Oskar Usarek

Wesołego Halloween

Quentin 2009

XI edycja konkursu Quentin została hojnie wsparta przez następujące firmy i osoby:

konwent Avangarda, wydawnictwo Kuźnia Gier, księgarnię internetową solaris.pl, sklep sfan.pl, kapitułę konkursu.

Partnerzy Quentina

XI edycja konkursu Quentin została objęta patronatem przez trzy serwisy skierowane do miłośników gier i fantastyki. Zwycięskie scenariusze zostały opublikowane na ich łamach.

paradoks.net.pl | polter.pl | valkiria.net

Konkurs na najlepszy scenariusz do gry fabularnej

Do finału konkursu zakwalifikowały się następujące osoby (w kolejności alfabetycznej):

Paweł "Aesandill" Bogdaszewski – za scenariusz "**Zabić mutanta**" (Neuroshima)
Michał Michta – za scenariusz "**Opowieści Zenrejskie**" (WFRP)
Wojciech Rzadek i **Jakub Surówka** – za scenariusz "**Sztuka życia**" (L5K)
Oskar Usarek – za scenariusz "**Wesołego Halloween**" (autorski)
Paweł Walczak – za scenariusz "**Człowiek człowiekowi wilkiem**" (Werewolf: the Forsaken)

W roku 2009 w skład kapituły przyznającej nagrodę wchodzili:

Marcin Blacha, Wojciech Doraczyński, Artur Ganszyniec (przewodniczący), Piotr Koryś, Magdalena Madej-Reputakowska, Tomasz Z. Majkowski, Michał Markowski, Piotr Odoliński (miejsce rotacyjne), Maciej Reputakowski, Aleksander Ryłko, Michał Sołtysiak (sekretarz), Joanna Szaleniec.

Więcej o nagrodzie na stronie konkursu pod adresem **www.quentin.rpg.pl**

Oskar Usarek

Wesołego Halloween

Ilustracje
Mateusz "Nightwind" Bielski

The ghosts of all things past parade,
Emerging from the mist and shade
That hid them from our gaze,
And, full of song and ringing mirth,
In one glad moment of rebirth,
And again they walk the ways of earth
As in the ancient days.

John Kendrick Bangs

WSTĘP

Witamy w Hallow Hills – niewielkiej, typowej amerykańskiej wiosce, skrytych na skraju lasu z jednej strony, i rozległych pól kukurydzy z drugiej. Kto mógłby podejrzewać, że w takim miejscu może wydarzyć się coś niezwykłego i przerażającego równocześnie? Ci, którzy często oglądają horrory. Na poniższych stronach opisany jest scenariusz, rozgrywający się w tej niewielkiej miejscowości. Na graczy podczas rozgrywania tego jednostrzałowego scenariusza czekają wyzwania, starcia z duchami, niebezpieczeństwa, a także jazda na deskorolce i strzelanie z procy. Zapraszam.

PODSTAWY

Poniższa przygoda przygotowana jest na pojedyncze posiedzenie z graczami – jej rozegranie powinno zająć w przybliżeniu trzy lub cztery godziny. Jeśli jesteś, Mistrzu, przyzwyczajony do dłuższych sesji, w końcowej części tekstu znajdziesz wskazówki, pozwalające na przedłużenie tej przygody na tyle, na ile jest ci to potrzebne.

Scenariusz dostarcza przygotowane postacie graczy – dwie męskie i jedną żeńską. Gracze wcielą się w postacie dzieci w wieku dziesięciu lat, żyjących w niewielkiej miejscowości Hallow Hills. Nie daj się zwieść, Mistrzu, dziecięcymi postaciami – scenariusz można rozegrać w klimacie horroru niemal bez elementów humorystycznych.

Do poprowadzenia przygody przydatny będzie zestaw sztonów. Sztonami mogą być dowolne, niewielkie przedmioty, takie same dla wszystkich graczy, na przykład karty bądź monety. Do rozgrywki powinno wystarczyć piętnaście takich sztonów.

Wskazówki dotyczące rozgrywania przygody, dodatkowych motywów, doboru muzyki, znajdują się na końcowych stronach tekstu. Na końcu znajduje się również mechanika, stworzona na potrzeby scenariusza.

Podczas tworzenia i prowadzenia przygody moimi głównymi inspiracjami były filmy Tima Burtona oraz dzieła Neila Gaimana. Znajomość prac tych autorów może być pomocna przy utrzymaniu dedykowanej konwencji – lektura nie jest jednak wymagana przed rozgrywką.

SZTONY

Podczas rozgrywki gracze mogą używać sztonów, żeby aktywować specjalne umiejętności swoich postaci. Używając sztonu, oddają go Mistrzowi Gry, a umiejętność zostaje natychmiast aktywowana. Każdy szton może być użyty tylko raz. Gracze mogą otrzymywać sztony podczas przygody, podczas wykonywania akcji zgodnych z chara-kterem swoich postaci – momenty, w których to następuje, są wyraźnie zaznaczone w scenariuszu.

Wszyscy gracze zaczynają rozgrywkę wyposażeni w dwa sztony.

O CO CHODZI

Głównym bohaterem naszej przygody jest amerykański wynalazca, który uważa siebie za geniusza – ba, nawet za kogoś więcej, za kogoś, kto może bawić się w Boga. Nazywa się on Maurice Conchis. Podczas Drugiej Wojny Światowej pracował dla amerykańskiego rządu i zajmował się projektami broni. Przez wiele lat pracował nad swoim największym dziełem, niebezpieczną maszyną. Rząd uznał jednak projekt Conchisa za pomylony, a sam wynalazca został wyśmiany i odrzucony. Zgorzkniały naukowiec wrócił do rodzinnej miejscowości, którą opuścił wiele lat temu – do Hallow Hills, aby tam pracować dalej nad swoją maszyną.

Stworzona przez Maurice Conchisa broń to machina sprawiająca, że największe lęki osób jej używających stają się rzeczywistością. Maszyna ta w dosłowny sposób jest w stanie tworzyć potwory – bestie, które na co dzień istnieją tylko w wyobraźni, ukryte tak głęboko, że pojawiające

się tylko w koszmarnych snach. Naukowiec postanowił oczywiście przetestować swój wynalazek – jak każdy zwariowany wynalazca ma w zwyczaju, na sobie. Machina odnalazła najgłębszy lęk Conchisa, istotę, której podświadomie bał się od dzieciństwa, i powołała ją do życia. W ten sposób narodził się Łapacz – potwór, który będzie miał ogromne znaczenie podczas rozgrywania przygody.

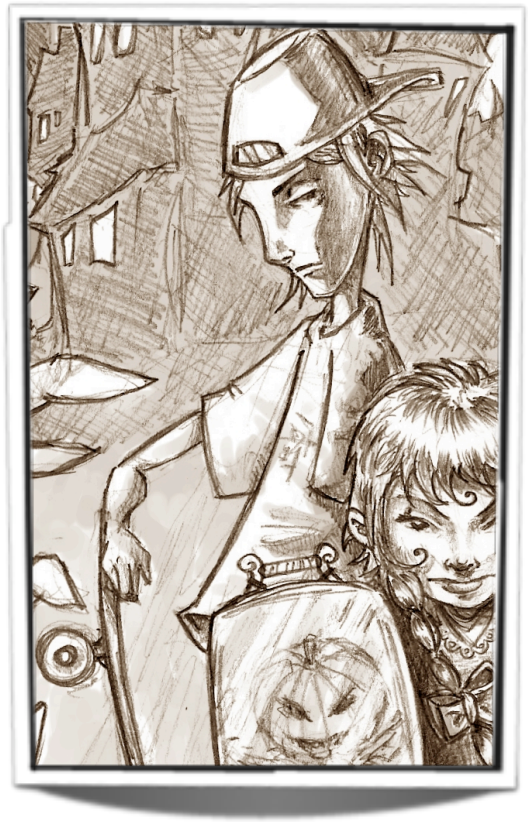
Wiedząc, że maszyna działa, Maurice Conchis zdecydował się na bardziej drastyczne posunięcie. W wiosce mieszka chłopak o imieniu Johnny. Temu nieco dziwnemu ośmiolatkowi niezwykle często przytrafiają się koszmarne sny. Chłopiec zostaje schwytany przez Łapacza, a potem podłączony do maszyny Conchisa. Kiedy lęki chłopca zostają urzeczywistnione w miasteczku rozpoczyna się prawdziwe piekło.

A to wszystko dzieje się w dniu 31 października – w Halloween.

BOHATEROWIE GRACZY

W tej przygodzie gracze wcielają się w nietypowych bohaterów – przyjdzie im wcielić się w trójkę rezolutnych, zdolnych dziesięciolatków, mieszkańców Hallow Hills. W związku z wiekiem bohaterów nie mają oni klasycznych profesji, nie znaczy to jednak, że nie posiadają szczególnych i przydatnych umiejętności.

VICTOR to elegancki, ładny chłopak, wysoki jak na swój wiek. Ma błyszczące, błękitne oczy, poważne spojrzenie i nieco melancholijny głos. W Hallow Hills jest uznawany przez pozostałe dzieci za nieformalnego przywódcę: głównie dlatego, że Victor dba o wszystkich swoich przyjaciół i zawsze gotów jest im pomóc w potrzebie, nawet, gdy kłopoty są zbyt poważne jak na dziesięciolatka. Poza tym jest mistrzem deskorolki – dzięki swoim umiejętnościom jest w stanie poruszać się niezwykle szybko. Rzadko rozstaje się ze struganym przez siebie kijem, służącym w jego wyobraźni za miecz.



Szton: Victor dzięki deskorolce jest niesamowicie szybki, a nawet bez niej jego pomocna dusza pomaga mu w starciach. Kiedy Victor wydaje szton może natychmiast wykonać dodatkową akcję – niezależnie od okoliczności.

EDWARD jest znany w całym Hallow Hills jako rozrabiaka i huncwot. Jeśli coś zostało zepsute, szyba wybita, płotek przewrócony – to prawie na pewno jego wina. Nie wynika to ze złośliwości Eda, raczej z jego wrodzonej umiejętności wpadania w kłopoty. Jest zadziorny i dumny, skory do udowadniania swoich racji. Zrobi wszystko dla swoich najlepszych przyjaciół, ale w przeciwieństwie do Victora nie jest altruistą i nie zawsze jest gotów wystawić się na lanie w imieniu reszty dzieciaków z miasteczka.

Bronią używaną przez Edwarda jest proca, którą posługuje się z niezwykłą skutecznością. Nigdy nie rozstaje się ze swoim narzędziem, czego nienawidzą wszyscy mieszkańcy miasteczka, oprócz szklarza.

Szton: Edward jest mistrzem procy i jest w stanie trafić cel niemal w każdych warunkach. Wydając szton gracz automatycznie zdaje test strzału z procy, niezależnie od poziomu trudności.

SALLY to śliczna dziewczynka, uwielbiana niemal przez wszystkich mieszkańców Hallow Hills. Zawsze miła, grzeczna i uprzejma, ubrana w ładne sukienki, wzbudza sympatię niemal wszystkich. Jest przy tym niesamowicie inteligentna – a w porównaniu do swoich dwóch najlepszych przyjaciół to geniusz. W przeciwieństwie do Victora i Edwarda Sally potrafi płynnie czytać i pisać. Jest specjalistką od rozmowy, wszelkiego rodzaju zagadek i łamigłówek.

Szton: Sally ma tą niezwykłą zdolność, że prawie zawsze udaje się jej dostać to, o co prosi – dzięki wrodzonemu sprytowi, inteligencji i uroczemu uśmiechowi. Wydając szton automatycznie zdaje test Rozmowy.

GŁÓWNI BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

JOHNNY to młodszy (ośmioletni) przyjaciel bohaterów graczy. W czwórkę tworzą typową „paczkę" – zawsze bawią się i wędrują razem. Johnny często cierpi na koszmary senne i odbija się to na jego kondycji fizycznej i nieprzystępnym zazwyczaj humorze, ale bohaterom graczy zazwyczaj udaje się do rozweselić.

BUTCH ma już trzynaście lat i przewodzi grupie pięciu nastolatków, których główną rozrywką jest gnębienie paczki bohaterów graczy. Podczas sesji nie raz zalezie im za skórę.

DZIADEK ICHABOD jest jednym w niewielu dorosłych, którzy będą mogli przydać się graczom podczas tej przygody. Pradziadek Sally ma już osiemdziesiąt lat, rzadko kiedy rusza się z domu. Jest weteranem Pierwszej Wojny Światowej. Zawsze ma jakąś ciekawą historię do opowiedzenia.

MOLLY to urocza dziewięciolatka o ślicznym uśmiechu. Uświadom gracza odgrywającego Edwarda, że jego postać ma słabość do Molly. Ona jako jedyna jest w stanie skłonić go do zaprzestania psot... na krótki czas, oczywiście.

GŁÓWNY ZŁY

Choć część „O co chodzi?" przedstawia Maurice Conchisa jako głównego złego, nie musi to być do końca prawdą. Konstrukcja przygody sprawia, że gracze mogą skupić swoją uwagę w zasadzie na dowolnym z widm, które spotkają na swojej drodze – i to ono może okazać się naczelnym przeciwnikiem. Maurice Conchis jest niezwykłą postacią pod względem zarówno mechanicznym, jak i fabularnym – aż do finału nie powinien pojawiać się osobiście. W wyobraźni postaci graczy przedstawia się jako straszny i okrutny mężczyzna, który gotów jest ukarać każdego mieszkańca Hallow Hills, który śmiałby wtargnąć na jego posiadłość.

MIESZKAŃCY HALLOW HILLS

Mimo, że miasteczko jest nieduże, nie w sposób jest wymienić tutaj wszystkich jego mieszkańców. Musisz wykazać się, Mistrzu, pewną inwencją, jeśli gracze postanowią odwiedzić nietypową lokacje i porozmawiać ze znajdującymi się tam postaciami. W toku przygody zobaczysz jednak, że większość dorosłych jest tylko statystami, czekającymi, aż bohaterowie graczy uratują ich z opresji.

Rodzice Victora – Ojciec jest pisarzem, matka zmarła rok temu (od tamtego czasu chłopak bardzo spoważniał), mieszka w domu z ogródkiem w centrum miasteczka.

Rodzice Edwarda – Rolnicy. Mieszkają w dużym domu na samym skraju pola kukurydzy.

Rodzice Sally – Nauczyciele uczący w najbliższym mieście. Mieszkają w domu i prowadzą w Hallow Hills niewielką księgarnie.

Sprzedawca cukierków – Pan Cotton, lubiany przez dzieci starszy mężczyzna, prowadzący sklep z łakociami.

Pastor – Dzieciaki widują go co niedziele, ale nie utrzymują kontaktów, bo jest przecież taki nudny…

Burmistrz – Niski śmieszny mężczyzna z tysiącami dziwnych pomysłów, jak uczynić Hallow Hills przyjaźniejszym i weselszym.

Służąca pana Conchisa – Tajemnicza i milcząca kobieta, pojawiająca się w miasteczku tylko po to, żeby robić zakupy. Tak się przynajmniej zdaje…

Pani Wilhelmina – Prowadzi sklep spożywczy. Największa gaduła i przekupka w całym Hallow Hills, a jednocześnie obiekt najliczniejszych psot ze strony dzieciaków.

ZACZYNAMY

O BOHATERACH I KSIĘŻNICZKACH

Przygoda rozpoczyna się w nietypowy sposób – zupełnie inną przygodą. Zacznij opisywać zamek rządzony przez złego czarnoksiężnika. Zamek jest otoczony przez las pełen straszydeł i demonów. Gracze na czas tej sceny wcielają się w trzech herosów – rycerza na białym koniu, dzielnego łucznika i uczonego maga. Ich zadaniem jest uratować księżniczkę z zamku. Pozwól im zabawić się tymi postaciami – w tej krótkiej, epickiej opowieści gracze mogą robić wszystko co im się podoba – zabijać demony dziesiątkami, pokonywać smoki i ratować księżniczki. Doprowadź historię do ciekawej sceny – na przykład takiej, w której bohaterowie zostają okrążeni przez poplecznikow czarnoksiężnika. Wtedy rozlega się głos matki Sally, która woła dzieci na dół.

Dziadek Ichabod przerywa swoją opowieść o zamku i czarnoksiężniku, której dzieci (bohaterowie graczy oraz Johnny) słuchały z przejęciem. Staruszek z uśmiechem obiecuje, że niedługo opowie im ją do końca, póki co muszą jednak zejść na dół i dowiedzieć się, czego chce od nich matka Sally. Dopiero teraz rozpoczyna się właściwa przygoda.

NAJWESELSZE HALLOWEEN

Niewiele jest innych okazji na które czeka się w Hallow Hills z taką niecierpliwością, jak na Halloween. Wszystkie dzieci z miasteczka uwielbiają przebieranki i wieczorne chodzenie po domach – zawsze wracają do domów z workami pełnymi łakoci (do czego wydatnie przyczynia się Pan Cotton, właściciel sklepu z cukierkami). Zanim jednak dojdzie do świątecznych zabaw, bohaterowie graczy zmuszeni są do pewnych przygotowań na prośbę swoich rodziców – teraz konkretnie chodzi o zerwanie kilku ładnych dyń, żeby przystroić domy na wieczorne straszenie.

Gracze mogą, o ile zechcą, przespacerować się po miejscowości, eksplorując scenerię bądź wdając się w interakcję z BN-ami – albo zapoznając się między sobą. Być może, wcielając się w postacie dzieci, przyjdzie im ochota na psoty i głupie żarty – są one miło widziane – im weselej będzie graczom w tym momencie przygody, tym większe będzie przygnębienie nadchodzącymi bardziej ponurymi fragmentami. Postaraj się, mistrzu, żeby gracze spędzili w miasteczku trochę czasu – to ich jedyna okazja, żeby nacieszyć się urodą zdrowego społeczeństwa, zanim zaczną dziać się dziwne rzeczy.

Pierwszym elementem, który powinien rzucić się im w oczy jest służąca tajemniczego pana Conchisa. Jej widok w miasteczku to rzadkość, więc za każdym razem wzbudza liczne uwagi (zwłaszcza ze strony pani Wilhelminy, miejscowej sklepikarki). Gracze będą mogli dostrzec (**Test Sprytu, 15**), że służąca jest wyraźnie zdenerwowana, nawet przestraszona. Jednak żadne próby rozmowy nie wywrą na niej wpływu – jest zbyt zaabsorbowana swoimi sprawunkami, żeby zwrócić uwagę na dzieci. W mieście robi zakupy, pojawia się na chwilę u rodziców Sally, żeby wziąć książki zamówione przez pana Conchisa i wraca do rezydencji na wzgórzu, gdzie postronni nie mają wstępu.

Gdy gracze przechodzą uliczkami miasteczka (nieważne, czy zwiedzają je, czy też od razu wyruszają po dynie), niechybnie napotkają na bandę Butcha. Grupa trzynasto -czternastolatków pod wodzą bysiora nie przegapi żadnej okazji, żeby pognębić młodszych złośliwościami czy kuksańcami. Podczas tej sceny może dojść do bijatyki, bądź gracze mogą wykorzystać swoje zdolności żeby uniknąć starcia (**Rozmowa + Spryt, 20**) – w każdej sytuacji gracze mają pierwszą okazję, żeby przetestować mechanikę walki zanim pojawi się prawdziwe zagrożenie. Walka zostanie przerwana zanim gracze zostaną

poważnie zranieni (gdy w pobliżu pojawiają się dorośli, Butch i jego grupa natychmiast uciekną). Jeśli gracze stracili kostki podczas tego starcia, matka Sally może przywrócić ich do pełni zdrowia (dzięki apteczce) – to jedyny moment w przygodzie, kiedy gracze mają komfort takiego leczenia.

Edward zyskuje szton, jeśli Butch straci przynajmniej dwie kostki..

Sally zyskuje szton, jeśli nie dojdzie do fizycznego starcia.

Victor zyskuje szton, jeśli Sally nie utraci żadnej kostki.

Przed opuszczeniem miasteczka gracze powinni natrafić także na Molly. Ta urocza ośmiolatka wałęsa się po miasteczku, a na widok Edwarda uśmiecha się przyjaźnie. Uświadom gracza odgrywającego Eda, że często popisuje się przed młodszą dziewczyną i że ma do niej pewną słabość. Będzie to wykorzystane w dalszej części przygody.

Prędzej czy później (byle przed wieczorem) gracze trafią na pole, gdzie rosną dynie. Pomarańczowych warzyw przed krukami pilnuje strach na wróble. Strach ma na piersi tabliczkę z imieniem – Jack. Oczywiście, jak przystało na stracha z małej amerykańskiej miejscowości, ma dynię zamiast głowy.

Johnny opowiada graczom o śnie, który miał ostatniej nocy. Śniło mu się, że Jack przebudził się i sięgnął po kosę, aby nocą czyhać na mieszkańców miasteczka, którzy mieli pecha znaleźć się poza domem. Postaraj się, Mistrzu, zawrzeć nutę strachu w głosie bohatera niezależnego. Uświadom graczom, że nie jest to pierwsza taka opowieść Johnny'ego, który wyjątkowo często miewa ponure sny. Po zakończeniu opowieści chłopca pogoda zmienia się dramatycznie – niebieskie do tej pory niebo zasnuwają ciemne chmury, w niebo wznosi się chmara kruków – efekt uboczny uruchomienia maszyny pana Conchisa. W tym właśnie momencie pojawiają się pierwsze zaburzenia rzeczywistości, które już wkrótce przybiorą na sile. Od tej pory w przygodzie nie będzie już słońca – zupełnie jakby wieczór nastał przed czasem, a świt nie zamierzał wstawać.

ŁAPACZ

Gracze po zdobyciu dyń zapewne postanowią wrócić do miasteczka, droga jednak, ku ich zaskoczeniu, okazuje się zmieniona. Do tej pory, aby dotrzeć do upraw warzyw, wystarczyło przejść przez kilkusetmetrowy skraj lasu – teraz zaś droga prowadzi głęboko między drzewa. Przy wyjątkowo szarym niebie konary wyglądają niczym dłonie, czyhające, aby pochwycić graczy. Znalezienie drogi wymaga od nich sporo rozumu (**Szukanie + Spryt, 20**) – ścieżka wije się prze tereny, jakich postacie nigdy nie widzieli. Zwracaj im uwagę co jakiś czas na konary drzew, przypominając skojarzenie z dłońmi o długich palcach – wkrótce, jak już gracze znajdą się w głębi lasu, jeden z konarów ożyje i pochwyci zaskoczonego Johnny'ego.

Oznacza to, że graczy znalazł **Łapacz** – najgroźniejsze z widm, z jakim przyjdzie im się spotkać podczas gry, potwór zrodzony ze snów Maurice Conchisa. Gdy wychodzi z cienia wygląda jak groteskowy mężczyzna z workiem na plecach (w którym teraz trzyma Johnny'ego), o potwornie długich palcach, przeznaczonych do łapania dzieci. Walka z poczwarą nie przyniesie większych rezultatów – jeśli gracze podejmą się starcia przekonają się, że bestia jest naprawdę silna. Najpotężniejsze widmo tej przygody póki co nie jest wobec graczy agresywny – ma za zadanie przekazać porwane dziecko Conchisowi, więc szybko straci zainteresowanie pozostałą trójką. Kiedy wskoczy na konary drzew, zniknie – gracze pozostaną sami w leśnej głuszy.

Victor zyskuje szton, jeśli do ostatniej chwili starcia próbuje uratować Johnny'ego.

SNY JOHNNY'EGO

Trójka graczy pozostaje sama w mrokach lasu. **Łapacz** po porwaniu Johnny'ego umyka między konary drzew. Wydostanie się z lasu zajmie graczom trochę czasu – wymaga jednego testu **Siły**, jednego **Odwagi** i jednego **Sprytu** (**Trudność 15**). W czasie, kiedy oni przedzierają się między drzewami, starając się znaleźć drogę powrotną do Hallow Hills, Maurice Conchis podłącza małego Johnny'ego do swojej maszyny, tworząc nowe strachy, których w umyśle chłopca znajduje się bardzo wiele.

Gracze wyjdą z lasu tylko po to, żeby trafić do punktu wyjścia – do pola z dyniami, pilnowanego wcześniej przez stracha na wróble o imieniu Jack. Teraz jednak słup, do którego przyszpilony był strach, stoi pusty. Tym razem droga do miasteczka jest znów widoczna, prowadząca tak, jak normalnie, na skraju lasu, jednak nie zgadza się jedna rzecz – na skraju pól widać ponury cień chudego mężczyzny o nieproporcjonalnie wielkiej głowie, dzierżącego w dłoniach wielką kosę. Strach na wróble zamienił się pod wpływem wyobraźni Johnny'ego w **Kosiarza**, czyhającego na tych, którzy chcą opuścić Hallow Hills.

Edward otrzymuje szton, jeśli skłoni drużynę do natychmiastowej walki z Kosiarzem.

Sny Johnny'ego doprowadziły do powstania także innych widm. Poza tym, **Łapacz** nie próżnuje i wciąż poluje na młodych mieszkańców Hallow Hills. Każde kolejne użycie maszyny zwiększa ilość potworów, z jakimi przyjdzie się zmierzyć graczom. Im szybciej będą działać, tym mniej potworów stanie na ich drodze – nie zdadzą sobie z tego sprawy, jeśli od początku będą działać szybko, ale możesz ich, Mistrzu, karać w ten sposób na opieszałość.

INNE HALLOW HILLS

Wracając do Hallow Hills gracze odkrywają nowe oblicze swojej rodzinnej miejscowości. Ludzie poznikali z uliczek, okiennice się pozamykane. Jedynymi osobami, krążącymi po ulicach, są inne dzieci, jednak i one nie wychylają się za bardzo z powodu kolejnego z widm. Po niebie krąży **Nietoperz**, ogromny skrzydlaty stwór o ludzkiej twarzy, kąsający wszystkich, którzy krążą po korytarzach. Na domiar złego **Kosiarz** (o ile gracze nie rozprawili się z nim wcześniej), szedł za graczami i teraz krąży wokół wioski po wąskim okręgu, znacznie zawężając pole działania graczy.

Już wkrótce po przybyciu do Hallow Hills gracze zdadzą sobie sprawę, że nie mogą liczyć na dorosłych. Ci kryją się w domach, nie rozumiejąc natury katastrofy. Pewnie, daliby sobie radę, gdyby chodziło o powódź albo pożary – ale ogromne nietoperze i nagłe zmiany rzeczywistości? To coś, z czym dorośli nie dają sobie rady – ba, coś, co z trudem ogarniają. Przerażeni pełnoletni nie są w przygodzie żadną pomocą. Gracze muszą mieć świadomość, że wszystko leży w ich rękach.

POMOC BUTCHA

Jedną z niewielu osób, które krążą jeszcze po ulicach Hallow Hills jest Butch i dwójka (zaledwie dwójka) jego pomagierów. Przewodniczący bandy wygląda na przerażonego tym, co się dzieje – coraz liczniejszymi zniknięciami dzieci, **Nietoperzem**, **Kosiarzem** i **Łapaczem** (ten ostatni krąży już po miejscowości, znienacka atakując dzieci i pakując je do swojego worka). Butch mówi, że trójka chłopców z jego grupy już została uprowadzona przez potwora, a on krąży po mieście, żeby ich odnaleźć. Butch deklaruje graczom, że od dzisiaj przestanie ich dręczyć, a zacznie pomagać. Póki co szuka Molly, znanej postaciom (a zwłaszcza Edwardowi), dziewczyny. Tłumaczy, że jeden z jego zaginionych przyjaciół to jej brat (to akurat prawda) i że chce upewnić się, że dziewczynce nic nie zagraża.

Butch jednak już wcześniej w scenariuszu dał graczom do zrozumienia, że jest postacią negatywną. Jeśli pamiętają o jego wcześniejszym zachowaniu nie przeżyją teraz gorzkiego rozczarowania. Butch w rzeczy samej szuka Molly – jednak na polecenie Conchisa, do czego jednak się nie przyzna. Chłopak taki jak Butch, miłujący się w znęcaniu nad bliźnimi, chętnie przyjął możliwość dręczenia ich przez Conchisa. Butch może przywoływać Łapacza za pomocą specjalnego dzwonka, kierując go na kryjówki dzieciaków. Obróci się także przeciwko graczom, jeśli zdoła ich rozdzielić lub skłócić. Jego banda składa się teraz tylko z dwóch pomagierów – pozostała trójka pomaga Conchisowi okiełznać już uprowadzone dzieci.

Sally zyskuje szton, jeśli zdoła przekonać pozostałych graczy, aby nie ufać Butchowi i nie przyjmować jego pomocy.

MOLLY

Zapewne Edward będzie pierwszym, który postanowi odnaleźć swoją przyjaciółkę. Poszukiwania najlepiej będzie rozpocząć od domu, w której mieszka dziewczyna ze swoim bratem i matką. Znajduje się on blisko centrum wsi, na tyle blisko, że widać bibliotekę, prowadzoną przez rodziców Sally. Posiadłość jest piętrowa oraz podpiwniczona. W całym budynku panują ciemności – gracze wkrótce przekonają się, że w cieniach kryje się kolejne z widm, **Pan Mroku**. Potwór ten może pojawiać się tylko w ciemnych miejscach – i każde nakierowanie na niego światła powoduje u niego utratę kostek. Mimo tego, jest on wystarczającym przeciwnikiem dla graczy. Alternatywnym sposobem pokonania potwora – być może nawet bez walki – jest otoczenie go światłem, przez co ten straci możliwość poruszania się.

Po rozprawieniu się z przeciwnikiem gracze odnajdą Molly, schowaną w kącie swojego pokoju, ściskającą w dłoni dopalającą się świeczkę. Dziewczyna jest przerażona licznymi widmami i przekonana, że kolejny potwór czai się po jej łóżkiem. Słyszała przed chwilą jego oddech i szepty. Gracze po zajrzeniu pod mebel niczego nie dostrzegą – nie oznacza to wcale, że widmo spod łóżka nie istnieje.

Molly po swoim uwolnieniu będzie starała się trzymać możliwie blisko bohaterów graczy – może się jednak zdarzyć, że ci o niej zapomną. Dziewczyna padnie wtedy łupem **Nietoperza** bądź Butcha, gdy tylko zostanie pozbawiona bez opieki (o ile uznasz, że Butch powinien ujawnić swoją prawdziwą naturę),

Edward otrzymuje szton za pierwszym razem, gdy wda się w samotną walkę w celu pomocy Molly.

DZIADEK SAM W DOMU

Zapewne wkrótce po powrocie do odmienionego Hallow Hills gracze postanowią sprawdzić, co się dzieje z rodzicami ich bohaterów. Można oczekiwać, że szybko udają się do swoich domów, żeby sprawdzić, co się przydarzyło.

Ojciec Victora przez pewien czas zostaje w domu, starając się zrozumieć, co się przydarzyło. Potem udaje się do ratusza, aby z burmistrzem znaleźć sposób na zapobieżenie trudnej sytuacji. W ratuszu znalazło się jeszcze kilku co mądrzejszych mieszkańców miasteczka. Wszyscy oni będą bagatelizować postacie graczy, pogrążając się w jednej z tych swoich długich rozmów przy stole, które są nudne i z których nic nie wynika. To przecież czas na działanie, a nie na rozmowy!

Rodzice Edwarda opuścili dom i udali się do kościoła, gdzie wraz z częścią dorosłych mieszkańców znajdują się pod opieką pastora. Cały kościół jest pogrążony w modlitwie i przepełnia go aura strachu dorosłych mieszkańców Hallow Hills.

Rodziców Sally nie ma w domu, ani nigdzie w miasteczku. Zaraz po tym, jak zaczęły dziać się dziwne wydarzenia, opuścili Hallow Hills, żeby szukać pomocy w pobliskim mieście, gdzie pracują. Zostawili oni list swojej córeczce, aby trzymała się blisko dziadka i nie wychodziła z domu. Gracze nie są w stanie stwierdzić, czy rodzicom Sally udało się dotrzeć do celu podróży, czy też napotkali na swojej drodze **Kosiarza** bądź innego ducha.

W chwilę po tym, jak gracze znajdą list, usłyszą straszny raban na piętrze, w mieszkaniu dziadka. Gdy się tam udadzą, zobaczą starszego mężczyznę, trzymającego w ręku żeliwny pogrzebacz. Dziadek co prawda jest już stary, ale z kawałem żelaza w ręce, w półmroku wygląda naprawdę groźnie. Na pytanie, co spowodowało hałas, tłumaczy graczom, że zobaczył jakieś monstrum wychodzące spod jego łóżka, postąpił więc tak, jak przystało na weterana wojny. Koniec końców, bestia cofnęła się w cień mebla i ponownie zniknęła, na chwilę przed pojawieniem się graczy.

Dziadek jest jedynym dorosłym, który nie wydaje się być przestraszony pojawieniem się potworów – jak mówi „nie takie straszydła widywałem już na froncie". Jego stan zdrowia nie pozwala mu jednak aktywnie pomagać graczom – opuszczenie mieszkania jest dla starszego mężczyzny dużym wysiłkiem – przynajmniej taką informację uzyskują gracze. Tak naprawdę dziadek jest w lepszej kondycji, niż mówi (**Test Sprytu, 15**).

W rozmowie z graczami staruszek stwierdza, że ma pewne podejrzenia, jak mogło dojść do tych wszystkich potworności – póki co potrzebuje jednak chwili czasu, aby „poukładać sobie to wszystko w głowie". Dziadek odeśle graczy, z poleceniem sprawdzenia, co u innych mieszkańców miasteczka, i każe przyjść później.

Ten moment jest dobry, aby zaznajomić graczy z pokojem dziadka. Prócz łóżka, mebli i kominka interesującymi w tej przygodzie faktami dla graczy mogą być zapiski na stole mężczyzny – znajduje się tam sporo korespondencji, wszystkie listy są pisane na tym samym papierze. Na ścianach znajduje się dużo zdjęć, wiele przedstawia dziadka w czasie jego kariery wojskowej. Często powtarzającym się towarzyszem dziadka na zdjęciach jest pewien mężczyzna, którego gracze jeszcze nie znają – a jest nim Maurice Conchis. Oczywiście gracze nie mogą jeszcze przejrzeć korespondencji dziadka – za wcześnie aby odkryli, że i on działa przeciwko nim.

Szton otrzymuje ten gracz, który zdoła wywabić dziadka z pokoju celem przejrzenia korespondencji – aby jednak nie psuć graczom niespodzianki lepiej, żeby ta próba spaliła na panewce.

SŁUŻĄCA

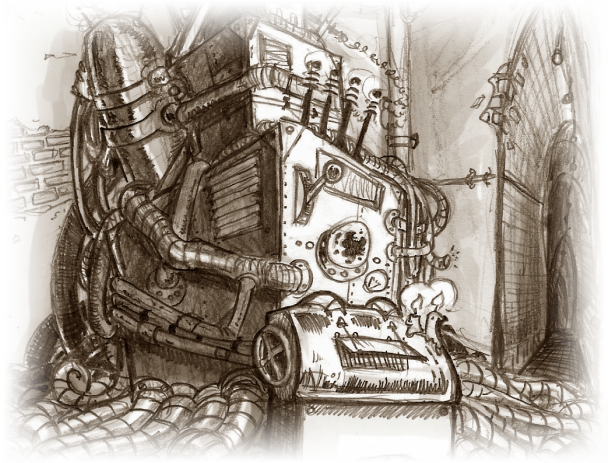
Po powrocie na ulice Hallow Hills gracze natkną się na służącą Conchisa, Dostrzegą ją przed drzwiami biblioteki, pochyloną nad doniczką z kwiatem – udany test **Sprytu o trudności 22** pozwoli zauważyć, że kobieta chowa coś pod ceramiką. Zaraz potem oddala się, trwożliwie rozglądając, czy nie jest śledzona. Jest wyraźnie przestraszona, po chwili znika między budynkami. Gracze mogą zdecydować się na gonienie jej (**test Krzepy, 20**), skryte obserwowanie (**test Sprytu, 20**), bądź śledzenie po dachach budynków (**test Odwagi, 20**). Drugą osobą, która idzie za służącą, jest Butch. Jeśli towarzyszy teraz graczom, będzie starał się ich skłonić do pogoni za dziwnie zachowującą się służącą. Jeśli gracze z nim nie współpracują, spotkają go śledzącego kobietę.

Służąca opuściła rezydencję Conchisa na jego polecenie – miała przekazać najnowszy list Maurice'a do dziadka Sally. Włożyła go, jak zawsze, pod donicę przed biblioteką. Zamiast jednak wrócić do rezydencji, stara służąca, widząc koszmar, jaki zapanował w mieście za sprawą jej pracodawcy, postanowiła uciec. Conchis spodziewał się takiego zachowania i dlatego wcześniej nakazał Butchowi śledzić służącą, gdyby tylko się na nią natknął. Gdy Butch zyska pewność, że kobieta stara się uciec z miasteczka, użyje przedmiotu, otrzymanego od Conchisa – niewielkiego dzwoneczka.

Gracze powinni widzieć, jak Butch używa tego przedmiotu – zaraz potem pojawi się **Łapacz**. Gracze zapewne dojdą do słusznego wniosku, że dzwoneczek służy do przywoływania ducha (jeśli nie wpadli na co sami, może pomóc **test Sprytu, 20**). Przywołanie ducha nie sprawia, że staje się on niegroźny dla przyzywającego – podczas walki z **Łapaczem** gracze będą mogli zauważyć, że Butch również pada ofiarą pazurów bestii (w tym momencie upuszcza dzwonek, który bardzo przyda się graczom w końcówce przygody).

Jeśli gracze znajdują się na miejscu zdarzenia Butch ostatecznie odsłoni się jako przeciwnik graczy. Starcie będzie trudne – Butch, jego dwóch popleczników oraz **Łapacz**. Walkę ułatwia tylko to, że duch jest skupiony na służącej, uniemożliwiając jej ucieczkę, oraz to, że ucieknie już po otrzymaniu niewielkiej ilości obrażeń. To, czy gracze zdołają pomóc służącej, czy też zostanie ona porwana, zależy tylko od nich i kostek.

Wszyscy otrzymują szton, jeśli udało się uratować służącą od porwania przez Łapacza.



BEŁKOT SŁUŻĄCEJ

Widok **Łapacza** wpłynął na umysł służącej, która po walce – jeśli została uratowana – leży tylko na ziemi, niezdolna do żadnych ruchów. Przewraca tylko oczyma i bredzi niezrozumiale o widmach i upiorach. Mówi o dzieciach, które zostały uprowadzone już przez **Łapacza**. Mówi (w sposób trudny do zrozumienia i bełkotliwy), że upiór zostawia swoje ofiary na Rozstaje. To miejsce jest znane postaciom graczy, które jednak nigdy się tam nie zapuszczały – z prostego powodu – należy ono już do posesji Conchisa. Na rozstaju nie spotyka się samego pana domu, jednak często krąży po nim jego pies, mastiff, do którego żadne dziecko nie ma odwagi się zbliżać. Według bełkotu służącej **Łapacz** zostawia swoje ofiary na Rozstajach i odchodzi. Mówi ona o maszynie, która kradnie ludziom sny i zamienia je w rzeczy-

wistość, i że najpierw ofiarami są dzieci, ale następni będą dorośli. Służąca nie używa imienia Maurice Conchisa – gracze zapewne sami na to wpadną, nie wiedzą jednak jeszcze, że dziadek współpracuje z szalonym wynalazcą.

Szokującą prawdę mogą wywnioskować z listu, który dostarczyła służącą Conchisa. Jeśli zdobyli wiadomość, zanim podjęli pościg za służącą, to mogą ją odczytać i poznać jej tajemnicę. Jeśli najpierw postanowili śledzić kobietę, to dziadek zdołał już odebrać swój list i poznać jego treść.

Szton otrzymuje gracz, który zdobył wiadomość.

Treść krótkiego listu, który znajduje się pod donicą, jest następująca:

Ichabod

Rób tak, jak ustaliliśmy, jak najszybciej. Przyprowadź dzieci. Oczywiście nic im się nie stanie, zgodnie z moją obietnicą. Działa!

C.

Wiadomość ta powinna być dla graczy jednoznaczna – jeśli ją przechwycą, dowiedzą się, że dziadek jest przeciwko nim! Pozwoli im to na umknąć przygotowywanej na nich zasadzki.

ROZSTAJE

Przed epizodem ze służącą dziadek Sally poprosił postacie graczy, aby wrócili do niego po dwóch godzinach. Starszy mężczyzna powiedział to, gdyż czekał na ostatnią, decydującą wiadomość od Conchisa. Czeka na graczy, ubrany w kaszkiet i staromodny płaszcz, gotów do wyruszenia z nimi w drogę. Jeśli gracze do tej pory nie zdołali dowiedzieć się, że szykowana jest na nich zasadzka, teraz mają ostatnią szansę, żeby przejrzeć korespondencję bądź zapytać o mężczyznę ze zdjęć.

Dziadek jest wyraźnie wzburzony tym, co się dzieje. Mówi dzieciom, że odpowiedzialny za wszystko jest Maurice Conchis. Co prawda dziadek twierdzi, że nie wie, skąd biorą się widma, to jednak wybiera się, aby osobiście rozprawić się z szaleńcem. Prosi graczy, aby szli za nim w bezpiecznej odległości i obserwowali, co się dzieje – chociaż gdy dojdzie do niebezpieczeństwa, wtedy mają uciekać. Zapewni jeszcze postacie graczy, że przy nim nic im nie grozi, a następnie wyruszą ścieżką na wzgórze, gdzie znajduje się stara rezydencja Conchisa.

Niepokój graczy może wzbudzić fakt, że dziadek jeszcze niedawno wspominał o swoim bardzo złym stanie zdrowia – teraz jednak chce się zająć samodzielnie Conchisem. Zapytany o to tłumaczy, że to adrenalina i wzburzenie dodaje mu skrzydeł. **Test Rozmowy + Sprytu, 20** pozwala odkryć nutę nieszczerości w jego głosie.

Dziadek nie prowadzi graczy do głównej furty, lecz na tyły, gdzie, jak mówi, znajduje się drugie wejście do rezydencji. Na tyłach, przy zarośniętych zaroślach i zardzewiałym płocie znajduje się krzyżówka ścieżek, które dzieci nazywają Rozstajem – gdzie jednak rzadko się zapuszczają. Dziadek każe graczom ukryć się w zaroślach i czekać. Sam podchodzi do tylnej furty i trzykrotnie bije w zawieszony przy niej dzwon. Po trzecim pociągłym, złowieszczym dźwięku rozpoczyna się atak.

ZASADZKA

Ta niespodziewana przez graczy walka zapewne będzie szczególnie ciężka. Przeciwnikami graczy będą wszystkie duchy, z którymi gracze jeszcze się nie rozprawili – pomijając nie wprowadzonego jeszcze potwora spod łóżka – czyli **Kosiarzem**, **Nietoperzem** i **Panem Mroku**. **Łapacz** również znajduje się w pobliżu, nie ujawnia się jednak, starając się pochwycić choć jednego z graczy do worka, zanim walka na dobre się rozpocznie. Starcie z tyloma przeciwnikami powinno być dla graczy trudne, być może nawet przerastające ich

siły. Nie w sposób jednak przesądzić o wyniku tego starcia – być może graczom uda się przebić przez atakujących i zbiec do lasu.

Podczas walki zagrożeniem jest także dziadek, który posiada atak specjalny – każdy jego udany **test Sprytu, 20** pozwala na pochwycenie i przyłożenie usypiającej szmatki do nosa gracza. Po czymś takim postać natychmiast zasypia i nie uczestniczy w dalszym starciu. Aby pokonać dziadka trzeba się na niego rzucić – wymaga to najpierw udanego **testu Odwagi, 18**, a następnie **testu Krzepy, 22**. Raz przewrócony, dziadek nie będzie uczestniczył w dalszej walce.

Gracze prawdopodobnie przegrają starcie – nie powinni się jednak przejmować, gdyż już po krótkiej chwili wznowią swoją walkę przeciwko Conchisowi, lecz na jego warunkach i w jego rezydencji.

Szton otrzymuje gracz, który najdłużej pozostanie przytomny podczas tej walki.

JEDNAK NIE ZASADZKA?

Nieuczciwe wobec graczy byłoby zakładanie, że muszą przegrać w powyższej zasadzce. Nie muszą nawet w nią wpaść – jeśli dzięki służącej Conchisa bądź korespondencji zdadzą sobie sprawę, co szykują im dorośli, będą w stanie uniknąć starcia, nie idąc z dziadkiem bądź uciekając w ostatniej chwili w pułapki.

Wszyscy gracze otrzymują jeden szton, jeśli do zasadzki nie doszło.

Uniknięcie rozpaczliwej walki nie oznacza wcale, że graczom będzie łatwo. Żaden z dorosłych w Hallow Hills nie uwierzy w historie o planie Conchisa i o maszynie – prawda, Maurice jest dziwakiem, ale w opinii większości dorosłych wcale nie jest niebezpieczny. Dziadek zaś przezornie zabrał ze sobą wszystkie listy, które mogą świadczyć o jego winie, pozostawił tylko niegroźną korespondencję z Conchisem.

Gracze muszą sami dać sobie radę. Do rezydencji Maurice'a mogą dostać się na własną rękę, jednak będą musieli zmierzyć się z kolejnym przeciwnikiem – ogromnym, groźnym mastiffem, pilnującym rezydencji szwarccharaktera. Jest on groźniejszy od wszystkiego, z czym gracze mieli do tej pory do czynienia, jest szybki i każde jego uderzenie odbiera od razu punkt **Krzepy**, nie zaś **Kondycji**.

Na pokonanie bestii jest jeden prosty sposób. Conchis wyszkolił psa, żeby reagował na swoje imię. Wystarczy, że któraś z postaci graczy użyje imienia zwierzęcia (**Test Odwagi, 20**), a ten natychmiast przestanie być zagrożeniem. Pies nazywa się Zero. Prawdziwie imię psa gracze mogą poznać czytając korespondencję Conchisa z dziadkiem, słuchając bełkotu służącej bądź dowiedzieć się tego od przekupki Wilhelminy już na samym początku przygody (dopilnuj, mistrzu, aby to imię było wzmiankowane zarówno w bełkocie, jak i podczas ewentualnej rozmowy ze sprzedawczynią).

Szton otrzymuje gracz, który ujarzmi Zero.

Jeśli gracze nie radzą sobie w walce ze zwierzęciem starcie należy zakończyć – nagle pies podkula ogon pod siebie i ucieka ze skomleniem. W polu widzenia pojawia się **Łapacz**, aby porwać osłabionych już graczy i doprowadzić ich do Conchisa. Bohaterowie mogą jeszcze umknąć **Łapaczowi** i zbiec do rezydencji, wymaga to jednak od nich **testu Odwagi, 20**.

Jeśli zaś gracze zdołali pokonać bądź ujarzmić psa droga do rezydencji Conchisa stoi przed nimi otworem – teraz wystarczy wejść przed uchylone okno na parterze rezydencji, choć zapewne gracze

postanowią trochę odpocząć przed starciem – w końcu do wielkiego finału już niedaleko.

PRZEBUDZENIE

Gracze obudzą się zaraz po przegranej walce. Zdążyli już odzyskać wszystkie punkty **Kondycji** – nie czują się jednak najlepiej. Leżą na ziemi, a tuż koło nich siedzi **Łapacz**. Widmo patrzy wyczekująco na drzwi rezydencji Conchisa. Te otwierają się w końcu i gracze po raz pierwszy mogą ujrzeć sylwetkę swojego głównego przeciwnika. W tym momencie musisz uświadomić graczy, że Conchis boi się **Łapacza** – kiedy widmo stara się zbliżyć do mężczyzny, ten z drżącym głosem nakazuje potworowi odejść. Kiedy bestia się ociąga, Conchis podnosi głos – wszystko po to, żeby gracze mogli poznać słabość swojego przeciwnika.

Podobną scenę gracze powinni ujrzeć także kiedy zdołali dostać się do rezydencji o własnych siłach – wtedy **Łapacz** pojawia się z kolejnym dzieckiem z miasteczka. Gracze powinni poznać lęk Conchisa przed potworem, którego stworzył, żeby mogli wykorzystać go w finale przygody.

Po odejściu **Łapacza** Conchis zabiera wciąż niezdolnych do działania graczy do jednej z sypialni swojej rezydencji i tam zamyka, aby czekali na swoją kolej do podłączenia do maszyny. Zabiera im też deskorolkę, kij i proce, pozbawiając przewagi, do której gracze zapewne zdążyli się już przyzwyczaić. Conchis przegapi jednak dzwonek służący do przyzwania **Łapacza** (o ile oczywiście gracze zdobyli go wcześniej od Butcha). Jeśli Molly do tej pory towarzyszyła graczom, to teraz Conchis zabiera ją ze sobą, jako pierwszą do podłączenia do maszyny.

UWOLNIENIE

Dopiero w sypialni rezydencji Conchisa gracze odzyskują zdolność do działania. Znajdują się na drugim piętrze budynku, a drzwi są zamknięte. Mogą wydostać się z niego na kilka sposobów – mogą próbować otworzyć drzwi spinką i igłą (**Test Sprytu, 19**), które najpierw muszą znaleźć w pomieszczeniu. Mogą wybić szybę w oknie (**Test Krzepy, 19**) i próbować przedostać się po gzymsie do sąsiedniego okna (**Test Odwagi, 19**), bądź też wymyśleć inne, nietypowe rozwiązanie – a z pewnością wpadną na niejeden pomysł.

Szton otrzymuje gracz, dzięki którego inwencji bohaterowie wydostaną się z sypialni.

Utrudnieniem dla graczy jest ostatnie widmo, z którym przyjdzie zmierzyć się graczom. Już kilku bohaterów niezależnych wspominało graczom o **Potworze spod Łóżka** – teraz gracze będą mogli zapoznać się z nim osobiście. To dość wymagający przeciwnik, który od teraz będzie przeszkadzał graczom za każdym razem, gdy zyska taką możliwość, aż do wielkiego finału.

Jeśli gracze nie mają żadnego pomysłu, jak wydostać się z zamkniętej sypialni, i biernie czekają, to w końcu przybędzie po nich Maurice Conchis, aby zabrać do swej maszyny. Ich bierność i brak pomysłowości możesz – jeśli uważasz, że powinieneś – ukarać utratą wszystkich sztonów, nie wspominając już o tym, że nie odzyskają swoich przedmiotów.

W REZYDENCJI CONCHISA

Korytarze domu Maurice'a toną w mroku. Dla dziecięcych bohaterów jest to niczym zamczysko, pełne dziwacznych przedmiotów i obrazów na ścianach. Twarze z portretów zdają się wodzić za nimi oczyma. Ta rezydencja jest dość upiorna nawet w zwykłych okolicznościach, a teraz jeszcze wypacza ją działanie maszyny – każde rozwiązanie które mogłoby służyć do nastraszenia graczy sprawdzi się właśnie w tym budynku. Dodając do tego fakt, że prąd nie działa (całą energię pobiera maszyna w piwnicy; gracze przeszukując pokoje gospodarza mogą znaleźć latarkę), w sypialniach grasuje **Potwór spod Łóżka**, a na dworze szaleje burza z piorunami, to klimat

naprawdę jest przytłaczający. Od tej pory aż do finału każda nietypowa akcja wymaga **testu Odwagi, 15**. Przez okna widać, że po podwórzu rezydencji krążą te widma, z którymi gracze nie zdołali się rozprawić.

Gracze zapewne postanowią jak najszybciej rozprawić się z Conchisem. Najpierw muszą odnaleźć gospodarza. Czai się on w piwnicy. Łatwo odnaleźć piwniczne drzwi, są jednak zamknięte na głucho – od wewnątrz można je z łatwością otworzyć, od zewnątrz potrzebny jest jednak klucz. Aby go zdobyć, muszą udać się jednak na samą górę, do pracowni Maurice'a.

W jednym z pokoi gracze napotkają Butcha. Leży skulony w kącie, oddychając ciężko. Na jego policzkach widać ślady łez. Wyjaśni graczom, że pierwszy raz widział działanie maszyny Conchisa, i że jest mu przykro, że pomógł szaleńcowi w realizacji swojego planu. Przeprasza graczy i sugeruje pomoc. Prosi, aby tym razem mu zaufali.

Po raz kolejny gracze mają możliwość podjęcia ważnej decyzji. Jeśli przyjmą pomoc Butcha, ten przekaże im dzwonek do przywołania **Łapacza** oraz zaprowadzi do gabinetu, do którego Conchis odłożyć deskorolkę i procę. Jeśli zwyczajnie pozostawią swojego wcześniejszego oprawcę, ten nie weźmie dalszego udziału w przygodzie – pozostanie w kącie, zastanawiając się nad sobą. Jeśli jednak gracze postanowią odpłacić się Butchowi za wcześniejsze krzywdy i zdradę, używając sobie na nim i każąc mu iść do diabła, popełnią duży błąd – wtedy górą weźmie zła natura Butcha i ten w finałowej walce przyłączy się do Conchisa, utrudniając graczom i tak niełatwe starcie. Udany **test Rozmowy+Sprytu, 22** może przekonać Butcha, aby powrócił do Hallow Hills, niezależnie od ich nastawienia w rozmowie.

PRACOWNIA CONCHISA

Na najwyższym piętrze rezydencji Maurice'a znajduje się jego ulubiony pokój i pracownia. Ściany zdobią myśliwskie trofea: głowy dzików, rysi i jeleni, wypchane jastrzębie i kuny, zwierzęce skóry i rogi. Każdą wolną przestrzeń na meblach, podłodze, biurku pokrywają rysunki i schematy najdziwniejszej maszyny, jaką postacie graczy kiedykolwiek widzieli. To właśnie ona jest przyczyną wszystkich wydarzeń w Hallow Hills. Sally czytając notatki na schematach może zrozumieć, jak działa, a także poznać jej wielką słabość (**Test Sprytu, 20**). Otóż za krzesłem maszyny znajduje się silnik, który odpowiednio silnie uderzony (**Test Krzepy, 18**), przestanie działać i cały koszmar ma szansę się zakończyć. Trzeba jednak najpierw dostać się aż do fotela urządzenia, w którym spełniają się koszmary (**Test Odwagi, 18**).

Przeszukując pokój (**Test Odwagi, 19**) gracze znajdą dziennik, który Maurice Conchis prowadzi od wielu lat. Ta ciężka księga opisuje wiele wydarzeń z życia wynalazcy, skupia się jednak na **Łapaczu**. Dziennik pełen jest niezgrabnych rysunków potwora, snów z jego udziałem, fragmentów ponuro brzmiących wierszy na temat upiora. Z dziennika wynika, że Łapacz jest największym lękiem Conchisa (o czym gracze zdążyli już się przekonać), a także tym, co zainspirowało wynalazcę do stworzenia maszyny i użycia jej jako broni. Dziennik wyjaśnia także motywy, którymi kierował się Conchis, konstruując maszynę (teraz gracze mogą poznać to, czego ty, mistrzu, dowiedziałeś się czytając wstęp do przygody).

Przy drzwiach pokoju, na haku zawieszony jest klucz do piwnicy. Kiedy gracze już go zdobędą, z łóżka, leżącego pod ścianą pracowni, wyłoni się **Potwór**, po raz pierwszy w całej monstrualnej okazałości. Gracze muszą stanąć do jeszcze jednej walki bądź błyskawicznie uciec do piwnicy – **Potwór** nie pozwoli im na dalsze zwiedzanie posiadłości.

Jeśli zatrzasną piwniczne drzwi przed **Potworem spod Łóżka**, nie będą musieli więcej się z nim mierzyć. Teraz czeka ich podróż po długich

schodach, prowadzących na spotkanie oko w oko z Maurice Conchisem.

FINAŁ

Po tym, jak gracze trafią do piwnicy rezydencji nie mają już odwrotu – musi dojść do finałowego starcia. Długi korytarz prowadzi graczy do wielkiego, podziemnego pokoju, w którym Conchis zbudował swoją machinę. Ustrojstwo sięga aż po sufit. Składa się z metalowego krzesła z podłączonymi kablami i rurami. Do machiny przyczepiony jest również hełm, podobny do montowanych w krzesłach elektrycznych.

W tym momencie, gdy gracze pojawiają się w piwnicy, do maszyny podłączony jest dziadek Ichabod. On także został oszukany przez szaleńca i podłączony do urządzenia. Na wielkim ekranie znajdującym się nad fotelem mieszają się potworne i obrzydliwe czarno-białe obrazy, będące wizualizacjami lęków starca.

Oprócz zejścia, którym przybyli gracze, od pomieszczenia odchodzą dwa korytarze. Są ciemne, jednak gracze są w stanie dostrzec kłębiące się w nich cienie sylwetek. Są to widma, przywołane przez lęki dzieci, czekające, aż Maurice wypuści je na zewnątrz. Potworów jest mnóstwo, jednak nie przyłączą się do bezpośredniej walki. W pokoju, na dwóch kanapach znajduje się także pół tuzina dzieci porwanych przez Conchisa, w tym Johnny. Wszystkie są nieprzytomne, a na ich twarzach maluje się przerażenie.

Jest tutaj również Maurice Conchis, trzymający za ramię przerażoną Molly. Dziewczyna stara się wyrwać spod uchwytu mężczyzny, jednak ten na to nie pozwala, przynajmniej do momentu, aż zda sobie sprawę z obecności graczy. Conchis jest niewysokim, ale umięśnionym mężczyzną, zgarbionym, około pięćdziesiątki. Twarzą i aparycją nieco przypomina goryla, ale jego oczy błyszczą inteligencją. Ubrany jest w stary, podniszczony garnitur i trzyma w ręku laskę, która może służyć jako broń.

Maurice Conchis jest najgroźniejszym przeciwnikiem, z jakim gracze mają do czynienia w tej przygodzie. Jest on przecież dorosłym – za nic ma sobie dziecięce sztuczki i ataki. Nie ma nawet statystyk – uderzenia kija czy strzały z procy mogą go jedynie rozzłościć, a wszystkie próby przechytrzenia go nie mają szans powodzenia przy jego inteligencji. Z kolei każdy jego udany atak automatycznie pozbawia graczy jednego punktu **Krzepy**. Utrudnieniem może być także Butch, który – po odrzuceniu jego przeprosin przez graczy – stanie po stronie szaleńca.

POKONANIE CONCHISA

Nie w sposób przewidzieć, w jaki sposób gracze postanowią rozstrzygnąć starcie z Conchisem. Wiele zależy od ich pomysłowości – musisz, mistrzu, być elastyczny i dostosowywać się do ich

pomysłów. Ze swojej strony proponuję dwa sposoby na pokonanie najgroźniejszego przeciwnika:

- Gracze mogą użyć dzwonka, który przywołuje **Łapacza**. Bestia po chwili pojawi się w jednym z tuneli, wzbudzając popłoch Maurice'a. Jeśli gracze zdołają zepchnąć Conchisa na skraj korytarza, **Łapacz** pochwyci złoczyńcę swoimi długimi palcami i porwie w ciemność. Gracze usłyszą tylko cichnący w głębi korytarza krzyk mężczyzny.

- Gracze mogą zniszczyć maszynę. Muszą najpierw się do niej dostać – nie będzie to łatwe, gdyż Conchis zrobi wszystko, żeby to uniemożliwić – a następnie zniszczyć silnik, znajdujący się za krzesłem. Z maszyny uniesie się dym, chwilę później ekran przygaśnie… i wybuchnie w powodzi iskier. Po zniszczeniu maszyny Conchis padnie na kolana i zaprzestanie dalszej walki. Gracze będą mogli dostrzec, że sylwetki potworów w korytarzach powoli znikają.

Conchis oczywiście zrobi wszystko, żeby uniemożliwić graczom powyższe rozwiązania. Kiedy gracze będą zbliżać się do zniszczenia maszyny mężczyzna posunie się do ostateczności – chwyci Molly i zagrozi, że rzuci ją w korytarz na pożarcie bestiom. Od graczy zależy, czy zaryzykują życie swojej przyjaciółki dla dobra całego Hallow Hills (Dowolna akcja powodująca utratę życia Molly wymaga **testu Odwagi, 20**)

ZAKOŃCZENIE

Zakończenie przygody jest ściśle powiązane z finałem – nie w sposób zatem przewidzieć, jak będzie ono dokładnie wyglądać. Może dojść do jednego z wariantów:

- Gracze pokonali Conchisa, zniszczyli maszynę i uratowali Hallow Hills. Molly rzuca się na szyję Edwardowi, całuje go w policzek i dziękuje za ratunek. W miasteczku wszystko wraca do normy. Dzieci wkrótce zapominają o wydarzeniu, a ostatnią sceną są przygotowania do kolejnego Halloween.

- Gracze zdołali pokonać szalonego wynalazcę, ale radość zwycięstwa przygasza strata. Czy zginęła Molly, czy może któryś z graczy? Tutaj już nie ma miejsca na szczęśliwe zakończenie – owszem, wygrali i mają tego świadomość, jednak strata jest zbyt duża, by mogli się cieszyć. Przy odpowiednim rozegraniu takie melancholijne zakończenie może być prawdziwą bombą emocji, którą twoi gracze zapamiętają na długo.

- Trzecie rozwiązanie polecam tylko jeśli wiesz, że gracze nie lubią szczęśliwych zakończeń, i gdy postanowiłeś konsekwentnie utrzymywać przygodę w konwencji horroru. Gracze zdołali co prawda wyłączyć maszynę i pokonać Conchisa – jednak nie sprawia to, że widma z korytarzy zniknęły. Ostatnią sceną przygody są opisy, jak potwory zbliżają się do graczy, jak otaczają ich, nie dając im żadnej szansy na działanie. Gracze uratowali Hallow Hills, to prawda, musieli jednak zapłacić za to najwyższą cenę.

Niezależnie od tego, do którego zakończenia doszło, musisz uświadomić graczom, że dobrze się spisali, że zrobili wszystko, co w ich mocy – finał przygody ma nieść zadowolenie z dobrze wykonanego zadania, nie zaś rozgoryczenie. Nieważne czy przeżyli, czy nie, uratowali swoją wioskę, swoich rodziców i najbliższych – są bohaterami. Wygrali.

Maurice Conchis, nawet jeśli przeżył, musi opuścić Hallow Hills. Praca jego życia i poszukiwania przerażającej broni spaliły na panewce. Postać Maurice'a ma w sobie pewien tragizm – był patriotą, który chciał stworzyć przydatne narzędzie dla swojego kraju.

I udałoby się, gdyby nie te przeklęte dzieciaki.

SUPLEMENT

Poniższy Suplement zawiera wskazówki i rozwiązania, które mogą okazać się przydatne podczas prowadzenia powyższej przygody. Wyjaśniają one pewnie zagadnienia związane z konwencją i widzeniem świata oczyma dzieci. Tutaj znajdują się także statystyki bohaterów oraz widm.

DODATKOWE MOTYWY

Przygoda „Wesołego Halloween" przygotowana była na trzy, cztery godziny szybkiej, intensywnej gry. Jeśli jednak twoje zwyczajowe posiedzenia trwają dłużej, proponuję kilka motywów, które pozwolą na przedłużenie rozgrywki o jakieś dwie – trzy godziny:

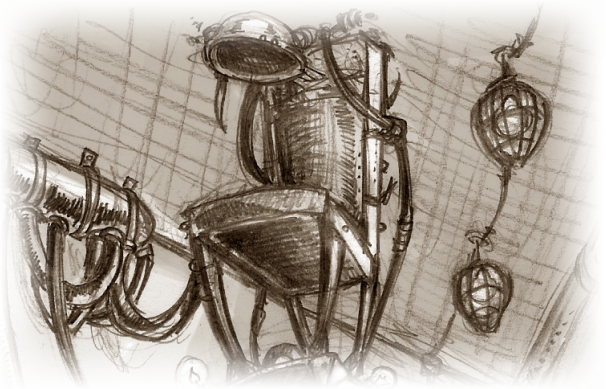
Opowieść o bohaterach – Możesz, mistrzu, stworzyć przygodę szkatułkową i prowadzić dwie opowieści naraz – o epickich bohaterach i dzieciach równocześnie. Postaraj się wtedy, by obie przygody się zazębiały – odpowiednikiem Conchisa w opowieści jest czarnoksiężnik władający demonami, odpowiednikiem Molly niech będzie księżniczka, rolę zdradzieckiego dziadka sprawuje zaś mędrzec, któremu ufają epiccy bohaterowie.

Molly potrzebuje pomocy – ulubiony pies Molly zaginął. Jeszcze przed rozpoczęciem wydarzeń, dziewczynka prosi Edwarda o pomoc w jego znalezieniu. Ukochany szczeniak krąży po mieście – i gdy maszyna ruszy, uratowanie go może oznaczać dla graczy spore ryzyko.

Dokuczamy! – Jeszcze przed rozpoczęciem wydarzeń związanych z maszyną Conchisa Johnny sugeruje graczom, że można zrobić nieco psot mieszkańcom miasteczka. Gracze mogą otrzymać po jednym sztonie za każdą pomysłową psotę, której się podejmą.

Na ratunek dorosłym – Niektóre z widm (np. **Kosiarz** i **Pan Nocy**), znudzone włóczeniem się po ulicach decydują się na atak na kościół, gdzie ukrywa się część dorosłych. Oczywiście są oni bezradni wobec ataku widm i gracze zmuszeni są przegnać bądź pokonać potwory samodzielnie.

Rodzice Sally – Rodzice Sally opuścili Hallow Hills zaraz po rozpoczęciu dziwnych wydarzeń, żeby szukać pomocy w mieście. Po drodze zostali napadnięci przez **Rycerza bez Głowy** – trudne do pokonania widmo. Gracze muszą ruszyć na pomoc rodzicom swojej przyjaciółki, zanim będzie za późno.



DWIE KONWENCJE

Praktycznie rzec biorąc przygodę można rozegrać na dwa zupełnie różne sposoby – czyniąc z niej prawdziwą opowieść grozy, gdzie gracze są niemal bezradni wobec toczących się wydarzeń i przytłoczeni siłą widm, z którymi przychodzi im się mierzyć, bądź w stylu dziecięco-bohaterskim, gdzie to dzieci grają główną rolę i są sprytniejsi i sprawniejsi od dorosłych. Zależnie od konwencji, którą wybierzesz, powinieneś inaczej traktować mechanikę i wyzwania, które stoją przed graczami.

W konwencji horroru graczom jest równie ciężko przetrwać, jak dorosłym. Widma są naprawdę poważne i przytłaczające – a na każdym kroku widać efekty ich działań. W miasteczku zginęło przynajmniej kilku mieszkańców. W tej wersji opowieści duchy są śmiertelnie niebezpieczne, a Conchis jest szaleńcem, nie liczącym się z ludzkim życiem. Zażegnanie niebezpieczeństwa może wiązać się ze śmiercią jednego bądź wszystkich

graczy – w horrorze rzadko kiedy otrzymuje się jednoznacznie szczęśliwe zakończenia. Prowadząc horror powinieneś zrezygnować z mechaniki sztonów, która bardzo ułatwia rozgrywkę.

W swobodnej opowieści gracze są wybawieniem dla bezradnych dorosłych, są sprytni, szybcy, odważni i skuteczni – wyraźnie wybijają się na pierwszy plan. Scenografia dąży ku burtonowskiej grotesce, którą znamy między innymi z „Gnijącej Panny Młodej" – a na jej tle gracze są jedynymi punktami normalności i urody.

MUZYKA

Najlepszym tłem muzycznym do prowadzenia przygody będzie zdecydowanie muzyka filmowa. Szczególnie polecam po sięgnięcie po kompozycje Danny'ego Elfmana, którego dzieła tchną onirycznym i tajemniczym nastrojem, który idealnie pasuje do tej przygody. W momentach starć z widmami przydatna może być nieco szybsza ścieżka dźwiękowa z filmów akcji bądź horrorów. Szczególnie polecam motywy z filmów „Sleepy Hollow", „Edwarda Nożycorękiego" oraz „Gnijącej Panny Młodej".

SCENOGRAFIA

Tworząc Hallow Hills wyobrażałem sobie miejscowości prezentowane w takich filmach jak „Gnijąca Panna Młoda" czy też „Miasteczko Halloween" – nieco gotyckie, przedstawione głównie w odcieniach szarości i wypełnioną nieco karykaturalnymi postaciami. Ta scenografia wybitnie będzie pasować do swobodniejszej, weselszej opowieści, może jednak nieco rozpraszać przy prowadzeniu poważnego horroru – w nim scenografia powinna być jak najbardziej posępna, pełna konarów sięgających ku graczom, mrocznych cieni i rozstawionych tu i ówdzie kruków. W konwencji horroru scenografia powinna wzmagać poczucie izolacji, zagrożenia i niebezpieczeństwa – pamiętaj o tym, decydując się na poważną rozgrywkę.

ŚWIAT OCZYMA DZIECI

Pamiętaj, że bohaterowie graczy to dzieci, i z tej przyczyny postrzeganie świata w przygodzie jest inne niż w większości RPG. To, co jest banalne dla dorosłych bohaterów, tutaj może być wyzwaniem – a niektóre czynności wyrastają wręcz poza ich możliwości. Dla dziecka już przeskoczenie płotu wzrostu dorosłego jest kłopotliwe – a takie rzeczy jak np. prowadzenie samochodu oczywiście odpadają.

Prowadząc pamiętaj także o dziecięcej wyobraźni, która doszukuje się dodatkowych znaczeń we wszystkim, co widzi. Gałęzie drzew są niczym palce, dziuple w drzewach przypominają twarze, wiatr szepcze groźby, a kruki zdają się rozmawiać ze sobą – w dziecięcej wyobraźni wiele rzeczy jest rzeczywistych. Tą różnicę w postrzeganiu możesz wykorzystać tworząc konwencję horroru.

STATYSTYKI

Victor Krzepa 3, Odwaga 3, Spryt 3, Kondycja 4
Ulubione umiejętności: Deskorolka, Bieg.
Nielubiane umiejętności: Czytanie, Szukanie.

Sally Krzepa 2, Odwaga 3, Spryt 4, Kondycja 4
Ulubione umiejętności: Czytanie, Szukanie.
Nielubiane umiejętności: Wspinaczka, Bieganie.

Edward Krzepa 3, Odwaga 4, Spryt 2, Kondycja 4
Ulubione umiejętności: Proca, Skok.
Nielubiane umiejętności: Rozmowa, Skradanie.

Johnny Krzepa 1, Odwaga 2, Spryt 2, Kondycja 2
Ulubione umiejętności: Rozmowa.
Nielubiane umiejętności: Bieganie, Bójka.

Butch Krzepa 5, Odwaga 3, Spryt 1, Kondycja 4
Ulubione umiejętności: Skok, Bieganie.
Nielubiane umiejętności: Rozmowa, Czytanie, Skradanie, Szukanie.

Molly Krzepa 1, Odwaga 3, Spryt 3, Kondycja 2.
Ulubione umiejętności: Rozmowa, Szukanie.
Nielubiane umiejętności: Bójka.

DUCHY

Kosiarz Krzepa 4, Odwaga 1, Spryt 1, Kondycja 4

Specjalny atak: Kosa (Krzepa) – trafienie odbiera dwie kostki.

Słabość: Trafienie w głowę powoduje utratę dwóch kostek zamiast jednej.

Wygląd: Kosiarz to prawie dwumetrowy, ubrany w stary garnitur strach na wróble z głową z dyni. Spod ubrania widać słomę.

Mechanicznie Kosiarz służy do ograniczania pola manewru graczy, zmuszając ich do pozostania w pobliżu Hallow Hills.

Pan Mroku Krzepa 2, Odwaga 3, Spryt 2, Kondycja 4

Specjalny atak: ręce z mroku (Odwaga) – poziom trudności ataku nie jest zależny od rzutu przeciwnika, lecz zawsze wynosi 10.

Słabość: światło – każde wystawienie na światło powoduje utratę jednej kostki.

Wygląd: Pana Mroku nigdy nie widać. Kiedy nie może uciec w cień i zostanie oświetlony, znika natychmiast i na zawsze.

Nietoperz Krzepa 2, Odwaga 3, Spryt 4, Kondycja 2

Zasada specjalna: lot – Nietoperz nie może być atakowany testem Krzepy.

Słabość: słaby na ziemi – za każdą rundę, którą Nietoperz kończy na ziemi, traci jedną kostkę Kondycji.

Wygląd: Nietoperz ma ciało gacka i ludzką twarz, oraz ludzkie dłonie. Ma mniej więcej półtora metra wzrostu i prawie trzymetrowe skrzydła.

Mechanicznie Nietoperz zmusza graczy do szybkiego poruszania się uliczkami Hallow Hills, nie pozwalając im na dłuższe szlajanie się na zewnątrz.

Potwór spod Łóżka

Krzepa 4, Odwaga 3, Spryt 3, Kondycja 4

Atak – Spryt.

Słabość – Potwór nie widzi nic, co znajduje się na łóżku. Jeśli gracze przez chwilę pozostają na łóżku, potwór po chwili znika. Nie dotyczy to sytuacji, gdy bestia wychodzi spod łóżka tuż przed finałową sceną. Potwór może w ułamku sekundy przenosić się między wszystkimi łóżkami w całym Hallow Hills.

Wygląd: Potwór spod łóżka ma cztery bardzo długie ręce, którymi może sięgać po swoje ofiary, starając się wciągnąć je pod mebel. Wygląda jak szkielet obciągnięty szarą gnijącą skórą. Ma prawie dwa metry wysokości.

Łapacz Krzepa 5, Odwaga 4, Spryt 4, Kondycja 5

Atak: Chwyt (Spryt) – udany test powoduje pochwycenie. Uwolnienie wymaga testu Sprytu o trudności 15. Postać, która nie zdoła się uwolnić może zostać uwięziona w worku. Zostaje wykluczona z walki do momentu uratowania.

Słabość: Łapacz, gdy nie atakuje z zaskoczenia, zawsze działa jako ostatni w rundzie.

Wygląd: Łapacz jest wielki – prawie dwumetrowy i szeroki w ramionach. Nosi na ramionach śmierdzący, poszarpany płaszcz. Wiecznie chodzi zgarbiony, niemal złamany wpół. Na głowie ma stary cylinder, twarz ma ludzką, wykrzywioną w parszywym, przedśmiertnym grymasie, i trzydziestocentymetrowe palce zakończone długimi pazurami.

Nic nie stoi na przeszkodzie, mistrzu, abyś rozszerzył garnitur widm, z jakim przyjdzie zmierzyć się graczom. W przygodzie jest miejsce na wszystkie potwory z dzieciństwa, które przychodzą ci do głowy: w końcu rodzą się one z lęków dzieci z Hallow Hills. Pamiętaj jednak żeby każde z nich miało jakąś słabość, która pozwoli graczom na łatwe ich pokonanie – jeśli tylko zdołają tą słabość odkryć. Jeśli już tworzysz widmo bardzo silne mechanicznie, pamiętaj że gracze muszą mieć możliwość uniknięcia walki – przygoda nie zakłada możliwości leczenia poważnych obrażeń graczy, a mają przecież dotrwać co najmniej do finału.

MECHANIKA

DLACZEGO AUTORSKA MECHANIKA?

Świat widziany oczyma dzieci rządzi się własnymi zasadami, i klasyczne mechaniki z gier RPG nie będą do nich najlepiej pasować – ciężko sobie wyobrazić rozwiązania z takich RPGów, jak Zew Cthulhu czy Kult. Najbliższe mechaniki, które pasują do klimatu, i do których zachęcam, jeśli przedstawiona przeze mnie mechanika wydaje się tobie zbyt ogólna i ograniczona – to Everfight oraz Grimm.

Przygotowując swoją mechanikę miałem dwa cele – rozgrywkę prostą, w której rzuty kośćmi są dodatkiem do opowieści oraz rozgrywkę dopasowaną do dziecięcych postaci – gdzie bronie takie jak miecz i łuk zastąpione są przez kij i proce, gdzie już siniaki powodują utratę kostek i gdzie chodzenie po drzewach i płotach ma swoje mechaniczne uzasadnienie.

Mechanika gry jest skrajnie uproszczona – jeśli nie odpowiadają ci aż tak proste rozwiązania, powinieneś sięgnąć po inną mechanikę- na przykład wymienione powyżej Everfight lub Grimm bądź domyślną mechanikę, np. FATE.

KOSTKI

Za każdym razem, gdy mowa o kostkach, chodzi o typową, staromodną kość sześciościenną k6.

BOHATEROWIE I BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Każda postać, zwierzę i duch w przygodzie określane są przez cztery czynniki. Trzy z nich to odpowiedniki klasycznych cech znanych z większości systemów RPG – są to **Krzepa**, **Spryt** oraz **Odwaga**. Czwarty współczynnik, **Kondycja**, często zmienia się podczas przygody i jest odpowiednikiem punktów zdrowia.

Każdą postać określa zestaw Umiejętności. Postacie graczy oraz bohaterowie niezależni mają dwa rodzaje tychże – Umiejętności Ulubione i Umiejętności Nielubiane. Jeśli test, który wykonuje gracz bądź bohater niezależny, dotyczy jednej z jego Umiejętności Ulubionych, należy dodać do rzutu dwie kostki. Jeśli zaś test jest powiązany z Umiejętnością Nielubianą, z puli kostek do rzutu odejmuje się dwie.

TESTY

Aby sprawdzić, czy bohaterowie zdołali czegoś dokonać, wykonuje się testy. Aby wykonać test, należy przypisać go do konkretnej cechy, żeby ustalić ilość rzucanych kostek. Jeśli uda się wyrzucić na kostek więcej, niż wynosi poziom trudności, wtedy test jest udany. Jeśli sumowany wynik na kościach jest niższy, test niestety się nie udaje.

Test wykonuje się, rzucając tyloma kośćmi, ile wynosi testowana cecha, plus tyloma, ile wynosi aktualna Kondycja bohatera. Jeśli test dotyczy Ulubionej Umiejętności bohatera, dostaje on dodatkowe dwie kości. Jeśli dotyczy Umiejętności Nielubianej – traci dwie kości.

Poziom trudności testu zależy od mistrza gry. Najłatwiejsze testy powinny mieć poziom trudności 10, najtrudniejsze 30. Testy przeciętne mają poziom trudności między 14 a 17, trudne zaś 22 a 25.

Wyrzucenie na kostkach trzech jedynek (bądź w przypadku rzutu mniejszą ilością kostek – samych jedynek) oznacza krytycznego pecha. Oprócz nieudanego testu powoduje to dodatkowe negatywne efekty.

Wyrzucanie na kostkach trzech szóstek oznacza diabelsko dobry rzut. Oprócz zdania testu daje on dodatkowe efekty, na przykład bardziej spektakularne wykonanie zadania, bądź osiągnięcie wyższych efektów, niż były spodziewane.

KONDYCJA I KRZEPA

Kondycja tym się różni od pozostałych cech, że dynamicznie zmienia się podczas przygody – spada i podnosi się, zależnie od ilości odniesionych zranień bądź długości odpoczynku.

Kiedy postać jest zmuszona do utraty kostek, najpierw traci kostki z Kondycji. Dopiero w momencie, kiedy kondycja bohatera spadła do zera kolejne zranienia oznaczają spadek Krzepy. Krzepa może spaść minimalnie do poziomu 1 – od tego momentu każde kolejne zranienie powoduje u bohatera utratę świadomości.

Kondycja regeneruje się automatycznie w tempie jednego punktu na godzinę czasu gry. Regeneracja następuje także kiedy postacie pożywiają się (jeden punkt na posiłek), bądź leczą np. bandażami (jeden punkt za opatrunek)

WALKA

Kiedy bohaterowie mierzą się z przeciwnikiem, dochodzi do walki. Rządzi się ona swoimi szczególnymi zasadami.

Walka podzielona jest na rundy. Każda runda składa się z dwóch faz – ustalenia kolejności oraz ataków.

Kolejność ustala rzut tyloma kośćmi, ile wynosi Kondycja każdego z uczestników walki. Najwyższe wyniki oznaczają pierwszeństwo ataków. Postacie, których Kondycja spadła do zera, zawsze atakują ostatnie. Identyczny rzut dwóch bohaterów oznacza ich jednoczesny atak.

Każdy z bohaterów może zamienić swój wynik kolejności na dowolny niższy, jeśli bardziej mu to odpowiada. Oczywiście nie można podwyższać wyniku kolejności.

Deklarując atak, bohater wybiera cechę, za pomocą której atakować (**Krzepa**, **Odwaga** lub **Spryt**). Atakowanie każdą cechą wygląda inaczej – atak Krzepą oznacza zazwyczaj zwykłe uderzenie, Odwaga to na przykład rzucenie się na przeciwnika, zeskoczenie na niego z drzewa bądź wszystko, co wiążę się z dodatkowym niebezpieczeństwem, Spryt zaś może oznaczać wyprowadzenie przeciwnika na manowce i na przykład przewrócenie go. Testując atak gracz rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi cecha plus Kondycja. Obiekt ataku również rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi u niego ta właśnie cecha plus Kondycja.

Jeśli gracz chce wykonać atak mierzony w określoną część ciała przeciwnika (np. na głowę), rzut obrony przeciwnika jest traktowany, jakby był o 5 wyższy.

Jeśli atakujący osiągnął wyższy wynik, niż broniący – wtedy broniący traci jedną kostkę. Jeśli atakujący wyrzucił co najmniej trzy szóstki, wtedy broniący traci dwie kostki.

Jeśli atakujący wyrzucił w teście ataku co najmniej trzy jedynki test jest automatycznie nieudany, niezależnie od tego, jaki wynik miał broniący się. Ponosi także dodatkowe konsekwencje – jeśli atak wykonywany był za pomocą Krzepy, wystawił się na atak przeciwnika i traci jedną kostkę; jeśli atak wykonywany był za pomocą Odwagi, postać traci pewność siebie i nie może użyć Odwagi aż do momentu, gdy uda mu się test ataku. Jeśli nieudany test dotyczył Sprytu, postać traci na chwilę orientację: w kolejnej rundzie walki, przy ustalaniu kolejności jest ostatnia.

ZASADZKA

Kilkukrotnie podczas przygody zdarza się, że gracze są atakowani z zaskoczenia, bądź też oni sami mogą chcieć przygotować taki atak. Jest to nic innego jak standardowy test walki oparty na Sprycie, rozgrywany przez rzutem na kolejność w walce. Zawsze po zakończonej zasadzce (udanej bądź nie), dochodzi do zwykłej walki z rozstrzygnięciem kolejności.

UCIECZKA

Zamiast atakowania przeciwnika, gracz może zdecydować się na ucieczkę z walki. Rozgrywa się ona na podobnych zasadach co test ataku (można ją oprzeć na dowolnej z trzech cech). Każdemu z przeciwników, którzy decydują się gonić bohatera przysługuje test tej samej cechy, żeby sprawdzić, czy udało im się udaremnić ucieczkę. Krytyczny pech w teście ucieczki (trzy jedynki) oznacza niemożliwość podjęcia ucieczki w następnej rundzie. Co najmniej trzy szóstki zaś oznaczają ucieczkę automatycznie udaną.

SZTONY

Oprócz wykorzystania sztonów na aktywację specjalnych umiejętności postaci, gracze mogą także wykorzystywać sztony, jeśli chcą przerzucić nieudany rzut. Wydanie sztonu następuje już po wykonaniu rzutu. Drugi wynik trzeba zaakceptować, nie można użyć drugiego sztonu do tego samego testu.

Wydając szton można też uzyskać dwie dodatkowe kostki do wykonywanego właśnie rzutu.

Quentin 2009

Ściągawka

zwycięski scenariusz

Wydrukuj, żeby ułatwić sobie prowadzenie przygody.

MECHANIKA

Używa się tylko kostek **K6**

Trzy cechy główne: **KRZEPA**, **ODWAGA**, **SPRYT** oraz czwarta cecha **KONDYCJA**.

KONDYCJA regeneruje się co godzinę, podczas jedzenie i leczenia. Pozostałe cechy nie odnawiają się.

TEST: **CECHA** + **KONDYCJA** kontra poziom trudności

WALKA: określenie kolejności – test **KONDYCJI**. **ATAK**: **CECHA** + **KONDYCJA** kontra **CECHA** + **KONDYCJA**.

UMIEJĘTNOŚCI: pasująca umiejętność: +2 kostki za ulubioną, -2 kostki za nielubianą.

UTRATA KOSTEK: najpierw kostki **KONDYCJI**, dopiero w razie ich braku, kostki **KRZEPY**.

SZTONY: aktywacja umiejętności specjalnej lub przerzucenie testu lub +2 kostki do rzutu.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

BUTCH – PRZECIWNIK. PRZEWODZI BANDZIE CHULIGANÓW, DRĘCZY MŁODSZYCH, ŻADNE Z DZIECI GO NIE LUBI.

JOHNNY – NAJBLIŻSZY PRZYJACIEL TRÓJKI BOHATERÓW.

MOLLY – LUBIANA PRZEZ EDWARDA ŚLICZNA OŚMIOLATKA

DZIADEK – DZIADEK MATKI SALLY, MIESZKA NA STRYCHU ICH RODZINNEGO DOMU.

RODZICE SALLY – PROWADZĄ BIBLIOTEKĘ, SĄ NAUCZYCIELAMI.

RODZICE EDWARDA – PROŚCI ROLNICY, ŻYJĄ NA SKRAJU WSI.

OJCIEC VICTORA – PISARZ, ELEGANCKI I WYEDUKOWANY.

PAN COTTON – ZE SKLEPU Z CUKIERKAMI.

PANI WILHELMINA – GADATLIWA PRZEKUPKA.

SŁUŻĄCA CONCHISA – TAJEMNICZA KOBIETA NA SKRAJU SZALEŃSTWA.

MAURICE CONCHIS – GŁÓWNY ZŁY.

DUCHY

ŁAPACZ – ZGARBIONY, WIELKI, W CYLINDRZE, O DŁUGICH PALCACH, Z WORKIEM NA PLECACH, PORYWA DZIECI

KOSIARZ – STRACH NA WRÓBLE Z KOSĄ, KRĄŻY WOKÓŁ HALLOW HILLS

NIETOPERZ – KRĄŻY NAD ULICAMI HALLOW HILLS, POLUJE NA TYCH, CO PRZESIADUJĄ NA ZEWNĄTRZ, OGROMNY NIETOPERZ Z LUDZKĄ TWARZĄ I LUDZKIMI DŁOŃMI.

PAN MROKU – PRZEBYWA W DOMU SALLY. PRZEMIESZCZA SIĘ W CIEMNOŚCIACH. NIE MA KSZTAŁTU.

STWÓR SPOD ŁÓŻKA – CZTERORĘKI SZKIELET PRZEMIESZCZAJĄCY SIĘ POD WSZYSTKIMI ŁÓŻKAMI W HALLOW HILLS.

FABUŁA

1. OPOWIEŚĆ O ZAMKU I CZARNOKSIĘŻNIKU
2. GRACZE I JOHNNY WYSŁANI PO DYNIE PRZEZ MATKĘ SALLY
3. SPOTKANIE Z MOLLY, GRACZE ZAATAKOWANI PRZEZ BUTCHA
4. ŚWIAT SIĘ ZMIENIA, ROBI SIĘ SZARO I NIEPRZYJEMNIE
5. ŁAPACZ PORYWA JOHNNY'EGO, POJAWIA SIĘ KOSIARZ
6. POWRÓT DO HALLOW HILLS, BUTCH PROPONUJE POMOC, POJAWIA SIĘ NIETOPERZ
7. GRACZE IDĄ DO DZIADKA LUB GRACZE IDĄ PO MOLLY
8. SŁUŻĄCA POJAWIA SIĘ W MIASTECZKU
9. BUTCH PRZYWOŁUJE ŁAPACZA A TEN PORYWA SŁUŻĄCĄ
10. DZIADEK CHCE ZABRAĆ GRACZY DO CONCHISA
11. GRACZE WPADAJĄ W ZASADZKĘ LUB GRACZE UNIKAJĄ ZASADZKI
12. WYDOSTAWANIE SIĘ Z ZAMKNIĘCIA LUB WALKA Z PSEM
13. DOSTAWANIE SIĘ DO REZYDENCJI
14. BUTCH WYRAŻA SKRUCHĘ, POJAWIA SIĘ POTWÓR SPOD ŁÓŻKA
15. GRACZE TRAFIAJĄ DO PRACOWNI CONCHISA
16. GRACZE POZNAJĄ SEKRET MASZYNY I DZIENNIK, ZYSKUJĄ KLUCZ
17. POTWÓR SPOD ŁÓŻKA ATAKUJE GRACZY
18. WIELKI FINAŁ W PIWNICY CONCHISA

Autor życzy wszystkim
Wesołego Halloween – tegorocznego i wszystkich kolejnych.