

Ogrody Chaosu

Yossa Rafał Nowocień

(Ilustracje: Jarosław Musiał)

Poniższa przygoda przeznaczona jest dla 4-6 postaci o dobrych lub neutralnych charakterach na poziomach 4-6 i została przygotowana zgodnie z zasadami systemu *Kryształy Czasu*. Tekst podzielono na kilka części: **Dom w górach** (wstępna część scenariusza, w której bohaterowie zostają wpłątani w wydarzenia stanowiące główną część przygody), **Ogrody Chaosu** (główna część przygody), **Scena Finałowa** (kulminacyjny punkt wydarzeń) i **Osoby** (bliższy opis wszystkich przeciwników i bohaterów niezależnych). Uważnie zapoznaj się także z rozdziałem **Wskazówki dla Mistrza Gry** (zawiera m.in. opis tła wydarzeń, historię Ogrodów Chaosu, zmiany w zasadach działania magii, nowy czar, oraz wskazówki i sugestie dla Mistrza Gry dotyczące prowadzenia przygody). Fragmenty tekstu poprzedzone symbolem „★” przeznaczone są do bezpośredniego przeczytania. Określenia „bohaterowie” i „drużyna” (często używane w tekście) odnoszą się do postaci prowadzonych przez graczy.

Chciałbym podziękować pani Elżbiecie Koweckiej (za książkę *Dwór Najrządniejszego w Polsce magnata*), grupie „Soundgarden” (*Black Hole Sun*) oraz domowi, którego już nie ma – za pomysł, nastrój i wsparcie eteralne.

DOMEK W GÓRACH

Przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy drużyna podróżuje przez góry (pełne malowniczych, głębokich dolin i wysokich, ośnieżonych szczytów) w dowolnym, choć niekoniecznie nagłym celu. Okolica jest dość odludna (ostatnią osadę bohaterowie odwiedzili przed dwoma dniami), lecz w jednej z dolin drużyna dostrzega niewielką, solidnie zbudowaną drewnianą chatę, dyskretnie ukrytą między świerkami (dno doliny porośnięte jest niezbyt gęstym, iglastym lasem). Jeśli się nią zainteresuje – patrz jej poniższy opis, jeśli zaś pójdzie dalej, to w tym miejscu zakończ przygodę.

Opis chaty (patrz plan)

Budynek z zewnątrz sprawia wrażenie solidnego i dobrze utrzymanego schronienia. Jest to konstrukcja parterowa, zbudowana na kamiennej podmurówce. Drzwi są zamknięte, lecz nie na zamek. Dom składa się z trzech pomieszczeń – sieni, komory i obszernej kuchni. Oto ich opisy:

1. Sien – znajduje się tu niewielka skrzynia, zawierająca parę długich męskich butów do konnej jazdy, wyszywanych złotą nicią i zaopatrzonych w ostrogi (są warte 35 sztuk złota). Ponadto na wbitym w ścianę kołku wisi znoszony płaszcz podróżny, a obok, na małej półeczce, leży klucz (można nim zamknąć drzwi zewnętrzne).

2. Komora – małe, ciemne i chłodne pomieszczenie, zastawione skrzynkami i beczułkami. Zawierają one zapasy żywności i wina, a także narzędzia, pochodnie i olej do lamp. Przy jednej ze ścian stoi stara komoda, w której leży kilka zmian męskiej bielizny i ubrań (jedno z nich jest strojem do jazdy konnej lub polowania i stanowi komplet z butami ze skrzyni w sieni) oraz barani kozuch. Na szerokiej półce leżą drobne przedmioty, takie jak: zapasowe knoty i szkła do lamp, pęczek gęsich piór, dwie butle z ciemnego szkła (zawierają inkaust), osetka do noża, zawinięta w skórę ryza papieru, kilka noży itp. Możesz uzupełnić tę listę o dodatkowe rupiecie.

3. Kuchnia – jest centralnym miejscem całego domu. Pod jedną ze ścian stoi duży piec chlebowy z paleniskiem (na górze leży siennik – przy bliższych oględzinach okaże się, że postanie było używane w ciągu kilku ostatnich dni) – w tej chwili wygasły. W piecu chlebowym, przysypana cienką warstwą popiołu, leży niewielka – częściowo nadpalona – książka (jej bliższy opis znajdziesz w rozdziale **Książka z pieca chlebowego**. MG powinien zwrócić na nią uwagę grupy, gdyż zawarte w książce wskazówki będą bardzo pomocne w dalszej części przygody). Jedyne okno wychodzi na południe, na pobliski las. Obok okna stoi niski, czarny stół,

zdobiony złotym ornamentem i również złotymi okuciami (prawdopodobnie bardzo cenny), a obok leży przewrócone wysokie krzesło, ozdobione w identyczny sposób. Na stole znajdują się rozbite resztki szklanego kałamarza, którego zawartość zalała stos gęsto zapisanych kartek papieru – rozrzuconych w nieładzie – uniemożliwiając odczytanie większości z nich. Jeśli drużyna za pomocą np. magii spróbuje odczytać ich treść – zorientuje się, że napisane zostały w starszej, ale wciąż jeszcze zrozumiałej odmianie Języka Wspólnego. Większość omawia jakieś wielce skomplikowane problemy filozoficzne, lecz znaleźć też można trzy listy zaadresowane „Do mego ukochanego syna Torste” (ich treść znajdziesz w rozdziale **Listy**. Stanowią – podobnie jak książka z pieca chlebowego – ważną wskazówkę i MG powinien zadbać o to, by drużyna miała możliwość zapoznać się z nimi. **UWAGA:** Listy nie zostały zalane atramentem i można je odczytać bez żadnych problemów).

Pod przeciwległą (w stosunku do stołu) ścianą znajduje się duża, drewniana skrzynia, do której prowadzi od stoika smużka zaschniętej krwi. Można bez problemu uchylić wieko skrzyni, jako że zamek został rozbity (po uważnych oględzinach złodziej może dość do wniosku, że uczyniono to... od środka). We wnętrzu skrzyni znajdują się wąskie, drewniane schody, prowadzące pod ziemię.

Jeśli ktoś zechce sprawdzić, co znajduje się pod skrzynią, to po podniesieniu wieka ujrzy zwykłą, drewnianą podłogę – schody znajdują się wyłącznie we wnętrzu skrzyni. Jeśli na skrzyni zostanie rozproszona magia – schody znikają, a w ich miejscu pojawia się zwykłe dno. Jeśli drużyna postanawia zejść w dół po schodach – dobrze by było, by zapoznała się wcześniej z listami z biurka i zapiskami z książki z pieca chlebowego. Jeśli zaś z jakiegokolwiek powodu nie schodzi – w tym miejscu zakończ przygodę.

I Listy

LIST PIERWSZY

Ukochany synu!

Wraz z Twoją matką niecierpliwie wyczekuję Twego – mam nadzieję rychłego – przybycia. Uroczystości rozpoczną się niebawem – chętnie powitam cię kilka dni wcześniej, abyś mógł w spokoju przygotować się do Dnia Narodzin. Wiesz dobrze, jakim bólem napelniają mnie mające niebawem nadejść wydarzenia, lecz jest to niestety nieuniknione. Wierzę, że mnie rozumiesz, dlatego – błagam – nie zmuszaj mnie do użycia siły i przybądź dobrowolnie.

Twój kochający ojciec
Mercy baron Wildgarden.

LIST DRUGI

Drogi synu!

Twoje uparte milczenie nappełniło me serce smutkiem i żalem. Pewne Osoby – wiesz o kim mówię – dopytują się wciąż o Ciebie i naprawdę zaczyna brakować mi argumentów, aby wytłumaczyć im Twoją zastanawiającą nieobecność w tak ważnej chwili. Wszyscy goście są już obecni, brakuje tylko Ciebie. Z nadmiaru emocji Twoja nieszczęsna matka odchodzi od zmysłów i snuje jakieś nedorzeczne fantazje, wciąż jeszcze łudząc się. Ja na dzieję porzuciłem już dawno. Zaklinam cię synu, przybądź dobrowolnie.

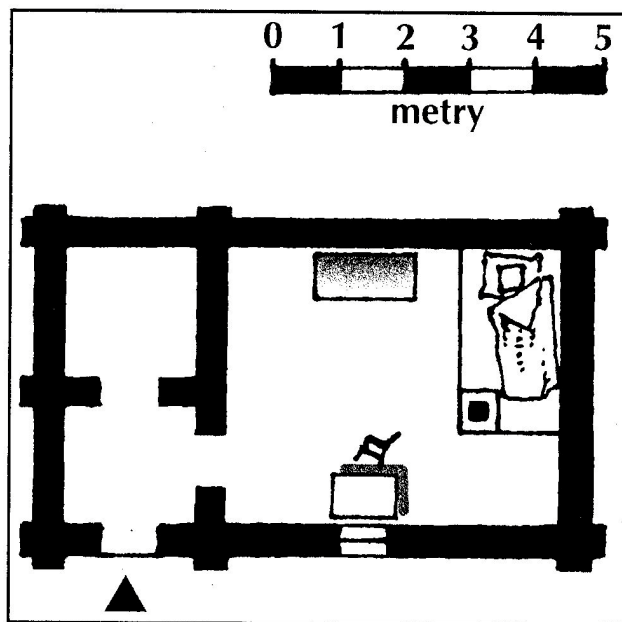
Twój kochający ojciec
Mercy baron Wildgarden.

LIST TRZECI

Torste, dziecko moje!

Studzy Twego ojca (niech jego imię będzie przeklęte na wieki!) idą już po ciebie. Uciekaj co rychlej! Oboje wiemy, że nie ma takiego miejsca, w którym mógłbyś się przed nim skryć, lecz będziesz uratowany, jeśli tej nocy zdążysz pomieścić mu szyki. Cokolwiek się stanie – pamiętaj, że jestem twoją matką i kocham cię.

Jerdalla Toy.



Na pierwszych dwóch listach zachowały się fragmenty lakowych pieczęci. Porównując je, bohaterowie mogą dojść do wniosku, że herbem Mercy'ego jest niedźwiedzi łeb.

II Książka z pieca chlebowego

W na wpół spalonej książce, którą bohaterowie mogą znaleźć w piecu chlebowym, można odczytać zaledwie kilka kartek – reszta spłonęła lub zwęgliła się. Nie jest to właściwie książka, lecz pamiętnik, rodzaj osobistego dziennika nieznanego z imienia mężczyzny. Oto treść dających się odczytać fragmentów:

A. ... a wtedy zawsze wracałem myślą do tych odległych, jakże radosnych czasów dzieciństwa i wczesnej młodości, kiedy – początkowo ze służbą, później w swobodnej, niekrępującej samotności – odbywałem coraz dłuższe spacerunki po Ogrodach i rozległym, zaniedbanym parku na tyłach pałacu. Swoją drogą do dziś nie rozumiem, dlaczego nazwano ów park mianem Wewnętrznego Ogrodu – nie ma nic wspólnego ze szlachetną nazwą, pod jaką znana jest cała posiadłość. Wewnętrzny Ogród to po prostu wielka polana, do której prowadzi ścieżka z Oranżerii – nie ma na niej nic poza bujną trawą i gęstymi chaszczami, które stopniowo przechodzą w dziczyński park, o którym już wspominałem. Odkryłem go w trakcie jednej z dalekich, samotnych wypraw – nie na tyle jednak, oczywiście, dalekich, bym nie dosłyszał nawoływania na obiad lub wieczór. Nazwałem ów park Matecznikiem, gdyż zaiste przypomina dziewiczą puszcę, nietkniętą od dawna stopą człowieka, pełną za to tajemniczych ruin. Ileż popołudni i wieczorów tam spędziłem, penetrując wilgotne lochy i na wpół zawalone piętrowe budowle, w których niejako domyślałem się dziś kompleksu świątyni jakichś dawno porzuconych bogów! Któregoś razu natrafiłem w jednym z budynków na wyrysowany w ścianie zarys drzwi, pulsujący łagodnym, złotym blaskiem. Dopiero po kilku latach natrafiłem pełnym przypadkiem na rozwiązanie tej zagadki.

B. Opowiedziawszy już tyle, nie potrafię powstrzymać się przed wspomnieniem owej złej godziny, kiedy ojciec – dowiedziawszy się od służby o moich eskapadach – zabronił mi choćby się zbliżyć do Matecznika. Dziś rozumiem jego niepokój. Być może niejednokrotnie widział mnie w wyobraźni ze złamanym karkiem na dnie jakiegoś wykrotnego lub spadającego ze stromych, wyszczerbionych schodów. Lecz wtedy! Jakże wtedy cierpiałem, nie mogąc ostatecznie wyjaśnić zagadki świecących drzwi, choć rozwiązanie leżało spokojnie w kieszeni mego kubraka. Znalazłem bowiem złoty medalion w kształcie słońca, który – jak mi się wydaje – pasował do podobnego kształtem wycięcia w murze nad świecącymi drzwiami. Jestem tego pewien, choć nie mogę powiedzieć, że sprawdziłem to osobiście. Nigdy już bowiem nie skierowałem swych kroków w stronę Matecznika – dałem ojcu słowo honoru, że pozostawię to miejsce w spokoju (dziś wiem, że miał wtedy również obiekty natury religijnej, co do odwiedzenia przeze mnie świątyni dawnych bogów – choć wiedział o ruinach o wiele więcej niż ja dzisiaj, to nigdy nie odkrył mojej małej tajemnicy) i wyszukam sobie inne rozrywki. Tak też się stało. Medalion podarowałem Matce, która poleciła przerobić go na broszkę do płaszcza. W ten prozaiczny spo...

C. ... dłuższego czasu w naszym domu działo się coś dziwnego. W miarę jak wkraczałem w wiek męski, ojciec w stawał się coraz bardziej roztargniony i – można rzec – oderwany od codziennych spraw. Zjeżdżali doń często różni goście, niejednokrotnie bardzo dziwni. Rzadko używał alkoholu, lecz któregoś słotnego, jesiennego wieczoru upił się zupełnie. Zawołał mnie do siebie i pokazał kilka kryształowych kul, świecących wewnętrznym światłem. Prosiłem go, by podarował mi jedną (parę razy widziałem w Chermorze magiczne świecące kule), lecz spojrzał na mnie wtedy surowo. „Nie, synu – powiedział. – Uwięzione dusze nie służą do oświetlania pokoi”. Myślałem, że żartuje, ale on sięgnął do szuflady i pokazał mi podobną kulę. Położył ją na stoliku i choć nie świeciła, to na jej widok przeszedł mnie nagle zimny dreszcz. „Torste, synu mój – powiedział ojciec sztucznie spokojnym głosem. – To więzienie... ta... ta... kula... obyś nie zobaczył jej nigdy więcej. Bo jeśli tak się stanie, to... to będzie ostatni widok w twoim życiu...”. Po tych słowach rozplakał się. I do dziś nie wiem, co bardziej mnie przerażało – jego słowa czy też ten bezradny, bolesny szloch.

D. Tego dnia wróciłem z Ogródów przerażony. Ojciec przygotowuje jakąś uroczystość, lecz nie wtajemniczył mnie dotąd w swoje plany. I jakoś nie widzę, by się do tego palił. Ten okropny karzeł, o którym wspominałem wcześniej, nie odstępował go na krok. Odbijając ciągnące się godzinami narady, po których karzeł promienieje, a ojciec chodzi coraz bardziej przygnębiony. Zastanawiałem się, czy nie ma to przypadkiem jakiegoś związku z moimi zbliżającymi się urodzinami. Ale wracając do Ogródów: nic nie było już takie jak dawniej. Kiedy...

Są to jedyne dłuższe fragmenty, jakie się zachowały. Pozostałe kilkadziesiąt słów, które można odcyfrować, jest zupełnie wyrwane z kontekstu i nie można wydedukować z nich żadnej sensownej informacji.

Aby naprowadzić graczy na trop książki, MG może „rozrzuścić” kilka na wpół spalonych kartek wokół pieca. Tekst pisany jest bez pośpiechu, ręką człowieka wykształconego i biegłego w sztuce pisania.

III Schody w głąb skrzyni

Schody prowadzą do niewielkiej piwniczki. Nie jest to jednak pomieszczenie należące do domu w górach, lecz do altany w Ogrodach Chaosu (patrz główna część scenariusza). Tędy właśnie wysłannicy Mercy'ego dostali się do kuchni, po krótkiej walce obezwładnili zaskoczonego Torste (adresata listów i mieszkańca domu) i porwali go ze sobą, uciekając tą samą drogą, którą przybyli. Z niewiadomych przyczyn (zapomnieli? nie potrafili?) nie zlikwidowali jednak zakłęcia umożliwiającego przejście do Ogródów Chaosu. Będzie ono działać jeszcze przez jakiś czas (zależny od MG) po przybyciu bohaterów do domu w górach (jeśli w tym czasie nie zdecydują się oni na zejście w dół – schody znikają i możesz zakończyć scenariusz).

Po przebyciu w dół 40 stopni drużyna trafia do niewielkiej (6 x 6 m) kwadratowej piwniczki. Naprzeciw znajdują się identyczne schody prowadzące w górę. Po przebyciu również 40 stopni bohaterowie natrafiają na dającą się łatwo otworzyć drewnianą klapę. Wyjście na zewnątrz znajduje się w niewielkiej, ogrodowej altance (jej opis znajdziesz w głównej części scenariusza w rozdziale **Altanka**). Co jednak zrobić, jeśli gracze nie połkną haczyka i zechcą wrócić z powrotem do domu w górach, tuż przed rozpoczęciem właściwej części scenariusza? Masz dwie możliwości:

1. Możesz uznać, że „czas działania” schodów zakończył się, w związku z czym po prostu znikają. Drużyna może wyjść z piwniczki tylko schodami prowadzącymi do altanki.
2. Przy próbie powrotu do domu okaże się, że prowadzące doń schody również wychodzą na altanę. Wiąże się to ze specyficzną magią Ogródów Chaosu, wpływającą na działanie magicznych schodów prowadzących ze skrzyni do piwnicy.

UWAGA: Pamiętaj, że schody prowadzące z piwnicy do altanki (jak i sama piwnica) są całkowicie materialne, podczas gdy te ze skrzyni stanowią jedynie zakłęcie, z wszelkimi wynikającymi z tego konsekwencjami (np. rozproszenie magii natychmiast je likwiduje).

OGRODY CHAOSU

1. Ścieżki, alejki, żywopłoty...

Główny szlak, którym w trakcie przygody będą poruszać się bohaterowie to ogrodowe ścieżki i alejki. Ścieżki wysypane są białym żwirem i ograniczone białymi lub szarymi kamieniami. Alejki są mniej więcej dwukrotnie szersze (tak aby swobodnie mieścił się na nich przejeżdżający powóz) i wyłożone kamiennymi lub marmurowymi płytami o różnych barwach, często w formie mozaiki. Bardzo często stoją przy nich pomniki, popiersia, altany, fontanny. Znajdują się też tu ustronne zakątki do rozmyślań i medytacji itp. (MG może wprowadzić własne, dodatkowe elementy).

ciąg dalszy ze strony 38

Ścieżki Ogrodów Chaosu tworzą prawdziwy labirynt, bez końca i początku. Zdarzyć się może, że jedna i ta sama ścieżka prowadzi w wiele różnych miejsc.

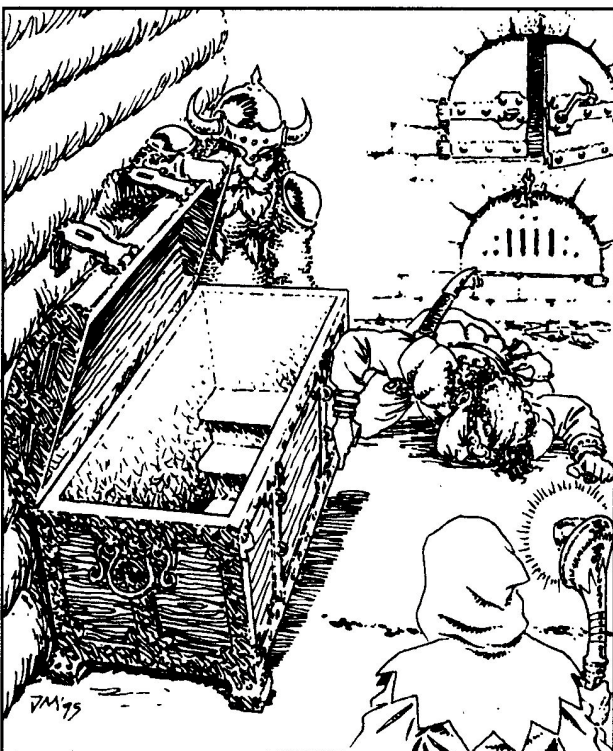
Dzięki temu Mistrz Gry może dowolnie sterować poczynaniami grupy.

Ważnym elementem jest żywopłot. Tworzy on wysoki (3,5 m) i nieprzebyty mur, dokładnie otaczający wszystkie alejki, ścieżki, zakątki i inne elementy Ogrodów Chaosu. Jest starannie pielęgnowany przez rzeszę ogrodników, tworzących z niego coraz to nowe, zadziwiające kompozycje. Najczęściej występuje w formie pionowej ściany, lecz bohaterowie niejednokrotnie natkną się na wysokie walce, klomby w kształcie olbrzymich kul, postacie ludzkie i zwierzęce, rozpięte nad ścieżkami tryumfalne bramy, a nawet korytarze o stropach z żywych roślin.

Żywopłot uniemożliwia sprawdzenie, co znajduje się na sąsiedniej ścieżce (po drugiej stronie żywopłotu). Przebicie się na drugą stronę wymaga odpowiednio ostrych narzędzi (które tępią się po kilku próbach – chyba że są magiczne) i 1k10 +10 rund żmudnej pracy. Podpalenie żywopłotu trwa 1k10 +3 rundy, a efekty są niewiele lepsze. Jeśli żywopłot w ten czy inny sposób zostanie uszkodzony, bohaterowie mogą spotkać przykre niespodzianki. Na przykład brama tryumfalna, pod którą przechodzą, nagle się na nich zawali, a ukształtowany z żywopłotu niedźwiedź niespodziewanie ruszy w ich stronę w całkiem jednoznacznych zamiarach (MG może oczywiście wprowadzić własne rozwiązania w tej kwestii).

2. Rośliny

W wielu miejscach bohaterowie mogą natknąć się na nowe, nie znane im zupełnie rośliny. Zostały dobrane z wielką starannością, by cieszyć oko gości i umilać im przechadzki. Ogrody Chaosu zmieniły jednak właściwości wielu z nich. Niektóre stały się odrażającymi, na półzwierzęcymi tworem (patrz **Osoby – Rośliny**), inne zaś zmieniły wygląd, stając się nowymi gatunkami (przynajmniej dla uczonych zieleńców, którzy nie mają ich opisanych w swych księgach). Kilka odmian roślin bohaterowie mogą spotkać na swej drodze (MG ma pełną dowolność w tworzeniu nowych, własnych gatunków, zarówno tych krwiozerczych, jak i egzotycznie pięknych – zresztą jedno nie wyklucza drugiego).



3. Altanka

Altanka zbudowana jest w formie kolistej platformy otoczonej kilkumastoma kolumnkami, na których położono lekki dach. Wszystkie elementy konstrukcyjne (z wyjątkiem dachu) wykonano z różowego marmuru. W altance ustawiono ławki z tego samego materiału. Na środku podłogi znajduje się drewniana kłapa, przez którą wyszli bohaterowie. Trzystopniowe schodki prowadzą na ogrodową ścieżkę.

4. Mówiące posągi

Jedną z pierwszych „atrakcji” są ogrodowe posągi. Znajdują się w różnych punktach Ogrodów Chaosu i przedstawiają naturalnych rozmiarów postacie ludzi i półelfów. Kilka stoi na postumentach, ale większość została wkomponowana w krajobraz. W jednej z alejek znaleźć można ławkę, na której siedzą obok siebie dwie kobiety, na pierwszy rzut oka przypominające matkę i córkę. Nieco dalej, w ustronnym zaciszu, drużyna natknąć się może na pełną ekspresji rzeźbę galopującego konia, czy też parę walczących zapaśników.

Nim jednak bohaterowie zobaczą te posągi, już z daleka (zza krzaków, z sąsiedniej ścieżki lub alejki) usłyszą odgłosy kobiecej sprzeczki (posąg matki z córką), rżenia i tętentu kopyt (posąg konia) czy też wesolych okrzyków i śmiechu (posąg zapaśników). Kiedy jednak bohaterowie dostrzegają wreszcie domniemane źródło hałasu – okazuje się, że nie są to żywe istoty lecz rzeźby. Odpowiednie czary wykażą, że mówiące posągi są magiczne (choć oczywiście większość rzeźb w Ogrodach Chaosu nie emanuje żadną magią). Rozmowy pomiędzy kamiennymi postaciami (MG decyduje, czy toczą się dalej w obecności graczy, czy też rzeźby zamieniają się przy nich w martwe bryły kamienia) mogą dotyczyć zarówno spraw zupełnie błahych, jak i dostarczać graczom pewnych wskazówek. MG powinien poprowadzić mówiące posągi według własnych pomysłów, ale z jednym zastrzeżeniem – z umiarem! Nadmiar jednostajnych atrakcji może szybko wywołać u graczy nudę i zniecierpliwienie (wskazówki dotyczące prowadzenia przygody znajdziesz w rozdziale **Wskazówki dla MG**).

5. Kapliczka

Pomiędzy alejkami znaleźć można – zagubioną wśród gęstych krzewów róży, oplecioną dzikim winem – niewielką ogrodową kapliczkę. Jest to niska, kamienna budowla pokryta płaskorzeźbami (przedstawiającymi różnego rodzaju sceny religijne) i otoczona rzędem kolumnek. Nie ma żadnych okien ani drzwi – jedynie wąskie i niskie wejście zaprasza do chłodnego wnętrza.

Przedśionek prowadzi do niewielkiej, niemal pustej salki. Jedyne na ścianach znajdują się – niedbale wepchnięte w uchwyty – nie zapalone pochodnie. Podłogę i ściany kaplicy pokrywa gruba warstwa kurzu. Pod przeciwległą do wejścia ścianą widać niewielki postument, na którym znajduje się symbol jakiejś wiary – połamany i zniszczony. Każdy członek grupy (włącznie z kapłanami) dostrzeże, że jest to symbol jego własnej wiary (dla ateistów ołtarz jest pusty). Przed ołtarzem stoi rzeźba, przedstawiająca młodego mężczyznę w czarnym płaszczu, zatopionego w modlitwie (jest magiczna). Żadne czary kapłańskie w tym miejscu nie działają. Całość budowli sprawia wrażenie opuszczonej dawno temu. Kiedy bohaterowie wyjdą z kapliczki, MG powinien przekazać im dwie wiadomości (złą i dobrą). Po pierwsze – nie mają cieni! Ale za to przy wyjściu znajdują kilka srebrnych monet. Jest ich dokładnie tyle, ilu członków drużyny – po jednej dla każdego. Powinny zostać znalezione „przypadkiem”, tak jakby zostały przeoczone przy ewentualnym wstępnym przeszukiwaniu pomieszczenia.

6. Kobiety i mężczyźni

Po ścieżkach i alejkach krążą grupki kobiet i mężczyzn, których zadaniem jest spełnianie życzeń przechadzających się spacerowiczów, oczekujących na rozpoczęcie głównej zabawy. Zakres ich usług nie jest nieograniczony, ale na tyle szeroki, by zaspokoić nawet dość wybredne gusta. Potrafią zabawić rozmową, co prawda niezbyt wygórowanych lotów, ale przecież trwa zabawa! Któżby chciał w taki wieczór prowadzić filozoficzne rozważania... Znają tysiące żartów, cierpliwie wysłuchają wszystkich żalów i zwierzeń. Są zabawni albo poważni, zamyśleni lub ożywieni – zgodnie z życzeniami i oczekiwaniami rozmówcy. Dostosują do ich gustów swą fizyczną powłokę, a nawet płęć. Oddadzą swe ciało i (hmm...) duszę, aby wędrowcy byli zadowoleni.

MG może wykorzystać te istoty nawet kilkakrotnie (w końcu wiele takich grupek krąży po ścieżkach Ogrodów Chaosu) w trakcie przygody. Warto jednak, by spotkania te różniły się nieco od siebie – uwzględnić preferencje i oczekiwania grupy (jeżeli w drużynie znajdują się łowcy damskich serc – będzie to kilka ładnych, zmysłowych dziewcząt, jeśli masz w grupie kobiety – para ślicznych, bawiących się samotnie dzieci itp.). Ustal wcześniej, jakie spotkanie będzie dla grupy najatrakcyjniejsze? Jak przebiegać będzie rozmowa, jakie tematy zostaną poruszone? Bliższy opis tych stworów (bo nie są to ludzie) znajdziesz pod koniec przygody.

7. Skład rekwizytów teatralnych

Jedną z alejek prowadzi na dużą polanę, której centralną część zajmuje staw. Na jego środku znajduje się posąg podrywającego się

do lotu łabędzia (rzeźba wystaje bezpośrednio z wody, ale cokol za-
nurzony jest pod powierzchnią). Po przeciwnej stronie stawu, oświetlo-
ny blaskiem księżyca, stoi niewielki drewniany pawilon. Jeżeli drużyna
podejdzie doń, usłyszy dochodzącą z wnętrza kłótnię, podniesione
głosy kobiet i mężczyzn. Oto jej treść:

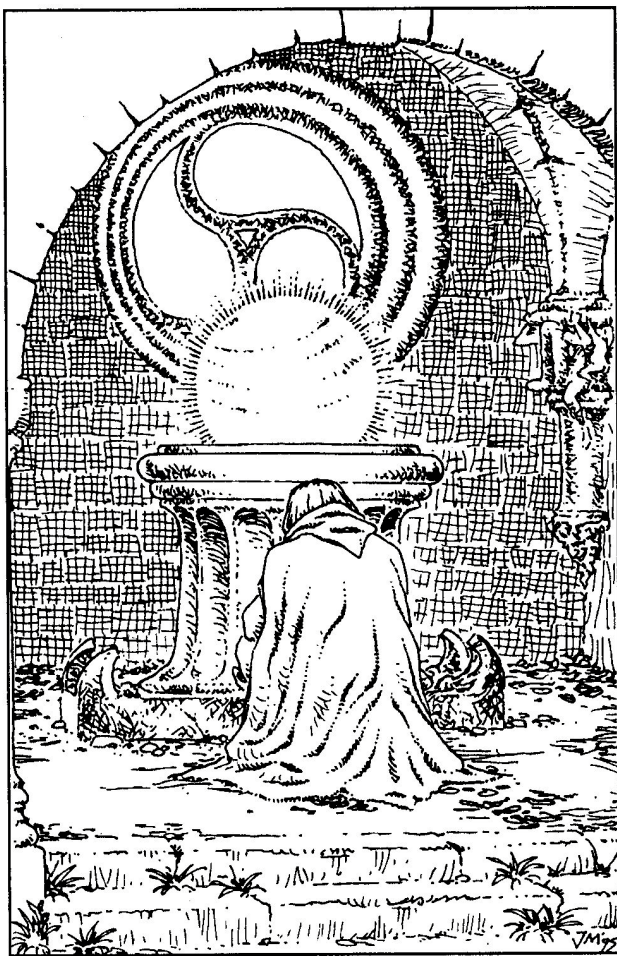
Mężczyzna 1 (M1) [rozdrażniony]: – Mam już dość tych zachcia-
nek! Zapominasz się Consuelo! Dawno nie spotkałem się z taką nie-
wdzięcznością...

Kobieta 1 (K1): – Cóż od niej chcesz? Każda z nas zagrałaby chę-
tnie tę rolę. To że załatwiłeś jej posadę, nie znaczy jeszcze, że do koń-
ca ma grać kucharki i służące. To jej szansa, pierwsza, i kto wie, czy
nie ostatnia. Taka uroczystość trafia się rzadko i dziewczyna ma
wreszcie okazję pokazać się przed szerszą publicznością... Pan Mer-
cy i jego goście będą zadowoleni. Na pewno będą zadowoleni!

Mężczyzna 2 (M2): – To wszystko jednak chyba nie wygląda tak
pięknie. Czy znasz swoją rolę Consuelo? Kiedy miałaś ostatnio pró-
bę? Próbę na scenie?

Kobieta 2 (K2) [niepewnie]: – Jakies dwa lata... nie! Półtora roku te-
mu, kiedy...

M 1 [wzburzony]: – No proszę, dwa lata! Dwa lata!!! Czy ty w ogóle
jeszcze pamiętasz jak wygląda teatr?! A poza tym, jak ty wyglądasz?
W takim stanie chcesz się ludziom pokazać? Co się stało z twoją ręką?



K 2: – Zgubiłam... Pewnie gdzieś tu jest, nigdzie przecież nie wy-
chodziłam.

K 1: – Nie krzycz tak na nią, zaraz się dziewczyna rozplacze.
A zresztą, jak ma wyglądać. Sam dobrze wiesz, że ani krawka, ani sto-
larza nie widzieliśmy już szmat czasu. Nikt do nas nie zagląda, nie py-
ta, jak się czujemy, ani czego nam potrzeba. Dopiero kiedy zbliża się
przedstawienie – przypominają sobie o nas. [rozgoryczona] Może
choć odkurzą nas przed samym występem?

M 1: – Cicho! Słyszysz szmery na zewnątrz, ktoś jest przy drzwiach!
W tym miejscu rozmowa urywa się i od tej chwili panuje cisza, zma-
coną jedynie graniem cykad i rechotaniem żab.

Zagłębienie do środka przez szpary nie przynosi żadnych dodatko-
wych informacji (wnętrze jest całkowicie mroczne i pozbawione śla-
dów życia).

Jeżeli drużyna wejdzie do środka (drzwi zamknięte są od zewnątrz
na zwykły skobel i zatyczkę), zorientuje się, że stoi w składzie rekwizy-
tów teatralnych. Gdyby weszła tam wcześniej (w trakcie rozmowy)

dialog urywa się nagle, w pół słowa.

Wnętrze magazynu przedstawia się dosyć załośnie. Niezbyt duże
pomieszczenie zastawione jest najróżniejszych rodzaju teatralnymi re-
kwizytami. Są tu kartonowe góry i morza, kilkanaście ruszonych zę-
bem czasu krzesel, otomana z wypłowiałym czerwonym obiciem, ko-
lorowe parawany, kilka półmisek ze sztucznymi owocami (niestety
z większości pozostały już tylko wyschnięte, nie dojedzone ogryzki)
itp. Obecność i opis innych rekwizytów zależy od inwencji MG. Smu-
tnego obrazu dopełnia kilka manekinów upchniętych po kątach.
Przedstawiają zarówno kobiety, jak i mężczyzn. Wszystkie manekiny
wykonano i pomalowano z wielką starannością, lecz coś z tego? Brak
konserwacji i opieki szybko zamienił je w swe własne, poobijane i ka-
lekcie, karykatury. Jednemu z mężczyzn farba schodzi z twarzy całymi
płatami, młoda dziewczyna nie posiada prawej ręki. Zetłale, spłowia-
łe, pełne dziur ubrania ledwie wiszą na drewnianych barkach (pozo-
stałe usterki i dokładny opis poszczególnych manekinów zależy od
MG. Nie powinien on jednak wyrzucać z pamięci tych szczegółów za-
raz po przejściu do następnej sceny, gdyż będą potrzebne przy je-
dnym z opisów w **Scenie Finałowej**). Żaden z manekinów nie wyka-
zuje śladów życia (ani najmniejszej ku temu ochoty), magia nic tu nie
pomocze. Wszystkie sprząty (łącznie z manekinami) pokryte są grubą
warstwą kurzu, zaś całe pomieszczenie sprawia wrażenie od dawna
nie używanego i opuszczonego.

8. Wejście do pałacu

Niewielu dostąpiło zaszczytu przekroczenia progów wspaniałej re-
zydencji Mercy'ego, barona Wildgarden. Tylko przynależność do naj-
bogatszych lub najszlachetniejszych rodów dawała gościom prawo do
oglądania jego pałacu... od wewnątrz. Tej nocy trwa jednak zabawa,
niemożliwe staje się możliwe. Wszyscy czekają w podnieceniu na ma-
jącą się niedługo rozpocząć uroczystość. Poza kilkoma strażnikami,
w jego wnętrzu znajduje się jedynie parę osób, które nie mogły lub nie
chciały przyłączyć się do festynu.

Drużyna, wędrując wśród ścieżek Ogrodów Chaosu, natrafia na
szeroką drogę, prowadzącą na szeroki podjazd przed niezbyt dużym,
lecz zgrabnym i miłym dla oka pałacem (jeżeli po odkryciu pałacy-
ku grupa pomaszeruje w przeciwną stronę drogi, ludząc się być może,
że znalazła drogę powrotną do normalnego świata, to po kilku minu-
tach marszu napotyka znajome – otoczone żywopłotem – ścieżki
i alejki). Żwirowy podjazd prowadzi do szerokich kilkustopniowych
schodków, a te z kolei na niewielki taras przed głównym wejściem do
pałacu. Na tarasie znajduje się kilka ogrodowych krzeseł i stolików.
Przy jednym z nich, ukryta w głębokim cieniu, siedzi jakaś postać, ob-
serwująca naszych bohaterów wkraczających na taras. Kiedy podej-
dą bliżej, okaże się, że jest to kobieta w średnim wieku, w balowej sukni
i dyskretnym makijażu, z głową bezwładnie przechyloną na prawe ra-
mie. Bliższe oględziny wykażą, że kobieta nie żyje, a przyczyną śmier-
ci jest krwawa, głęboka rana zadana w piękną szyję. Wokół panuje
bezzruch i prawie całkowita cisza (słychać jedynie granie cykad).

9. Hall

Po przekroczeniu progu, grupa trafia do pałacowego hallu. Jest to,
mniej więcej, kwadratowe pomieszczenie, z którego trzej drzwi prowa-
dzi dalej, do wnętrza pałacu. Posadzkę wyłożono kamiennymi płytami,
które układają się w stylizowany wzór (przy dobrych chęciach, można
by go uznać za przedstawienie głowy jakiegoś zwierzęcia, na przykład
niedźwiedzia). Na ścianach wiszą gobeliny i obrazy – portrety męż-
czyzn w pełnych dostojnościach pozach (w zbroi, na koniu, itp.) lub sce-
ny wojny i polowania. Ściany pomieszczenia pomalowano na biało,
zaś główną ozdobę stanowi fresk na suficie, przedstawiający zwiew-
nego anioła, odpoczywającego na jednej z chmur. Niestety, ten sielan-
kowy wizerunek zakłóca nieco zakrwawiony sztylet, jaki anioł trzyma
w prawej dłoni.

Jak już wyżej powiedziano, do dalszych pomieszczeń w pałacu
prowadzą trzy pary drzwi. Za jednym z nich znajduje się główna kła-
tka schodowa, pozostałe zaś prowadzą do garderób dla gości. W każ-
dej garderobie stoi drewniana figura służącego (lub służącej). Potrafią
się one poruszać i wypowiadać proste zwroty grzecznościowe (nie od-
różniając jednak płci rozmówcy). Jednak nie posiadają żadnych wia-
domości, które są zbędne przy wykonywaniu ich obowiązków. Mają
pomagać gościom przy zdejmowaniu oraz wkładaniu wierzchniego
ubrania, przynosić i odnosić płaszcze, kapelusze itp. Nie potrafią je-
dnak bronić własności pozostawionej pod ich opieką, gdyż nigdy nie
zachodziła taka potrzeba – złodzieje nie są zapraszani do tego pała-
cu... Jeżeli bohaterowie zechcą przeszkukać te pokoje, służący będą
próbować głośnym krzykiem wezwać na pomoc straż pałacową. Szan-
sa wezwania pomocy wynosi 40 % +10 % na każdą następną rundę

(jeśli grupa nie spróbuje uciszyć tych wrzasków). Pomoc przybywa po okresie 1k6+2 rund z głównej klatki schodowej (bliższy opis straży pałacowej znajdziesz w rozdziale **Osoby**).

W chwili obecnej, w garderobie nie ma wielu ubrań (goście barona są w tzw. Wewnętrzny Ogródzie, oczekując na rozpoczęcie uroczystości, a że wieczór jest dość chłodny – wierzchnie okrycia zabrali ze sobą). Gdyby znalazł się śmieć, który zechce pogrzebać w zapomnianych (lub pozostawionych) okryciach – czeka go kilka niespodzianek. Znajdzie tu zarówno grube, zimowe futra (być może z zupełnie nie znanych mu zwierząt – decyzja MG), eleganckie płaszcze z najlepszej wełny, jak i zgrzebane, wiatrem podszyte łachmany. W kieszeniach znaleźć można kilka przedmiotów, pozostawionych przez właścicieli. Nowemu posiadaczowi mogą przynieść zarówno korzyści, jak i wcale nie małe kłopoty. Od decyzji MG zależy, jakie to są przedmioty (chodzi o niewielkie drobiazgi codziennego użytku, jakie zazwyczaj nosi się w kieszeniach) – w większości magiczne i zabezpieczone przed złodziejaskimi czarami Kłątwa.

10. Główna klatka schodowa

Wychodząc z sieni, grupa trafia na obszerny, wyłożony białym marmurem korytarz. Znajdują się na nim drzwi, prowadzące do wielu pomieszczeń, oraz kręcone schody, prowadzące na piętro (znajdują się tam prywatne apartamenty Mercy'ego i jego rodziny). Pomieszczenia na parterze służą różnym celom – są tu pokoje służby pałacowej, pomieszczenia gospodarcze (spizarnie, podręczne magazyny mebli i sprzętów dla wyposażenia zapasowych pokoi gościnnych itp.), pokoje gościnne, główna sala biesiadna, kuchnia itd. MG może je opisać w dowolny sposób, pamiętając jedynie, by konwencja tego opisu nie była sprzeczna z informacjami zawartymi w scenariuszu (mówiąc po ludzku: jeśli napisałem, że w każdym pomieszczeniu znajduje się kominek, a w sypialniach łóżka z baldachimem, to w opisywanych przez MG pokojach kamienne paleniska na środku podłogi i barłogi ze zleżałym sianem będą raczej nie na miejscu).

Przedstawiam cztery miejsca, w które grupa może wejść bezpośrednio z korytarza. Przy opisie pozostałych pomieszczeń MG powinien – jak już wyżej powiedziałem – wykazać się minimum własnej inwencji, zapewniając je wedle swego uznania. Cyfry rzymskie odpowiadają numeracji odpowiednich pomieszczeń na planie pałacu:

- I. Kordegarda.
- II. Schody na piętro.
- III. Komnata Tysiąca Luster.
- IV. Oranżeria.

11. Kordegarda

Jest to niewielki pokój naprzeciwko wejścia do sieni, pełniący rolę wartowni.

W kordegardzie w każdej chwili przebywa trzech żołnierzy (dowódca i dwóch strażników) oczekujących na swoją służbę. Ten czas skracają pokrępiając się piwem (umiarkowanie), dlatego też czasem któryś z nich wychodzi na dwór za potrzebą. Jeśli strażnik zauważy kręcących się na terenie pałacu (lub w jego pobliżu) obcych, może potraktować ich jako (80 % szans) gości barona. Jeżeli naszych bohaterów spostrzeże dowódca straży, to szansa uznania ich za „swoich” wynosi tylko 50 % – dowódca wypił mniej od swoich podwładnych i widział twarze większości gości. Z zawodowego nawyku będzie chciał sprawdzić tożsamość bohaterów – stale nosi przy sobie listę gości. W razie jakichkolwiek wątpliwości, podejrzeń czy też wrogich ruchów grupy wycofa się do kordegardy, krzykiem alarmując swych kompanów. Zaatakują we trójkę, starając się zabić wroga. W międzyczasie nie rezygnują jednak z głośnego wzywania patrolu, który mieli zmienić, a który krąży gdzieś po pałacu i jego najbliższej okolicy (jeśli został wyeliminowany w trakcie ewentualnej wcześniejszej interwencji w garderobie, to oczywiście nie przybędzie z pomocą). Szanse na wezwwanie kolegów (być może przebywają akurat w pobliżu) i czas ich przybycia są takie same jak w garderobie (patrz rozdział **Hall**). Strażnicy nie wiedzą wiele. Jeśli któryś z nich pozostanie przy życiu, a i tak trzeba się wiele napocić, by je z niego wyciągnąć. Można to uczynić tylko siłą, zaś czary typu *Oczarowanie zadziałają* dopiero po wcześniejszym odebraniu żołnierzowi magicznego medalionu (patrz opis strażników w rozdziale **Osoby**). Wiadomości uzyskane w ten sposób nie wnoszą jednak zbyt wiele nowego do obrazu sytuacji. Od strażników można się dowiedzieć, że posiadłość należy do Mercy'ego barona Wildgarden. Żołnierze kategorycznie wzbraniają się przed powiedzeniem czegokolwiek więcej, a w kilka sekund później ich ciałem wstrząsa silny skurcz. Z ust i spod zbroi tryska struga krwi – umierają krzyżąc z bólu. Jeśli bohaterowie obejrzą martwe ciała, to na piersiach i brzuchach dostrzegą długą, głęboką ranę, na pewno nie zadaną przez broń. Ciała wyglądają na rozerwane, rozcięte przez długie i ostre

pazury. Dobry myśliwy, po udanym teście na mądrość, może orzec, że były to pazury niedźwiedzia.

MG może oczywiście uśmiercić strażników wcześniej, unikając kłopotliwych pytań graczy.

W kordegardzie znajduje się wojskowa prycza, stół z czterema krzesłami (na nim talia kart, kilka drobnych monet, opróżniony do połowy dzban piwa i trzy nie dopite kufle) oraz skrzynie i stojaki na broń. Znaleźć w nich można krótkie i długie miecze, pałki, halabardy i ręczne kusze – żadna z tych broni nie jest magiczna. Opis broni strażników i ich osobistego wyposażenia znajdziesz w rozdziale **Osoby**.

12. Schody na piętro

Obok kordegardy, po lewej stronie, znajdują się owalne schody z białego i różowego marmuru, z poręczą, łagodnym łukiem prowadzącą na pierwsze piętro. Kończą się tam niewielką klatką schodową, której jedną ze ścian stanowią ogromne, dwuskrzydłowe drzwi, prowadzące do prywatnych apartamentów gospodarza. Drzwi te (ozdobione na obu skrzydłach wyobrażeniami niedźwiedziich głów na herbowych

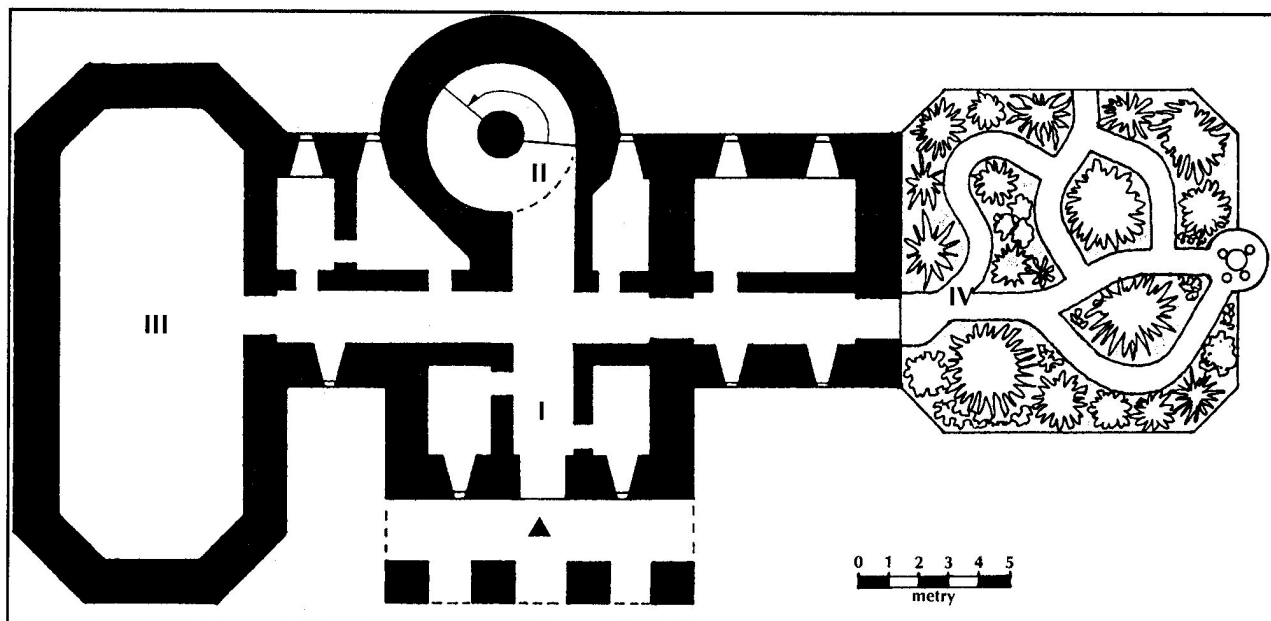


polach) są zabezpieczone silną magią i w zasadzie nie da się ich otworzyć (jeśli MG pozwoli na to, to sam musi się martwić, co za nimi znajdzie...). Dla dodania kolorytu można tu wstawić dwóch pilnujących strażników. Nieszczęśnicy, jeśli nie zostaną natychmiast dobiti przez grupę, skończą tak jak ich koledzy z poprzedniego rozdziału, nie rezygnując jednak z wcześniejszego napsucia maksymalnej ilości krwi naszym bohaterom. Jeżeli grupa nie spieszy się (lub nie ma koncepcji co dalej robić), możesz umieścić w klatce schodowej (czy też w Komnacie Tysiąca Luster lub w jakimkolwiek innym miejscu) mniejsze lub większe lustro. W jego wnętrzu bohaterowie ujrzeć mogą zabawę **Sceny Finałowej** i zbliżający się początek okrutnej ceremonii. Wizja ta trwa tylko chwilę, po której lustro przestaje dziwnie się zachowywać.

13. Komnata Tysiąca Luster

Pomieszczeniem zamykającym korytarz z lewej strony jest duża sala biesiadna, zwana również (z racji swego wystroju) Komnatą Tysiąca Luster. Wszystkie ściany i sufit wyłożono ogromnymi, kryształowymi tafłami szkła, które odbijają znajdujące się tam przedmioty – i po tysiącokrotnie je zniekształcają. W chwili obecnej jest całkowicie pusta (stoły i krzesła wyniesiono do Wewnętrznego Ogrodu) – z wyjątkiem kosztownego kobierca, który rozłożono na podłodze z marmurowych płytek tworzących regularny, czarno-biały wzór. Kiedy bohaterowie wchodzi do środka, pali się jedynie kilka świec, i choć lustra zwielokrotniają efekt, tysiące pelgających wszędzie płomyków doprowadza ciemność jedynie do granic półmroku.

Nie jest to jednak lustrzany labirynt i bohaterowie nie mają żadnych nadzwyczajnych problemów z orientowaniem się w przestrzeni. Jednak



i tu dzieje się coś dziwnego. Oto niektóre spośród odbić wydają się żyć jakby własnym życiem – wykonują inne gesty niż oryginał, przesuwają się, nagle znikają albo niespodziewanie pojawiają w innych lustrach. W niektórych taflach widać odbicia przedmiotów, których w ogóle nie ma w tym pokoju, bądź też nieprawdziwe obrazy prawdziwych przedmiotów (np. kobierzec leżący na podłodze ma w niektórych lustrach zupełnie różny kolor lub wzór). Kiedy zabawa w kotka i myszkę (które lustro odbija prawdziwy widok, a które fałszywy?) osiągnie apogeum, w jednym z luster bohaterowie dostrzegą siedzącego w fotelu starszego mężczyznę. Czując na sobie wzrok obcych, podniesie się on ze swego miejsca i podaży im na spotkanie. Nie przekroczy jednak lustrzanej tafli, pozostając po swojej stronie. Nie reaguje na żadne próby kontaktu, przyglądając się jedynie poszczególnym bohaterom z pogardliwym uśmieszkiem. Jego strój, sposób poruszania się i gesty nieodparcie wskazują na arystokratyczne pochodzenie. Kiedy bohaterowie podejmą jakieś destrukcyjne działania (np. zaczną tłuc lustro), wtedy może przejść na drugą stronę, próbując dać odpór napastnikom. Lustro jest 30 i zniszczenie kolejnego z nich obniża żywotność i wigor mężczyzny (bliższe szczegóły na jego temat znajdziesz w odpowiednim fragmencie rozdziału **Osoby**).

W chwilę po wejściu bohaterów do Komnaty Tysiąca Luster, drzwi do niej zostają zamaskowane iluzją jednego z luster. Aby odnaleźć je z powrotem należy użyć jednego z trzech sposobów:

1. Rozprościć magię na każdym z luster lub wykonać rzut na odp. nr 1 z modyfikatorem -50 (iluzja zostaje rozproszona).
2. Potłuc wszystkie lustro (jw.).
3. Zabić mężczyznę mieszkającego po drugiej stronie luster (jw.).

14. Oranżeria

Na przeciwnym końcu korytarza (w stosunku do Komnaty Tysiąca Luster – patrz mapa) znajduje się Oranżeria. Jest to duże, całkowicie (łącznie z sufitem) oszklone pomieszczenie, w którym hodowane są szczególnie cenne i egzotyczne rośliny, wymagające starannej pielęgnacji. Poszczególne okazy umieszczono w ozdobnych, ceramicznych donicach (na wpół wkopanych w ziemię, na której dodatkowo posadzono trawę i krzewy), rozmieszczając je gęsto i bezładnie. Jest to jednak tylko pozorny chaos – wprawne oko bez trudu dostrzeże ścieżkę znikającą w gąszczu. Można nią dojść do wyjścia z Oranżerii, prowadzącego do Wewnętrznego Ogrodu. Po drodze mija się ustronny kącik przeznaczony do samotnych rozmyślań i medytacji. Niewielką przestrzeń oddziela od reszty oranżerii gęsta ściana roślin. Mały stolczyk i samotne krzesło ustawiono pod szklaną ścianą w ten sposób, że siedzący ma szeroki widok na Wewnętrzny Ogród. W chwili przybycia grupy zakątek jest pusty, jedynie na oparciu krzesła wisi zielony płaszcz, spięty dużą złotą broszką w kształcie słońca (sposób jej wykorzystania znajdziesz w rozdziale **Scena Finałowa**).

Z tego miejsca doskonale widać widowisko rozgrywające się w Wewnętrznym Ogrodzie. Odległość jest zbyt duża, by móc dostrzec szczegóły (czy nawet pojedyncze osoby), ale posiłkując się wiadomościami z rozdziału **Scena Finałowa**, możesz nakreślić przed graczami ogólną panoramę rozgrywających się tam wydarzeń. Możesz bezpośrednio przeczytać graczom poniższy tekst lub zmienić go według własnego uznania:

★ Z miejsca, w którym stoicie, rozciąga się wspaniały widok na niezbyt odległą, obszerną polanę, otoczoną z trzech stron gęstymi zaroślami i drzewami. Na jej środku wystrzela w gwiazdźście niebo słup ognia z potężnego ogniska, stale podsycanego przez gromadę ludzi. Potoki księżycowego światła zalewają całą okolicę. Dają dostatecznie dużo blasku, byście mogli dostrzec tłumy skupione na polanie, oddające się przeróżnym przyjemnościom. Ludzie przyglądają się wielobarwnym, wspaniałym fajerwerkom, które wybuchają co chwilę wysoko na niebie. Inni tańczą w szalonym korowodzie pomiędzy kilkoma mniejszymi ogniskami, a jeszcze inni stoją przed naprędcą skleconą sceną, obserwując najwyraźniej jakieś widowisko. Odległość jest jednak zbyt duża, by dostrzec poszczególne sylwetki, nie mówiąc już o szczegółach.

Jeżeli przyjąłeś limit czasu dla grupy na przejście całej przygody (patrz **Wskazówki dla MG**), to być może według twoich wyliczeń zbliża się już świt. Możesz oczywiście zapomnieć wtedy o „potokach księżycowego światła” (księżyc już dawno zaszedł) i „pogonić” grupę do działania, wspominając o oznakach nadchodzącego dnia. Pamiętaj jedynie, że obrzęd rozpocznie się przed świtem (czyli akurat mniej więcej wtedy, gdy grupa dotrze do polany) i bohaterowie nie będą mieli czasu, by zażyć atrakcji, jakie przygotowano dla nich w **Scenie Finałowej**.

Jeśli grupa dotrze na miejsce trochę wcześniej, to oczywiście będzie miała możliwość z nich skorzystać. Wszystko to jednak zależy wyłącznie od MG – czy prowadzi scenariusz w ścisłym limicie czasowym (jego przekroczenie oznacza niepowodzenie misji – więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w rozdziale **Scena Finałowa**), czy też pozwala graczom wykorzystać wszystkie (lub większość) możliwości **Sceny Finałowej**, zostawiając sobie „na deser” końcową ceremonię ofiary Torste.

15. Scena finałowa

Jak dotrzeć do Wewnętrznego Ogrodu? Najprościej, oczywiście, ścieżką prowadzącą z Oranżerii. Być może jednak bohaterowie (dostatecznie zniecierpliwieni wydarzeniami tej szalonej nocy) zechcą wybrać drogę „na skróty”, wybierając po prostu szybę w szklanej ścianie Oranżerii i w ten sposób wydostając się wreszcie na swobodę? Nie ma w tym nic zdrożnego. Ścieżka do Wewnętrznego Ogrodu prowadzi łagodnie w dół zbocza (Wewnętrzny Ogród położony jest niżej niż pałac, dzięki czemu bohaterowie mieli tak dobry widok), kończąc się w zaroślach otaczających polanę.

W miarę jak bohaterowie zbliżają się do celu, do wrażeń wizualnych dołączają się też dźwiękowe. Słychać głuchy odgłos pękających rac i petard, nasilające się dźwięki skocznej muzyki, a w końcu głośne śmiechy i wrzaski rozbawionego tłumu. Być może gdzieś w zaroślach bohaterowie znajdą kilka osób, które jednak nie będą przejawiały ochoty na jakąkolwiek konwersację (pijani w trupa opoję i kochające się parki). Być może przed wejściem na polanę, bohaterowie zechcą dłuższy lub krótszy czas spędzić w zaroślach, obserwując rozgrywające się przed nimi wydarzenia? Zdarzyć się też może, że bohaterowie w ogóle nie zareagują na rozwój wypadków i biernie będą przyglądać

wydarzeniom – efekty tej bierności okazały się mocno oplakane, o czym trochę niżej.

Jeżeli grupa pojawi się bezpośrednio na polanie – **nikt** nie zwróci na nią najmniejszej uwagi! Wszyscy (jeżeli w ogóle ktokolwiek zauważy ich obecność) uznają ich po prostu za kolejnych gości gospodarza. Niewiele osób zna się tu bezpośrednio, czy choćby z widzenia. Przybyli z tak wielu miejsc... Tak więc początkowo bohaterowie mają całkowitą swobodę działania. Jeżeli będą dość sprytni, to bez trudu wtopią się w rozbawiony tłum. Możliwość uratowania Torste pojawi się dopiero z chwilą rozpoczęcia obrzędu (w końcu bohaterowie nie znają nawet twarzy ofiary, nie wiedzą jak wygląda, ani gdzie przebywał). W międzyczasie mogą odzyskać swoje cienie, utracone na początku przygody (efekty braku cienia opisane są we **Wskazówkach dla MG**). Zaczniemy jednak od początku...

A. Fajerwerki

Jak już wcześniej wspomniano, nad głowami rozbawionego tłumu cały czas wybuchają fajerwerki. Już nie tylko kule wielobarwnych błysków czy chmury mieniących się światła błyszczą przed oczami zachwyconych gości, ale też kwiaty, żaglowce czy pędzące konie, w dziwnym galopie przemierzające nieboskłon. Każdy zresztą może głośno zażyczyć sobie, co pragnie ujrzeć, a jego życzenie prędzej czy później zostanie spełnione.

MG może dodać swoje własne opisy fajerwerków i pozwolić również graczom przyłączyć się do zabawy. Czas oczekiwania na spełnienie życzenia jest jednak dość długi (w końcu wiele osób wykrzykuje swoje zachcianki i trzeba trochę poczekać nim nasze marzenie pojawi się wreszcie na niebie, trzaskając iskrami na wszystkie strony). Poza tym, nie wszystkie życzenia się spełniają – na niebie mogą się pojawić tylko konkretne obiekty, w dodatku niezbyt szczegółowo określone (np. prośba o sylwetkę kobiety – owszem, ale „wysoka blondynka z dużym biustem” raczej nie zagości na nieboskłonie).

B. Opis gości

Pośród tłumu wiele jest osób o powierzchowności powiedzmy... dosyć ekscentrycznej. Bezlitośnie wykorzystywany przez mnie MG po raz kolejny powinien wyteńczyć swoją wyobraźnię i przygotować opisy najbardziej wyrazistych typów. Może się całkowicie zdać na swą intuicję, pamiętając jedynie, by jego pomysły nie wykraczały poza ogólne ramy scenariusza i nawiązywały do konwencji, w jakiej został napisany. Mają służyć jedynie do ubarwienia opisu **Sceny Finałowej**.

C. Jedzenie i picie

W różnych miejscach na obrzeżach polany rozstawiono stoły zapelnione wyszukanym jedzeniem i przednimi trunkami. Kilka jest już całkowicie ogołoconych, lecz na szczęście nie wszystkie.

D. „To człowiek, który ukradł nasze cienie!”

Jedna z osób do złudzenia przypomina posąg, na który grupa trafiła w kapliczce (patrz rozdział **Kapliczka**). Podobieństwo jest na tyle duże (chodzi nie tylko o rysy twarzy, ale też i o ubiór), że być może mężczyzna ten służył rzeźbiarzowi jako model. Grupa dostrzega go wyraźnie, kręcącego się w okolicach sceny. Scenę stanowi drewniana platforma na niewielkim podwyższeniu, z trzech stron otoczona ścianami i posiadająca niewielkie kulisy. Wielu gości, podnieconych trunkami i przekonanych o własnym talencie, usiłuje wdrzeć się na scenę i dać niepowtarzalny aktorski popis. Niestety, kilku strażników nie wykazuje należytego zrozumienia dla tych artystycznych zapędów i bezlitośnie przegania na widownię wszystkich niesfornych gości. Jedynie mężczyzna w czarnym płaszczu ma swobodny dostęp w bezpośrednie pobliże sceny. Na scenie zaś, wśród tekturowych gór i lasów, rozgrywa się przedstawienie. Gra w nim kilka postaci, które być może bohaterowie spotkali już tej nocy – można znaleźć tu kilka manekinów (patrz rozdział **Skład rekwizytów teatralnych**), grających na równi z żywymi aktorami. Nietrudno też odróżnić jednych od drugich. Mężczyzna w czarnym płaszczu przygląda się temu wszystkiemu ze zdęgotowanym wyrazem twarzy, kręcąc z niesmakiem głową. Co jakiś czas, cień jednego z manekinów zmienia się nagle, przybierając całkiem odmienne lub zgoła fantastyczne kształty (np. kiedy manekin naśladuje lecącego ptaka – taki też jest jego cień, kiedy człowieka beznogiego – cień przyjmuje odpowiednie kształty itd.).

W trakcie tej sceny wszyscy bohaterowie odzyskują swoje cienie – mężczyzna wyzwala je całymi grupami, dopasowując do manekinów odgrywających różne sceny, one zaś w pierwszej kolejności wracają do swych prawowitych właścicieli (jeśli są gdzieś w pobliżu). Jeżeli mężczyzna zostanie zaczepiony przez bohaterów, strażnicy (3 lub 4 stale przebywa w jego pobliżu) natychmiast zainterweniują w jego obronie (traktując bohaterów jako jeszcze jedną, niesforną grupę pijanych gości barona), on sam zaś – korzystając z zamieszania – zniknie w tłumie. Od tej chwili manekiny grają cały czas z tym samym cieniem,

który nie zmienia kształtów i proporcji, niezależnie od poruszania się „aktora” po scenie, zmian oświetlenia itp. Jeżeli bohaterowie weźli z kapliczki srebrne monety, to znikają one z chwilą, gdy zorientowali się, że odzyskali swoje cienie.

Treść sztuki stanowią różnego rodzaju scenki rodzajowe i komediowe, połączone w jeden dłuższy program. MG powinien przygotować krótki komediowy dialog, zaczerpnięty z dowolnego (byłe klasycznego) źródła, aby móc zaprezentować go graczom.

Jeżeli bohaterowie próbują wzniecać jakieś burdy (lub też są zbyt nachalni ze swymi pytaniami), strażnicy podejmą zdecydowaną interwencję, starając się w odpędzić awanturników z „miejsc przestępstwa” (ale nie w ogóle z Wewnętrznego Ogrodu). Dopiero przy bardziej agresywnym zachowaniu graczy, strażnicy próbują ich obezwładnić i rzucić w krzaki „dla otrzeźwienia” (bliższe szczegóły na ten temat znajdziesz w opisie strażników w rozdziale **Osoby**).

Zaatakują z pełnym zdecydowaniem tylko wtedy, jeśli dojdzie do rozlewu krwi. Goście barona pozostają bierni, obserwując jedynie ewentualne starcie i traktując je jako jeszcze jedną rozrywkę przygotowaną przez gospodarza. Jeśli gracze spróbują siłą lub czarami wyciągnąć jakieś informacje od któregoś z gości albo strażników, wtedy delikwent umiera w podobny sposób, jak strażnicy opisani w rozdziale **Kordegarda**.

Poniższy tekst można w zasadzie przeczytać graczom. MG nie powinien jednak podawać imion poszczególnych osób (gracze nie wiedzą przecież kto jest kto) lecz krótkie, opisowe charakterystyki (znajdziesz je w rozdziale **Osoby**, obok współczynników danej postaci). I tak np. Mercy’ego możesz określić jako „wysokiego, dobrze zbudowanego mężczyznę z bujną brodą i hipnotycznym spojrzeniem” itd.

★ **Tuż przed świtem, jakby na dany znak, zabawa uspokaja się. Goście, rozochoceni winem, tańcem i śpiewami, przycichają nagle, gromadząc się tłumnie wokół pustej już teraz sceny. Spośród nich wylania się mężczyzna, który po prowizorycznych schodkach wchodzi na scenę – strażnicy przepuszczają go z szacunkiem. Staje na brzegu podestu, donośnym głosem zwracając się do zgromadzonych :**

– Drodzy moi, ukochani goście! Zaszczyt to dla mnie wielki i honor, że widzieć mogę tak znamienite osoby w mych skromnych i ubogich progach. Dnia by nie starczyło, by wymienić tych wszystkich, którzy zaszczytili mnie swą obecnością w tę dzisiejszą, jakże niezwykłą noc! Dziś bowiem przypadają urodziny mego ukochanego syna Torste. Wszyscy tu zgromadzeni wiedzą też, że jako ojciec, towarzyszyć mu będę w jego ostatniej drodze. Wiem dobrze, moi drodzy, że wspieracie mnie w tej trudnej chwili i dziękuję wam za to! Miejmy to już za sobą, nim wstanie dzień...



★ Mercy (on to bowiem) schodzi ze sceny i w otoczeniu strażników idzie do centralnego ogniska, za nim zaś podąża tłum. Goście otaczają ognisko szerokim kręgiem. Mercy przez dłuższą chwilę przygląda się im, jakby zadumany. Tłum chciwie przypatruje się każdemu drgnięciu jego twarzy, oczekując bolesnych, ojcowskich łez. Lecz Mercy nie spełnia ich pragnień. Po chwili odwraca się, patrząc na katowski pień, jaki jego słudzy ustawiają nieopodal ognia. Z tłumu wychodzi potężny, muskularny mężczyzna, obnażony do pasa. Na głowie ma czerwoną maskę z otworami na oczy. Staje przy pniu w wyczekującej pozie, opierając dłonie na olbrzymim mieczu. Jeden ze służących ustawia obok pniaka obszerny kosz. Jakaś kobieta w czarnej sukni podchodzi bliżej i wkłada do kosza kryształową kulę, po czym wycofuje się z powrotem, znikając w tłumie.



Zniecierpliwienie roślin.

Tłum zaczyna szemrać coraz głośniejsze, przyglądając się nieobecnemu duchem, zamysłonemu gospodarzowi. „Zaczynać!”, „Na co czekamy?”, „Dawać tu chłopa, kat się niecierpliwi!” – te i inne okrzyki wyrwywały Mercy'ego z zamyślenia. Powolnym ruchem podnosi dłoń do góry i po dłuższej chwili opuszcza ją jednoznaczny gestem („Zaczynać!”), koncentrując równocześnie wzrok na jednym z tancerzy, ostatniego wijącego się wokół ogniska korowodu.

Szereg pęka, a tancerze znikają w tłumie.

Nie wszyscy.

Młody mężczyzna, ostatni z tancerzy, zaczyna iść w stronę pnia. Jego dłonie i fragment ubrania ubrudzone są zaschniętym atramentem (widać to dobrze w świetle ogniska, obok którego przechodzi), zaś twarz, wciąż jeszcze na wpół dziecinna, wykrzywia zwierzęcy strach. Przechodząc obok Mercy'ego usiłuje spojrzeć mu w oczy, lecz ten odwraca twarz, udając, że obserwuje ostatnie gwiazdy, uciekające przed nadchodzącym świtem.

Torste powolnym, nieomalże mechanicznym krokiem podchodzi do kata, klęka i składa głowę na posiekanych niezliczonymi uderzeniami pniaku. Kat pochyla się i wprawna dłonią poprawia ułożenie ciała. Chwyta miecz i – przygotowany się do ciosu – patrzy wyciekającemu na Marstana. Ten po raz drugi podnosi rękę, a niektórzy goście dostrzegają samotną łzę, która stacza się w dół po jego nieruchomej, jakby z kamienia wykutej twarzy.

Wibrujący krzyk rozrywa stęzłą nad polaną ciszę, odrywając wszystkie spojrzenia od ręki gospodarza (lub ostrza uniesionego w górę miecza – zależnie od tego, gdzie kto patrzył). Wysoka kobieta rozpaczliwie przedziera się przez tłum. „Torste, synku! Nie zostawiaj mnie!!! Nie zostawiaj mnie samej!!!!”. Jej głos odbija się echem po całej polanie, budząc przedwcześnie kilka ptaków,

które zrywają się ze swych gniazd i zaczynają krążyć nad drzewami. Strażnicy spoglądają niespokojnie na Mercy'ego – ten ledwie dostrzegalnie kiwa głową, mówiąc równocześnie „Powstrzymajcie ją!”. Dwóch strażników rusza w stronę kobiety, lecz nim przechodzą kilka kroków, krzyki urywają się nagle.

Nic już nie zakłóca dalszego przebiegu wydarzeń. Mercy opuszcza wreszcie swą dłoń. W chwilę później spada katowski miecz. Bezgłowy kadłub Torste osuwa się w drgawkach na ziemię, głowa zaś wpada do podstawionego kosza. Z kosza przez chwilę bije silne niebieskie światło, lecz blask stopniowo przygasa. Kiedy wszystko wraca do normy, do kosza podchodzi kobieta i wyjmując zeń włożoną wcześniej kryształową kulę. Kula ocieka krwią i świeci silnym błękitnym blaskiem. Mimo iż kobieta od razu chowa przedmiot za pazuchę i znika w tłumie (w towarzystwie 2 mężczyzn), blask jest na tyle silny, że przez dłuższy czas można ją jeszcze zlokalizować (uwaga dla MG: 2 tury). Kilku służących zbiera szczątki zmarłego i składa je na śmiertelny całun. Ostrożnie niosą ciało w stronę pałacu. Mercy odwraca się od polany i w milczeniu podąża za nimi, w otoczeniu kilku strażników.

★ Tymczasem macie kłopoty. Kilku strażników podchodzi do was z obnażoną bronią. „Nie potrzebujemy tu nieproszonych intruzów, szpiegujących prywatne osoby – mówi jeden z nich. – Jeśli natychmiast nie poddacie się i nie złożycie broni – będziemy musieli was zabić”. Kilku gości podchodzi bliżej, zainteresowanych tą sceną. Wśród nich jest młoda dziewczyna o długich rudych włosach – w rękę trzyma zakrwawiony nóż, a jej długą szyję owija biały szal, poplamiony krwią (taki sam szal miała krzycząca kobieta w białej sukni). Co chwilę podnosi nóż do twarzy, z lubością wdychając zapach krwi.

Powyższa scena może rozegrać się w całości tylko pod warunkiem absolutnej bierności graczy i pasywnego obserwowania rozwoju wypadków. Jest to oczywiście niewskazane, gdyż takie działanie (a raczej brak działania) przyniesie grupie w konsekwencji śmierć. Jeżeli (po ściepiu Torste) bohaterowie będą walczyć, do strażników przyłączy się coraz większa liczba gości, złańionych kolejnej, krwawej rozrywki. Jeżeli zaś poddadzą się, to zostaną rozbrojeni, skępowani i zakneblowani, a następnie zaszyteliwani gdzieś w ustronnym kącie. Idealnym rozwiązaniem byłoby, gdyby uratowano Torste przed śmiercią (zaskoczenie nie jest tak wielkie, że bohaterowie mają kilka rund czasu na ucieczkę, zanim ktokolwiek otrzásnie się i pierwsi strażnicy ruszą w pogoń). Młodzieniec wyrwa się z ośpiatego transu i wyprowadza grupę poza Wewnętrzny Ogród. Dalej znajduje się wielki park, zdziczały i zarosnięty, pełen starych, rozsypujących się budowli i ruin (o wiele starszych niż Ogrody). Torste prowadzi bohaterów (biegiem), klucząc wśród chaszcz i wykrótów, do jednego z budynków. Są to ruiny starożytnej świątyni, w której znajduje się brama teleportacyjna (jednostronna) prowadząca w dowolnie wybrane przez MG miejsce. Torste znalazł ją w trakcie dziecinnych wypraw do starego parku, lecz nie wyjawiał nikomu tej tajemnicy (ani Marstin, ani strażnicy nie wiedzą o jej istnieniu). Jeśli bohaterowie mają złotą broszkę w kształcie słońca (patrz *Oranzeria*), mogą posłużyć się nią jako kluczem do użycia teleportu. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w rozdziale *Książka z pieca chlebowego*.

Jeżeli grupa nie zdążyła uratować Torste, ale odzyskała świecąca kulę (trzeba w tym celu pokonać kobietę w czarnej sukni i dwóch towarzyszących jej mężczyzn), to mag lub kapłan o dobrym charakterze nawiąże kontakt mentalny z duszą niewinnie zamordowanego (jest uwięziona w szklanej kuli). Kontakt ten polega na jednostronnym przekazywaniu (od Torste do bohatera) obrazów (widzianych oczyma dziecka), które bezpośrednio poprowadzą grupę do ruin świątyni i do pomieszczenia z teleportem.

Jeśli bohaterowie nie uratują Torste i nie odzyskają jego duszy – zabilich.

Jeżeli wyznaczyłeś grupie limit czasu na przejście przygody i został on przekroczony, oznacza to, że bohaterowie przybywają do Wewnętrznego Ogrodu już po zakończeniu obrzędu, co wiąże się z określonymi konsekwencjami (potraktuj ich tak jak w sytuacji, gdyby biernie obserwowali cały przebieg ceremonii).

Gdybyś był, drogi Mistrzu Gry, człowiekiem o miękkim serduszkach, wrażliwym na śmiertelne jęki swoich graczy, mógłbyś ich uratować w prosty sposób. Jeśli według powyższych wskazówek nie mają szans na przeżycie (nie mają Torste lub jego duszy i być może również złotej broszki), pogoń ich trochę w zarośla, zajmując walką ze strażnikami i ewentualnie jednym lub dwoma gośćmi barona. W wirze walki walczący nie zauważają wschodu słońca. O ile jednak bohaterom nie robi to specjalnej różnicy, o tyle światło dnia jest śmiertelnym zagrożeniem dla ich przeciwników. Kiedy padną na nich pierwsze promienie słońca, z okrzykiem bólu rozwiewają się niczym mgła, która białym całunem okrywa pole walki. Po ochłonięciu bohaterowie orientują

się, że choć okolica przypomina nieco zdziczały park, to jednak (po bliższych oględzinach) okazuje się, że stoją w zwykłym, pocziwym, dębowym zagajniku (a gdzież ów zagajnik rośnie? To już jest słodka tajemnica litosiwego MG, człowieka o miękkim sercu).

Mógłbyś wykorzystać powyższą ostateczną deskę ratunku, lecz obaj wiemy, że tego nie uczynisz. Niech mają to na co zasłużyli...

Jeżeli graczom udało się wydostać razem z żywym Torste, MG może jego ustami wyjaśnić niektóre wątpliwości i pytania bohaterów (ale tylko część). Warto jednak zabić go, gdy tylko przestanie być potrzebny (w taki sam sposób, w jaki zginęli strażnicy) – dzięki czemu tajemnica pozostanie nie rozwiązana. Bohaterowie będą mogli głowkować przez pewien czas, co to było za dziwne miejsce i kim byli jego niesamowici mieszkańcy.

MG może za pomocą teleportu „przerzucić” grupę w dowolne miejsce, które mu odpowiada i rozpocząć nową przygodę.

WSKAZÓWKI DLA MG

Przygoda, którą masz przed sobą, nie należy do najłatwiejszych dla MG. Jeśli jesteś przyzwyczajony do historii typu „bij – zabij” (nie ma się co obrażać), to będziesz musiał poświęcić temu scenariuszowi nieco więcej wysiłku. Opisaną tu historię ma charakter liniowy (MG przedstawia wydarzenia opisując kolejne sceny, zaś gracze nie mogą na to zbyt wiele poradzić, ich możliwości wyboru i kierowania akcją są dość ograniczone). Jako prowadzący masz jednak możliwość pominięcia niektórych scen (jeśli uważasz, że z jakichś powodów nie powinny zaistnieć) lub rozwinienia innych. Możesz też oczywiście wykreować własnych bohaterów niezależnych i włączyć ich bądź to do zaproponowanych w scenariuszu wątków, bądź to do samodzielnie przemyślanych scen, które rozbudowują główną akcję. W zasadniczym toku wydarzeń ważną wskazówką dla bohaterów stanowią kartki z na wpół spalonej książki (patrz rozdział **Książka z pieca chlebowego**). Stylizacja graczy do dalszych działań i stopniowo odsłaniają przed nimi tajemnicę niezrozumiałych (niejednokrotnie być może szokujących) i co najmniej dziwnych okoliczności, w jakich się znaleźli. Jeśli więc planujesz własne sceny i własnych bohaterów niezależnych, zastanów się czy nie powinienes „dołączyć” do nich również odpowiednie wyjaśnienia. Nie zawsze jest to oczywiście konieczne, a nawet wskazane. Czasem dokładne i szczegółowe objaśnienie może zepsuć cały efekt, który stworzyłeś chwilę wcześniej.

Krótką historia Ogródów Chaosu

Początki Ogródów Chaosu sięgają niezbyt odległych czasów, kiedy to okoliczne ziemie otrzymał w lenno pradziad obecnego gospodarza – Marstan baron Wildgarden. Z początku nie było tu nic, z wyjątkiem podmokłych łąk i brzoźowych zagajników. Marstan posiadał jednak wystarczającą ilość pieniędzy i uporu, by przystąpić do realizacji szeroko zakrojonego planu, który nurtował go w ciągu ostatnich kilkunastu lat, wypełnionych nieustanną wojną i tułaczką.

Postanowił mianowicie wybudować dom z ogrodem. Swoją własną dom ze swoim własnym ogrodem.

Temu celowi poświęcił resztę życia. Jego syn, Adrian, podzielał zamiłowania ojca, dlatego też sporządzone przez Marstana plany realizował z całą skrupulatnością. Rozwijająca się budowa pochłaniała jednak wielkie fundusze. By zapewnić pieniądze na ostateczne ukończenie pałacu, Adrian wyruszył na wyprawę po smocze skarby. Od tej pory słuch wszelki o nim zaginął.

Budowa pałacu i ogrodu została wstrzymana na przeszło dwadzieścia lat, aż wreszcie syn Adriana, Hergo, przystąpił do kontynuowania prac. Zgromadzone przez ten czas pieniądze pozwoliły na ostateczne ukończenie i wyposażenie pałacu. Za jego czasów Ogrody (bo wtedy były to tylko Ogrody) przybrały swój ostateczny kształt i rozmiary. Marzenie Marstana ziściło się w pełni. Sława najwspanialszej rezydencji otaczała Ogrody przez następne kilkadziesiąt lat, kiedy to rządy objęło kolejne pokolenie rodu Wildgarden. Mercy, syn Hergo, początkowo nie budził żadnych zastrzeżeń ani rodziny, ani bliższych lub dalszych znajomych. Wręcz przeciwnie, dzięki jego wysiłkom rodzina uzyskała nowe lenna i posiadłości, a czerpane z nich dochody pozwoliły na życie w jeszcze większym luksusie. Gruntownie odremontowano cały pałac, w Ogródach posadzone wiele sprowadzonych z daleka egzotycznych roślin, urządzono kilka nowych, uroczych zakątków. Gdyby Mercy poprzestał jednak tylko na wysiłkach zmierzających ku dalszemu uświetnieniu rezydencji, tak jak jego przodkowie... On jednak pragnął czegoś więcej, czegoś, co pozwoli mu sięgnąć po władzę i potęgę niedostępną dla jego rodu, niedostępną żadnemu ziemskiemu władcy. Wśród wielu wpływowych gości, którzy stale odwiedzali Ogrody, znalazł się człowiek, który obiecał Mercy'emu pomoc w jego planach. Lecz pomoc nie była oczywiście bezinteresowna. W zamian za władzę i potęgę Mercy miał ofiarować duszę swego nie narodzonego

jeszcze dziecka, w noc jego dwudziestych urodzin. Dzięki temu uzyska władzę nad potęgami, której tak bardzo pragnął.

Gdy nadszedł czas, rozpoczęto przygotowania.

Zaproszono wielu znamienitych gości. Przybyli tłumnie, zza drugiej strony lustra i przeciwnego brzegu łączy, ze snów i bezdennych otchłani Chaosu. Szybko poczuli się jak u siebie, dostosowując Ogrody do swych nawyków i kaprysów, dzięki czemu zyskały one nowe miano – Ogródów Chaosu. Przygotowano wiele atrakcji, z których jedna była główna i najważniejsza – ofiara niewinnego człowieka. Okazało się jednak, że Torste zniknął! Natychmiast wszczęto poszukiwania i w końcu udało się go odnaleźć. Ukrył się w odległych górach, żywiąc złudną nadzieję na uniknięcie nieuchronnego losu. Został zaskoczony w trakcie pracy nad pamiętnikiem zawierającym wspomnienia z dzieciństwa, opisującym dom, Ogrody i rodzinę. Bohaterowie znajdują w piecu na wpół spalone strony kilku rozdziałów, których zawartość później przerezagował – dlatego też wcześniejszą wersję po prostu wrzucił do pieca.

Kiedy bohaterowie przybywają do Ogródów Chaosu w kilka godzin po Torste, słońce zachodzi właśnie nad dniem jego dwudziestych urodzin. Na podstawie wskazówek z rękopisu (ewentualnie wspomaganych dodatkowymi informacjami, których MG może udzielić ustami różnych bohaterów niezależnych) bohaterowie zaczynają ogólnie orientować się w całej historii. Ich zadaniem jest odnalezienie Torste i uratowanie go przed śmiercią, nim wzejdzie słońce następnego dnia. Oczywiście, to MG kieruje przygodą. Możesz wyznaczyć limit realnego czasu gry (np. 8 lub 10 godzin na przejście całej przygody), którego przekroczenie oznacza dopełnienie się obrzędu (śmierć Torste) i niepowodzenie graczy. Możesz również przyjąć, że **Scena Finałowa** rozpoczyna się dla graczy jeszcze przed zapoczątkowaniem ofiary lub w jej wstępnej fazie (gracze powinni jednak zachować szansę interwencji i możliwość uratowania Torste). Nie powinienes jednak dopuścić, by



w głowach graczy zrodziła się myśl, że wszystko jest z góry przewidziane i zaplanowane. Trzymaj ich w niepewności, by nie wiedzieli, jak wiele mają jeszcze czasu. Możesz wpływać na tempo poszukiwań np. za pomocą rozgwieżdżonego nieba. Pierwszym objawem nadchodzącego końca nocy będzie zachód księżyca (przygoda rozgrywa się w trakcie pełni), następnym – pojawienie się nad horyzontem nowych gwiazd i konstelacji (widocznych tylko przed świtem), wreszcie stopniowo narastający blask po wschodniej stronie nieba. Zmiany te powinny być zrozumiałe dla każdej postaci, a nie tylko dla tych, mających coś wspólnego z astrologią (w końcu bohaterowie wiodą się wspólnie po świecie od ładnych kilku lat i niejednemu przedświt widzieli). Bądź jednak ostrożny z wszelkimi „poganiaczami” – używaj ich tylko w naprawdę niezbędnych sytuacjach.

Działanie Magii

W trakcie przygody bohaterowie przebywają w miejscu wręcz nasyconym magią, co wywołuje różnorakie konsekwencje. Czary wykrywające mają niewielkie, jeśli nie zerowe szanse powodzenia. Oczywiście MG samodzielnie może ustalić różne restrykcje dla poszczególnych rodzajów czarów. Czary typu *Teleportacja* nie powinny działać (jeśli zaś działają, to MG musi się liczyć z faktem, że grupa może w każdej chwili uciec w nieco bardziej normalne miejsce). Czary typu *Wykrycie dobra/zła* również nie mają zastosowania. Jeżeli już jakaś aura jest wyczuwalna, to przede wszystkim w kierunku Chaosu. Czary typu *Ochrona przed dobrem/złem* mogą działać normalnie.

CZAR

Pocałunek śmierci/Pocałunek życia (rewers)

Rzucający czar całuje ofiarę w usta. Jeśli jest to **Pocałunek śmierci**, to wargi rzucającego przybierają w tym czasie barwę siną, fioletową lub czarną, jeśli zaś **Pocałunek życia** – krwistoczeroną (malinową). Przy **Pocałunku śmierci** ofiara wykonuje rzut obronny na zaklęcia – nieudany oznacza zgon w przeciągu 1 rundy (po udanym rzucie obronnym nie ma żadnych konsekwencji). **Pocałunkiem życia** można przywrócić do życia ludzi, którzy zmarli niedawno, najwyżej trzy dni wcześniej (konieczny pozytywny rzut na szok).

Muzyka

W trakcie przygody nie musisz w kółko strzepić sobie języka. Jeśli posiadasz magnetofon z wbudowanym mikrofonem, twoi znajomi potrudzą się trochę za ciebie. Jest kilka fragmentów w tej przygodzie, które warto nagrać przed sesją na taśmę (oczywiście nie przez graczy biorących w niej udział), aby odtworzyć je w trakcie rozgrywania scenariusza. Przyda to nieco „nastroju”. Jeśli wybrane przez ciebie osoby mają jakiś taki głos i choćby niewielkie zacięcie dramatyczne, to wysłuchanie dialogu z rozdziału **Skład rekwizytów teatralnych** czy krótkiego przemówienia Marstana w **Scenie Finałowej** (ewentualnie również **Listów** czy **Książki z pieca chlebowego**) może przydać sesji więcej realizmu i wywrzeć na graczech większe wrażenie. A przecież o wrażenie tu chodzi. Wrażenie i nastrój chwili. Jeśli jednak twoi gracze nie są przyzwyczajeni do podobnych „eksperymentów” – zastanów się chwilę. Może wysłuchiwanie dialogów z taśmy znuży ich tylko i rozdrażni? Musisz być przygotowany również na taką reakcję.

Proponuję także wykorzystanie w przygodzie tła muzycznego. Do poszczególnych fragmentów scenariusza możesz dobrać (najlepiej czysto instrumentalne) kawałki, które twoim zdaniem najlepiej podkreślają daną scenę. Nie narzucam ci utworów – każdy ma indywidualny gust i smak, sam więc powinieneś się zdecydować, co można z czym połączyć, gdzie wolniej, a gdzie szybciej. Gdzie nastrojowo, a gdzie bardziej dynamicznie.

OSOBY

Podaję nazwę istoty, później, w nawiasie zwykłym, rozdział, w którym występuje, ewentualnie w nawiasie kwadratowym także liczebność, wreszcie charakterystykę zgodną z systemem Kryształ Czasu, a na końcu krótki opis.

1. Rośliny (ścieżki i alejki, Oranżeria)

ROŚLINY; CHAR N lub NZ; PDośw. 7.

ŻYW 200; SF 120; ZR 30; SZ (50); INT 0; MD 0; UM 0; CH 0; PR 0

ODPORNOŚCI: 1-5 całk; 6-42; 7-32; 8-32; 9-42; 10-42

BRON 1: gałęzie; bgł: 100, TR 115; opóź. 2; SKUT 130 ob; OB+20; SP B; AT 1

lub BRON 2: kolce; bgł: 100, TR 115; opóź. 2; SKUT 130 kl; OB +15; SP B; AT 1

ZBROJA: brak; OGR. -,-; OB bl./dal. +30 (+25)/+10; WYP 50/30/20

Istnieje wiele rodzajów roślin, które mogą zaatakować graczy. Wyróżnić można dwa podstawowe rodzaje ataków – za pomocą gałęzi (rany obuchowe) lub za pomocą kolców (rany kłute). Jeżeli roślina występuje np. w formie żywopłotu uformowanego na kształt niedźwiedzia, to walcz na jego sposób, zachowując jednak podane wyżej charakterystyki.

2. Goście barona (Scena Finałowa [100 -?])

GOŚCIE; CHAR N, CN, CZ; PDośw. 2.

ŻYW 100; SF 100; ZR 60; SZ 50; INT 85; MD 95; UM 50; CH 50; PR 50; WI 35; ZW 3

ODPORNOŚCI: 1-33; 2-23; 3-43; 4-33; 5-33; 6-20; 7-20; 8-20; 9-30; 10-20

BRON 1: sztylet; bgł: 60, TR 76; opóź. 1; SKUT 55 kl; OB +5; SP B; AT 3

lub BRON 2: pięści; bgł: 60, TR 76; opóź. 1; SKUT 50 ob; OB +4; SP B; AT 2

ZBROJA: ubranie; OGR. -,-; OB bl./dal. +18 (+17)/+13; WYP 10/15/20

Tworzą bezimienny choć kolorowy tłum. W razie potrzeby pojawia się ich zawsze odpowiednia liczba.

3. Kobiety i mężczyźni (ścieżki i alejki Ogrodów Chaosu)

LUDZIE; CHAR CN; PDośw. 10.

ŻYW 150; SF 100; ZR 60; SZ 50; INT 60; MD 70; UM 75; CH 100; PR 100

ODPORNOŚCI: 1-30; 2-20; 3-40; 4-30; 5-30; 6-25; 7-25; 8-25; 9-35; 10-25

ZBROJA: ubranie; OGR. -,-; OB bl./dal. /; WYP 10/15/20

Specjalne umiejętności: potrafią rzucać czary, takie jak *Zmiana kształtu* z max. 8 poziomu doświadczenia (raz na rundę), zmieniać pleć (raz na turę), jak również (raz dziennie) mogą rzucić czar *Pocałunek śmierci/Pocałunek życia* – jego opis znajduje się w rozdziale *Wskazówki dla MG* (użycie tego czaru MG powinien sobie wcześniej starannie przemyśleć). W razie bezpośredniego zagrożenia, bronią się za pomocą czaru *Urok* (mogą rzucać ten czar raz na rundę). Walczą w ostateczności – zwykle starają się uciec. Chodzą zawsze parami lub czwórkami.



4. Manekiny (Skład rekwizytów [4], Scena Finałowa [6])

MANEKINY; CHAR N; PDośw. 9.

ŻYW 120; SF 120; ZR 50; SZ 40; INT 80; MD 90; UM 0; CH 50; PR 50

ODPORNOŚCI: 1-4 całk; 5-23; 6-całk; 7-24; 8-14; 9-34; 10-24

BRON 1: pięści; bgł: 60, TR 77; opóź. 1; SKUT 55 ob; OB +4; SP B; AT 2

ZBROJA: ubranie; OGR. -,-; OB bl./dal. +27/+23; WYP 50/60/70

5. Straże (Kordegarda [3], Schody na piętro [0 lub 2], Scena Finałowa [20 – 50])

STRAŻE (wojownicy poz. 3); CHAR PN, PZ; PDośw. 15.

ŻYW 125; SF 160; ZR 100; SZ 90; INT 90; MD 100; UM 50; CH 70; PR 70; WI 40; ZW 3;

ODPORNOŚCI: 1-40; 2-całk; 3-50; 4-55; 5-40; 6-38; 7-38; 8-38; 9-48; 10-33

BRON 1: miecz długi; bgł: 135, TR 161; opóz. 4; SKUT 220 tn; OB +30; SP S; AT 2
ZBROJA: kiryas + tarcza; OGR. 1/2, 1/3; OB bl./dal. +91/+61; WYP 70/115/85

6. Garderobiani (Hall [2])

GARDEROBIANI; CHAR PN; PDośw. 1.

ŻYW 90; SF 90; ZR 60; SZ 50; INT 80; MD 90; UM 25; CH 60; PR 70
ODPORNOŚCI: 1-4 całk; 5-21; 6-całk; 7-18; 8-8; 9-28; 10-18
ZBROJA: ubranie; OGR. -; OB bl./dal. +28/+28; WYP 40/50/60

7. Człowiek z drugiej strony lustra (Komnata Tysiąca Luster)

CZŁOWIEK Z LUSTRA; CHAR N; PDośw. 50.

ŻYW 300; SF 160; ZR 120; SZ 110; INT 100; MD 110; UM 75; CH 100; PR 120
ODPORNOŚCI: 1-46; 2-36; 3-56; 4-46; 5-46; 6-46; 7-46; 8-46; 9-56; 10-46

BRON 1: rapier; bgł: 135, TR 163; opóz. 2; SKUT 220 kt; OB +26; SP B; AT 1

ZBROJA: ubranie; OGR. -; OB bl./dal. +99/+73; WYP 10/15/20

Człowiek z drugiej strony lustra nie może zostać zraniony w normalny sposób. Jedynie stłuczenie każdego lustra powoduje na jego ciele niewielką ranę. Kiedy zostanie zbite ostatnie lustro, Człowiek umiera. Można go zranić również bronią silnie magiczną.

8. Mężczyzna w czarnym płaszczu (Scena Finałowa)

MEŻCZYŻNA (wojownik-złodziej poz. 4-4); CHAR N; PDośw. 40.

ŻYW 140; SF 160; ZR 140; SZ 130; INT 120; MD 130; UM 75; CH 100; PR 120
ODPORNOŚCI: 1-62; 2-52; 3-72; 4-62; 5-52; 6-65; 7-55; 8-45; 9-55; 10-45

BRON 1: sztylet; bgł: 130, TR 160; opóz. 1; SKUT 100 kt; OB +15; SP S; AT 5

BRON 2: miecz krótki; bgł: 130, TR 160; opóz. 3; SKUT 140 kt; OB +24; SP S; AT 3

ZBROJA: ubranie + magia; OGR. -; OB bl./dal. +158 (+167)/+143; WYP 110/115/120

Broń jest powleczona śmiertelną trucizną (rzut na 6 lub śmierć – jeśli rzut był udany to tylko 200 ran). Posiada 4 porcje tej trucizny.

Na imię ma Horacio i jest jednym z najwierniejszych sług Mercy'ego. Ma brata bliźniaka, zakłętą w kamień (patrz **Kapliczka**), który kradnie dla niego cienie przypadkowych ludzi (nie jest to czar czarnoksiężski **Kradzież Cienia**), odwiedzających czasem samotną kapliczkę w jednym z zakątków Ogrodów. Cienie przydają się później w różnych sprawach (m.in. spektaklach teatralnych). Horacio jest jednak złodziejem honorowym i byłym właścicielem wypłaca zawsze skromne, bo skromne, odszkodowanie w wysokości 1 szt. srebra. Brak cienia nie szkodzi w jakiś nadzwyczajny sposób, lecz na dłuższą metę powoduje dyskomfort psychiczny, złą sławę, a nawet podejrzenia o konszachty z demonami.

Horacio będzie starał się unikać walki, lecz w ostateczności podejmie samoobronę, wspomagany przez strażników.

9. Kobieta w czarnej sukni (Scena Finałowa)

KOBIETA (czarnoksiężnik poz. 6); CHAR CZ; PDośw. 60.

ŻYW 100; SF 80; ZR 120; SZ 110; INT 130; MD 130; UM 150; CH 140; PR 170
ODPORNOŚCI: 1-75; 2-65; 3-70; 4-60; 5-75; 6-40; 7-40; 8-40; 9-55; 10-40

BRON 1: sztylet; bgł: 100, TR 120; opóz. 1; SKUT 80 kt; OB +10; SP B; AT 3

ZBROJA: ubranie + magia; OGR. -; OB bl./dal. +108/+98; WYP 60/65/70

Różdżka z dziesięcioma Magicznymi Pociskami.

Nikt nie wie, jak ta dama ma na imię i skąd przybywa. Wysoka, szczupła, w wieku z wyglądu około trzydziestu lat, równie dobrze mogła przekroczyć czterdziestkę. Wykorzysta każdą możliwość, by zniszczyć ewentualnych przeciwników. Za wszelką cenę i do ostatka broni kryształowej kuli (jeśli zdoła ją zabrać po egzekucji Torste). Bezwzględna i okrutna. Czary do wyboru MG.

10. Zbiry (Scena Finałowa [2], towarzyszą Kobiecie w czarnej sukni)

ZBIRY (wojownicy poz. 10); CHAR PZ; PDośw. 80.

ŻYW 170; SF 240; ZR 120; SZ 110; INT 100; MD 120; UM 75; CH 70; PR 70
ODPORNOŚCI: 1-75; 2-65; 3-85; 4-75; 5-65; 6-60; 7-60; 8-60; 9-70; 10-60

BRON 1: miecz długi; bgł: 175, TR 211; opóz. 4; SKUT 300 tn; OB +40; SP 2S; AT 3

ZBROJA: luskowa typ. + tarcza typ.; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. +104/+64; WYP 60/110/75

Bezwzględni, bez najmniejszych chędochów litości. W pierwszej kolejności chronią Kobiętę w czarnej sukni, dopiero potem własne życie.

11. Kat (Scena Finałowa)

KAT (wojownik poz. 2); CHAR PZ; PDośw. 20.

ŻYW 120; SF 240; ZR 100; SZ 80; INT 90; MD 100; UM 50; CH 40; PR 50
ODPORNOŚCI: 1-45; 2-35; 3-55; 4-45; 5-35; 6-41; 7-41; 8-41; 9-51; 10-41

BRON 1: miecz dwuręczny; bgł: 140, TR 173; opóz. 6; SKUT 330 tn; OB +36; SP B; AT 1

ZBROJA: ubranie; OGR. -; OB bl./dal. +86/+50; WYP 10/15/20

12. Kobieta w białej sukni (Scena Finałowa)

KOBIETA; CHAR ND; PDośw. 1.

ŻYW 85; SF 80; ZR 70; SZ 60; INT 120; MD 130; UM 75; CH 140; PR 170

ODPORNOŚCI: 1-39; 2-29; 3-49; 4-39; 5-29; 6-16; 7-16; 8-16; 9-26; 10-16

ZBROJA: ubranie; OGR. -; OB bl./dal. +23/+23; WYP 10/15/20

Nazywa się Jerdalla Toy, jest matką Torste, a żoną Mercy'ego. Wysoka, wiotka kobieta w wieku trzydziestu kilku lat, o arystokratycznych rysach twarzy. Można by długo snuć opowieść o jej nieszczęśliwym życiu, ale nie ma to większego znaczenia w tej historii, gdyż i tak zginie, zaszytletowana w tłumie (MG powinien tego dopilnować).

13. Mercy baron Wildgarden (Scena Finałowa)

BARON (wojownik poz. 12); CHAR PN; PDośw. 150.

ŻYW 200; SF 280; ZR 130; SZ 120; INT 130; MD 140; UM 110; CH 180; PR 140

ODPORNOŚCI: 1-90; 2-80; 3-100; 4-105; 5-80; 6-100; 7-100; 8-100; 9-110; 10-90

BRON 1: rapier; bgł: 195, TR 236; opóz. 2; SKUT 310 kt; OB +34; SP 2S; AT 3

ZBROJA: ubranie; OGR. -; OB bl./dal. +117/+83; WYP 10/15/20

Specjalny atak: potrafi u osób w promieniu 2 km (u strażników rezydencji niezależnie od odległości) wywołać rany (raz na rundę) wyglądające jak cios zadany przez niedźwiedzia (250 tn. ran). Cios ten traktowany jest formalnie jako atak tnącą bronią silnie magiczną.

Mercy był właścicielem Ogrodów Chaosu (dawniej Ogrodów), synobójcą, człowiekiem przegranym. W młodości lekkomyślnie zawarł pakt z siłami Chaosu, w zamian za nadprzyrodzone moce obiecując duszę swego nienarodzonego dziecka. Początkowo bawił się swoją nową władzą, nie zastanawiając się nad konsekwencjami decyzji i czynów. Dopiero po kilku latach zrozumiał, jak okrutnie został oszukany. Moce, którymi się tak upajał, nie dały mu władzy nad światem. W końcu pojął, że za niewinne życie kupił kilka kuglarskich sztuczek. Mniej czy bardziej potężnych, ale tylko sztuczek. I mimo że wiedział, jak wysoką przyjdzie mu cenę zapłacić, nie zamierzał uchylać się od układu. Od kilku lat, od kiedy Torste przestał być dzieckiem, sprawy wymknęły się mu spod kontroli. Przed żoną i synem udawało mu się utrzymać iluzję samodzielnej i niepodważalnej władzy, lecz służba wiedziała swoje. Z upływem lat coraz częściej pojawiali się w Ogrodach tajemniczy goście. Niejednokrotnie słyszano jak wyszydzają i grożą Mercy'emu, grożą mu w jego własnym domu! Z biegiem czasu przestał używać swej mocy, zapominając prawie wszystkie umiejętności, którymi kiedyś go wynagrodzono. Popadał w coraz większe ośpienie, przerywane wybuchami szału, zaczął znacznie nadużywać – delikatne określenie... – alkoholu, którego kiedyś nie cierpiał. Jego „opiekunowie” zauważyli ten upadek, lecz nie przeszkadzali mu. Dzień Urodzin, dwudziestych urodzin Torste, zbliżał się szaleńczym kołowrotem pędzących coraz szybciej tygodni, miesięcy, wiosen i jesieni.

Kiedy Torste, przeczuwając co się święci, uciekł samotnie w odległe góry, Mercy na kilka tygodni pozbył się swego koszmaru. W głębi duszy modlił się gorąco do dawno porzuconych bogów, by jego synowi się udało. Aby Torste zniknął, zapadł się pod ziemię i tam przeczekał tę Straszna Noc.

Ale goście czuwali. I wzięli sprawy w swoje ręce.

Nie wiadomo, jakich argumentów i gróźb użył (słyszano pełen bólu skowyt, gdy Mercy „naradzał się” z nimi w ustronnym gabinecie), jednak od tego czasu baron Wildgarden sumiennie i dokładnie wypełniał ich polecenia.

W godzinę po pogrzebie Torste i Jerdalli, Mercy powiesił się w swojej sypialni (ten ostatni fakt miał miejsce oczywiście tylko wtedy, jeśli baron nie został zabity przez bohaterów w Wewnętrznym Ogrodzie).