie Yana, która stoi obok was i przekazała mi pilną wiadomość wymagającą inwestygacji. Król Vinstadtu Angus nie żyję. Został zamordowany. Jednym z podejrzanych jest mój syn - Alfred. Nasz traktat z Vinami zakłada, że wszelkie tego typu sytuacje powinny być załatwiane w sposób wspólny, tak by nie wszczynać między naszymi ludami żadnych wojen. Do tej pory żyliśmy w pokoju i mam nadzieję, że tak pozostanie. Musicie jechać wraz z Yaną, którą traktujcie dobrze, jak jedną ze swoich, po to by wyjaśnić zaistniałą sytuację i znaleźć winnego śmierci Angusa. To wielka strata zarówno dla Vinstadtu jak i dla nas. Był to człowiek prawy i mimo swojego pogaństwa bliski Kalamitom. Pamiętajcie, że sprawa ma być prowadzona z pełną rzetelnością, a sprawca postawiony przed nasz wspólny sąd. Nawet jeżeli rzeczywiście byłby to mój syn, w co szczerze wątpie. **Można cicho poprosić Yanę o rzucenie na spostrzegawczość. Jeżeli test się uda, zauważy że Kapłan stojący przy Gundyrze, bardzo nieprzyjemnie się w nią wpatruje. Jeżeli nie - to po prostu nic nie zauważa.**

- Zebrałem więc Was. Yanę, siostrzenicę zmarłego Jarla. Baldwina oraz Bastiana dwóch moich najbardziej oddanych ludzi. Mam nadzieję, że nie muszę powtarzać, że przeprowadzana misja ma być obiektywna, a barbarzynce nie może spaść włos z głowy? *Cesarz patrzy się na was.*

- W porządku, to chyba wszystko. Dostaniecie pieniądze na potrzebne zasoby, jak jedzenie, napitek, gospodę. A gdy wrócicie, zostaniecie dobrze wynagrodzeni. Macie jakieś pytania?

Gracze mogą porozmawiać z cesarzem. Po wszystkim ten kończy spotkanie. *Gundyr macha ręką, wychodzicie z sali tronowej na dziedziniec. Gdzie czekają na was już wasze konie. Natychmiast wyruszacie do Vines*

Vines. Przywitanie

Jechaliście cały dzień, rozbiliście w nocy obóz, w którym odpoczęliście przez pare godzin, po to by później ruszyć w dalszą podróż i dotrzeć do Vines wraz z pierwszymi promieniami słońca. Stoicie przed sporą osadą, która nie wygląda jak Kalamickie miasta. Nie ma tu kamiennych murów, tylko prosta drewniana palisada obsadzona kilkoma strażnikami, którzy rozpoznają Yanę, więc bez pytania wpuszczają was do środka wraz z waszą bronią. Podbiega do was dwóch stajennych, by odebrać wasze konie. Przed sobą widzicie proste, drewniane domy kryte strzechą po obu stronach uliczki, prowadzącą prosto do centrum osady, w którym znajduje się budynek główny ze sporym prostokątnym dziedzińcem, do którego z różnych stron wioski właśnie zaczęli przybywać mieszkańcy. Z głównego budynku wyszedł mężczyzna, którego rozpoznała Yana - to brat Angusa, a wraz z nim dwóch innych wyglądających na jego ochroniarzy. **Gracze zostają przywitani przez Olafa**

Olaf - brat Angusa.

Krótko obcięty postawny mężczyzna z długim warkoczem na brodzie, dla którego najważniejszą kwestią jest jego naród oraz religia. Zabija swojego brata, którego kochał i uważał za świetnego wodza, ale nie mógł patrzeć jak zatraca się w wierze Kalamickiej. Bał się, że po konwersji nie trafi do prawdziwego raju. Uważa, że to co zrobił jest słuszne i jego cierpienie z powodu utraty brata jest mniej istotne niż dobro całego narodu Vinstadtu.

Olaf nie jest zadowolony z postawy Yany. Uznaje ją za zagrożenie, jednak nie może dać po sobie tego poznać. Przy witaniu graczy na skwerze przy budynku głównym Olaf udaje życzliwego i wyraża swoje zadowolenie z pojawienia się misji dyplomatycznej. Ma także nadzieję, że śledztwo będzie przeprowadzane obiektywnie, a sprawca zostanie sprawiedliwie osądzony (wskazuje na Alfreda). Odwołuje się także do woli samego ludu, który jest w żałobie i żąda kary dla zabójcy, oraz w końcu pogrzebu swojego króla, gdyż ten nie został jeszcze odprawiony w zaświaty z racji inwestygacji. Zaznaczając przy tym, by mieszkańcy Vines byli jak najlepsi dla nowoprzybyłych gości. Olaf jest oczywistym następcą swojego brata, jednakże do wyboru kolejnego Jarla dojdzie dopiero po zakończeniu sprawy śmierci Angusa.

Budynek główny - zwłoki Jarla Angusa

Jest to największy budynek w całej osadzie. Do jego wnętrza prowadzą podwójne drzwi, które kryją za sobą ogromną salę biesiadną, na której końcu znajduje się tron Jarla. Zaraz za tronem jest przejście do komnaty sypialnej władcy, oraz zejście do piwnicy, gdzie więziony jest Alfred. Na podłodze korytarza między salą a sypialnią Angusa, można zobaczyć sporą plamę krwi, która już na stałe ozdobi drewno. Po wejściu do komnaty zmarłego władcy, można zobaczyć leżące na łóżku jego zwłoki, które sądząc po zapachu z całą pewnością zaczęły się rozkładać. Czuć więc zapach śmierci, wymieszany z olejkami zapachowymi, które niestety nie maskują całkowicie odoru rozkładu. Gracze mogą zbadać ciało. Uzyskają prostą informacje, która mówi że Angus został głęboko raniony w bok, oraz godzony w serce. Jeżeli gracze zechcą przeszukać salę, korytarz, czy sypialnie mogą rzucić test na spostrzegawczość. Zauważą, że w zasadzie nie widać żadnego śladu walki, oprócz zaschniętej w drewnie kałuży krwi.

Więzienie z Alfredem

Alfred więziony jest w piwnicy głównego budynku. Jest to miejsce, które sprawuje rolę spiżarni. Jednak niedawno wstawiono do niej klatkę, w której znajduje się Alfred. Olaf bowiem bał się, że gdyby przenieść oskarżonego gdzie indziej, gdyż mogłoby dojść do samosądu, co byłoby

poważnym złamaniem umowy między Vinami a Kalamitami. Zaraz przy klatce stoi strażnik.

Alfred

Alfred jest chuderlawym młodzieńcem, synem Cesarza Gundyra, który został oskarżony o zabójstwo Jarla, gdyż był widziany z nim jako ostatni. Jest człowiekiem bardzo inteligentnym, oraz dojrzałym jak na swój wiek, jednakże możnaby uznać go za ciamajdę. Zdecydowanie bardziej woli trzymać nos w księgach i rozmawiać o nich, aniżeli szkolić się w boju, czy jeździć konno. Jego ojciec uznaje mądrość za jedną z najważniejszych cnot, dlatego też nie przystawiał zbyt wielkiej wagi do wychowania fizycznego syna. Alfred jest zamknięty od poranka, w którym znaleziono zwłoki Angusa. Mija więc trzeci dzień. Jest trochę brudny, ale przede wszystkim przerażony zaistniałą sytuacją. Siedzi więc skulony w kącie klatki i czeka na swój los. Kiedy widzi graczy, szczególnie swojego mentora Bastiana, wstaje energicznie i podbiega do krat, by zapytać, czy zostaliście wysłani przez ojca i czy go wypuścicie, ponieważ jest niewinny

Informacje: Jako ostatni widział Jarla Angusa. Spędził z nim wieczór, w którym został zabity na grze w szachy oraz długich rozmowach na temat Jedynego oraz kultury Kalamickiej. Bardzo lubił władce Vinów, uznawał go za człowieka pełnego ogłady, oraz wspaniałego kompana do dyskusji. Alfred nie widział niczego podejrzanego. Po zakończeniu rozgrywki po prostu wstał i udał się na spoczynek. Rano wywlekli go z łóżka i oskarżyli o zabójstwo Jarla, myślał że zlinczują go na miejscu, jednak Olaf zarządził by się opanować i wrzucić go do celi, ponieważ nie można zapomnieć o pakcie z Kalamitami, który jasno nakazuje wspólnie wymierzać sprawiedliwość, jeżeli dojdzie do przemocy między stronami.

Strażnik

Przeciętnej budowy mężczyzna siedzący na taborecie w kącie. Wygląda jakby był tu za karę. Całkowicie ignoruje Alfreda, kiedy ten próbuje coś do niego mówić. Zrywa się z taboretu, kiedy widzi wchodzących graczy i podchodzi by ich zatrzymać, ale zauważa Yanę i odpuszcza. Jeżeli poprosi się go o opuszczenie celi z powodu chęci porozmawiania w cztery oczy z osadzonym, ten się zgodzi.

Informacje: Dla niego sprawa jest prosta. Alfred widział się z nim ostatni, więc musiał zabić Angusa. Może powiedzieć, że jeżeli chcecie wiedzieć co ludzie gadają to najlepiej udać się do gospody, tam ludzie zawsze gadają.

Gospoda

Prosty budynek, w którym wnętrzu znajdują się liczne masywne stoły oraz spore palenisko po środku. Surowe ściany, Liczne belki podtrzymujące strop. Za ladą stoi pulchna kobieta płucząca drewniane kufle. O każdej porze można spotkać tutaj stałych bywalców. Jest dosyć głośno od śmiechów i krzyków. W chwili kiedy do środka wchodzą gracze, robi się nagle bardzo cicho, osoby wewnątrz przyglądają się Kalamitom.

Karczmarka

Pulchna kobieta w kręconych blond włosach, która bardzo energicznie i zdecydowanie potrafi się rozprawiać z pijanymi, bądź zbyt nachalnymi klientami w swojej gospodzie. Zazwyczaj jest dosyć pogodna i nie boi się rzucić niestosownym żartem, ale z całą pewnością nikt nie chciałby zajść jej za skórę.

Informacje: Z racji tego, że jej praca polega na pracy z klientami, wie dużo o tym, co dzieje się w mieście, co myślą ludzie i o czym plotkują. Można więc przy udanym teście gadaniny, bądź uroku osobistego wyciągnąć od niej informacje dotyczące dziwnego zachowania Bjorna. W chwili kiedy Karczmarka o tym wspomni, do rozmowy dołączą się także podpici Vinowie.

Gawiedź

Trzech podpitych mężczyzn, stałych bywalców tej gospody, którzy wszystkie pieniądze zarobione na pracy w polu przeznaczają na napitek. Zachowują się głośno dopóki gracze nie pojawią się w karczmie. Wtedy milkną i przyglądają się z zaciekawieniem graczom.

Informacje. Do graczy należy decyzja z kim porozmawiają pierwsi. Jeżeli będą to klienci gospody, to zasugerują, że kończy im się napitek, a w

gardle nadal mają sucho. Gracze będą mogli zaproponować im kolejke piwa za informacje, ale w gre wchodzą także inne opcje jak perswazja, zastraszanie, czy gadanina - wszystko zależy od graczy. Nieudany test zastraszania może skończyć się bijatyką. Vinowie znają Bjorna, wiedzą gdzie mieszka i że nie jest z nim dobrze. Wspominają, że należy do bandy Olafa, zawsze można było go spotkać z nim i jego dwoma ziomkami. Od śmierci Angusa całkiem u odbiło, siedzi w swoim domu (wiedzą, gdzie mieszka, można poprosić ich o informacje), kryje się po kątach i bełkocze nie wiadomo o czym, czasami głośno krzyczy, jakby zobaczył ducha. Ich zdaniem, ktoś w końcu powinien się nim zająć i zabrać go do Anki Guślarki, być może ona potrafiłaby się nim zająć. Dopowiadają, iż nie są przekonani, że jego szaleństwo to tylko niepowiązany przypadek ze śmiercią Jarla. A zresztą ten cały Alfred to jakiś siusiumajtek, nie wierzą że mógłby zabić kurę, a co dopiero Jarla Angusa.

Jeżeli dołączyli do rozmowy z Karczmarką - po wszystkim pytają, czy może gracze nie mają jakiegoś grosza na piwko.

[WALKA] 1K3, testy przeciwstawne Walka Wręcz/Unik. **Bądź improwizacja.**

Przeciwnicy posiadają 50 Walki Wręcz, oraz z racji tego, że są pod wpływem, 25 uniku.

(Należy zadać przeciwnikowi conajmniej 7 punktów obrażeń, by wygrać z nim walkę, jeżeli pokona się dwójke z trzech - trzeci się poddaje). W sytuacji, gdy któraś ze stron wyrzuci ekstremalny sukces (⅕ potrzebnego rzutu) nokautuje przeciwnika jednym ciosem.

W walce wręcz ataki rozstrzyga się za pomocą przeciwstawnych testów umiejętności. Zaatakowana postać może unikać bądź kontratakować. (Przeciwstawny test umiejętności, to odwrócenie procentów w rzucie. Przykładowo, jeżeli ktoś posiada 60 Walki Wręcz - rzut od 1 do 60 jest sukcesem. W teście przeciwstawnym, należy rzucić 61-100 by atak się udał).

Rozstrzyganie ataku przeciw konratakowi

Obaj walczący rzucają kością K100 i porównują wynik ze swoją wartością Walki Wręcz. Osoba, która osiągnie wyższy poziom sukcesu - zadaje obrażenia.

- Jeżeli atakujący uzyska wyższy poziom sukcesu - zadaje obrażenia 1K3
- Jeżeli zaatakowany otrzyma wyższy poziom sukcesu, udało mu się zablokować, sparować, albo uniknąć ciosu jednocześnie wyprowadzając własne uderzenie - zadaje obrażenia przeciwnikowi 1K3
- W przypadku remisu - wygrywa atakujący (jeżeli zaatakowany wybierze kontratak)

Rozstrzyganie ataku przeciw unikowi

Atakujący i jego cel (próbujący uniknąć ciosu) wykonują przeciwstawny test, odpowiednio Walki Wręcz oraz Uniku. Jeżeli atakujący uzyska wyższy poziom sukcesu, jego atak powiedzie się i zada obrażenia (1K3), W innym wypadku zaatakowany unika ciosu i nie otrzymuje obrażeń. Jeżeli obie osoby uzyskają taki sam poziom sukcesu - unikająca postać wygrywa.

Chata Bjorna

Chata Bjorna leży na obrzeżach osady, pare przecznic od gospody. Informacje o jej położeniu można uzyskać od pijaczków w Karczmie. Jest to solidnie wykonany dom, z którego słychać dziwne dźwięki i pojękiwania mężczyzny. Okna są zabite deskami od wewnątrz, drzwi są otwarte na oścież, pod nimi leży gruba belka z kilkoma długi gwoździami. Wewnątrz widać mężczyzne z młotkiem, który jakby szamotał się sam ze sobą, pokrzykując. Wnętrze domu to chaos. Wszędzie są poprzewracane meble, jakieś naczynia, sporo połamanych desek i gwoździ

Bjorn

Średniej postury mężczyzna z długimi, zaniedbanymi włosami i zarostem na twarzy. Wygląda jakby nie wychodził z chaty przez dobre pare dni, ma obdarte ubrania i trochę od niego śmierdzi. Przemyka obok ludzi, jakby się ich obawiał, dlatego na widok graczy próbuje schować się w środku za łóżkiem, jednak wystaje mu cała głowa. Bjorn miota się i bełkocze zupełnie niezrozumiałe rzeczy. Najsilniejsza osoba w drużynie powinna zająć się jego ewentualnym skrępowaniem.

Informacje. Yana jest graczem, który wie trochę więcej od Kalamitów. Jest związana z tą osadą, zna w niej wiele osób i przede wszystkim zna Guślarkę. Widząc Bjorna i słysząc to co ludzie mówili w gospodzie, powinna zasugerować wzięcie Bjorna do Anki, gdyż wie że ta potrafi ziołami i magią zdziałać cuda. Bjorn nie jest w stanie przekazać żadnej informacji z racji swojego stanu. Jeżeli zostanie zabrany do Anki Guślarki, ta zdejmie z niego klątwe i stanie się kluczowym świadkiem, oraz dowodem w sprawie śmierci Angusa. Powie o tym, że Angus został zabity przez Olafa i jego ochroniarzy i sam też brał w tym udział. Dowodem na winę Angusa ma stać się młot thora, który Olaf wziął z paska swojego brata i schował w kominku własnego domu. Po tym jak gracze wezmą ze sobą Bjorna w celu jego uleczenia, Olaf dostanie wiadomość od jednego ze swoich ludzi, którzy obserwują przybyszy. Olaf nakaże swoim dwóm(bądź trzem w zależności od liczby graczy) ludziom podążenie za graczami i próbę zabójstwa Bjorna - tak na wszelki wypadek.

Martwe Drzewo - Anka Guślarka

Gracze powinni odzyskać konie i udać się w niedaleką podróż do Martwego Drzewa, gdzie mieszka pustelniczka Anka. Yana zna drogę. W połowie drogi dochodzi do potyczki ze zbirami Olafa, którzy mają inicjatywę z racji ataku z zaskoczenia. Bjorn w tej sytuacji zaczyna uciekać skrępowany pieszo w głąb lasu. Gracze decydują, czy najpierw walczą, czy każą jednemu z nich biec za uciekinierem. Jeżeli walczą wszyscy, na końcu należy wykonać test tropienia by odnaleźć zbiega, który ukrył się w jamie. Po zakończeniu walki gracze rozpoznają dwóch z trzech mężczyzn. Widzieli ich rano przy boku Olafa.

Przeciwnicy (2 lub 3) Jadą na koniach z których zeskakują zaraz przy graczach i pierwsi rozpoczynają walkę. Są uzbrojeni w jednoręczne topory i tarcze. Uderzenie toporem zadaje 1K6 obrażeń. Gracze mogą unikać, bądź kontratakować. Następna tura należy do nich, jednak mają już wyciągnięte bronie. Gracze mogą uzyskać przewagę w inicjatywie (zaatakować pierwsi) jeżeli Mistrz Gry poprosi o rzut kością na nasłuchiwanie. Udany test daje informacje graczom o zbliżających się przeciwnikach.

Statystyki przeciwników: Punkty Wytrzymałości: 10, Broń biała: 50, Unik:40, Siła:60

Obaj walczący rzucają kością K100 i porównują wynik ze swoją wartością Broni Białej. Osoba, która osiągnie wyższy poziom sukcesu - zadaje obrażenia.

- Jeżeli atakujący uzyska wyższy poziom sukcesu - zadaje obrażenia 1K3
- Jeżeli zaatakowany otrzyma wyższy poziom sukcesu, udało mu się zablokować, sparować, albo uniknąć ciosu jednocześnie wyprowadzając własne uderzenie - zadaje obrażenia przeciwnikowi 1K3
- W przypadku remisu - wygrywa atakujący (jeżeli zaatakowany wybierze kontratak)

Rozstrzyganie ataku przeciw unikowi

Atakujący i jego cel (próbujący uniknąć ciosu) wykonują przeciwstawny test, odpowiednio Walki Wręcz/Broni Białej oraz Uniku. Jeżeli atakujący uzyska wyższy poziom sukcesu, jego atak powiedzie się i zada obrażenia, W innym wypadku zaatakowany unika ciosu i nie otrzymuje obrażeń. Jeżeli obie osoby uzyskają taki sam poziom sukcesu - unikająca postać wygrywa.

Następnym krokiem jest dotarcie do Anki. Oczom graczy ukazuje się białe jak wapno stare drzewo z szeroko rozpiętymi bezlistnymi gałęziami, pod którym stoi prosta chata ozdobiona różnymi przedziwnymi rzeczami. Podejrzewacie że mają związek z jakimiś czarami.

Sugestia dla Bastiana: Odczuwasz niechęć patrząc na runy i pogańskie amulety zwisające z chaty, nie wiesz czy jesteś w stanie przemóc się by wejść do środka. Jesteś inkwizytorem i powinieneś plenić pogaństwo, lub przynajmniej próbować nawracać ludzi na wiarę w Jedynego.

Zbliżając się do drzwi, te się nagle otwierają i zza nich wychyla się głowa niskiej starszej kobiety, która patrzy na graczy podejrzliwie. *Coście za jedni? Czego chcecie?*

Po rozmowie i rozpoznaniu Yany, grupa wchodzi do środka.

Kobieta odchyla szerzej drzwi i gestem ręki zaprasza was do środka. Pierwsze co odczuwacie po przekroczeniu progu, to dosyć przyjemny

ziołowy zapach unoszący się w powietrzu. Rozglądając się wokół widzicie duży stół, na którym stoi wiklinowy koszyk wypełniony jakimiś roślinami. U stropu porozwieszane są sznurki, na których także suszą się zioła oraz rozpalone palenisko, w którym gotuje się woda. *Siadajcie, przygotuje lekarstwo. Dla niego i dla was, gdyż widzę, że jesteście ranni. Wiedza dotycząca ziołolecznictwa i czarów jest w mojej rodzinie od pokoleń, nie dziwcie się więc, że od razu wiem co mam robić. Człowiek, którego tutaj przeprowadziliście został uwięziony we własnym umyśle, przez coś co go trapi. Nie wiem dokładnie co to jest, ale musiało wywrzeć na nim jakąś traumę, albo potężne poczucie winy. Cholera, gdzie to jest.* Guślarka weszła w głąb chaty zostawiając was samych i gada coś sama do siebie. Po chwili wraca z jakimś małym przedmiotem w ręce wyglądającym na moździerz, ale widać na nim wyryte znaki runiczne. *Połóżcie go na stole i przytrzymajcie.* Kobieta wzięła trochę ziół, dolała do niej gorącej wody i zaczęła szeptać jakieś słowa. **Gracze muszą opanować wierzgającego Bjorna i przymusić go do położenia się na stole. Można wykonać test siły Bjorna i osoby, która go przytrzymuje. Test będzie prosty, jeżeli zrobią to dwie osoby.** *Złapcie go za ręce i nogi.*

Dom Olafa

Dom położony zaraz przy placu głównego budynku gdzie rezyduje Jarl. Vinowie nie przykładają dużej wagi do wyglądu swoich domów, dlatego nie różni się on od innych drewnianych chat. Wnętrze domu Olafa, to jedna duża izba, oraz wydzielone pomieszczenie z łożem. W największym pomieszczeniu znajduje się stół, proste meble gdzie trzymane są narzędzia oraz przybory kuchenne, a także pare kufrów. Na przeciwko wejścia znajduje się zabudowane palenisko-kominek, o którym mówił Bjorn. Po przeszukaniu kominka gracze odnajdują zagubiony amulet - młot Thora. Dobrze byłoby gdyby gracze wzięli ze sobą jakichś świadków przeszukania. Olaf jest sam w chacie, kiedy gracze przychodzą. Ten wpuszcza ich z ukrywaną życzliwością do środka, chyba że powie się mu wprost, że jest podejrzany i chcę się dokonać przeszukania. Wtedy staję się wrogi, mówiąc że każdy argument stosowany wobec niego jest bzdurą. Gracze więc mogą użyć siły by wejść do środka. Po odnalezieniu amuletu Olaf wyrywa się i zaczyna uciekać w stronę placu głównego. Czas na decyzje graczy. Yana z racji swojej zwinności powinna dogonić go bez problemu gdzieś przy

budynku głównym, gdzie chwile później schodzą się gapie całej sytuacji, którzy patrzą niepewnie na to co się dzieje. Pojmali bowiem brata Jarla, który jest potencjalnym następcą Vinstadtu. Jest to zdecydowanie czas na to, by gracze wytłumaczyli się z całej sytuacji i uargumentowali swoje działania. W tym może pomóc im mistrz gry, który wcieli się w skruszonego Bjorna i przyzna się do zbrodni.

Lud będzie przekonany winą Olafa i Bjorna będą chcieli sprawiedliwości. Od Yany, bo ta zostanie wybrana przez nich na sędziego tej sytuacji, będzie zależeć los obu osób. Co więcej Yana będzie mogła kandydować na następnego Jarla Vinstadtu. Nie tylko dlatego, że udało jej się schwytać zabójce Angusa, ale także dlatego że płynie w niej krew jego rodziny. Tu dochodzi do konfrontacji motywów postaci. Dużo zależy od argumentacji graczy. Prawdę mówiąc Bastian ma mniejsze szanse na sukces niż pozostała dwójka, ponieważ jest na cudzym terytorium, gdzie kult Jedynego prawie w ogóle nie występuje, a lud Vines raczej kultywuje tradycję starych bóstw. Wiele więc zależy od tego jak zachowa się Yana.

Alfred zostaje uwolniony i zabrany przez Kalamitów z powrotem do Haradu, gdzie Cesarz wynagradza ich działania.

Dodatki

Ostatnia wola

Vinowie, dobrze wiecie że zafascynowała mnie kultura i religia naszym sąsiadów i partnerów Kalamitów. Po dwóch latach zgłębiania prawd Jedynego i wielu rozmowach z uczonymi, oraz kapłanami, postanowiłem w moim testamencie - na wypadek mojej śmierci, bądź nie zostawieniu po sobie potomka, zawrzeć moją wolę. Niech Vinstadt przyjmie Jedynego jako swojego boga. Jest on bowiem każdym z naszych bogów, tylko że w jednej postaci. Jego dobrotliwość przewyższa wszystko co jest nam znane, a nagrody które czekają jego wyznawców po śmierci, nawet nie śniły się nigdy żadnemu z nas. Wiem, że moja prośba jest dosyć niespodziewana, ale jest szczera i przemyślana. Pamiętajcie, bracia i siostry, że zawsze wszystko co robiłem, robiłem z myślą i Troską o was. Tak samo jest i w tym wypadku. Jedyny jest prawdziwy, Jedyny jest Prawdą. Uwierzcie w Niego a zostaniecie zbawieni.

Wasz Jarl.

Angus.

Karty Postaci

Imię: Yana

Historia: Twój wuj Angus przygarnął Cię po śmierci Twojej matki. Wychował Cię jak własne dziecko i nauczył wszystkiego co umiesz. Jesteś mu winna wszystko i zrobisz co w Twojej mocy by ukarać jego mordercę. Znasz Vines jak własną kieszeń, ponieważ tutaj spędziłaś większość swojego życia. Nigdy nie ufałaś swojemu wujowi Olafowi, czujesz, że wszystkie jego intencje nigdy nie były szczere.
Nie masz nic do Kalamitów, dopóki nie wchodzą Ci w drogę i nie próbują zatruć umysłu ich wierzeniami i kulturą.
Motywacja: Szukanie sprawiedliwości za śmierć Twojego przybranego ojca. Chęć objęcia tronu i zaopiekowania się Vinstadtem.
Zawód: Wojowniczka
Wiek: 24
Płeć: Kobieta
Miejsce zamieszkania: Vines
Informacje: Twoja postać jest jedynym Vinem w drużynie. Masz podstawowe informacje dotyczące zabójstwa, oraz miejsca w którym będziecie prowadzić śledztwo. Oznacza to, że będziesz miała duży wpływ na jego przeprowadzenie, w zasadzie stawia Cię to w pozycji lidera grupy.

- Zabity to Twój przybrany ojciec Angus
- Ostatni raz był widziany z Alfredem, synem cesarza. Został pojmany i przetrzymują go w piwnicy głównego budynku.
- Znasz Ankę Guślarkę - starą kobietę wiedźmę, która zamieszkuje pod Martwym Drzewem. Wiesz, że za pomocą ziół i magii potrafi zdziałać cuda, więc jeżeli widzisz coś dziwnego, albo kogoś kto zachowuje się jakby postradał rozum - ona może być rozwiązaniem.
- Znasz Vines, więc wiesz gdzie jest karczma, budynek główny, dom Olafa, kojarzysz takiego człowieka jak Bjorn, jednak nie jesteś pewna gdzie mieszka. Wiesz, że Bjorn razem z dwoma innymi mężczyznami są bardzo blisko Olafa, niemal się nie rozłączają. Możnaby jego ziomków nazwać "przydupasami"
- Jesteś szanowana wśród Vinów, nie tylko z racji swojego spokrewnienia ze zmarłym Jarlem, ale ze swojej waleczności. Jesteś więc rozpoznawalna, mimo tego że Ty osobiście każdego nie znasz.
- Znasz oczywiście także swojego stryja - Olafa. Jednak nigdy nie darzyłaś go zaufaniem.

Statystyki:

S:55	KON:60	BC:50	ZR:70	INT:55	WYG:70
MOC:40	WYK:50	PP:60	PW:15	SZ:50	

Umiejętności:

Walka Wręcz: 50
Broń Biała: 65
Łuk: 65
Gadanina: 45
Nasłuchiwanie: 55
Perswazja: 20
Pierwsza Pomoc: 30
Psychologia: 10
Rzucanie: 45
Spostrzegawczość: 60
Tropienie: 70
Ukrywanie: 60
Unik: 65
Urok osobisty: 60
Zastraszanie: 35

Imię: Baldwin

Historia: Pół Vin, pół Kalamita. Jesteś bękartem, a Twoim ojcem była Legenda - Kif Silnoręki, który walczył ramię w ramię z Angusem - władcą Vinstadtu. Nikt nie wie o Twojej przeszłości. Potrafisz dostosować się do każdej sytuacji. Jeżeli masz być Vinem - jesteś Vinem. Kalamitą? Nie ma sprawy. Idziesz tam, gdzie masz większą szanse na przeżycie, albo więcej płacą. Tego nauczyło Cię życie, które nigdy nie było dla Ciebie łatwe. Wychowywałeś się z matką w domu publicznym w Haradzie. Choć nie można powiedzieć, że poświęcała Ci wiele czasu. Zawsze musiałeś kombinować, żeby nie chodzić głodnym. Często chyłkiem okradałeś klientów burdelu, a także właścicieli stoisk na targu. Potem zaciągnąłeś się do najemników, którzy nauczyli Cię walczyć. Stoczyłeś kilka bitew, w których zasłużyłeś się dla Haradu, ale nie interesuje Cię uznanie Cesarza. To tylko praca. Ryzykowna, ale warta świeczki. Raz w życiu spotkałeś swego ojca - dał Ci wtedy miecz, którym się posługujesz. Jednocześnie jest on dowodem na to, że jesteś jego synem. Na jego rękojeści widnieje napis runiczny, który świadczy o tym, że po śmierci swojego ojca - stałeś się ostatnim męskim potomkiem Twojego rodu.

Motywacja: Baldwin - Jest najemnikiem, który jest półkrwi wikingiem. Ostatnio wiele lat spędził wśród Kalamitów, ale nadal pamięta o swoim pochodzeniu - sam przyjął chrzest. Ale zrobił to tylko po to, by mieć lepsze relacje z Cesarzem. Jeżeli nadarzy się taka okazja, będzie chciał wykorzystać sytuacje by zająć jakąś wysoką pozycje w królestwie wikingów - niekoniecznie samego Jarla, jego kandydatura zależy od gracza. W Vines nikt nie kojarzy Baldwina z racji tego, że jest w miare młodą osobą, ale kiedy powie, że jest synem Kifa Silnorękiego - lud będzie znał ten przydomek. Jest to postać, która ramię w ramię walczyła z Angusem w wojnach północnych przyczyniając się do sukcesów Vinów.

Zawód: Najemnik

Wiek: 28

Płeć: Mężczyzna

Miejsce zamieszkania: Harad

Opis postaci: Średniej postury przystojny mężczyzna z włosami do ramion.
Ideologia/przekonania: Każdego można kupić, chętnie się sprzedam.
Ważne osoby: Brak - nigdy do nikogo się nie przywiązałeś
Znaczące miejsca: Brak
Rzeczy osobiste: Miecz Twojego ojca.
Przymioty. Arogancki, przebiegły, kobieciarz.
Ekwipunek: Krótki miecz 1k6

Statystyki:

S:65	KON:60	BC:65	ZR:55	INT:50	WYG:70
	MOC:40	WYK:50	PP:60	PW:14	SZ:50

Umiejętności:

Walka Wręcz: 60
Broń Biała: 60
Łuk: 40
Gadanina: 60
Nasłuchiwanie: 50
Perswazja: 20
Pierwsza Pomoc: 30
Psychologia: 15
Rzucanie: 45
Spostrzegawczość: 50
Tropienie: 25
Ukrywanie: 40
Unik: 50
Urok osobisty: 60
Zastraszanie: 40

Imię: Bastian Mangel

Historia: Jesteś żarliwym kapłanem Jedynego, który gardzi poganami, szczególnie tymi którzy nie dają się nawrócić. Jesteś dumny z bycia Kałamitom i tego że mieszkasz i służysz w samej stolicy - Haradzie. Urodziłeś się w bardzo religijnej rodzinie, w której Twój ojciec od dziecka wpajał Ci żelazną ręką zasady wiary. Pewnego dnia po prostu zrozumiałeś, że ojciec chciał dla Ciebie jak najlepiej i rzeczywiście nie ma innego boga niż Jedyny, a każdy kto temu zaprzecza musi się nawrócić bądź ponieść karę. Po tym jak umarł udałeś się na nauki do zakonu w Haradzie, gdzie szybko wspiąłeś się po szczeblach aż do stanowiska Inkwizytora. Teraz, prócz bycia kapłanem, i wojownikiem Jedynego, jesteś także mentorem Alfreda - syna Cesarza, który udał się niedawno do Vines, by porozmawiać z Jarlem.

Motywacja: Dostajesz misję od Cesarza, która polega na dostarczeniu i podłożeniu sfabrykowanej ostatniej woli zmarłego Angusa, gdzie napisane jest iż jego życzeniem byłaby konwersja Wikingów na religię Jedynego. Gundyr miał dwa dni, na to by zebrać najlepszych specjalistów, którzy podrobiliby pismo Angusa. Pracowali bez przerwy, dzięki czemu udało im się. Wola zawiera królewską pieczęć Vinstadtu. Znajdź odpowiedni moment i argumentacje, która mogłaby przekonać Vinów do woli ich zmarłego przywódcy.

Opis postaci: Wysoki, szczupły mężczyzna z lekkim szaleństwem w oczach.

Ideologia/przekonania: Każdego można nawrócić.

Ważne osoby: Kapłan Klemens - Duchowny, który przyjął Cię po śmierci ojca.

Znaczące miejsca: Każda świątynia Jedynego.

Rzeczy osobiste: Jego pierwsza Księga Świtu (święta księga Jedynego)

Przymioty. Żarliwy, arogancki, Całe ciało prócz głowy jest w bliznach po chłoście ojca. Jak większość Kalamitów, nie zdzierżyłbyś kobiety jako osoby równej Tobie, a co dopiero kogoś kto miałby Cię prowadzić.

Zawód: Inkwizytor

Wiek: 36

Płeć: Mężczyzna

Miejsce zamieszkania: Harad

Statystyki:

S:55	KON:60	BC:65	ZR:55	INT:70	WYG:65
	MOC:40	WYK:70	PP:60	PW:13	SZ:50

Umiejętności:

Walka Wręcz: 30
Broń Biała: 35
Łuk: 10
Gadanina: 45
Nasłuchiwanie: 30
Perswazja: 40
Pierwsza Pomoc: 30
Psychologia: 15
Rzucanie: 20
Spostrzegawczość: 40
Tropienie: 5
Ukrywanie: 30
Unik: 45
Urok osobisty: 40
Zastraszanie: 25

Po wieloletniej współpracy z Kalamitami, Vinowie otrzymali za swoje zasługi najemnicze terytorium, na którym założyli swoje państwo - Vinstadt. Ludność Imperium Kalamitów, a przede wszystkim hierarchowie kościelni nie byli zadowoleni z nadania ziemi poganom, którzy uważani są przez nich za barbarzyńców i gorszą rasę człowieka - przez niektórych nazywanych nawet diabłami z północy. Jarl Angus wraz z Królem Gundyrem zawiązali porozumienie dyplomatyczne, które polega na konieczności rozwiązywania sporów pomiędzy ludami za pomocą wspólnego sądu i dochodzenia, po to by nie dopuszczać do sytuacji, w których relacje pomiędzy Kalamitami a Vinami miałyby się pogarszać.

Vinowie są wikingami, urodzonymi wojownikami i zdobywcami, którzy pielęgnują swoją kulturę i religię. Swoje potrzeby podboju i ekspansji przekierowali jednak na wschód, w poszukiwaniu nieodkrytego jeszcze terytorium, oraz na Północne Wyspy - miejsce ich pochodzenia, gdzie mają jeszcze niedokończone sprawy ze skonfliktowanymi ludami. Vinowie na kontynencie parają się głównie rolnictwem i rybołówstwem, żyjąc ze sobą w pokoju i starając się w żadnym wypadku nie kolidować interesom Kalamitów. Uważają Vinstadt za dar od samych bogów, który otrzymali za liczne honorowe bitwy. Jarl Angus został wybrany władcą przez lud niemalże całkowitą większością głosów, gdyż był to człek sprawiedliwy i uważany za najznamienitszego z wojowników. Bardzo zainteresował się kulturą Kalamicką, a przede wszystkim ich religią - Kultem Jedynego. Dlatego też niemal zawsze na jego dworze można było spotkać duchownych i książąt sąsiedniego Imperium, od których czerpał wiedzę i toczył wielogodzinne dyskusje.

Cesarz Gundyr także jest człowiekiem prawym i szanowanym. Do tej pory jest zadowolony ze współpracy z wikingami, jednakże cały czas przeszkadza mu jedna kwestia, która jest pogaństwo. Zastanawia się, czy nie popełnił występku przeciwko Jedynemu, zapewniając Vinom ziemię i suwerenność. Widzi jednak nadzieję na to, że lud z północy wraz z czasem przyjmie lepszą kulturę i Jedynego Boga, szczególnie kiedy widzi, że Jarl Angus jest mocno zainteresowany zarówno Jedynym jak i historią i tradycjami Kalamickimi - dlatego też chętnie wysyła mu ludzi, którzy

pozwolą mu na zgłębienie ów tajników. Kalamici są ludem bogatym, z rozwiniętą kulturą i sztuką. Zajmują się głównie handlem, który dzięki ogromnemu państwu zapewnia im różnorodność sprzedawanych dóbr. Są w posiadaniu dużych ilości przypraw, w tym soli, kopalni kamieni szlachetnych, a także marmuru, który chętnie kupowany jest przez sąsiednie królestwa. W całym procederze handlowym pomaga szeroka i bardzo długa rzeka - Ygg, która przechodzi niemal przez pół kontynentu.

Otrzymałeś zapieczętowany list od Cesarza, który nakazuje Ci pojawić się w jego pałacu. Nie ma w nim wiele szczegółów - data, miejsce spotkania i ton, który wskazuje na to, że jest to rozkaz, nie prośba. Słyszałeś pogłoski o śmierci Jarla Vinstadtu. Nie zdziwisz się, jeżeli Gundyr będzie chciał Cię tam wysłać.

Po wieloletniej współpracy z Kalamitami, Vinowie otrzymali za swoje zasługi najemnicze terytorium, na którym założyli swoje państwo - Vinstadt. Ludność Imperium Kalamitów, a przede wszystkim hierarchowie kościelni nie byli zadowoleni z nadania ziemi poganom, którzy uważani są przez nich za barbarzyńców i gorszą rasę człowieka - przez niektórych nazywanych nawet diabłami z północy. Jarl Angus wraz z Królem Gundyrem zawiązali porozumienie dyplomatyczne, które polega na konieczności rozwiązywania sporów pomiędzy ludami za pomocą wspólnego sądu i dochodzenia, po to by nie dopuszczać do sytuacji, w których relacje pomiędzy Kalamitami a Vinami miałyby się pogarszać.

Vinowie są wikingami, urodzonymi wojownikami i zdobywcami, którzy pielęgnują swoją kulturę i religię. Swoje potrzeby podboju i ekspansji przekierowali jednak na wschód, w poszukiwaniu nieodkrytego jeszcze terytorium, oraz na Północne Wyspy - miejsce ich pochodzenia, gdzie mają jeszcze niedokończone sprawy ze skonfliktowanymi ludami. Vinowie na kontynencie parają się głównie rolnictwem i rybołówstwem, żyjąc ze sobą w pokoju i starając się w żadnym wypadku nie kolidować interesom Kalamitów. Uważają Vinstadt za dar od samych bogów, który otrzymali za liczne honorowe bitwy. Jarl Angus został wybrany władcą przez lud niemalże całkowitą większością głosów, gdyż był to człek sprawiedliwy i uważany za najznamienitszego z wojowników. Bardzo zainteresował się kulturą Kalamicką, a przede wszystkim ich religią - Kultem Jedynego. Dlatego też niemal zawsze na jego dworze można było spotkać duchownych i książąt sąsiedniego Imperium, od których czerpał wiedzę i toczył wielogodzinne dyskusje.

Cesarz Gundyr także jest człowiekiem prawym i szanowanym. Do tej pory jest zadowolony ze współpracy z wikingami, jednakże cały czas przeszkadza mu jedna kwestia, która jest pogaństwo. Zastanawia się, czy nie popełnił występku przeciwko Jedynemu, zapewniając Vinom ziemię i suwerenność. Widzi jednak nadzieję na to, że lud z północy wraz z czasem przyjmie lepszą kulturę i Jedynego Boga, szczególnie kiedy widzi, że Jarl Angus jest mocno zainteresowany zarówno Jedynym jak i historią i tradycjami Kalamickimi - dlatego też chętnie wysyła mu ludzi, którzy

pozwolą mu na zgłębienie ów tajników. Kalamici są ludem bogatym, z rozwiniętą kulturą i sztuką. Zajmują się głównie handlem, który dzięki ogromnemu państwu zapewnia im różnorodność sprzedawanych dóbr. Są w posiadaniu dużych ilości przypraw, w tym soli, kopalni kamieni szlachetnych, a także marmuru, który chętnie kupowany jest przez sąsiednie królestwa. W całym procederze handlowym pomaga szeroka i bardzo długa rzeka - Ygg, która przechodzi niemal przez pół kontynentu.

Twój wuj Angus nie żyje. Został zamordowany. Zgłosiłaś się jako osoba, która ma udać się do Haradu, by przekazać informacje Cesarzowi, by ten mógł zebrać misję dyplomatyczną badającą jego śmierć. Gundyr zgodził się i wysłał gońców do jego najlepszych ludzi. Mają zjawić się wkrótce.

Raporty

Raporty z rozegranych scenariuszy. Warto się z nimi zapoznac w celu zobaczenia w którą stronę mogą pójśc gracze w czasie rozgrywki, oraz by zapoznac się z improwizacją oraz momentami, gdy można rzucac kośćmi.

Raporty Lyndon

Raport I

Gracze: 4.

3 kobiety, 1 mężczyzna + mistrz gry

Czas rozgrywki - 2.5h + rozmowa końcowa ok 20min.

Doświadczenie graczy w RPG - 0. Pierwsza w życiu styczność

Na początku gry starałem się zagadywać graczy jako George - szofer, pytając między innymi skąd są i chwaląc się 20 koniowym Fordem, którego prowadzę. Następnie kazałem Wyattowi rzucić na spostrzegawczość - znalazł gazetę, poprosiłem go o test języka angielskiego, ponieważ jest niewykształconym afroamerykaninem. Nie powiódł się, więc oddał fragment gazety komuś innemu. Ta osoba przeczytała na głos krótki artykuł dotyczący wczorajszego zamachu na prezydenta Gabriela Narutowicza, co dało w skutkach krótką rozmowę o tej tragedii, wyimprowizowałem, że George ma jakąś dalszą rodzinę w Polsce i zmartwiłem się obecną sytuacją w nowopowstałym państwie. Gracze szybko wykorzystali sytuacje i zaczęli wypytywać George o to, co się dzieje w dworze i co mogło się stać z Lyndonem - dzięki testowi na urok osobisty Annie George podzielił się niechętnie swoim spostrzeżeniem dotyczącym dosyć napiętej sytuacji między małżonkami, sugerując że mogło dochodzić do jakiejś przemocy.

Gdy gracze dojeżdzali do posiadłości, zacząłem opisywać co widzą, zgodnie z przykładowym wprowadzeniem, następnie skonfrontowałem ich z przywitaniem przez Betty oraz Johna, zaznaczając, że Pani domu spogląda co jakiś czas na Wyatta. Betty oddelegowuje graczy z Alice, która pokazuje graczom ich pokoje. Gracze pytają ją o Lyndona, jak się zachowywał, czy miał jakichś wrogów, jakie były relacje między małżeństwem. Gracze jeszcze nie do końca wczuli się w grę, poszli za sugestią Betty o to, by odświeżyli się przed lunchem. Przez chwile porozmawiali ze sobą, co myślą o tym co do tej pory usłyszeli. Czas mija, Alice wraca na góre i informuje o obiedzie. (gdy Alice pyta, czy czegoś potrzebują, być może czegoś do picia, Annie pyta o wino, na co pokojówka zdziwiona odpowiada, że przecież to nielegalne, jest prohibicja, o czym panienka mówi?)

Schodząc w dół jedna ze służących podchodzi do nich i pyta, czy nie byłoby problemem, gdyby Wyatt zjadł osobno, w pokoju służby. Gracze nie zgadzają się na to i proszą o rozmowę z Betty. Ta przychodzi i prosi o to samo, nawiązuje się dyskusja o to, że Wyatt jest uczestnikiem w śledztwie i jednak przydałoby się, żeby był przy każdej rozmowie - nie przekonuję to Betty. Gracze ulegają, Wyatt się zgadza i je osobno. Gracze rzucają na spostrzegawczość i widzą, że wszystkie służki prócz Alice są białe. Podczas sytuacji, gdy Alice tłuczę wazę, a Betty wybucha. Annie chcę jej pomóc i znów dyskutuję z Betty, która nie jest z tego faktu zadowolona - Płacę jej za pracę, więc niech bierze za nią odpowiedzialność. Mimo wszystko Annie pomaga Alice, przez to Pani von Groch staje się bardzo obrażona i odpowiada oschle na ich pytania. Gracze próbują nieco zmienić jej humor chwaląc jej dwór, oraz pyszny posiłek, który otrzymali. Kiedy pojawiają się pytania o Lyndona, Betty wspomina o tym, że walczył w I Wojnie Światowej, wtedy Lucas wtrąca, że Wyatt również - To miał być argument, który miał przekonać Betty o tym, żeby Wyatt jadł jednak ze wszystkimi. Betty usłyszaszy to zapytała się, dlaczego nie powiedzieli tego od razu? Przecież, ten człowiek walczył za nas wszystkich, być może nawet był w jednym okopie z moim mężem. Nakazała służbie natychmiast zaprosić do jadalni Wyatta. Gracze wypytują dalej o Lyndona, czy miał wrogów, czym się zajmował - odpowiedzi zawsze są takie same. Lyndon nie miał żadnych wrogów, nawet nie miał czasu ich mieć, ponieważ harował przy posiadłości. Gracze wyciągają informacje o jego gabinecie, gdzie udają się

po obiedzie. Jest zamknięty, więc pytają Betty o klucz, ta mówi, że go nie ma. Być może Lyndon wziął go ze sobą. Gracze pytają się, czy mogą wyważyć drzwi, bądź spróbować go otworzyć w inny sposób. Betty się zgadza, ale zaznacza, że wyważenie to jednak ostateczność, bo wiedzą Państwo to porządne drzwi i trochę ich szkoda. Gracze otwierają Gabinet za pomocą wytrychu zrobionego ze spinki Annie po udanym teście zręcznych palców. Wcześniej jednak zauważają, że na regale w salonie brakuje książek, które tworzą luki.

W Gabinecie Lyndona Lucas bez problemów rzutem tłumaczy wyrwany fragment, Lily natomiast znajduje podwójne dno i pamiętnik Lyndona. Po przeczytaniu, udają się do Betty zapytać, czy wie może co to jest Nyarlathotep. Ta odpowiada, że nie ma pojęcia i gracze mówią jej co znaleźli w gabinecie Lyndona i czy wie co jest napisane w pamiętniku, oraz co robił w pomieszczeniu - Ta odpowiada, że to typowo męska jaskinia, wie o pamiętniku, ale szanuje prywatność męża, więc nigdy by do niego nie zaglądnęła. Gracze mówią jej o ostatnich zapiskach dotyczących jego szaleństwa i jakiegoś Nyarlathotepa, pradawnego boga. Ta odpowiada, że ostatnie tygodnie rzeczywiście się dziwnie zachowywał, ale że aż tak? Trochę bardziej się zaczęła o niego martwić, być może zwariował? Gracze wypytują także delikatnie Betty o to, czy Lyndon ją kiedyś uderzył. Udany test na urok osobisty sprawia, że Betty przyznała się do tego, że rzeczywiście w tym czasie, kiedy stał się bardziej impulsywny i przestał rozmawiać z kimkolwiek, zdarzyło się że ją popchnął albo mocniej ścisnął. Gracze wypytują jeszcze o Alice, czy nie podejrzewałaby że Lyndon mógł mieć z nią romans, to wkońcu jedyna czarnoskóra tutaj i trochę to dziwne. Betty zaprzecza.

Jedna rzecz, której nie przewidziałem, ale to normalne podczas grania w RPG, wiele rzeczy potrafi zaskoczyć, jeżeli zna się historię i scenariusz wystarczy doza improwizacji. Gracze zapytali Betty o Melanie, która występowała w pamiętniku Lyndona, oraz jego ojca - czemu się powiesił. Lily postanawia zadzwonić do Melani, która o niczym nie wie - Betty poprosiła, by tak zostało, dopóki sprawa się nie wyjaśni. Lily wypytuje Melanie pod pretekstem przeprowadzenia wywiadu z nią o jej bracie, który zaskoczył ją swoimi śmielszymi pomysłami dotyczącymi takiego kontaktu ze czarnoskórymi mimo segregacji rasowej. Melania zaznacza, że ma mało

czasu i odpowie tylko na kilka pytań. Znowu pytania są o to czy ma wrogów, czy wie gdzie może przebywać obecnie jej brat. Ta odpowiada, że nie i że pewnie tam gdzie zawsze, ostatnio całe życie spędza w posiadłości.

Jest dosyć późno, gracze idą spać. Pobudka rano, śniadanie z Betty von Groch, luźna rozmowa dotycząca ich snu. Potem pytania w strone Johna Wellsa, co tu robi, jak długo tu jest i czy coś widział. Ten mówi, że nic nie wie ponieważ przyjechał tutaj po zniknięciu męża, którego ma nadzieję, że detektywi znajdą. Gracze eksplorują parter. Wchodząc na taras widzą Tartak i ścieżkę w drzewach. Idą więc w stronę ścieżki, do baraków. Rozmawiają z tamtejszymi ludzmi, także o to czy coś wiedzą na temat Lyndona, co myślą o Betty, o ich relacji, czy Lyndon miał jakichś wrogów, czy tu przychodził, czy może działo się coś dziwnego? - Na ostatnie pytanie odzywa się Louise, która wspomina o zaginionej parze z baraków. Nawiązuje się krótka dyskusja między czarnoskórymi, którzy mówią, że to bzdury, że na pewno wyjechali szukać lepszego życia. Gracze poprosili Lousie o rozmowę, ta zaprasza ich do siebie, opowiada, że odczuwa w powietrzu jakąś złą aurę, ale nie wie co to jest. Że w jej rodzinie od zawsze kultywowało się ziołolecznictwo i białą magię. Proponuje im amulety ochronne. Ci się zgadzają. Lousie bierze amulety, okadza je szałwią i daje graczom. Rozchodzą się i idą w stronę szopy przy barakach. Brama jest otwarta, więc wchodzą do środka i zastają Staruszka Grama przy aparaturze do Bimbru. Gram jest przestraszony i pytają go kim oni są. Wyatt wraz z Annie naskakują na niego, że co to ma być za pędzenie bimbru? przecież jest prohibicja i to nielegalne. Staruszek Gram jest przerażony, zaczął się trochę jąkać, że jak powiedzą kim są to się wytłumaczy. Wyatt postanawia zastraszyć biednego staruszka - z jego umiejętnością i aparycją udaje się to bez problemu. Gram prawie w stale zawałowym, odpowiada na wszystkie pytania mówiąc, że on to ma prawie 100 lat i chcę jeszcze pożyć i prosi ich by nie mówili nic Betty. Że Lyndon wie, iż pędzą tu bimber, sam nawet czasami korzystał dopóki nie zniknął. Gracze wypytując o zachowania Lyndona, dowiadują się że kręcił się często w okolicach lasu, po drugiej stronie i wspomina o starej chatce. Staruszek pyta się, czy może ktoś nie chcę kieliszka?

Annie chętnie bierze. Na odchodne Gram chcę upewnienia, że nic nikomu nie powiedzą - dostają je. Gracze wypytują jeszcze ludzi przy

barakach, jak to się stało, że Alice jest jedyną czarnoskórą służką u Betty? Dostaje odpowiedz o liberalnych poglądach Lyndona, oraz o tym że Alice jest młoda i chciałby by miała lepsza życie.

Gracze udają się do Tartaku, gdzie nikt nie ma czasu z nimi rozmawiać. Pracownicy pytają się Wyatta, czy jest tym nowym i czemu się tak ubrał elegancko do pracy w tartaku?

Wyatt zaprzeczył, powiedział że pracuje w agencji detektywistycznej, na co robotnicy wybuchli śmiechem, dopóki reszta nie potwierdziła jego strony.

W zasadzie prawie na każdym kroku, zarówno przy Johnie Wellsie, Betty, Staruszku Gramie, Alice, czy ludziom z baraków, pytałem Wyatta, czy jest może tragarzem, ponieważ nikt nie chciał uwierzyć, że mógłby jako czarnoskóry pracować ramie w ramie z białymi w agencji detektywistycznej. Gracz różnie na to reagował. Przy barakach powiedział - “Tak i nawet jadłem obiad w jednym pomieszczeniu z Betty von Groch/ czy z białymi” to miało ton, który świadczyłby o jego wyższości nad resztą. Wykonałem rzut za czarnoskórych, który miał sprawdzić, czy się obrażą za to co powiedział, czy może nawet doszłoby do rękoczynów. Jednak wyszło na to, że troszkę mu zazdrościli i pytali jak mu się udało znaleźć normalną robotę? Ten odpowiedział, że jest weteranem i dzięki poświęcaniu życia za amerykę jest mu troszkę łatwiej, choć i tak często ma problemy.

Gracze udają się do chatki Lyndona, znajdują odcięte palce. Rzut na poczytalność dla Lily kończy się w najgorszy możliwy sposób, gdyż wyrzuca 10/10. Lily postanawia nie wchodzić do środka, zbyt bardzo się boi.

Gracze wchodzą, sprawdzają chatkę, znajdują właz na dół i schodzą. Zapytałem kto schodzi pierwszy - Wyatt, oraz czy wyciągają broń i jaką - o to zapytałem, ponieważ to ich pierwsza styczność z grą, a nie przygotowanie broni mogłoby ich zgładzić. Schodzą na dół, widzą stojącego tyłem Lyndona, rozczłonkowane ciała - rzut na poczytalność - wszyscy obecni zaliczyli. Lyndon się obraca i od razu zaczyna się walka. Opisuje jak wygląda, opisuje macki. Pierwsza łapie najbliżej stojącego - Wyatta. Odbiera mu 3 punkty wytrzymałosci.

Dwie inne sięgają o coś do ataku. Jeden za świecznik, druki za sporą deskę.

Któryś z graczy postanawia krzyknąć - dzięki czemu Lily mogła zadecydować czy zejdzie na dół, słysząc wołanie o pomoc - zrobiła to i zajmuje jej to jedną turę. Tury graczy - Wyatt oswobadza się bez problemu za pomocą rzutu na siłę, jest wielkim facetem. Lucas strzela w mackę, dzięki czemu ta cofa się. Annie postanawia strzelić w Lyndona, jako że jest nowym graczem pytam, czy chce przycelować - zajmuje to dodatkową turę, ale dostanie kostkę premiową i nie trafi w stojącego między nimi Wyatta. Ta się zgadza.

Macka uderza Annie świecznikiem, jednak tylko za 3 punkty. Nie udało jej się uniknąć. Lily dopiero dobiega do piwnicy.

Macka atakuje Wyatta, jednak ten również jakimś cudem unika. Annie przycelowania wyrzuca 02, co jest krytycznym szczęściem. Taki rzut w przycelowaniu w Lyndona skutkuje strzałem z potężnej strzelby w głowę, z której nic nie zostaje.

Gracze stoją nad zwłokami człowieka, albo raczej coś co go przypomina, którego mieli odnaleźć. Rzucają na poczytalność, nawet jeżeli dwóch z nich weszło, odejmują sobie dwa punkty. Ten widok nie może nie wpłynąć nikomu na umysł. Zaczynają myśleć co robić, co powiedzieć, komu powiedzieć. Postanawiają więc iść do Louise, czego też nie przewidziałem. Zabierają ją ze sobą mówiąc jej co się stało, ta w to niedowierza. Nie powiedzieli w jaki sposób chcą ją tam zabrać, więc rzucam kością za Johna, który ma dobry pogląd z Tartaku na baraki i ogród - Test kości wykazuje, że John widzi jak gracze i Louise idzie w stronę chatki - podąża za nimi. Louise jest przerażona tym co zobaczyła, co prawda wierzy i uważa, że ma zdolności które mogą wyczuwać złowrogie aury, ale zdecydowanie nie spodziewała się czegoś takiego. Nie ma pojęcia z czym ma do czynienia. Chwile później przychodzi John, który zaczyna - Co wyście zrobili?? Czy to Lyndon? Gracze próbują się tłumaczyć, że takiego go znalezli. John zwraca uwagę na obrażenia graczy i krew na nich. Annie rzuca na gadanine, wchodzi na ⅕. John stwierdził, że w porządku, ale niekoniecznie dlatego że udał się rzut. Ta sytuacja jest mu bardzo na

rękę. Zaczynają myśleć co zrobić z ciałem i co z zapłatą. John sugeruje, żeby spalić zwłoki, zabić deskami wejście i nigdy nic o tym nie mówić. Gracze pytają co będą z tego mieć. John sugeruje mnóstwo pieniędzy. 300$ na głowe, resztą zajmie się on. Lily uparcie twierdzi, że należy pokazać co się stało Betty - John mówi, że nie mogą, bo przecież oszaleje, a po drugie widać po was, że przyłożyliście do tego rękę, co chcecie jej powiedzieć? że zabiliście jej męża?

Był wariant, żeby wziąć pieniądze i zniknąć, zmieniając numer telefonu i lokalizacje. Gracze wymyślają jednak dobrą historie - Chcą wmówić Betty, że Lyndon uciekł z czarnoskórą kobietą z baraków, tą która zaginęła wraz z narzeczonym. John przystaje na tą propozycje i mówi, że poprze ich słowo. Lucas jeszcze zabrał księgę Al Asif, która leżała przed Lyndonem, gdy ten stał do nich plecami, jednak test na tłumaczenie jej zakończył się krytycznym nieszczęściem (rzut 98), przez co Lucas jest przekonany, że to książka kucharska po arabsku.

Louise wraca do baraków, gracze wraz z Johnem idą do Betty, jednak najpierw się szybko niezauważenie przebierają. Sprzedają historię Betty, która nie chcę w to uwierzyć, jednak John ją potwierdza, co daje łatwy test perswazji - udaje się. Gracze pytają jeszcze o wynagrodzenie za swój czas. Betty daje im po 50 dolarów, chcą więcej, ale Betty mówi, że chyba zwariowali. 50 dolarów za półtora dnia pracy, za tyle każdy z nich może wynająć mieszkanie na miesiąc. Gracze zgadzają się i wyjeżdzają zostawiając Johna Wellsa razem z Betty von Groch.

Koniec rozgrywki, zakończona rozmową i pytaniami do mistrza gry. Gracze byli bardzo zadowoleni z przeprowadzonej rozgrywki, co udowadnia fakt, że są bardzo chętni na kolejne spotkania z RPGiem.

Gracze pytają co by się stało, gdyby robili rzeczy inaczej. W sytuacji pokazania Betty zwłok jej męża - ta oszaleje Zdradziłem, że John Wells wiedział o tym, że Lyndon jest w chatce, a oni ułatwili mu zadanie przejęcia posiadłości. Zbyt bardzo skupili się na wątku możliwego romansu Lyndona z Alice i nie spędzali wiele czasu z Johnem. Gdyby Betty oszalała, a plan Johna wypalił, ten próbowałby owinąć sobie Melanie wokół palca. Po odkryciu planów Johna, gracze mogli do niego dołączyć, bądź zmusić go do wskazania miejsca, gdzie jest Lyndon. Zapytałem się co myślą o grze, o

scenariuszu, czego było za dużo, czego za mało, o swoich postaciach i o mnie jako o mistrzu:

Scenariusz im się bardzo podobał, być może przesadziłem z długością opisów, wydaje mi się, że powinienem jeszcze bardziej je skrócić. Ułatwić mechanikę walki, by była bardziej intuicyjna - co w sumie sam zrobiłem. Gracze przyznali się, że mimo tego iż kilkukrotnie prosiłem ich o przeczytanie swojego opisu postaci, oraz opisu postaci innych, czego nie zrobili i żałują. Osoba grająca Lily powiedziała mi, że jej za bardzo postać nie przypasowała - co wynika z nieprzeczytania opisu i nie dostosowania się do mojej prośby komentarza, czy chcą coś zmienić, czy coś im się nie podoba. Pytając o ich odczucia co do sytuacji czarnoskórych, czuli się dosyć nieswojo kiedy Betty ich rugała i ciągle słyszeli, że się nimi brzydzi, czy nie mają szansy na lepsze życie.

Rzeczy, których nie przewidziałem i improwizowałem:

- Zabranie Louise do chatki
- Pokazanie pamiętnika i fragmentów z gabinetu Betty
- Telefon do Melanii.
- Zakończenie polegające na połączeniu wątku dwóch zaginionych młodych z baraków i Lyndona = wymyślenie i wmówienie Betty, że Lyndon uciekł z młodą afroamerykanką do Europy
- Zastraszenie biednego Staruszka Grama
- Dosyć niemoralne branie pieniędzy od Betty, mimo tego że wzięli pieniądze od Johna, oraz knucie ucieczki, czy jak najbardziej ekonomicznego dla nich zakończenia sprawy.
- Wzięcie księgi.

Raport II.

Gracze: 4.

3 kobiety, 1 mężczyzna + mistrz gry

Czas rozgrywki - 3h + rozmowa końcowa ok 20min.

Doświadczenie graczy w RPG - 0. Pierwsza w styczność życiu. Sesja zdalna, przez internet.

Podobnie jak za pierwszym razem, próbowałem wczuć graczy w rozgrywkę odgrywając Szofera. Jednakże osoba grająca Annie, zbyt bardzo weszła w swoją postać. Kiedy zapytałem skąd pochodzą, Annie zbeształa mnie, że co mnie to w ogóle interesuje i żebym zajął się swoją pracą. Wyatt znalazł gazetę, ale nie poradził sobie z jej przeczytaniem - zrobił to Lucas - Takie sytuacje utrudniają graczom, którzy pierwszy raz mają styczność z RPGiem łatwiejsze wejście w świat.

Przywitanie przebiegło w taki sam sposób jak za pierwszym razem. Gdy Alice zaprowadziła graczy do pokoi, zaczęły się pierwsze pytania - standardowo odnośnie tego, jak długo zna Pana Lyndona, czy jakoś dziwnie się zachowywał, jakie miał relacje z żoną. Następną sceną jest obiad, który zaczyna się od opisu przygotowania pokoju (oraz rzutem na spostrzegawczość w celu zauważenia, że wszystkie służki prócz Alice są białe), a następnie prośby jednej ze służek o to, by Wyatt zjadł w osobnym pomieszczeniu. Wyatt stwierdza, że nie chce robić problemów, więc po prostu przechodzi do innego pokoju. Annie dopytuje się, czy to rzeczywiście pomysł Betty, po czym mówi, że ona także idzie jeść z Wyattem - do nich dołącza Lucas, zostawiając w jadalni tylko Lily. Jest to kolejna trudna sytuacja dla nowych graczy, ponieważ po raz drugi tracą spokojne akty rozmowy z postaciami niezależnymi. Rozpocząłem więc scene obiadu Lily, Johna i Betty. Doszło do wypadku z zupą Alice - Lily jej pomogła i podobnie jak wcześniej rozzłościło to Betty, tylko tym razem jeszcze bardziej, gdyż jest to druga rzecz, która poszła nie po jej myśli - goście woleli zjeść z czarnoskórym współpracownikiem, aniżeli z Panią domu. Lily dodatkowo beszta Betty, za słowa skierowane w stronę Alice, po tym jak robi sporo bałaganu. Akcja przechodzi do pokoju z trójką graczy - pozwalam im chwile rozmawiać, po czym zaznaczam, że John wstaje od stołu i idzie do nich, przepraszając za swoją przełożoną i próbując rozmawiać z graczami. Gracze pytają, czy zawsze Betty jest tak negatywnie nastawiona do czarnych i co w takim razie robi to Alice. Lily w tym czasie próbuje rozmawiać z Betty, ale ma z tym drobne problemy. Nie wie o co pytać.

Po zakończeniu obiadu Lily spotkała się z resztą drużyny, powiedziała im co się stało, a następnie znowu doszło do rozdzielenia się drużyny. Annie poszła do pokoju służek w celu podpytania i śledzenia Alice. W tym momencie Alice przebierała się, ponieważ była cała brudna od zupy. Przedstawiłem ją jako bardzo zdenerwowaną, wręcz szlochającą dziewczyne. Annie zapytała się jej dlaczego szlocha - na co odpowiedziała, że miała mały wypadek przy obiedzie, po czym Annie przeszła do zadawania pytań, jednak poprosiłem ją o rzut na urok osobisty, ponieważ Alice zdecydowanie nie była w stanie rozmawiać. Rzut się nie udał. Alice popłakała się i wybiegła przepraszając z pokoju. Lucas postanowił zapytać w kuchni, gdzie służące myły talerze, gdzie znajduje się gabinet Lyndona i sypialnia von Groch. Wyatt wyszedł na zewnątrz, ale jest Zima, więc było już ciemno. Wrócił po chwili do środka. Lily również wyszła do ogrodu, spotkała Wyatta i stwierdzili że nie ma sensu o tej godzinie wychodzić. Lucas natomiast wszedł na piętro i udał się pod drzwi sypialni von Groch. Zaznaczyłem, że drzwi są zamknięte. Postanowił otworzyć je bez pukania, co zdziwiło i zezłościło Panią Betty, która siedziała przy lustrze. Lucas przeprosił i wyszedł.

Trójka spotkała się na parterze i słysząc tupanie Lucasa z piętra poszli do niego. Po spotkaniu w korytarzu weszli do Salonu dla gości, gdzie zauważyli brakujące księgi, postanowili otworzyć barek, lecz bez skutku. Widzac zakluczone drzwi do gabinetu Lyndona zapytali o niego Betty, która dalej siedziała w sypialni. Odpowiedziała, że nie ma klucza. Zapytali ją o ostateczność wyważenia drzwi - zgodziła się. Lucas postanowił w tym czasie poszukać jakichś ukrytych rzeczy - Przy krytycznym sukcesie, postanowiłem żeby znalazł klucz do zamkniętego na kłódke barku- był pod kwiatkiem. Po otwarciu barku, im oczom ukazał się spory arsenał alkoholi - zamknęli barek i odłożyli klucz tam, gdzie był, komentując że być może Lyndon ma problemy z alkoholem, albo nielegalnie pędzi bimber, co mogło wplątać go w kłopoty. Gracze dostali od Betty także coś, co miało zastąpić wytrych. Udało im się otworzyć drzwi od gabinetu, znaleźć pamiętnik, a krytyczny rzut na tłumaczenie łaciny, pozwolił na odszyfrowanie wyrwanej kartki dotyczącej Nyarlathotepa. Gracze zaczęli się zastanawiać, czy może przez to co widział na I WŚ nie oszalał, ale zupełnie odpuścili wątek Roberta, oraz Melanie nie pytając o nich nikogo.

Było około godziny 21. Gracze postanowili iść na spoczynek po ciężkim dniu. Wyatt jednak stwierdził, że się przewietrzy i zapali papierosa na tarasie, na którym jeszcze nie byli. Uznałem, że zaimprowizuje i poproszę go o rzucenie kośćmi na spostrzegawczość - zauważył, że w oddali, gdzieś między drzewami widać coś jakby ogień. Po tym, że zanikał i się pojawiał, można było stwierdzić że ktoś tam jest, ale z takiej odległości stwierdzenie kto jest niemożliwe. Wyatt zapytał mnie, czy na Tarasie jest coś, co może wziąć jako broń - kij, łopata, czy cokolwiek. Wziął doniczkę i wymknął się z domu. Poprosiłem o rzut na nasłuchiwanie graczy piętro wyżej, by mogli usłyszeć wychodzącego Wyatta - udało się i wyszli za swoim współpracownikiem. Rzut na szczęście Wyatta, pozwolił na to, by został przez nich dogoniony. Wyatt zaczał tłumaczyć, że coś w oddali się pali i żeby wszyscy byli cicho - zaczęli iść w tamtą stronę. Gdy zbliżyli się już odpowiednio, opisałem jak wygląda sytuacja, że jest ognisko, wokół niego jest 5 osób. Wyatt zapytał, czy coś słychać. Rzut na nasłuchiwanie pozwolił dowiedzieć się mu, że to brzmi jak po prostu ognisko ze śmiechami i rozmowami. Nic nadzwyczajnego. Wyatt odłożył doniczkę i zapytał, czy ktoś wziął ze sobą jakąś broń. Nikt nie mówił, że bierze ze sobą cokolwiek - dlatego poprosiłem o rzut na szczęście osoby, które mają małą broń, mogącą zmieścić się gdzieś w kieszeni jak nóż. Annie miala ze sobą nóż, który oddała Wyattowi. Rzuciłem za osoby siedzące przy ognisku na spostrzegawczość. Zauważyły, że ktoś się zbliża i opisałem graczom, że jedna osoba podniosła coś z ziemii i uciekła za budynek. Wyatt podchodzi do nich, zostaje zapytany kim jest, na co Wyatt kłamie, że jest pracownikiem. Postanowiłem trochę do pomęczyć i zapytać, pracownikiem czego i gdzie śpi? powiedział, że pracuje w dworze. Było to oczywiste kłamstwo, ponieważ każdy z baraków wie, że jedyną czarnoskóra osobą pracującą we dworze to Alice. A cała reszta, pracująca na farmie oraz w Tartaku śpi w barakach. Na kolejne gradobicie pytań, Wyatt odpowiedział zastraszaniem. Opisałem pozostałym graczom, zostającym w krzakach co widzą, ale postanowili poczekać. Nawiązała się rozmowa o Alice, o Lyndona, jak im się tu żyje itd. Po czym Wyatt powiedział, że nie jest tu sam i czy może zaprosić znajomych. Pomachał do reszty graczy, którzy zmarznięci usiedli przy ognisku. Wtedy opisałem, że słyszą za sobą skrzypnięcie otwieranych drzwi od jakiegoś budynku, światełko i wychodząca niską postać - którą okazał się wesoły Staruszek Gram, który usiadł przy ognisku ze wszystkimi wspominając, że właśnie skończył

kolejną porcje bimberku. Na co reszta czarnoskórych zbeształa go, za to że mówi o takich rzeczach przy obcych. Gracze powiedzieli, że to nie ich interes i żeby się nie martwili. Jeden z czarnoskórych zawołał więc młodzienca, który wcześniej uciekł z czymś za baraki - okazało się, że były to dwie butelki alkoholu. Poczęstowali graczy i rozmawiali dalej. Gracze pytali między innymi o to, skąd mają alkohol i czy nie boją się go pędzić. Po dalszej rozmowie Staruszek Gram przypomniał sobie nagle, że widywał Lyndona gdzieś przy lesie, przy wejściu do starej chatki, i że zapomniał o tym wspomnieć wcześniej, bo ma już swoje lata. Wynikła także rozmowa z Louise, która wyszła z baraku. Dotyczyła zaginionej pary i zabobonów. Tym razem jednak gracze nie wzięli od niej amuletów. Gracze umówili się z Gramem rano, by ten zaprowadził ich do chatki. Gracze odeszli, rozmawiając po drodze o tym czego się dowiedzieli. Weszli po cichu do dworku i wchodząc na piętro niespodziewanie spotkali Johna Wellsa, który wychodził z gabinetu Lyndona. Był przestraszony tym, że ich spotkał i nie miał pojęcia co zrobić. Gracze szybko przyparli go do muru, zmuszając go do wejścia spowrotem do gabinetu i zaczęli wypytywać co tu robi o tej godzinie. Ten zaczął bezskutecznie wymyślać, że był tu po to żeby znaleźć listę płac dla pracowników, gdyż nadchodzi koniec tygodnia i musi się tym zająć. I że Betty o tym nie wie, więc prosze jej nie mówić. Rzut na psychologię przez Lucasa wykazał, że zdecydowanie kłamie. John odpuścił i powiedział, żeby pogadali w kuchni, bo są zbyt blisko pokoju Betty. Po zejściu do kuchni John powiedział, że wie gdzie znajduje się Lyndon. Spotkał go przypadkiem gdy chodził przy skraju lasu, jednak Lyndon był bardzo agresywny i wyczuł w nim złe zamiary, rzucił się na Johna, zachowywał się jak zwierzę. Wtedy John postanowił, że musi zaopiekować się Betty, gdyż coś do niej czuję, zostawił Lyndona w lesie, mając nadzieje że problem sam sie rozwiąże, ale skoro doszło do takiej sytuacji, zapłaci graczom za ich milczenie, bądź pomoc z wywiezieniem Lyndona, na przykład do wariatkowa. Gracze przystają na propozycje, umawiają się na rano, zupełnie jak z Gramem, jednakże postanowili nie fatygować staruszka do takiej akcji.

Rankiem udali się uzbrojeni z Johnem do chatki. Znalezli odcięte palce, weszli do środka. Po znalezieniu włazu Annie chciała zejść na dół pierwsza, jednak Wyatt odepchnął ją i powiedział, że to jego praca. Cała czwórka oraz John zeszli na dół. Długo zastanawiali się co zrobić, Lyndon nie

reagował na żadne słowa. Obrócił się i rozpoczęła się walka. Wyatt został chwycony mackami, dwie inne ruszyły po świeczniki. Gracze zareagowali oddaniem strzałów w macki. Lucas znowu wyrzucił bardzo dobry rzut, powodując że wystrzał z rewolweru unieruchomił Mackę, Annie zaatakowała nożem macke trzymającą Wyatta i odcięła ją. Lily również wyrzuciła odpowiednią ilość, by unieruchomić mackę. Gracze postanowili pochwycić Lyndona i go związać - zrobił to Wyatt. John Wells był przerażony, cały czas próbował racjonalizować sobie, żę to się nie dzieję, a już napewno nie jest to Pan Lyndon i że nie wiedział, że tak teraz wygląda. Przedtem był normalny. Gracze zaczęli przeszukiwać pokój, znalezli księgę, której nie udało jej się przeczytać. Lyndon po prostu leżał, jakby był kukłą, ale opisałem, że z jego klatki piersiowej zaczęły wyrastać kolejne macki - zostało to zignorowane, gracze myśleli dalej. Nowe macki wystrzeliły i oplotły Wyatta, zadając mu aż 6 punktów obrażeń. Gracze zachowali się fatalnie w tej sprawie, ponieważ zaczęli myśleć jako oni, a nie jako postacie - “Aa, mamy pierwszą pomoc, pomożemy mu później” Zacząłem opisywać jako mistrz gry, że Macki zaczynają łamać mu kości, po rzucie na kolejne obrażenia -4, opisałem, że Wyatt traci przytomność. Dopiero wtedy, choć nie od razu, Annie postanawia zaatakować Macki, jednak w tej sytuacji, wystrzał z broni zdecydowanie zraniłby Wyatta. Zmienia więc cel na Lyndona i strzela mu w głowę. Wyatt leży, nikt mu nie pomaga - co jest zupełnie niezrozumiałe, gracze myślą dalej co zrobić z tą księgą, czy może coś tu jeszcze jest. Każę więc rzucać Wyattowi na kondycje, czy się ocuci - nic z tego, kolejna próba po jakimś czasie - nic, kolejna później - dopiero się ocucił, kiedy John Wells spanikowany zaczął mówić, że trzeba pozbyć się ciała i zapomniec o tym miejscu. Zaczał zbierać zwłoki, rzucił na kupę księgę i podpalił wszystko świecznikiem. Gracze nadal o czymś myśleli, tylko Wyatt, który nie do końca wiedział co działo się przez te parenaście minut kazał Johnowi zgasić to natychmiast. John to zrobił i zaczał się tłumaczyć. Zaoferował im pieniądze za ich milczenie. Powiedział, że Betty nie może się o tym dowiedzieć, bo oszaleje. Gracze w końcu podjęli jakąś decyzje i zgodzili się na warunki Johna. Ustalili wersję, że Wyatta zaatakował ogromny dzik, łamiąc mu pare kości, a to przeważyło o tym, by odpuścić sprawę Pani Betty.

Podsumowując. Była to sesja z trudnościami, które być może został pogłebione faktem iż sesja prowadzona była zdalnie. Gracze mieli trudność

z immersją, przez to że dwie potencjalnie dłuższe rozmowy zostały przerwane. Raz przez Annie besztającą Georga. Dwa, przy braku polemiki przy stole. Dopiero przy trzeciej dłuższej interakcji przy ognisku, widać było że gracze się wczuli. Jednakże koncówka była totalnie irracjonalna. Gracze zbyt bardzo skupili się na próbie ocalenia Lyndona, nie myśląc jako postacie, a jako gracze. Po raz kolejny drużyna bardzo chętnie przyjmowała pieniądze od Johna Wellsa.

Rzeczy, których nie przewidziałem:

- Wyatt zauważający ognisko w oddali + udanie się do baraków w nocy.
- Próba ratowania Lyndona i nieracjonalne zachowania w piwnicy chatki.
- Wielokrotne rozdzielanie się graczy

Pytania po sesji. Zostałem zapytany o różne zakończenia i motywy postaci oraz co stało się dalej. Zapytałem graczy o ich odczucia i ocenę. Scenariusz im się podobał, przyznali że mieli początkowo problem z immersją i poprosili o rozwinięcie notatki dla nowych mistrzów gry i graczy, po to by zaznaczyć jak lepiej wpasować się w rozgrywkę. Pytali także o Alice, czy była postacią-zmyłką. Zapytałem ich, jak czuli się w sytuacjach, w których Betty pokazywała swoją wrogość wobec czarnoskórych pracowników, oraz po tym jak rozmawiali z osobami z baraków. Odpowiedź była taka, że to dosyć ciekawe iż to nie było aż tak dawno temu, a postrzeganie ludzi o odmiennym kolorze skóry zmieniło się drastycznie i nie wyobrażają sobie, żeby taki świat powrócił, albo miał się utrzymywać.

Raporty Bjorn

Raport I

Gracze:4

2 kobiety, 1 mężczyzna + mistrz gry

Czas rozgrywki - 2h+rozmowa końcowa

Doświadczenie graczy w RPG - Druga gra w życiu

Była to trudna sesja, jednakże jako początkujący Mistrz Gry wyciągnąłem z niej sporo doświadczenia oraz wniosków. Należy przestrzegać się przed sytuacjami, w której gracze chcą spotkać się i zagrać na szybko, nie mając więcej niż dwóch dni na przygotowanie się, ponieważ kończy się to tak, że zupełnie nie będą gotowi na sesję - więc zarówno oni jak i Mistrz Gry będzie niezadowolony.

Gracze spotykają się w sali tronowej, gdzie Gundyr wyjaśnia im, czemu się tu znajdują i jakie jest ich zadanie. Nie wykorzystują momentu, kiedy mogą rozmawiać, ponieważ nie wiedzą nawet kim są, gdyż nie znają dobrze swoich postaci. Pierwsze wprowadzenie immersyjne, więc nie należy do udanych.

Gracze wyruszają następnie do Vines, gdzie zostają przywitani przez Olafa. Yana bardzo szybko zaczęła rzucać sarkastycznymi żartami w stronę swojego Wuja. Gracze zostali wpuszczeniu do budynku głównego przez Olafa w celu pokazania im zwłok zmarłego Angusa. Gracze przypatrują się zwłokom, sprawdzają budynek, rzut na spostrzegawczość pokazuje im, że nie ma kompletnie żadnych śladów walki. Gracze pytają więc Olafa czy ruszał coś, bądź przestawiał w komnacie, kiedy kładł zwłoki brata na łożu.

Kolejnym punktem, jest piwnica, w której znajduje się Alfred. Gracze schodzą już tam bez Olafa, gdyż ten powiedział, że ma pare rzeczy do załatwienia, dając im wolną rękę a śledztwo. Zostają zatrzymani przez strażnika, który jednak szybko rozpoznaje Yanę i wpuszcza ich do środka. Alfred dobiega do krat i pyta się, czy zostali wysłani przez jego Ojca, by go uratować? krzycząc przy tym, że jest niewinny i że chcę, by to wszystko się skończyło. Gracze uspokajają go i wypytują, co się w zasadzie stało. Ten odpowiada, że grał z Jarlem do późna w szachy i rozmawiali jak zwykle o kulturze Kalamitów i ich religii. Następnie rozeszli się spać. Nad ranem go wyciągneli z domu i chcieli zabić na miejscu. Skończyło się jednak na tym, że został zamknięty w klatce i czeka na wyrok. Gracze następnie rozmawia ze strażnikiem, który mówi co myśli na temat Alfreda, a następne, że jak chcą więcej informacji co dzieje się w mieście - to do gospody, tam ludzie zawsze gadają.

Gracze udają się do gospody, rozmawiają z Kaczmarką, do której dołączają się pijaczkowie, wyciągają informacje o Bjornie, o czym myślą itd. Na końcu na prośbę od pijaczków, stawiają im kolejkę i wychodzą.

Udają się do Bjorna, którego słychać już z oddali. Zabił deskami wszystkie okna, widać kolejne deski, razem z gwoździami na ziemi przy drzwiach. Gdy gracze się do niego odzywają, ten chowa się w środku za łóżkiem, jednak wystaje mu cała głowa. Gdy gracz do niego podchodzi, ten rzuca się na niego z młotkiem i zaczyna się walka. Gracze postanowili go schwytać nie robiąc mu krzywdy, unikają ataku, a następnie testem siły przyszpilają go do ziemii i obezwładniają próbując rozmawiać. Bjorn jednak bełkocze, nie dając im żadnych informacji. Yana proponuje zabranie go do Guślarki - tak też się dzieję.

Po drodzę do Guślarki, zostają zaatakowani przez trzech oprychów, jednak wcześniej proszę ich by rzucili sobie test na nasłuchiwanie - test się udał, opisałem że zbliżają się do nich jacyś ludzie i zdecydowanie nie mają dobrych zamiarów. Gracze nie robią jednak nic, nawet nie wyciągają broni. Dlatego w tej walce inicjatywe mają przeciwnicy. Rozpoczyna się walka, w której Bjorn ześlizguje się z konia i związany zaczyna biec w stronę lasu. Podąża za nim Baldwin, razem z jednym przeciwnikiem. Walka była trudna, każdy został ranny. Ostatniego przeciwnika zachowali przy życiu i chcięli z niego wyjąć informacje. Nie było to proste, ale po pewnym czasie, zdecydowałem się na to, by pękł i powiedział kto go nasłał na graczy - to był Olaf. Doszło do testów pierwszej pomocy, jeden się udał, dlatego Baldwin mogł zostać uleczony za 1K4 punktów wytrzymałości.

Gracze nie zmienili ścieżki, dalej szli do Anki Guślarki, gdzie wyleczyli Bjorna i wrócili do miasta, na ostateczną konfrontacje. Znalezli Olafa przy swojej chacie, był bardzo zdziwiony tym, co widzi. Gracze rzucili na kolana Bjorna, dookoła zebrali się gapiowie. Bjorn opowiedział o wszystkim co wie i przyznał się do winny, następnie gracze przeszukali dom w celu odnalezienia młothu Thora, a Bastian Mangel - inkwizytor, podłożył w tym czasie ostatnią wolę Jarla, którą przeczytał na placu przed zbiorowiskiem. Olaf zaczał tłumaczyć, że zabił go bo go kochał i nie mógł dopuścć do tego by Vines zmieniło wiarę, jednak o tym liście nic nie wie, ale nie dziwi go to. Yana pyta tłumu o to, co z nim zrobić - tłum

jednoznacznie chcę jego śmierci. Gdy pyta o Bjorna, lud chcę go wygnać, gdyż mimo wszystko jest skruszony i pomógł w sprawie. Yana czyni go więc swoim sługą, który być może kiedyś znowu będzie wolnym człowiekiem. Starszyzna prosi o testament Jarla. Sprawdza pismo i pieczęć, nie widzą żadnych niezgodności i z niedowierzaniem oddają go Yanie, pytając co chcę z tym zrobić. W międzyczasie Kapłan Jedynego manipuluje ją ,dając jej sugestię, by jednak przyjęła religię, gdyż jest to wola jej Ojca. Za dużo przelano za niego krwi. Yana nie ma argumentów, dlatego mówi, że tak zrobi. Lud nie jest zadowolony, ale nie mają innego kandydata, gdyż Baldwin się w tym przypadku nie ujawnił.

Gracze wracają do Cesarza razem z Alfredem, zostają wynagrodzeni. Koniec rozgrywki.

Po sesji były pytania odnośnie tego co mogli zrobić, albo co zrobili źle. Jednak największym szokiem było to, że testament był sfałszowany, a Yana nic z tym nie zrobiła, co więcej zbyt łatwo odpuściła walkę o religię Vinstatdu. Baldwin zapomniał o swoich motywacjach. Więc w tym przypadku zwycięzcą na pewno został Bastian, i połowicznie Yana, gdyż mimo wszystko została Jarlem, tylko że zaprzepaszczając całą tradycję Vinów i zostawiając otwartą furtkę do manipulacji ze strony Cesarza.

Raport II

Gracze:4

3 kobiety, 1 mężczyzna + mistrz gry

Czas rozgrywki: 2h + rozmowa końcowa

Doświadczenie graczy w RPG - Druga gra w życiu

Na potrzeby czwartego gracza, stworzyłem postać Zygfryda. Nie polecam jednak do tego scenariusza więcej niż trzech postaci, ponieważ jest on krótki i tym samym nie na tyle rozbudowany, by każdy gracz mógł mieć tyle samo czasu dla siebie. Chociaż, nie było tak źle jak myślałem

Poprosiłem graczy na wstępie o krótki opis postaci, którymi grają, mimo tego że oficjalnie się nie znają. Oczywiście bez zbytnich szczegółów.

Następnie zrobiłem wprowadzenie. Początkowo dałem im czas na rozmowę w sali tronowej, jeszcze bez Cesarza. Gracze trochę porozmawiali, z czego byłem zadowolony, następnie wprowadziłem Gundyra, który opowiedział o sytuacji i ich misji. Po wprowadzeniu, Bastian postanowił podejść na osobności pogadać z Cesarzem. W tym wypadku można albo wyprowadzić graczy z pokoju, albo odegrać rozmowę poprzez choćby i messengera, tak by reszta graczy nie słyszała, o czym mówią. Gdy Bastian rozmawiał z Cesarzem, w tym samym czasie poprosiłem resztę, by pogadali między sobą - co też zrobili. Pytali się skąd są, kim jest ten Bastian, o co może mu chodzić, że tak podszeptuje na osobności, Zygfryd trochę smiał się z Yany, gdyż jego postać miała to za zadanie. Bastian wrócił, Cesarz zapytał raz jeszcze czy coś chcą wiedzieć, po czym odesłał ich do Vines.

Gracze zostają przywitani przed głównym budynkiem, przez tymczasowego Jarla Olafa, który wprowadza ich następnie do środka, by pokazać zwłoki swojego brata. Gracze znowu przeszukują pokój, rzucają na spostrzegawczość - 0 śladów walki, tylko zaschnięta plama między komnatą, a salą tronową. Yana postanawia jeszcze sprawdzić dokładniej sale tronową. Opisuje jej jak wygląda. Duże pomieszczenie z ogromnym biesiadnym stołem po środku, tron, jakieś skóry zwierząt na ziemi i trofea na ścianach. Yana chce przeszukać dokładniej, więc proszę ją o rzut i wymyślam, że za tronem znajdują się szachy, pyta o ich opis i czy są one przygotowane z materiałów, które są klasyczne dla Vinów. Powiedziałem, że tak, z wyjątkiem królów, którzy są wykonani z Kalamickiego marmuru. Yana następnie mówi do towarzyszy, żeby szli z nią do Alfreda, który jest uwięziony w piwnicy. Schodzą do piwnicy, strażnik się zrywa, ale rozpoznaje Yanę, po czym się cofa. Alfred podbiega do krat i pyta się Bastiana, swojego nauczyciela, czy jest tu po to, by go uwolnić? Nawiązuje się krótka rozmowa między Alfredem a Kapłanem. Następnie wypytują go co się stało. Grali do późna, rozmawiali, rozeszli się do swoich łóżek, rano wyciągneli go z chaty i chcieli zabić na miejscu, ale Olaf przypomniał ludowi o traktacie, więc teraz czeka na wyrok.

Gracze wychodzą znowu do sali tronowej, gdzie rozmawiają między sobą, co o tym myślą. Bastian mówi, że coś mu ne pasuje i jeszcze raz idzie obejrzeć zwłoki - po czym daje mi znać, że podkłada testament i następnie z nim wraca, mówiąc że coś znalazł. Dzieli się nim początkowo tylko z Baldwinem i Zygfrydem, omijając przy tym Yanę. Odegrałem zmianę warty. Powiedziałem, że nagle do budynku wchodzi uzbrojony mężczyzna, a zza pleców wychodzi wartownik, który siedział z Alfredem. Ten który siedział z Alfredem podchodzi i podpytuje Yanę, gdyż ją zna, co myśli do tej pory, bo dla niego to jest logiczne, że zabójcą jest ten siusiumajtek Alfred. Yana odpowiada, że jeszcze nie wiedzą, badają sprawę. Wartownik więc mówi, że dobrze wie, gdzie musi się udać, w miejsce gdzie ludzie zawsze mają coś do powiedzenia, czyli do Karczmy. Yana powiedziała, że to zdecydowanie jej kolejny krok. Po czym się rozeszli.

Udając się do gospody, gracze rozmawiają z karczmarką, a następnie z pijaczkami, którzy dołączają sie do rozmowy. Dostają informacje o Bjornie, że coś nie tak z nim się dzieje, ich myśli dotyczące śmierci ukochanego Jarla oraz powiązanego z nią Alfreda. Na końcu gracze dają nieco drobnych pijaczkom, którzy kupują sobie kolejke. Wychodzą wszyscy, prócz Zygfryda, który postanowił dosiąść się i wypić piwo razem z pijaczkami. Reszta wyszła porozmawiać na zewnątrz. Poprosiłem więc Zygfryda, by zrobił sobie test kondycji - by sprawdzić jak mocną ma głowę - test wszedł na ⅕. Oznacza to, że alkohol nawet go nie ruszył, ma bardzo mocną głowę. Następnie wychodzi na zewnątrz do graczy, którzy śmieją się z niego, że ten to chyba ma problemy z alkoholem, skoro nie potrafi przejść obojętnie koło darmowej kolejki, nawet z miejscowymi żulami. Jeżeli chodzi o scene rozmowy Zygfryda z pijaczkami, to pytałem go skąd jest i czy serio wierzy w tego Jedynego i jak tak można mieć jednego Boga do wszystkiego, skoro jak coś jest do wszystkiego do jest do niczego.

Gracze udają się do Bjorna, opis tak samo jak w raporcie pierwszym. Zabite deskami okna, on chowa się do środka i rzuca się na gracza, gdy ten do niego podchodzi. Gracze go wiążą, Bastian dostał od niego młotkiem, za 2 punkty wytrzymałości. Dosyć długo zastanawiają się co z nim zrobić, dlatego odegrałem, że do środka wchodzi zainteresowany mieszkaniec, pytając co oni tu robią i czy może w końcu zabiera go ktoś do Guślarki, bo od tych krzyków można oszaleć. Yana decyduje, że pojedzie po Guślarkę

sama. Reszta zostaje w domu, Yana dojeżdza do Guślarki, mówi jej co się dzieje, ta odpowiada, że musi go tu przyprowadzić, bo nie jest cudotwórcą i musi wiedzieć z czym ma do czynienia i czego użyć.

Gracze stwierdzają, że długo nie wraca, więc pytają mieszkancow, gdzie mieszka Anka, po czym udają się w jej stronę. Spotykają się po środku. Yana mówi, co powiedziała Anka więc jadą wszyscy spowrotem do niej. Proszę graczy o test nasłuchiwania, opisuje im, że widzą 3 mężczyzn, którzy jadą w ich stronę i zdecydowanie nie są nastawieni pokojowo - gracze wyciągają broń, opisuję, że przeciwnicy również. Yana strzela z łuku do jednego z nich. Uzyskuje rzut 2, który jest krytycznym szczęściem (1/5 , albo dużo lepiej) otrzymuje więc przebicie, czyli maksymalne obrażenia broni + rzut kostką. 8 obrażeń + rzut = 12 = przeciwnik ginie na miejscu. Następnie walczy Baldwin z przeciwnikiem, również wyrzuca bardzo dobry rzut, zadając 10 obrażeń, czyli maksimum na kostce - przeciwnik również pada po jednym zamachnięciu się, Baldwin bowiem posiada długi, dwuręczny miecz, to potężne uderzenie. W zamieszaniu Bjorn ześlizguje się i ucieka, podąża za nim Baldwin, gdyż nie jest on najlepszym wojownikiem. Zygfryd walczy z ostatnim oprychem, jednak zarowno jemu jak i przeciwnikowi rzuty zupełnie nie wychodzą. Nie trafiają się przez dwie tury, dopiero Baldwin wraz z Yaną pomaga mu, zabijając trzeciego. Yana zdejmuje hełm z przeciwników i poznaje, że jest to osoba, która stała dzisiaj rano przy Olafie. Bierze jego zwłoki na konia.

Udają się dalej do Guślarki, Bastian powiedział, że on nie wchodzi do środka, bo to czarownica i nie ma zamiaru się z nią spotykać. Gracze więc znów się rozdzielają. Yana i Bastian wracają ze zwłokami do miasta, do Olafa, Baldwin i Zygfryd idą uleczyć Bjorna.

Bastian i Yana wjeżdzają do miasta, gdzie wszyscy ludzie patrzą się na to, co mają na koniu - czyli zwłoki mężczyzny. Bastian postanawia podzeilić się z Yaną, ostatnią wolą którą znalazł w komnacie jej przybranego ojca, mówiąc, że teraz ufa jej już bardziej. Podjeżdzają do chaty Olafa, tłum gapiów zaczyna się zbierać. Bastian, prosi by wezwać strażników, gdyż najprawdopdobniej mają zabójce i jest nim Olaf. Tak też się dzieję. Dojeżdzają do chaty Olafa. Tymczasowy władca jest zaskoczony, ale udaje, że o niczym nie wie. Następnie Yana mówi co się stało i prosi

strażników by zabrali Olafa na środek, gdyż mają do niego kilka pytań. w Tym czasie do miasta wjeżdza Baldwin i Zygfryd wraz z Bjornem, który się zaczyna cucić. Widzą co się dzieję, więc przyśpieszają i przedzeirają się przez tłum, po czym zrzucają Bjorna, który ze skruchą mowi co się stało. i wspomina też o młocie Thora, który został ukryty przez Olafa. Yana wchodzi do środka, znajduje go i przynosi. Wszystko się wydaje, Olaf przyznaje się do winy, mówi dlaczego to zrobił. Tłum chcę jego śmierci, tak też się dzieje, Bjorn zostaje wygnany. Dochodzi do kwestii wyborów. Bastian czyta testament zmarłego Jarla, Yana zostaje zmanipulowana, nawet nie sprawdza, czy ów list jest prawdziwy, czy nie. Mówi, że za dużo zostało przelanej krwi i że nie wprowadzi kultu Jedynego, ale będzie chciała dać możliwość wyznawania kogo się chcę - wprowadzi tolerancje religijną, Baldwin nie zgadza się z tym co mówi Yana. Yana jest zdziwiona i prosi Baldwina na słówko. Rozmawiają, ten mówi jej, że jest potomkiem Silnorękiego, dogadują się, że Baldwin zostanie jej prawą ręką. Ten się godzi - to ciepłe stanowisko i mniej odpowiedzialne od bycia Jarlem. Lud nie jest do końca zadowolony, jednakże po argumentacji Yany a także Bastiana, postanowiłem żeby rzucili ma perswazje, która sukcesem przekona paru innych Vinów.

Gracze udają się do Cesarza wraz z Alfredem po nagrody. Bastian znowu udaje się na słówko z Cesarzem, jednak jako że jest to końcówka, odegralismy scenkę, że misja została wykonana, Furtka do zmiany wiary i manipulacji Vinstadtem została otwarta. Cesarz jest dumny z Inkwizytora.

Klasyczne pytania, co mogli zrobić lepiej, kto wygrał, jakie mieli motywacje inni gracze. W tej sesji zdecydowanie wygrał Bastian, Yana była zbyt łatwowierna i dała się mu omamić, mimo tego że ma napisane w karcie postaci, że nie lubi jak ktoś jej wpycha swoje poglądy, czy religię. Baldwin również ugrał sporo, gdyż dogadał się z zagrożoną Yaną. Zygfryd jako postać trzecia miała dyskredytować Yanę, najlepiej w taki sposób by nie została władcą, jednak to mu się nie udało. Osoba grająca Zygfryda czuła się dosyć dziwnie, ponieważ często śmiała się z Yany, oraz próbowała ją obrażać. Nie wiedziała przy tym na ile może sobie pozwolić, więc na końcu odpuściła.