

DOM II

URODZINY ALVINA

pomysł: Andrzej Miskurka opracowanie: Andrzej Miskurka, Tomek Kreczmar

*Stuchaj, stuchaj mój drogi syneczku
Za chwilę tatuś opowie ci bajeczkę.
Od kiedy nie ma z nami mamusi,
Tatuś to ciągle robić musi.*

*Hen, hen, daleko, gdzie słońeczko nie świeci
Mieszka pan, który zabija małe dzieci.
Urywa im główki, rączek też całych nie zostawia,
A musisz wiedzieć, jaką przyjemność mu to sprawia.*

*Pan ten ma też szafę bardzo ciemną,
Gdzie zamyka dzieci z przyjemnością niezmierną.
Tam też i ty się znajdziesz dziecino
Z całą swoją skórą siną.*

*Czemu płaczesz, mój drogi syneczku?
Za chwilę tatuś skończy swoją bajeczkę,
Bo przecież nie ma twojej pieprzonej mamusi,
I tatuś, kurwa, ciągle to robić musi.*

fragment kolysanki śpiewanej Alwinowi przez tatusia

Dla Mistrza Gry

Witajcie po raz drugi w krainie snów Alvina. Mamy zaszczyt przedstawić wam przygodę, która jest kontynuacją *Domu*. Jest ona przeznaczona dla 4-6 graczy na poziomach 7-9 o dobrych lub neutralnych charakterach. Przynajmniej jeden z nich powinien skończyć pierwszą część tej kampanii. Jeżeli ten warunek nie zostanie spełniony, gra w *Dom II* bez wprowadzenia wielu zmian będzie niemożliwa. Tak jak w poprzedniej przygodzie, teksty podane w ramkach są przeznaczone dla graczy. Mistrz Gry powinien je w odpowiednim momencie przeczytać lub wykorzystać jako podstawę do własnych opisów.

Jeżeli przygoda rozgrywana jest w systemie AD&D, musisz zwrócić uwagę na to, że w krainie snów Alvina nie działają żadne czary ze szkoły *divination*. Nie można również w żaden sposób wycofać się z przygody. Czary takie jak *Teleport*, *Teleport Without Error*, czy *Plane Shift* są bezużyteczne (dotyczy to również analogicznych zdolności psionicznych, czy magicznych przedmiotów o podobnym działaniu).

Jeżeli ta przygoda rozgrywana jest w systemie *Kryształów Czasu* pamiętaj, że kraina snów Alvina rządzi się własnymi prawami. Dlatego nie działają w niej przemiany półboskie, moce jakie bogowie dają swoim wyznawcom (nie dotyczy czarów kapłańskich) oraz czary, zdolności i magiczne przedmioty, pozwalające przenosić się z miejsca na miejsce lub przewidywać przyszłość.

Podczas trwania przygody niemożliwe jest ponowne wymedytowanie czarów, dlatego wszyscy rzucający zaklęcia są ograniczeni do jednej, jedynej medytacji, której oddali się przed rozpoczęciem scenariusza.

Jak już wcześniej wspomnieliśmy, *Dom II* jest częścią większej kampanii, wobec czego tylko ci bohaterowie, którzy brali udział w części pierwszej, ewentualnie ich towarzysze, mogą ponownie przenieść się do świata

snów Alvina. Jak zapewne zauważyliście, ta przygoda przeznaczona jest dla graczy na wyższych poziomach niż *Dom*. Sugerujemy, żeby nie rozgrywać obydwu scenariuszy bezpośrednio po sobie. Dobrze by było, gdyby pomiędzy nimi wasi gracze wzięli udział w kilku lub kilkunastu innych przygodach. Od ich pierwszego spotkania z Alwinem minęło kilka lat. Weźcie to pod uwagę.

Zasady dodatkowe

Chcąc uczynić tę przygodę o wiele bardziej przerażającą, będziemy w niej wykorzystywali dwie zasady: opcjonalną „zasadę szaleństwa” w przypadku *KC* (jest ona zamieszczona w 10 numerze *MiM* i w pierwszym numerze *Labiryntu*) oraz *fear, horror* i *madness checks* w przypadku *AD&D* (znajdziesz je w *Ravenloft – Realm of Terror* lub *Ravenloft – New Edition*).

Tło akcji

Po pokonaniu Starca bohaterowie pożegnali się z Alwinem, który ponownie został sam. Przez wiele miesięcy odzyskiwał utracone siły. Miał nadzieję, że w końcu i dla niego zaświeciło słońce. Jednak nie do końca w to wierzył. „To zbyt piękne, aby mogło być prawdziwe – myślał. – Czy mogę zacząć żyć wśród ludzi? Mieć dom, żonę i dzieci?”

Odpowiedź na te pytania przyszła prędzej, niż się spodziewał. Stało się to w miesiąc po jego ślubie z młodą i piękną dziewczyną o imieniu Elen. Tego dnia był bardzo zdenerwowany. Tak jakby przeczuwał, że nadchodzi coś złego. W nocy, kiedy zły potęgi przewracał się z boku na bok, przyszedł do niego ojciec.

„Czy naprawdę, głupi skurwysynu, myślałeś, że się od nas uwolnisz? – powiedział. – Chciałeś pozbyć się nas przy pomocy tej drewnianej zabawki? Widocznie byłem dla ciebie zbyt dobry. Teraz znów musisz zostać ukarany za swoje nieposłuszeństwo, tak jak została ukarana ta dziwka, twoja matka. Pewnie jesteś ciekaw, gdzie jest twoja żona.

Tatuś już się nią zaopiekował. Daj rękę tatuśowi, a powrócą stare, dobre czasy. Będziemy znowu jedną, wielką, kochającą się rodziną.”

Mimo że Alvin opierał się ojcu z całych sił, ponownie znalazł się w Domu swego dzieciństwa. Elen już nie żyła. Jej ciało było straszliwie zmasakrowane. Widząc, co się z nią stało, zaskomlał jak pies. Wtedy ojciec przytulił go do piersi i z wprawą chirurga rozciął jego ciało od krocza po drżące z rozpaczy serce.

Krzycząc z bólu, Alvin obudził się w środku nocy. Tuż obok niego spoczywała Elen – tak jak i on cała we krwi. Z wyrzeczonym pogardą spojrzał na święty znak, wiszący nad łóżkiem, znak, który nie ochronił jego żony.

„Przeklinam was, bogowie, za to, co mi zrobiliście. Przeklinam i wyrzekam się was.”

Tej nocy wypowiedział jeszcze wiele bluźnierstw.

Nad ranem usnął, tuląc do piersi okaleczone ciało Elen.

Tamtej nocy zaszła w nim jakaś straszna zmiana. Świat przestał się dla niego liczyć. Sny powtarzały się coraz częściej, czyniąc go coraz starszym i słabszym. Przeklinał ludzi, winiąc ich za swój los. Teraz już nie unikał ich, a wręcz przeciwnie – z premedytacją szukał ich towarzystwa. „Jeżeli mam odejść – myślał – zabiorę ich jak najwięcej ze sobą.”

Pewnej nocy, kiedy wypił zbyt dużo wina, przyszła do niego jakaś kobieta. Posadziła go sobie na kolanach, delikatnie gładząc ręką jego siwe włosy. Powiedziała: „Zmienileś się, syneczku. Jest w tobie zbyt wiele nienawiści. Wierz mi, mimo że odrzuciłeś bogów, oni nadal cię kochają. Wiem, że twoja śmierć jest nieunikniona, ale śmierć to dopiero początek. Wiedz, że ja i Elen czekamy na ciebie w innym, lepszym miejscu. Tam spełnią się wszystkie twoje marzenia. Tam nie będziesz śnił już więcej koszmarów. Jednak przedtem czeka cię jeszcze jedno zadanie. Twój ojciec i jego rodzina pragną cię zabić, aby powrócił do świata żywych. Nie można

im pozwolić na to, by znów szerzyli na świecie zło. Zbliżają się twoje ostatnie urodziny, synku. Tego dnia zadecyduje się twój los. Bądź przygotowany, ukryj się dobrze, a ja postaram się ci pomóc. Żegnaj synku."

Rano Alvin spakował swój skromny dobytek i niezauważony przez nikogo odszedł w kierunku wschodzącego słońca, które po raz pierwszy od wielu lat zaświeciło również i dla niego.

Zaczynamy

Przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy gracze, wędrując z miasta do miasta, zatrzymują się na odpoczynek. Przyjmujemy, że miejsce, do którego się udadzą to albo jakaś gospoda, albo dom jednego z ich przyjaciół. W każdym razie, strudzeni podróżą, zasypiają podczas wieczery, nie zdając sobie z tego sprawy. Kiedy to następuje, przeczytaj im poniższy tekst:

Już od dawna jedzenie nie smakowało wam tak, jak dzisiaj. Wyrównane, czerwone wino wypełnia wasze ciała przyjemnym ciepłem. Ogień, palący się w kominku rozprasza krążące wokół was cienie. Coraz głębiej zapadacie się w swoich fotelach. (Tu wstaw imię jednego z bohaterów) podnosi do góry kielich, wznosząc toast. Kilka kropel wina rozbryzguje się na wszystkie strony. Odpowiada mu chór radosnych głosów. Wznosicie toasty, jeden za drugim. (Tu wstaw imię jednego z bohaterów), który najwyraźniej wypił już tego wieczoru zbyt wiele wina, opiera się ciężko na solidnym, dębowym stole. Wygląda tak, jakby coś na nim zobaczył. Coś, co zmroziło serce tego dzielnego mężczyzny. Gwałtownie cofa się, ale szybciej od niego ze stołu wyrzeliwuje olbrzymia ręka, łapiąc go za głowę. Rozlega się jęk. Trzymająca go dłoń cofa się równie szybko, jak zaatakowała. (Wstaw imię ofiary) znika w plamie czerwonego wina, rozlanego na blacie stołu. Zrywacie się, a przynajmniej próbowacie, gdyż coś ciągnie was mocno w kierunku waszych foteli. Oglądacie się do tyłu. Widok, który ukazuje się waszym oczom powoduje, że wrzeszczycie na całe gardło ze strachu. Dziesiątki rąk wciągają was w głąb foteli. Mimo, że się opieracie, z każdą chwilą zapadacie się coraz głębiej. Wkrótce wszystko wokół was znikła. Otacza was kompletna ciemność.

Podobnie, jak poprzednim razem, gracze przenoszą się do krainy snów Alvina, aby stoczyć walkę o przetrwanie. Tym razem jednak to nie Alvin przenosi ich w to miejsce. Robi to jego matka, mając nadzieję, że bohaterowie uratują duszę jej syna. Powinienesz rozegrać tę scenę tak, aby twoi gracze nie od razu zorientowali się, że ponownie mają do czynienia z Alvinem i jego koszmarem. Dopiero po przybyciu do parku powinni zorientować się, że pojawili się tam ponownie.

Tak, jak w Domu, twoi bohaterowie znaleźli się w miejscu, w którym nie da się określić ani stron świata, ani też kierunków w przestrzeni. Nie są w stanie powiedzieć,

czy opadają, czy też unoszą się w górę. Nie widzą siebie nawzajem, tracą również poczucie czasu. Gdy już potrzywasz ich w tym miejscu odpowiednio długo, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

Z otaczających was ciemności powoli wyłaniają się jakieś kształty. Na początku nie jesteście w stanie rozpoznać czym są. Później, kiedy otaczający was świat staje się bardziej realny, rozpoznajecie park, w którym już kiedyś byliście. Tak jak poprzednio, znajdujecie się na szerokiej, parkowej alei pokrytej opadłymi z drzew liśćmi. Po jej obu stronach co 10 metrów stoją dające miłe światło latarnie. Wokół was rozbrzmiewa wesóło, taneczna muzyka, która dobiega z jednego z ciemnych końców alei.

Park

Wszystkie miejsca, zaznaczone na mapie parku, znajdującej się w pierwszej części tej przygody (Dom, MiM nr 10) są teraz opuszczone. Spacerowanie pośród drzew nie jest już niebezpieczne. Najważniejszy w tym scenariuszu jest sam Dom i w nim rozgrywać się wszystkie wydarzenia. Dlatego musisz w jakiś sposób skłonić drużynę, aby tam właśnie się udała.

Dom

W czasie, w którym gracze przybywają do Domu, trwa w nim wielkie przyjęcie wydane na cześć Alvina. Zostali na nie zaproszeni wszyscy członkowie rodziny, których gracze nie mieli jeszcze okazji poznać oraz wszystkie ofiary snów Alvina. Dziadek, Ojciec, Babka, Ciotka i Siostra zostali już raz pokonani przez twoich bohaterów, wobec czego nie mogą bezpośrednio uczynić im krzywdy i vice versa. Jedynym prawdziwym zagrożeniem są nowi członkowie rodziny i to oni, w imieniu Maurycego Dipoint, będą ich prześladowali.

Gdy tylko bohaterowie dotrą do Domu, przeczytaj im poniższy tekst:

Dom, przed którym stoicie różni się znacznie od tego, który pamiętacie z poprzedniej wizyty. Jego wszystkie okna błyszczą silnym, radosnym światłem. Z wewnątrz dochodzą dźwięki muzyki, która towarzyszyła wam podczas wędrowki aleją. Przy wejściu stoi kilkanaście osób. Rozpoznajecie wśród nich matkę i ojca Alvina, witających gości.

Jeżeli gracze podejść bliżej, przeczytaj co następuje:

"Witajcie, witajcie mili goście – wola Ojciec Alvina. – Czekaliśmy już tylko na was. Jesteście przecież przyjaciółmi mojego syna, a co za tym idzie, honorowymi gośćmi. Ha! Ha! Dzisiaj nasz Alvinek ma swoje ostatnie urodziny. Niestety biedaczek schował się gdzieś i nigdzie nie możemy go znaleźć." (W tym momencie zegar wewnątrz Domu wybija godzinę szóstą.) "O, już szóstą. Jakże niewiele czasu nam pozostało. Wejdźcie, wejdźcie! Przywitajcie się z moją małżonką."



Jeśli bohaterowie postanowią podejść do matki Alvina, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

Kiedy przechodzicie koło Ojca, aby przywitać Matkę Alvina, kobieta krzyczy: „Musicie się pośpieszyć! Do dwunastej pozostało wam tylko sześć godzin! Jeżeli nie odnajdziecie Alvina do tego czasu, będziecie zgubieni! On jest...!” W tym właśnie momencie rozwiścieczony Ojciec chwytając jedną ręką za włosy, a drugą silnie uderza w nasadę nosa. Kobieta chwieje się pod wpływem uderzenia. Ojciec zadaje jej cios za ciosem, aż do momentu, kiedy z jej twarzy pozostaje już tylko krwawa miazga. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że nie jesteście w stanie przerwać tej masakry. Stoicie jak sparaliżowani, wpatrując się w radosną twarz mężczyzny.

„Przepraszam bardzo – mówi jak gdyby nigdy nic. – Moja żona nie czuje się dzisiaj najlepiej. To chyba jakaś migrena. Mam nadzieję, że do jutra wyzdrowieje biedactwo – mówiąc to, zaczyna kopać ją w brzuch. – Ale nie przejmujcie się, drodzy goście. Idźcie się bawić, bo przecież obchodzimy urodziny mojego syna.”

Po tych słowach bohaterowie odzyskują kontrolę nad swymi ciałami. Jeżeli atakują Ojca, ich broń przechodzi przez jego ciało jak przez powietrze. Jak już wcześniej napisaliśmy, ani on im, ani oni jemu nie są w stanie uczynić krzywdy. Nie są też w stanie pomóc Matce Alvina, która jest tak samo niematerialna, jak Ojciec.

Wewnątrz Domu czeka na graczy kilka niespodzianek. Będą to cztery spotkania z członkami rodziny, przedstawienie w Kapeluszonej Krainie i wizyta w Szafie. Jeżeli uda się im odnaleźć Alvina w ciągu sześciu godzin sesji (czasu rzeczywistego), zwyciężą i właśnie

w ten sposób ocala siebie oraz duszę chopca. Jeżeli nie, no cóż, będą musieli wylosować nowych bohaterów, bowiem czeka ich coś gorszego niż śmierć. Nawet jeżeli domyślą się, że chłopiec schował się w Szafie, stojącej w pokoju Alvina, w żaden sposób nie będą mogli dostać się do środka. Jedyną szansą na dotarcie do dziecka jest odnalezienie Hugona – niedorozwiniętego kuzyna chłopca, który został uwięziony w Kapeluszuwej Krainie przez Szalonego Kapelusznika.

W momencie, w którym zegar wybija godzinę szóstą, powinienes postawić przed sobą zegarek i wyraźnie dać do zrozumienia graczom, że mają tylko sześć godzin czasu rzeczywistego na odnalezienie Alvina. Przeszukanie całego Domu zajmie im godzinę (bez względu na to, ile będzie to trwało w czasie realnym), odlicz więc ją od czasu, który im pozostanie. Wizyta w Kapeluszu pochłonie kolejne dwie godziny (podobnie jak poprzednio). Pozostaną im więc tylko trzy godziny realnego czasu gry – pamiętaj o tym.



Spotkania z członkami rodziny

Kuzynka

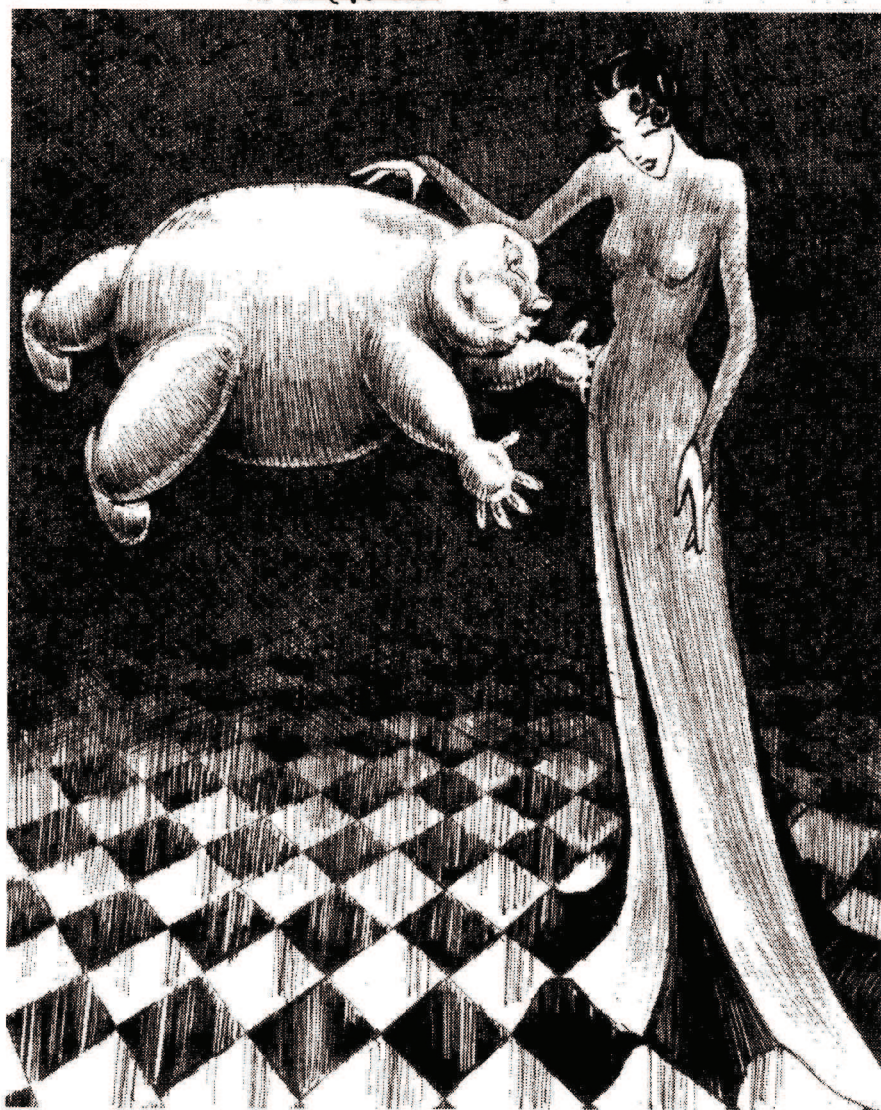
Kuzynka będzie pierwszą osobą spośród nowych członków rodziny, którą spotkają bohaterowie. Pokieruj swoimi graczami tak, aby zaraz po wejściu do Domu udali się do sali balowej (pokój nr 3). Gdy to zrobią, przeczytaj im poniższy tekst:

Z każdym krokiem, który przybliży was do sali balowej muzyka staje się coraz głośniejsza. Przez szeroko rozwarte drzwi dostrzegacie dziesiątki par wirujących na parkiecie w rytm muzyki. Pośrodku sali stoi piękna kobieta o włosach czarnych jak noc i ustach czerwieńszych od krwi. Jej smukłe ciało opina błękitna suknia, która podkreśla jej niezmierną urodę.

(Tu wstaw imię gracza), kobietę spogląda na ciebie swymi dużymi oczyma jakby chciała zaprzeć w głąb twojej duszy. Czujesz, że na jedno skinienie jej palca mógłbyś porzucić przyjaciół i uciec się za nią na kraniec świata. Kiedy podchodzisz bliżej, tańczące pary rozstępują się przed tobą. Jesteś już tak blisko, że oświeca cię słodki zapach jej perfum. „Zatańcz ze mną, jestem taka samotna.”

W tym momencie powinienes wykonać rzut obronny na uroku z modyfikatorem ujemnym -5 (KC: 1/2 sugestii) za wybranego przez ciebie gracza. Jeżeli rzut będzie udany, bohater nie zostanie zauroczony przez Julię.

W tym przypadku dochodzi do walki – patrz opis charakterystyk Kuzynki na końcu przygody. Jeżeli zaś rzut obronny będzie niepomyślny, przeczytaj co następuje:



Wasz przyjaciel obejmuje wąską talie kobiety w błękitnej sukni. Ta przywiera do niego całym ciałem. Zaczynają tańczyć, kręcąc coraz szybsze piruety. Widzicie jak ich usta spotykają się w miłosnym uniesieniu. Wydają się być jedną całością, tak jak drzewa, które od swych początków rosną obok siebie, a potem, kiedy dorastają, splatają się swymi pniami. Mimo że macie wrażenie, iż minęła wieczność, pocałunek trwa nadal. W pewnej chwili z waszym przyjacielem zaczyna dziać się coś dziwnego. Wygląda tak, jakby rósł, ale nie tylko wznosi się, lecz we wszystkich kierunkach. Po kilku chwilach zaczyna przypominać rybi pęcherz. Widząc jak szybko powiększa się jego ciało, macie wrażenie, że za chwilę pęknie. Kobieta wypuszcza go ze swych ramion, odpychając od siebie. Wasz przyjaciel jest teraz prawie okrągły. Obija się dwa, trzy razy od podłogi niczym dziecięca piłka, po czym wlatuje pod sufit jak balonik, który widzieliście na jarmarkach. Rozglądając się wokół widzicie, że wszyscy tancerze otaczają was zwartym kręgiem, uniemożliwiając ucieczkę. „Czy ktoś jeszcze ze mną zatańczy?”, pyta kobieta swym anielskim głosem, ruszając w waszą stronę.

Na widok jednego z członków drużyny, który został tak bardzo zniekształcony, bohaterowie powinni wykonać **check** i **horror check** (KC: każdy z nich może otrzymać 2 PO lub połowę, jeżeli rzut obronny będzie udany). Ofiara wykonuje powyższe testy z modyfikatorem ujemnym -4 (KC: -40).

W tym momencie dochodzi do walki. Tylko śmierć Julii pozwoli im wydostać się z kręgu tancerzy. Ich towarzysz, który przypomina teraz balonik do końca przygody nie odzyska swej poprzedniej postaci (podobnie pozostałe ofiary Kuzynki). W jego przypadku oznacza to, że nie będzie mógł rzucać czarów ani walczyć. Jeśli w którymś momencie zostanie przez kogoś zraniony, rozpada się na kawałeczki, kończąc w ten sposób swój ziemski żywot.

Zdolności Kuzynki i jej sposób walki oraz współczynniki są opisane na końcu przygody.

Kuzyn

Kuzyn jest kolejnym członkiem rodziny, który stanie na drodze bohaterów. Spotkają go podczas przeszukiwania parteru – tylko od ciebie zależy, w jakich okolicznościach i w jakim miejscu nastąpi spotkanie. Jeżeli gracze natkną się na niego, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

Szalony Kapelusznik

Widzicie przed sobą młodego człowieka. Jest bardzo wysoki i harmonijnie zbudowany. Już na pierwszy rzut oka dostrzegasz podobieństwo pomiędzy nim, a kobietą w błękitnej sukni. Nie macie żadnych wątpliwości, iż w ich żyłach płynie ta sama krew. Mężczyzna sprawia wrażenie, jakby zamysłonego. Żaden mięsień na jego twarzy nie drgnął nawet przez chwilę. Gdyby nie jego pełne życia oczy, moglibyście wziąć go za trupa. Stoi wyprostowany, zagradzając wam drogę. W pewnej chwili gdzieś z powietrza odzywa się zbolaty głos: „Zabiliście moją siostrę. Czy tak zachowujecie się goście? Czy macie dla mnie słowo pocieszenia? Czy potraficie mi ją zwrócić? Nie sądzę. Jesteście pewnie z siebie bardzo dumni. Powiem wam coś, zabijając ją, zabiliście siebie. Nigdy nie znajdziecie chłopca, tym bardziej, że ja wam na to nie pozwolę.”

W tym momencie Kuzyn atakuje bohaterów, wykorzystując wszystkie swoje zdolności, które są opisane wraz ze współczynnikami na końcu przygody.

Blizniacy

Blizniacy są strażnikami Szafy, w której ukrył się Alvin (pokój nr 28) i zapewne tam spotkają ich bohaterowie. W momencie, w którym gracze dotrą do tego miejsca, przeczytaj co następuje:

Zza drzwi do tego pokoju dobiegają odgłosy przyciszonej rozmowy. W pewnej chwili drzwi uchylają się ze skrzypieniem. Teraz rozpoznajecie ten pokój. Byliście w nim kiedyś. Na podłodze nadal leży mnóstwo porzuconych zabawek, jednak teraz nie jest on pusty. Tuż przed olbrzymią szafą siedzi para karłów. Gdyby nie to, że oboje mają postwiałe włosy i wysuszoną skórę moglibyście wziąć ich za dzieci. Wasza obecność zdaje się im nie przeszkadzać. Zachowują się tak, jakby was tutaj nie było. Nagle jeden z nich podnosi się i wskakuje na grzbiet koniu na biegunach. Drugi bierze do ręki bębenek i zaczyna na nim grać. Przez chwilę macie wrażenie, jakby w muzyce wydobywającej się z instrumentu zabrzmiało echo wielu dawnych wojen. Coś dziwnego dzieje się w całym pokoju. Spod szafy, łóżka, ze wszystkich stron wymaszerowują szereg za szeregiem oddziały ołowianych żołnierzy. Na ich czele, na koniu na biegunach, podąża wymachując dziecięcą szablą jeden z karłów. „Do ataku!” krzyczy, a jego krzyk ma tak wielką moc, że podrywa do walki małych żołnierzy. Ołowiana armia rusza do ataku.

Każdy z graczy powinien wykonać rzut obronny na strach (KC: rzut obronny na sugestię). Jeżeli będzie on nieudany, przerażony bohater ucieka, wypuszczając z rąk wszystko, co trzymał.

Współczynniki i sposób walki karłów oraz ołowianych żołnierzy opisane są na końcu przygody.

Wchodźcie powoli do pokoju, w którym podczas poprzedniej wizyty w tym przekleśnym Domu spotkaliście żyjące obrazy. Na zachodniej ścianie tego pomieszczenia zawieszono są najróżniejsze bronie – od mieczy począwszy, na halabardach skończywszy. Na ścianie wschodniej wiszą portrety dawno już nie żyjących ludzi. Trudno wam teraz w to uwierzyć, że te martwe przedmioty mogły kiedyś naprawdę żyć, żyć tak jak wy. Na końcu tej rozległej sali stoi człowieczek niewiele wyższy od 10 letniego dziecka. Ubrany jest w czern i biel. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest tkwiący na drążku ze starości głowie wielki, fioletowy cylinder. Na wasz widok mężczyzna podnosi jedną z okrytych nieskazitelnie białymi rękawiczkami dłoni do runda cylindra.

„Bonjour, nous commençons le spectacle. Witam panie i panów. Dzisiaj zobaczycie siedem cudów świata w wykonaniu Alexandra. Zapomnijcie o goląbkach i królikach. To dobre dla amatorów. Sądzę, że obdarzona tak wykwinłym gustem

publiczność ma prawo oczekiwać czegoś więcej. Czy zakupili już państwo bilety na moje przedstawienie? Nie?! Jaka szkoda. Na szczęście Cudownemu Alexandro zostało ich jeszcze kilka. Bonjour, nous commençons le spectacle.”

Mówiąc to mężczyzna zdejmując z głowy cylinder, wsadza do środka drugą rękę. Grzebie w nim przez chwilę, jakby czegoś szukał, po czym wyciąga ze środka kilka biletów, które błyskawicznie rzuca w waszym kierunku.

Szalony Kapelusznik atakuje graczy wciągając po kolei każdego z nich do kapelusza. Jego sposób walki i charakterystyki są dokładnie opisane na końcu przygody.

Widząc, co dzieje się z jego towarzyszami, każdy z graczy powinien wykonać rzut obronny na strach (KC: rzut obronny na sugestię). Jeżeli jego wynik będzie negatywny to bohater staje bez ruchu sparaliżowany ze strachu.

Kiedy już wszyscy bohaterowie prowadzeni przez graczy trafiają do Kapelusza, przejdź do rozdziału zatytułowanego *Kapeluszu Kraina*, gdzie znajdziesz kontynuację spotkania z Kapelusznikiem.

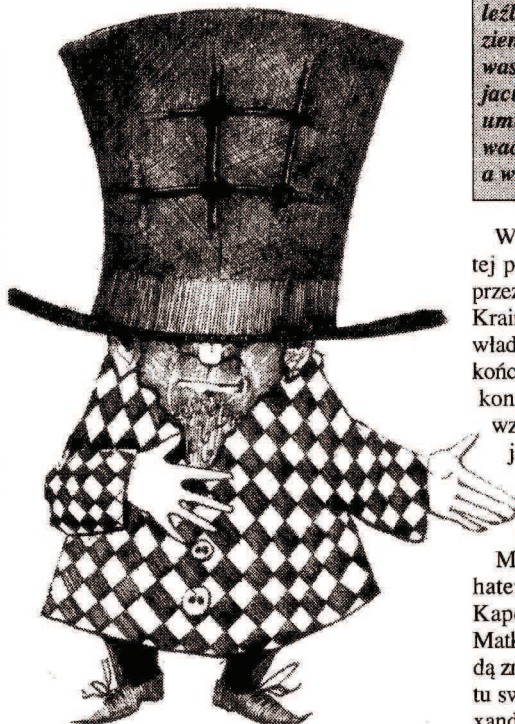
Kapeluszu Kraina

W momencie, gdy ostatni z bohaterów trafia do Kapeluszu Krainy, przeczytaj graczom poniższy tekst:

Gdyby nie wyblakły krąg światła, zawieszony wysoko w górze, miejscem tym władałaby niepodzielnie ciemność, a nie jej siostra – półnrok. Wszędzie wokół panuje smutna szarość, która wsacza się nawet w wasze serca. Ziemia, po której stąpacie, jeżeli tak ją można nazwać, ma fioletowoczarne odcienie dziwnie przypominający kolor kapelusza Cudownego Alexandra. W pewnej chwili świat, w którym się znaleźliście, zaczyna drżeć zwałając was na ziemię. Krąg światła, który był do tej pory waszym błogosławieństwem, jedynym przyjacielem w tym odludnym miejscu, znika, umierając zanim jeszcze zdążył zasmakować życia. Świat pogrąża się w ciemności, a wraz z nią umiera wasza nadzieja.

Wszystkie zdarzenia, których świadkami od tej pory będą gracze, zostały upozorowane przez Szalonego Kapelusznika. Kapeluszu Kraina jest jego Domeną, miejscem, którym włada. Wszystkie próby ucieczki z Kapelusza kończą się fiaskiem. Materia, z której jest wykonany, jest niezniszczalna. Nie można też wznieść się w górę i wylecieć. Jedyną szansą jest pokonanie Kapelusznika w ostatnim akcie przedstawienia (oczywiście gracze nie zdają sobie z tego sprawy, nie widzą nawet, że jest to przedstawienie).

Mimo że na pierwszy rzut oka twoim bohaterom będzie się wydawało, że Szalony Kapelusznik został pokonany przez Matkę Alvina, tak naprawdę ciągle będą znajdowali się tutaj, aż do momentu swojej śmierci lub śmierci Alexandra.



PRZYGODA

Bez względu na to, jak długo gracze będą rozgrywali opisane poniżej wydarzenia, odejmij od realnego czasu gry tylko dwie godziny. Zanim przejdiesz do dalszej części przedstawienia – bo to, co ich spotka jest największym przedstawieniem w „życiu” Kapelusznika – pozwól im się trochę podenerwować. Jeżeli uznasz, że nadszedł odpowiedni moment, aby rozpocząć zabawę, przeczytaj poniższy tekst:

Siedziacie skuleni, przytłoczeni ciężarem odczuwających was ciemności. Opuściła was wszelka nadzieja. Pogodziliście się ze swoim losem, losem straceńców. Ukryliście się tak głęboko wewnątrz siebie, że dopiero po chwili zauważacie zawieszony wysoko jasny krąg światła. Na chwilę coś wielkiego pojawia się w jego obrębie opuszczając się coraz niżej i niżej w waszym kierunku. Tym czymś jest emanująca łagodnym światłem olbrzymia ręka. Delikatnie olbrzymia dłoń zaciska się wokół waszych ciał unosząc was w górę, ku światłości. Na chwilę zanim wasze oczy przyzwyczajają się do światła, tracicie wzrok. Kiedy go odzyskujecie, dostrzegacie leżącego na podłodze Alexandra z przekreśloną w nienaturalny sposób głowę. Z kącika ust magika syczy się wąski strumyczek krwi. Na stole jak zwykle pełnym najrozbieżniejszych ksiąg leży jego kapelusze. Obok niego stoi Matka Alvina.

„Zrobiłam wszystko, co w mojej mocy, żeby wam pomóc. Od tej pory będziecie zdani tylko na siebie. Musicie odszukać mojego małego syneczka i zabić potwora, który go strzeże. Uwaga! Na Starca, ponieważ powrócił palając chęcią zemsty. Teraz odchodzę. Moja rola w tej historii się skończyła. Zegnajcie.”

Pamiętaj, że jest to przedstawienie. Kobieta, z którą rozmawiali bohaterowie, nie jest Matką Alvina. Jest tylko jednym z aktorów biorących w nim udział. Nie pozwól, aby gracze zorientowali się, że wszystko, co się wokół nich dzieje, jest jedną wielką mistyfikacją. Do końca muszą wierzyć w śmierć Szalonego Kapelusznika i w to, że są coraz bliżej odniesienia zwycięstwa. Mimo że poszukując Alvina będą poruszali się po całym Domu, tak naprawdę ani na chwilę nie opuszczają Kapelusza. Alexander będzie się starał, aby stworzony przez niego Dom nie różnił się zbyt od prawdziwego.

Pamiętaj, obydwie Domy – ten ze snu Alvina i ten z przedstawienia Alexandra – są takie same. Różnica pomiędzy nimi nie leży w wyglądzie, a w tym co się wewnątrz nich dzieje. Wydarzenia, których świadkami będą teraz bohaterowie, zostały zaplanowane, wymyślone i włączone do scenariusza przedstawienia przez Kapelusznika.

Podczas wędrówki po Domu bohaterowie zetkną się z kilkoma atrakcjami przygotowanymi na tę okazję. Jeżeli przeżyją, na końcu czeka ich walka z Kapelusznikiem-Alvinem i strzegącym go Hugonem. Kapelusznik zaaranżuje to spotkanie tak, aby przedstawić Hugona w jak najgorszym świetle. Ma nadzieję, że bohaterowie zabiją go w ten sposób pozbywając się jedynej osoby, która może ich zaprowadzić do Alvina.

Atrakcje

Poniższe atrakcje możesz wykorzystać w dowolnej kolejności (poza Finałową walką, która musi być rozegrana na samym końcu, i Numerem z mieczami). Wszystkie mają ten sam cel – zniszczyć albo doprowadzić do szaleństwa twoich bohaterów. Jeżeli uznasz, że jest ich zbyt mało, wymyśl kilka własnych. Pamiętaj jednak, że musisz być ostrożny. Twoi gracze nie mają niespożytych sił. Nie są też niezniszczalni.



Starzec na wózku inwalidzkim

Starzec pojawia się w dowolnym miejscu Domu. Jest to oczywiście Maurycy Dipoint, jakże jednak odmieniony. Jego całe ciało pokryte jest oparzeniami, nogi i lewa ręka są jedynie czarnymi kikutami. Jeżeli dochodzi do spotkania z nim, przeczytaj lub sparafrazu poniższy tekst:

W pewnej chwili poprzez muzykę, wypełniającą cały Dom przedziera się skrzypienie, przypominające dźwięki wydawane przez nie naoliwione osie karocy. Zaraz po nim z wiszących pod sufitem cieni wyłania się dziwna postać. Cała pokryta jest ropiejącymi oparzeniami. Obydwie nogi i jedna z rąk wyglądają jak sterczące ku niebu zwęglone kikuty drzew. Postać siedzi na wózku – takim, na jakich jeżdżą czasami starzy ludzie. Ten strzępek człowieka uśmiecha się do was, wymachując długą, drewnianą laską.

„Czy poznajecie mnie? To ja, dziadek Alvina. Widzę zdziwienie na waszych twarzach. Czy wydawało się wam, że pokonałście mnie tym śmieszonym, drewnianym mieczykiem? Powróciłem jednak. Ja zawsze powracam. Szczególnie wtedy, gdy w grę wchodzi zemsta.”

Maurycy może poruszać się na swoim wózku po ścianach, podłodze, jak i suficie. Jego opis znajduje się na końcu przygody.

Błazen

Błazen jest kolejną atrakcją przygotowaną przez Alexandra. Przeczytaj poniższy tekst, jeżeli gracze go spotkają.

Już z daleka dobiega do waszych uszu szaleńczy chichot. Podskakując, zza rogu wychodzi mały człowieczek ubrany w jednoczęściowy kostium usztywniony na kogoś o wiele większego. Jego cała twarz jest upudrowana na białe. Wargi są pomalowane czerwoną farbą w kształt parodiujący ludzki uśmiech. Oczy wyglądają na podkrążone, jest to jednak kolejny zabieg jakiegoś charakteryzatora. Cała twarz przypomina maskę niż oblicze żywego człowieka.

„Czy wiecie jak najlepiej ochronić się przed wampirem? Trzeba zatruć swoją krew. Ha! Ha! Ha! Ha! Czy to nie było śmieszne? A może znów spotkałem ponuraków. Nie martwie się, zaraz was rozbawię. Pewnego razu paladyn Arturius przychodzi do kapłanów z dwoma obciętymi rękoma. Kapłani pytają: „Co ci się stało, synu?” Na to dzielny paladyn odpowiada: „Przenajświętsi, zobaczyłem dziurę i wsadziłem tam rękę, a że to była pułapka, to mi ją ucięło.” „No dobrze”, pytają kapłani, „ale co się stało z drugą ręką?” Tu z właściwą sobie werwą paladyn Arturius odrzekł: „Chciałem wyjąć pierwszą.”

Po usłyszeniu tej historii gracze powinni wykonać rzuty obronne na *death spell* na +2 (KC: na specjalne na +20). Jeżeli rzut obronny będzie nieudany, bohaterowie pękają ze śmiechu kończąc w ten sposób swoją karierę. Jeśli pierwszy z kawałów błazna nie podziła, opowiada następne:

Jak paladyn Arturius stracił swojego giermka. Wystąpił go, aby wyzwali smoka na pojedynek.

Droga idzie druid i złodziej. W pewnym momencie widzą nadjeżdżającego z naprzeciwka rycerza. „O cholera!”, stwierdza druid, „znikam, to paladyn Arturius.” Mówiąc to zamachał rękami. Widząc, że druid nie zniknął, zdziwiony złodziej wzruszył jedynie ramionami. Po chwili nadjechał paladyn Arturius. „Witaj, zacyzny złodzieju” powiedział wyraźnie nie widząc druida. „Witaj, paladynie Arturiusie!” odrzekł złodziej i poszedł dalej swoją drogą. Po kilku krokach spojrzał na druida i zapytał: „Co się stało? Przecież nie zniknąłeś.” „To paladyn Arturius” odrzekł na to druid. „Na niego działa niewidzialność dla zwierząt.”

Po usłyszeniu każdego kolejnego kawału, gracze powinni ponawiać rzuty obronne tak, jak jest to opisane powyżej. Aby przerwać monolog błazna, muszą go zabić. Nawet wtedy, gdy uderzą go mieczami, błazen nie przestaje śmiać się i opowiadać kawałów. Przygotuj kilka dobrych dowcipów przed sesją. Dzięki temu to spotkanie stanie się o wiele ciekawsze.

Jeżeli któryś z bohaterów wybuchnie ze śmiechu, każdy z pozostałych graczy powinien wykonać *horror check* i *fear check* (KC: otrzymuje 1-3 PO lub 1 PO jeżeli rzut obronny będzie udany).

Współczynniki Błazna znajdują się na końcu przygody.

Lustra

Tak jak i poprzednie Atrakcje pokój z lustrami może zostać odkryty przez graczy w dowolnym momencie ich wędrówki. Sugerujemy, aby był to jeden z już wcześniej zbadanych w prawdziwym Domu pokoi. Być może zaobserwowana przez nich zmiana nie zdradzi mistyfikacji Kapelusznika, ale na pewno zwiększy czujność graczy i zwróci ich uwagę na to, że coś jest nie w porządku.

Jeżeli wykorzystasz tę Atrakcję, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

Mimo tego, że odwiedziliście ten pokój niecałą godzinę temu, zastała w nim wielka zmiana. Wszystkie meble, które w nim wcześniej stały, zniknęły. Nie docierają tutaj też dźwięki wszechobecnej muzyki i śmiechy gości. Wszystkie ściany pokryte są olbrzymimi lustrami, których tafle na pierwszy rzut oka wydają się być czarne niczym noc.

Jeśli gracze wejdą do środka, przeczytaj co następuje:

Wasze odbicia w lustrach są dwukrotnie powiększone. Dzięki temu jesteście w stanie dostrzec każdy szczegół, który wcześniej umykał waszej uwadze. Wycytujecie strach, zmęczenie i umierającą nadzieję w twarzach odbitych w lustrze. W pewnym momencie zachodzi w nich jakaś subtelna przemiana, pojawia się skaza. Twarze nadal przypominają wasze, są jednak całkowicie obce, tak jakby należały do kogoś innego. Wycytujecie teraz w nich gniew, złość, bezwzględność i chęć zemsty. Po chwili odbicia w lustrze znowu stają się waszymi odbiciami. Nie jesteście pewni, czy to, co widzieliście, było prawdą, czy tylko złudzeniem wywołanym przez zmęczenie.

W momencie, w którym gracze weszli do środka, moc luster stworzyła ich mroczne alter-ega, w ten sposób przypieczętowując ich los. Zapewne chciałbyś wiedzieć, co to oznacza w praktyce. Każdy z bohaterów posiada swojego sobowtóra, całkowicie przeziąkniętego złem. W momencie, w którym gracze opuszczają krainę snów Alvina, ich sobowtóry również zaistnieją w materialnym świecie. Od tej chwili będą przez lata prześladować twoją drużynę. Każdy z nich ma takie same współczynniki, jak jego

odpowiednik spośród bohaterów. Jeżeli któraś z postaci podnosi się na wyższy poziom, umiejętności i moc jej mrocznego alter-ego również się zwiększają. Im silniejsza jest postać, tym silniejsze jest jej odbicie. Sugerujemy, abyś przez wiele lat czasu gry nie doprowadzał do otwartej konfrontacji pomiędzy sobowtórami i ich pierwowzorami. Odbicia będą działały bardziej subtelnie tylko od czasu do czasu krzyżując swe ścieżki ze ścieżkami graczy. Czasami będą uprzedzały ich posunięcia, czasami będą popełniały morderstwa, o które ze względu na istniejące podobieństwo, oskarżani będą gracze. Kiedy indziej będą informowały przeciwników bohaterów o ich zamierzeniach. Tylko od ciebie zależy jak wykorzystasz szansę, którą ci daliśmy. Pamiętaj: zachowaj umiar w swoich posunięciach. Sobowtóry twoich bohaterów nie będą ciągle siedziały im na karku. Czasami pozostawiają ich w spokoju, nawet przez kilka lat, aby później uderzyć ze zdwojoną siłą. Przez wiele sesji utrzymaj swoich graczy w niepewności, aby aż do ostatecznego spotkania nie byli pewni, kto wchodzi im w drogę.

Hipnotyczna melodia

W czasach, kiedy Szalony Kapelusznik występował na scenach całego świata, w jego trupie podróżował stary faki. Była to jedyna osoba, która wzbudzała podziw Alexandra. Dlatego też postanowił on w swym największym przedstawieniu skorzystać z jej usług.

Fakir, którego spotykają bohaterowie, jest tylko zniekształconym przez chory umysł Kapelusznika cieniem owego starego mistrza, jednak tak jak i on, obdarzony jest wielkim talentem i mocą. Wykorzystaj spotkanie z nim tylko wtedy, gdy uznasz, że twoja drużyna przeszła zbyt łatwo przez wszystkie niebezpieczeństwa. Jeżeli zdecydujesz się na to, przeczytaj poniższy tekst:

W powietrzu unosi się monotonna dźwięk fujarki, który odgania skoczne taktę wygrywane przez orkiestrę w sali balowej. Na podłodze przed wami pojawia się siedzący ze skrzyżowanymi nogami stary człowiek ubrany jedynie w białą przepaskę biodrową i turban na głowie. Jego skóra jest ciemna i wysuszona. Macie wrażenie, że to nie żywy człowiek, a szkielet – tak bardzo jest chudy. Palce starca zwinie przesuwają się po flecie, który trzyma przyknięty do ust. Kiedy się zbliżacie, muzyka nasila się, a starzec zaczyna jednostajnie kiwać się z boku na bok.

W tym momencie każdy z graczy powinien wykonać rzut obronny na *polimorfii/petryfikację* z modyfikatorem dodatnim +2 (KC: polimorfia). Jeżeli będzie on nieudany, bohater zmienia się w olbrzymiego węża i wpełza do koszyka stojącego za starcem. Widząc przemianę, towarzysze ofiar powinni wykonać *fear* i *horror check* (KC: gracze otrzymują 2 PO bez rzutu obronnego, dodatkowo powinni również wykonać rzut obronny na sugestię). W obu przypadkach nieudane rzuty obronne na strach wywołują paniczną ucieczkę. Niezależnie od tego, czy któryś z bohaterów zmienił się

w węża i wpełził do koszyka, czy też nie, po tym krótkim pokazie mocy faki znikną wraz z koszem. Oznacza to, że bohaterowie, którzy przemienili się w węża, są straceni.

Numer z mieczami

To wydarzenie ma miejsce bezpośrednio przed finałową walką. Jest tak jakby wstępem do niej. Rozgrywa się w sali balowej (komnata nr 3). Bierze w nim udział Kapelusznik-Alvin i Hugo. Bohaterowie powinni znaleźć się w tym miejscu w odpowiednim momencie. Coś powinno ich tutaj przyciągnąć. Być może ich uwagę zwróci burza oklasków poprzedzająca występ oraz głośno skandowane imię: Alvin!

W momencie, w którym bohaterowie dotrą do sali balowej, przeczytaj co następuje:

„Z powietrza dochodzi do waszych uszu wielokrotnie wzmocniony ludzki głos: „Przedstawiamy sensacyjne widowisko, nieporównywalne z żadnym na scenach całego świata. Finałowe przedstawienie, ostatni występ ulubienca publiczności, małego Alvina. Czy jest on jedną osobą, czy wieloma? Zdecydujcie państwo sami. Panie i panowie, te magiczne cuda i iluzje, które zobaczycie przekraczają możliwości jakiegokolwiek innego żyjącego czarodzieja. Przywitajcie go należycie. Oto pan Hugon. Dla własnego bezpieczeństwa proszę pod żadnym pozorem nie opuszczać widowni.”

Pod północną ścianą na otoczonym przez widownię podeście stoi straszliwie zniekształcony człowiek. Z jego ust ścieka ślina. Czasami na beznamiętnej twarzy pojawia się dziecienny uśmiech. Ten ktoś trzyma jedną ręką małego Alvina, a drugą wielki miecz. Z jego ust wydobywają się niewyraźne słowa: „Aaa iterazzzz Aaaalvininiee wwejdźdźdź do ssskrzyniiii.”

„Brawo! Brawo! Brawissimo!” rozlegają się okrzyki publiczności.

Śliniący się człowiek wkłada Alvina do specjalnie skonstruowanej skrzyni, z której wystaje tylko jego głowa. Miecz w jego rękę wygląda złowrogo. Zdejście sobie sprawę z tego, że za chwilę staniecie się świadkami słynnej sztuczki z mieczami.

Musisz opisać tę scenę tak, aby gracze byli przekonani, że za chwilę Alvin zginie. Nie mogą dopuścić do jego śmierci. Jeżeli będą chcieli przerwać występ, widownia zareaguje wrogo na ich poczynania. W takim przypadku śliniący się Hugo kierowany przez Kapelusznika przystawi miecz do szyi Alexandra Alvina. Jest to ostatni moment, w którym gracze mogą zareagować. Jeżeli nadal nie będą chcieli dopuścić do występu w obawie o życie Alvina, z powietrza rozlegnie się ten sam, wielokrotnie wzmocniony głos:

A może ktoś inny zgłosi się na ochotnika. Prosimy, prosimy! Śmiało... Potrzebny nam wasz współudział, dzielni młodzi ludzie.

Ze wzburzonego tłumy rozlegną się okrzyki proponujące, aby któryś z bohaterów zastąpił w tej sztuczce chłopca. Jako że gracze są

przekonani, że ofiarą jest prawdziwy Alvin, prawdopodobnie jeden z nich zgodzi się go zastąpić. Jeżeli to zrobi zostanie brutalnie zabity. Jeśli żaden z graczy nie przystanie na propozycję widzów, przejdź do *Finałowej walki*.

Finałowa walka

Szalony Kapelusznik ma nadzieję, że w tym spotkaniu gracze zabiją Hugona. Wszystko wskazuje na to, że to właśnie on jest ich głównym wrogiem. To nie jest prawda. Wszystko co robi, czyni wbrew swej woli, kierowany przez magika. Zwróć uwagę graczy na to, że śliniacy się człowiek zamachując się mieczem opiera się, tak jakby walczył wbrew swej woli, że zadając uderzenia, płacze. W momencie, gdy gracze będą już bliscy zabicia go, zwróć uwagę jednego z bohaterów na Alvina. Na twarzy chłopca obserwującego walkę gości coś w rodzaju triumfu, radości i bezwzględnej nienawiści, coś co zdaje się niezupełnie do niego pasować.

Istnieją dwa wyjścia z tej sytuacji:

1. Bohaterowie zabijają Hugona (w tym momencie, nawet jeżeli pokonają Kapelusznika, ponoszą klęskę).
2. Bohaterowie zostawiają przy życiu Hugona i ruszają do walki z fałszywym Alvinem. Jeżeli to robią, patrz statystyki Kapelusznika na końcu przygody.

Po pokonaniu Alexandra wraz z Hugonem bohaterowie powracają do prawdziwego Domu. Tym razem Kapelusznik jest naprawdę martwy, ale nie jest to jeszcze koniec przygody. Hugon, jeżeli jeszcze żyje, prowadzi ich do Szafy.

Każdy z bohaterów, który poniósł śmierć podczas przedstawienia Kapelusznika, umarł naprawdę. Wszystkie rzucone czary po powrocie z Kapelusza nie mogą zostać ponownie rzucone, aż do zakończenia przygody.

Po powrocie z Kapeluszonej Krainy każdy z graczy powinien wykonać madness check (KC: otrzymuje 10 PO lub połowę, jeśli rzut obronny powiedzie się).

Wewnątrz Szafy

Szafa, w której ukrył się Alvin, znajduje się w pokoju nr 28. Jedyną osobą, mogącą otworzyć jej drzwi jest Hugon. Jeżeli gracze zabili go podczas Finałowej walki w przedstawieniu Kapelusznika, w żaden sposób nie będą mogli dostać się do Szafy, a tym samym niemożliwym będzie odnalezienie Alvina przed godziną 12. Oznacza to klęskę i śmierć graczy.

Jako dziecko, Alvin bardzo często chował się w Szafie, mając nadzieję, że jej wnętrze ochroni go przed gniewem ojca lub siostry. Wierzył, że za jej tylną ścianą roztacza się magiczna kraina pełna fantastycznych stworzeń. Miał nadzieję, że być może kiedyś uda mu się do niej dostać i zamieszkać z dala od „złych osób“, jak nazywał członków swojej

rodziny. Wierzył też, że odnajdzie tam mamę – szczęśliwą i piękną, pozbawioną trosk i strachu.

Bardzo często Alvin bawił się w chowaniego ze swym niedorozwiniętym kuzynem Hugonem. Chował się wtedy w Szafie, którą uważał za najbezpieczniejsze schronienie. Czasami Hugon odnajdywał go i razem z nim godzinami przesiadywał w jej wnętrzu. Mały Alvin opowiadał mu wtedy o magicznej krainie i o swojej tęsknocie za nią.

W tej przygodzie marzenia Alvina stały się rzeczywistością. Chłopiec ukrył się w magicznej krainie, do której żaden z członków jego rodziny (poza Hugonem) nie ma wstępu. Aż do godziny 12 moc chroniąca Alvina będzie powstrzymywała jego wrogów przed zabiciem go. Po 12 członkowie rodziny przełamują barierę ochronną wokół Szafy i dostaną się do jej wnętrza.

Jedyną osobą, która może zaprowadzić graczy do Alvina jest Hugon. Aby to jednak mógł uczynić, musi dożyć do tej chwili. Podczas wędrówki przez krainę w Szafie bohaterowie natknął się na jedną niespodziankę. Jest nią Surdutowy Smok – władca Magicznej Krainy. Aby dotrzeć dalej, gracze będą musieli stoczyć z nim walkę.

Ostatnią rzeczą, jaką będą musieli zrobić będzie zabicie Alvina. Jeżeli chłopiec zginie z ich rąk, a nie z rąk „złych osób“, jego dusza zostanie uwolniona, a bohaterowie powrócą bezpiecznie do domu.

Zbyt długie przebywanie w Magicznej Krainie prowadzi do klaustrofobii. Mówiąc

o zbyt długim przebywaniu mamy na myśli 30 minut czasu realnego. Po upływie tego czasu, gracze powinni wykonać rzut obronny na pierwszą rubrykę (KC: specjalne) lub też stać się ofiarami tej fobii.

Magiczna Kraina

Wewnątrz Szafy panuje ciemność, którą może rozświetlić tylko magiczne światło. Na początku bohaterowie będą przebijali się przez Bliższe Krainy. Bliższe Krainy to setki ubrań zawieszonych na wieszakach. Droga przez nie będzie mozolna i męcząca (odejmij 15 minut od czasu, który pozostał graczom). Za Bliższymi Krainami rozciąga się właściwa część Magicznej Krainy. Teren jest pofałdowany. Wszystko, co się tutaj znajduje, stworzone jest z ubrań. Po prawej i lewej stronie rozciągają się Sukniowe Wzgórza. Przed nimi położone jest Guzikowe Jezioro, za którym, pośród Gorsetowych Wzgórz, ukrył się Alvin.

Aby dostać się do chłopca, bohaterowie będą musieli przepłynąć na drugą stronę jeziora w Pantoflowej Łodzi. Po drodze jednak spotkają groźnego Surdutowego Smoka.

Surdutowy Smok

Do tego spotkania dochodzi podczas przeprawy przez Guzikowe Jezioro. Przeczytaj poniższy tekst w odpowiednim momencie:

Dziwna łódź, którą płyniecie, kotłysz się delikatnie z boku na bok. Jej dziób rozgarnia na obie strony niczym fale setki mniejszych i większych guzików. W pewnej chwili otaczające was guziki wystrzeliwiają w górę, tak jakby coś uderzyło w nie ze straszliwą siłą. Z toni tego dziwnego jeziora wylania się olbrzymi kształt kilkakrotnie większy od łodzi, którą płyniecie. Gdyby nie to, że całe jego ciało zbudowane jest z ubrań, moglibyście wziąć go za olbrzymiego smoka. Jego skrzydła z coraz większą siłą młócą powietrze. Ten dziwny smok wzbija się coraz wyżej, aby po chwili zawisnąć jakieś 15 metrów nad waszą łodzią. Olbrzymia paszcza bestii otwiera się, ukazując rzędy długich na łokieć dorosłego mężczyzny igieł. Świat wokół was zamiera.

Surdutowy Smok jest panem tej krainy i najpotężniejszym strażnikiem Alvina. Niestety nie potrafi odróżnić wrogów od przyjaciół, atakuje więc każdego wędrowca usiłującego przepłynąć na drugą stronę jeziora. Statystyki oraz metody walki Surdutowego Smoka znajdują się na końcu przygody.

Spotkanie z Alvinem

Jeżeli bohaterom prowadzonemu przez graczy uda się pokonać Surdutowego Smoka,

Hugon doprowadza ich w końcu do wieży w kształcie olbrzymiego buta z cholewą, a wewnątrz której mieszka Alvin. Kiedy tak się stanie, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:



Wchodźcie do wnętrza olbrzymiego buta przez dziurę w jego zadartym w górę czubie. Wewnątrz, przy olbrzymim guziku, siedzi mały chłopiec – przynajmniej tak wygląda na pierwszy rzut oka. Kiedy podchodzicie bliżej, dostrzegacie bruzdy na jego twarzy i siwe pasma pośród rzadkich już teraz włosów. Trudno wam uwierzyć, że ten mały starzec jest Alvinem, lecz pomimo wszystkich zmian jego wciąż młode oczy przypominają wam tego zagubionego chłopca, którego już kiedyś uratowaliście.

„Ciesz się bardzo, że zdążyliście przed Nimi” szepcze chłopiec. „Pozostało nam już tak niewiele czasu. Jestem już tak bardzo zmęczony. Proszę was, zróbcie dla mnie jeszcze jedną, ostatnią rzecz. Będzie to wymagało odwagi i zdecydowania, ale wierzę, że jesteście odważni i zdecydowani. Chcę, żebyście mnie zabili, zanim oni dostaną mnie w swoje ręce. Tylko to może uratować mnie i was. Kiedy już tego dokonacie, idźcie śladem mojej krwi. Ona zaprowadzi was do celu.”

Gracze muszą zabić Alvina przed godziną 12. Jeżeli tego nie zrobią, wszystkie ich wysiłki pójdą na marne. Po śmierci małe ciało Alvina odmłodnieje, a na jego twarzy po raz pierwszy od dawna zagości radość i spokój. Strużka krwi, która wypłynie z jego ciała, zaprowadzi graczy z powrotem do ich domów.

Zakończenie przygody

Po zakończeniu przygody przydziel każdemu z graczy od 5000 do 10000 punktów doświadczenia (KC: od 300 do 600), niezależnie od punktów, które otrzymali za pokonanych przeciwników, pomysły, rzucanie czarów itp. Tak, jak i poprzednim razem wszystko to, co bohaterowie zabrali z Domu, pozostaje tam, gdyż jest częścią Krainy Snów, a nie materialnego świata.

Bohaterowie niezależni

Blizniacy

Natan i August Dipoint są synami Alexandra, zwanego również Szalonym Kapelusznikiem. Narodzili się z jego związku z Alicją Dipoint. Tak bliskie pokrewieństwo rodziców nie mogło nie pozostawić skazy na braciach. Obaj byli niedorozwinięci umysłowo przez całe życie pozostając dziećmi, bardzo niebezpiecznymi dziećmi. Wielokrotnie Alvin odczuł to na własnej skórze. Zdarzało się to najczęściej podczas przedstawień, które urządzali na wzór ojca. Ich ulubionym numerem było wbijanie w ciało Alvina ostrych szpilek. Takie przedstawienia powtarzały się bardzo często. Ich jedynymi świadkami, poza Karoliną, były ołowiane żołnierzyki o bezzwzględnych i nieruchomych twarzach.

AD&D: Al. CN; INT 7; AC 10; MV 6; HD 7; Hp 42 i 41; THAC0 13; At. 0; Dmg. 0; SA patrz *Ołowiane żołnierze*; SD brak; Si. S; ML 18; XP. 650

KC: POZ 6 (odpowiednik); CHAR ch. ntr.; PD po 40; ŻYW 420 - 410; SF 100;

ZR 60; SZ 50; INT 90; MD 70; UM 50; CH 100; PR 125; WI 25; ZW 2; Odporności: 1 - 65 i 64; 2 - 55 i 54; 3 - 75 i 74; 4 - 65 i 64; 5 - 65 i 64; 6 - 70 i 69; 7 - 70 i 69; 8 - 70 i 69; 9 - 80 i 79; 10 - 70 i 69; Amg 0; Broń: 1. Igielka; bgł. 130, TR 146; opóźn. 1; SKUT 55 kł; OB +2; AT w 40, 30, 20, 10 i 0 momencie r; ZBROJA: brak; OB bl/dal 12/10 (Mają 130 cm. wzrostu);

Błazen

Pierwowzorem błazna był jeden z najbardziej utalentowanych klaunów, który przez lata występował w przedstawieniach Cudownego Alexandra. Pewnego wieczoru, nieco już pijany Kapelusznik posprzeczał się z nim. Doszło do bójki, która zakończyła się śmiercią klauna. Prerażony Alexander zasztuczyl go w środku nocy do ogrodu i zakopał. Mimo że pozbył się jego ciała, nigdy nie udało mu się wyrzucić z pamięci jego wizerunku. W przedstawieniu przygotowanym dla graczy, błazen powraca, aby jeszcze raz zabawić publiczność.

AD&D: Al. CN; INT 13; AC 10; MV 12; HD 8; Hp 45; THAC0 13; At. specjalny; Dmg. specjalny; SA opowiada dowcipy, po usłyszeniu których jego przeciwnicy pękają ze śmiechu; SD brak; Si. M; ML 18; XP. 1400

KC: POZ 8 (odpowiednik) iluzjonista-kupiec; CHAR ch. ntr.; PD 100; ŻYW 450; SF 160; ZR 120; SZ 110; INT 130; MD 140; UM 110; CH 150; PR 160; WI 45; ZW 3; Odporności: 1 - 105; 2 - 95; 3 - 105; 4 - 95; 5 - 70; 6 - 81; 7 - 81; 8 - 81; 9 - 91; 10 - 96; Amg 0; Broń: brak ZBROJA: iluzyjna; Ogran. - / -; OB bl/dal 160/160;

Dysponuje specjalną zdolnością sztuczka, po wykonaniu której przysłuchujące się dowcipom osoby wykonują % rzut obronny na odp. nr 2 (-40), jeśli się nie obronią – pękają ze śmiechu (dostownie). Wykonania sztuczki nie można przerwać zranieniem.

Hugon

Hugon jest młodszym bratem Natana i Augusta. Tak jak i oni jest upośledzony umysłowo i fizycznie. Mimo tego, że w jego żyłach płynie krew szaleńców, nie jest niebezpieczny. Jako jedyna osoba z rodziny był przyjaacielem Alvina. Częstokroć starsi bracia lub Karolina karali go za to. Nigdy jednak nie skupiał na sobie zbyt wiele ich uwagi. Traktowali go jak psa, a czasami nawet gorzej.

AD&D: Al. CN; INT 8; AC 10; MV 9; HD 6; Hp 35; THAC0 15; At. 1; Dmg. 1k8 (długi miecz); SA brak; SD brak; Si. M; ML 10; XP. 420

KC: POZ 4 (odpowiednik); CHAR ch. ntr.; PD 15; ŻYW 350; SF 90; ZR 50; SZ 40; INT 80; MD 60; UM 40; CH 50; PR 40; WI 10; ZW 1; Odporności: 1 - 52; 2 - 42; 3 - 62; 4 - 52; 5 - 52; 6 - 44; 7 - 44; 8 - 44; 9 - 54; 10 - 44; Amg 0; Broń: 1. Miecz długi bgł. 100, TR 114; opóźn. 4; SKUT 142 m. 122 kł; OB +20; AT w 0 momencie r. ZBROJA: brak; OB bl/dal 20/0 (ma 120 cm. wzrostu);

Kuzyn

Lawrence Blackwood wraz ze swoją siostrą Julią należeli do dalszych kuzynów rodziny Dipoint, co nie znaczy wcale, że była to lepsza jej gałąź.

Już od małego Lawrence cierpiał na ostrą agorafobię i ksenofobię. Każdego lata przyjeżdżał do rezydencji Dipointów na kurację, którą prowadził Maurycy. Jak można łatwo przewidzieć, stosowane przez Maurycego zabiegi nie poprawiły stanu jego zdrowia. Wręcz przeciwnie, z roku na rok choroba nasilała się. Po pewnym czasie, jedynymi osobami, które tolerował i bez których nie mógł się obejść, byli Maurycy i Julia. W swoje trzydzieste urodziny, zrozpaczony śmiercią siostry, popełnia samobójstwo, wieszając się.

AD&D: Al. CN; INT 15; AC 0; MV 96; HD 8; Hp 50; THAC0 13; At. 3; Dmg. 3x1k4+2 (sztylet); SA i SD: jest tak szybki, że oczy przeciwników nie rejestrują jego ruchu; dzięki temu może obejść ich, zaatakować od tyłu i powrócić na poprzednie miejsce nim zdążą zareagować; zawsze wygrywa inicjatywę; każde jego trafienie jest traktowane jak *backstab* złodzieja z 8 poziomu; Si. M; ML 18; XP. 2000

KC: POZ 8 zabójcy (odpowiednik); CHAR ch. ntr.; PD 150; ŻYW 500; SF 200; ZR 160; SZ 600; INT 150; MD 120; UM 70; CH 70; PR 80; WI 25; ZW 2; Odporności: 1-97; 2-87; 3-107; 4-97; 5-82; 6-115; 7-90; 8-90; 9-100; 10-90; Amg 0; Broń: 1. Sztylet bgł. 190, TR 226; opóź. 1; SKUT 170 kł, 110 tn; OB +20; AT (zawsze stosuje pchnięcie w odkryte. ZR i SZ są zmniejszane o 5/POZ czyli o 40. Dodatkowo każdego, kto jest dwukrotnie od niego wolniejszy (SZ akt.) atakuje z tyłu, więc obrona liczona jest tylko ze zbroi (-30) w 430, 420, 410 momencie r; ZBROJA: brak; OB bl/dal 130/110;

Kuzynka

Julia Blackwood za życia była wyjątkowo piękną kobietą. Zawsze kręcił się wokół niej tłum adoratorów. Żaden jednak nie zagościł na dłużej w jej sercu. Zadawanie bólu mężczyznom sprawiało jej wielką przyjemność, było jej pasją, nie największą jednak. Tym, co kochała najbardziej był taniec. Wypełniała więc tańcem każdą wolną chwilę. Na przedstawienia, w których brała udział, przychodziło wielu jej wielbicieli, obdarowyjących ją za każdym razem niezliczoną ilością kwiatów i prezentów. Gdyby nie tragiczny wypadek pewnego sierpniowego dnia, kiedy to po upadku z konia skrzyła sobie kark, zapewne jeszcze wielu mężczyzn straciłoby dla niej głowę, a być może i życie. Śmierć Juli uwolniła ich spod jej uroku. Ich żony, narzeczone i kochanki odetchnęły z ulgą.

AD&D: Al. CN; INT 14; AC -2; MV 18; HD 8; Hp 45; THAC0 13; At. 1; Dmg. specjalny; SA Julia nie zadaje fizycznych ran; moc, którą posiada, pozwala jej zmieniać ciała przeciwników bez zabijania ich; aby ustalić efekty trafień, patrz tabela; SD odporna na wszystkie czary; Si. M; ML 18; XP. 2000

PRZYGODA

KC: POZ 8 (odpow.); CHAR ch. ntr.; PD 120; ŻYW 450; SF 180; ZR 120; SZ 120; INT 140; MD 110; UM 70; CH 250; PR

250 (w tańcu x 2); WI 25; ZW 2; Odporności: 1-78; 2-68; 3-88; 4-78; 5-78; 6-63; 7-63; 8-63; 9-73; 10-63; Jest odporna na wszystkie czary. Broń: 1. Specjalne obrażenia – patrz tabelka. TR 160. Obrona przed tym trafieniem liczona jest tylko ze ZR akt. i magii ochronnej. ZBROJA: brak; Obrona bl/dal 70/70;

AD&D: AI: CE; INT 18; AC 10; MV 24; HD 8; Hp 54; THAC0 13; At. 1; Dmg. 1k6 (laska); SA za każdym razem, kiedy jego laska trafi w kogoś, osoba ta powinna wykonać rzut obronny na różdżki (vs. wands) lub zostanie na nią rzucony czar *hold person* na 15 rund; SD brak (jako że nie jest to prawdziwy Starzec, drewniany mieczyk Alwina nie będzie potrzebny do pokonania go); Si. M; ML 18; XP: 1400

KC: POZ 6 (odpowiednik); CHAR ntr. zł.; PD 100; ŻYW 140; SF 195; ZR 170;

7 - odp; 8 - 75; 9 - 150;

10 - 150; Amg 45%

Broń: 1. Pazury bgł. 170, TR 242; opóźn. 5; SKUT 330 tn.; OB +60 (z jednej łapy +30); AT w 130 momencie r. atakuje dwoma łapami. 2. Pysk bgł. 180, TR 252; opóźn. 6; SKUT 375 kl.; OB +45; AT w 120 momencie r. 3. Ogon bgł. 170, TR 242; opóźn. 7; SKUT 375 ob.; OB +30; AT w 110 momencie r. tylko na przeciwników atakujących z tyłu. ZBROJA: skóra; Ogran. - / -; OB bl/dal 225/120; Wyp kl 150/tn 50/ob 300;

Szalony Kapelusznik

Cudowny Alexander był starszym bratem Maurycego Dipoint. Już będąc małym chłopcem uwielbiał najróżniejsze sztuczki. Na początku największą przyjemność sprawiało mu ich oglądanie. Później, gdy dorósł, sam został kuglarzem. Przez wiele lat jeździł po całym świecie doskonalc swą sztukę. Wkrótce nie było już nikogo, kto mógłby się z nim równać kunsztem. Jego całe dotąd szczęśliwe życie odmierzało się po śmierci klauna Karlosa. Alexander zdziwaczał pograżając się z roku na rok w coraz większym szaleństwie. Od tamtej pory trasę jego występów znaczyły groby zabitych w brutalny sposób ofiar. Dlaczego to robił? Dlaczego w taki sposób zareagował na śmierć Karlosa? Co chciał przez to osiągnąć? Na te pytania mógłby odpowiedzieć tylko on.

W ostatnich lata swego życia uległ pewnej obsesji, która prześladowała go aż do śmierci – chciał stworzyć przedstawienie doskonałe. Takie, w którym widzowie staliby się uczestnikami, a nie tylko świadkami. Jego marzenia nigdy się nie ziściły. Umarł samotnie, zapomniany. Teraz, we śnie Alwina, została mu dana szansa stworzenia takiego przedstawienia.

AD&D: AI: CE; INT 17; AC 6; MV

12; HD 9; Hp 56; THAC0 11; At. 1;

Dmg. specjalny; SA w prawdziwym Domu: każde trafienie oznacza wciągnięcie ofiary do Kapeluszonej Krainy; podczas przedstawienia: rzuca czary ze szkół *enchantment/charm* i *illusion/phantasm* z poziomów 1-5 (tylko od ciebie zależy, jakie to będą czary); SD jest całkowicie odporny na czary ze szkół *enchantment/charm* i *illusion/phantasm*; może zostać zabity tylko podczas przedstawienia; MR 35% Si. M; ML 20; XP: 4000

KC: POZ 10 iluzjonista (odpow.); CHAR ch. z.; PD 200; ŻYW 560; SF 240; ZR 180; SZ 180; INT 170; MD 150; UM 130; CH 150; PR 80; WI 60; ZW 4; Odporności: 1 - odp; 2 - odp; 3 - 105; 4 - 110; 5 - 85; 6 - 80; 7 - 80; 8 - 80; 9 - 90; 10 - 85; Amg 35%; Broń: 1. Wsadzanie do kapelusza, TR 240. Obrona przed tym trafieniem liczona jest tylko ze ZR akt. i magii ochronnej. ZBROJA: Surdut; Ogran. - / -; OB bl/dal 180/180; Wyp 100/100/100;

P.S. Powyższą przygodę dedykujemy Peterowi Straubowi, którego „Kraina Cieni” miała na nią niemały wpływ. Dziękujemy również Smogowi za opracowanie współczynników do Kryształów Czasu.

Rzut k6	Efekty trafienia	Uwagi dodatkowe
1	Splaszczanie	Julia przyciska jednego z przeciwników do ściany, rozplaszczając go (efekt podobny do rozciekania bohaterów kreskówek przez walec). Do końca przygody współczynniki ofiary zostają spłowione.
2	Wydłużenie ręki	Julia ciągnie reke, wydłużając ją o 1k3 metry. Używanie tej ręki jest niemożliwe – ofiara nie może rzucać czarów. Jej Zręczność zostaje spłowiona.
3	Odwrocenie	Tułów ofiary zostaje odwrócony o 180 stopni. Zmniejsza to szybkość jej poruszania się o 50% oraz obronę i trafienie o 4 (KC: -80)
4	Zmiazdzenie	Julia zgniata swoją ofiarę, zmniejszając ją czterokrotnie. Zmniejsza to jej wszystkie fizyczne współczynniki o 4 (KC: -100) i poruszanie się o 50%.
5	Przebicie	Silne uderzenie Julii przebija ofiarę na wylot, pozostawiając w ciele otwór. Ofiara otrzymuje modyfikator ujemny -2 do wszystkich akcji (KC: -20).
6	Wbicie głowy w tułów	Głowa ofiary zostaje wepchnięta w tułów. Unie możliwia to rzucając czarów i wpływa niekorzystnie na walkę: -6 do wszystkich akcji (KC: -100 do trafienia i obrony).

Ołowiani żołnierze

Ołowiani żołnierze byli najwierniejszą widownią, o jakiej ktokolwiek mógłby sobie zamarzyć. To właśnie oni byli milczącymi świadkami cierpień Alwina. Jest ich 50. Każdy z nich walczy do momentu, w którym zostanie zabity ostatni z bliźniaków.

AD&D: AI: N; INT 1; AC 2; MV 4; HD 4; Hp 15; THAC0 17; At. 1; Dmg. 1k3; SA brak; SD odporni na wszystkie czary oparte na ziemie oraz pochodzące ze szkół *enchantment/charm* i *illusion/phantasm*; Si. M; ML 20; XP: 270

KC: POZ 4 wojownika (odpow.); CHAR ntr. ntr.; PD 10; ŻYW 150; SF 120; ZR 100; SZ 120; INT 30; MD 30; UM 10; CH 0; PR 10; WI 0; ZW 0; Odporności: 1 - odp; 2-odp; 3-70; 4-odp; 5-70; 6-odp; 7-odp; 8-45/odp na zimno; 9-odp; 10-90; Amg 0; Broń: 1. Miecz bgł. 80, TR 102; opóźn. 2; SKUT 90 tn.; OB + 12; AT w 80, 60, 40, 20 momencie r.; ZBROJA: skóra; Ogran. - / -; OB bl/dal 82/70 (mają po 30 cm wzrostu); Wyp kl80/tn 60/ob 40;

Starzec na wózku

W przedstawieniu Kapelusznika Maurycego Dipoint powraca gnany chęcią zemsty. Mimo że jest on tylko wytworem chorej wyobraźni Alexandra, jakaś część prawdziwego Starca wciela się w przeraźliwie poparzone truchło na wózku (historia Starca – patrz przygoda Dom).

SZ 150; INT 165; MD 165; UM 125; CH 150; PR 155; WI 45; ZW 5; Odporności: 1 - 117; 2 - 108; 3 - 107; 4 - 92; 5 - 77; 6 - 55; 7 - 55; 8 - 55; 9 - 65; 10 - 55; Amg 0; Broń: 1. sztylet bgł. 107, TR 129; opóźn. 1; SKUT 94 kl, 64 tn; OB +10; AT w 71, 61, 51 i 41 momencie r.; ZBROJA: brak; OB bl/dal 130/120; WYP 0/0/0;

Surdutowy Smok

Kiedy Alwin był jeszcze małym chłopcem, Surdutowy Smok był tylko dziecięcą zabawką wykonaną ze skrawka materiału. Alwin bardzo kochał tę zabawkę. Zawsze pragnął, aby przemieniła się w wielkiego, niepokonanego smoka, który broniłby go przed bólem i strachem. W jego śnie marzenia stały się rzeczywistością. Z małej zabawki wykuł się potężny obrońca. Teraz Surdutowy Smok jest panem Magicznej Krainy.

AD&D: AI: N; INT 1; AC -4; MV 12, 36 (Fl C); HD 12; Hp 80; THAC0 9; At. 3+specjalny; Dmg. 2k6 (pazury)*2, 5k6 (pysk); SA smoczy oddech: Surdutowy Smok ziewa guzikami trzy razy dziennie (raz na trzy rundy) zadając 12k4+8 obrażeń; SD brak; MR 45%; Si. G; ML 20; XP: 8000

KC: POZ 12 (odpowiednik); CHAR ntr. ntr.; PD 300; ŻYW 1250; SF 600; ZR 120; SZ 180; INT 30; MD 30; UM 10; CH 0; PR 50; WI 0; ZW 0; Odporności: 1 - odp; 2 - odp; 3 - 95; 4 - odp; 5 - 95; 6 - odp;