

TAJEMNICE MORSKICH GŁĘBIN



Transportowiec „Walkiria” wypłynął z portu w Heimburgu z niezwykle ważnym ładunkiem. Podróżował do Alfheimu, gdzie przewożonym tajemniczym artefaktem – Obeliskiem – zająć mieli się eksperci z Uniwersytetu Lyonesse. Jednak „Walkiria” nie dotarła na Wyspy. W czasie rejsu na Morzu Zimowym rozpuścił się wielki sztorm i statek wraz z całą załogą poszedł na dno. Pomimo działań zarówno ze strony Alven Yardu, jak i RTKA, nie udało się odnaleźć wraku. Sprawę zatuszowano, nie chcąc ujawniać światu, że Biuro zagubiło w morskich odmętach potężny, venrierowski artefakt. Nikt nie spodziewał się, że Obelisk nie da o sobie zapomnieć...

Leżąca w wotańskiej prowincji Axen nadmorska miejscowość Wasserburg słynie z malowniczych skalnych klifów. Jest jednym z licznych w regionie kurortów – latem pełnych ludzi centrów rozrywki, poza sezonem cichych i pustych wiosek rybackich. Jednak tego roku Wasserburg nawiedziła straszna powódź, połączona z ulewnymi deszczami, która uniemożliwia połowy. Taka pogoda utrzymuje się już od miesiąca. Dla rybaków to ogromna katastrofa. Z natury racjonalni mieszkańcy Wasserburga powoli zaczynają wierzyć w istnienie Starych Bogów Morza, którzy bronią swego królestwa. I, wbrew pozorom, jest w tym trochę racji.

Czy bohaterom uda się odkryć sekret manipulującego pogodą Obelisku? Czy Dzieci Nieumarłej Rzeszy zdobędą tę potężną broń? Jakże jeszcze tajemnice kryje morze?

Zawiązanie: Do Wasserburga bohaterowie mogli przybyć z wielu powodów. Anomalie pogodowe przyciągną zarówno wystanników RTKA, jak i niezależnych naukowców. Innym sposobem na wrzucenie bohaterów w wir przygody jest... wyrzucenie ich jako rozbitków, ocalałych z rejsu po Morzu Zimowym na plażę w Wasserburgu. Tak czy inaczej, miasteczko z powodu sztormu odcięte jest od świata na długie tygodnie.

Wotańczycy z chęcią przyjmą pomoc słynnych bohaterów, deklarując przy tym gotowość pełnej współpracy. Czy rzeczywiście mieszkańcy Wasserburga zamierzają dla dobra sprawy odkryć wszystkie swoje sekrety?

Rozwinięcie: Ze względu na warunki pogodowe przeprowadzenie jakichkolwiek badań w terenie jest raczej niemożliwe. Także analiza sytuacji za pomocą magii nie przyniesie żadnych konkretnych skutków. Bohaterom pozostają rozmowy z mieszkańcami miasteczka. Większość z nich ma swoje teorie na te-

mat sprawy. Wasserburg zamieszkują głównie rybacy wraz ze swoimi rodzinami. Wyróżniającymi się osobami są burmistrz Karl Gringen (elf), pastor Oswald (troll) i organista Johann (elf), a także Gerhard Reistantz (krasnolud) – biedak, mieszkający na skraju miasteczka.

Zwykli mieszkańcy Wasserburga są podzieleni co do przyczyny powstania pogodowych anomalii. „Wysztalcona” (ta, która kiedykolwiek wyjechała poza granice Axen) część rybaków twierdzi, że jest to naturalny skutek nadmiernego wydzielenia sadzy do atmosfery przez Wotańskie fabryki, co skutkuje „efektem szklarnianym”. Kolejna grupa, skupiona wokół pastora Oswalda, głosi tezę, że burze i sztormy są „boską karą” za (nie wiadomo dokładnie, jakie) grzechy. Ostatnią, coraz liczniejszą, grupę stanowią zwolennicy teorii o Starych Bogach Morza, którzy obudzili się z wielowiekowego snu. Przewodzi im Hans (człowiek) – stary, podejrzliwy marynarz-analfabeta o kryminalnej przeszłości. Bohaterowie powinni uważać na słowa – nieopatrznie rzucona uwaga na temat swych osiągnięć w dziedzinie okultyzmu grozi wywołaniem skandalu.

To podstawowe informacje, jakie można uzyskać poprzez rozmowy z mieszkańcami Wasserburga. Test dowolnej umiejętności społecznej pozwoli dowiedzieć się także:

Niektórzy reformaci sądzą, że boska kara została zesłana za grzechy Brunona Gringena, sympatyka Nieumarłej Rzeszy i ojca obecnego burmistrza, od którego syn stara się jak najbardziej odciąć.

Chociaż nikt nie mówi tego głośno, to jednak wszyscy wiedzą, że koszmarna pogoda najbardziej dotknie i tak biednego Gerharda, dla którego rybołówstwo stanowiło jedyny dochód.

Gerhard był w czasie Wielkiej Wojny jednym z przywódców ruchu oporu, jednak po jej zakończeniu podobno oszalał i wyrzucił cały swój majątek do morza.

Co pewien czas do Wasserburga przyjeżdża tabor goblinów – niektórzy mieszkańcy miasteczka właśnie ich obwiniają o obudzenie Starych Bogów.

Pastor Oswald nie przekaza żadnych ważnych informacji. Ciekawszą postacią jest Johann. W czasie rozmowy **test Spostrzegawczości** pozwoli usłyszeć w jego głosie alheimski akcent, z jakim mówi po wotańsku. Organista cierpi na amnezję, jego wspomnienia sięgają jedynie pięciu lat wstecz, kiedy to, po sztormie, został wyłowiony z morza, w postrzępionej bieliźnie, bez żadnych cech

szczególnych, i przygarnięty przez pastora Oswalda. Jeżeli bohaterowie wiedzieli coś o sprawie zatonięcia Walkirii, wspomnianej na początku tekstu, mogą połączyć pewne fakty (zbieżność czasowa z zatonięciem „Walkirii”, sztorm, współpraca z Alheimem). Jeżeli bohaterowie zasugerują mu, że mógł być agentem Alven Yardu, skierowanym do ochrony Obelisku, elf zapadnie w stan dziwnego odrętwienia. Poprosi bohaterów, aby zostawili go samego, gdyż zdaje mu się, że powoli zaczyna coś sobie przypominać. Gdy bohaterowie wrócą do niego po jakimś czasie okaże się, że Johann – a tak naprawdę John Memmor – odzyskał pamięć. Rzeczywiście, był agentem Alven Yardu, skierowanym do pomocy przy transporcie Obelisku. O artefakcie nie wie nic więcej poza tym, że to on wywołał sztorm, który zatopił „Walkirię”, z której wydostał się jedynie John. Obecnie monument przebywa prawdopodobnie na dnie morza, niedaleko Wasserburga. Prawdopodobnie to on wywołał niesamowitą pogodę.

Ostatnią z osób, z którymi bohaterowie mogą bez problemu porozmawiać na tym etapie przygody jest burmistrz Gringen. Na początku konwersacji odetnie się od wszelkich teorii, wyjaśniających anomalie pogodowe. Jako „ojciec miasta” musi być racjonalny i bezstronny. Będzie się starał jak najbardziej oddalić temat rozmowy od bieżących spraw poprzez opowieści o historii miasta, słynnych wotańczykach, pochodzących z Wasserburga itp. Zapytany o swój stosunek do ojca lodowatym tonem oświadczy, że nic go z nim nie łączy. Jednak wygrany **test przeciwności Spostrzegawczości przeciwko Przekonywaniu k6** pozwoli wy czuć, że obojętność w stosunku do ojca jest udawana.

Najtrudniej będzie się skontaktować z Gerhardem. W momencie, w którym bohaterowie będą chcieli z nim porozmawiać (najprawdopodobniej po rozmowie z mieszkańcami i uzyskaniu rewelacji na jego temat) wprowadź na scenę jego córkę. Piękna (jak na krasnoludzie standardy) Helga, lamentuje pośród strug deszczu i uderzeń piorunów nad losem ojca, który pomimo sztormu i burzy postanowił wypłynąć na połów, gdyż rodzina zaczynała już głodować. Trzeba go jak najszybciej powstrzymać, zanim wpadnie w sidła morskiego żywiołu (pościg za Gerhardem, trasa bardzo trudna – ogromne fale, ulewny deszcz).

Rozmowa z rybakim powinna się odbyć już po spotkaniu u burmistrza. Do tego czasu mężczyzna pozostanie w swoim domu, dochodząc do siebie po przygodzie na morzu. Gerhard Reistantz z chęcią opowie o swojej przeszłości. Rzeczywiście w czasie Wielkiej Wojny należał do ruchu oporu, walczącego z Brunonem

Gringenem, sługusem Nieumarłej Rzeszy. Po uchwałach Trybunału w Furienfels Gerhardowi zdawało się, że problemy z venrierowcami się skończyły, ale wtedy na arenę wkroczył ówczesny burmistrz, Karl. Tak naprawdę należy on do Dzieci Nieumarłej Rzeszy i kontynuuje dzieło rzekomo nienawidzonego ojca. Dzięki zręcznym intrygom uczynił z Gerharda wariata w oczach ludzi i ukradł mu cały jego majątek. Na potwierdzenie swoich słów Reistantz może pokazać nieco dowodów (zdjęcia, dokumenty, prywatne listy). **Test Spostrzegawczości** pozwoli ustalić, że są one autentyczne.

Bohaterowie potrzebują jeszcze prawdopodobnie paru informacji do rozwiązania zagadki. W dowolnym momencie przygody do Wasserburga przybędzie mała, przemoknięta, ledwo trzymająca się na nogach dziewczyna. Ma na imię Esmeralda i jest goblinem. Zgubiła się w czasie burzy i szuka drogi powrotnej do rodzinnego taboru. Niestety nie może liczyć na pomoc ze strony mieszkańców Wasserburga – gdy tylko zjawia się w mieście zostaje otoczona przez wściekły tłum, któremu przewodzi Hans, żądający jej aresztowania. Ludzie uważają, że jest czarownicą i obudziła Starych Bogów. Bohaterowie muszą uratować dziewczynę, zanim wydarzy się coś złego (testy przeciwstawne z Hansem, ew. dyskusja).

Wdzięczna Esmeralda z chęcią podzieli się swoją wiedzą na temat badanej przez bohaterów sprawy. Dziewczyna uważa, że w sprawę mocno zamieszany jest burmistrz Gringen. Kiedyś nie chcący podsłuchała jego rozmowę z mężczyzną z ozdobionym czaszką pierścieniem na palcu na temat „Obelisku”, „katastrofy sprzed lat” i „opanowania Wanadii z pomocą ryboludzi”. Nieraz też widziała, jak wpływał łodzią do sieci jaskiń, wyrzeźbionych przez wodę w skalnych klifach – co oficjalnie jest zabronione.

Powoli staje się jasne, jak bardzo burmistrz jest zamieszany w sprawę. Należałoby mu złożyć ponowną wizytę.

Punkt kulminacyjny: Karla Gringena nie ma w domu. Otwarta kłapa w podłodze na środku pokoju burmistrza prowadzi do tajemniczego tunelu. Po zmuđnej przeprawie korytarzem pamiętającym czasy Wielkiej Wojny, pełnym wilgoci i venrierowskich symboli na ścianach, bohaterowie dotrą do jednej ze sławnych podziemnych jaskiń. Ta jednak, w przeciwieństwie do innych nie jest ani w całości zalana wodą – na środku rozpościera się piaszkowa wysepka, ani niezamieszkana – pośrodku groty stoi Karl Gringen, manipulując przy słynnym Obelisku. Artefakt rozbłyśka dziwnym światłem, słysząc, że burza i sztorm na chwilę nasiliły się, a po chwili z wody wynurza się... legendarna Istota z Głębin. Za nią nadchodzić dwie następne. Gdy tylko ujrzą bo-

haterów, rzucą się do ataku. Kolejne będą nadchodzić co dwie rundy, tak długo, aż Obelisk nie przestanie działać – to on przy cięga stworzenia do jaskini (walka – Istoty z Głębin, z drugiej linii wspiera je Karl Gringen).

Zasada specjalna: w swojej turze bohaterowie mogą zadeklarować, że starają się unieszkodliwić Obelisk. W tym celu wykonują **test Walki** lub **Strzelania** (aby zniszczyć urządzenie – jak w podręczniku SWEPL, Niszczenie Przedmiotów, strona 65 – Wytrzymałość Obelisku to 10) **lub Technomagii czy Wiedzy (Technika)** – oba na -4 - aby je wyłączyć.

Rozwiązanie: Bohaterowie nie dość, że rozwiązali zagadkę dziwnej pogody, to na dodatek odnaleźli zaginiony Obelisk i schwytali członka Dzieci Nieumarłej Rzeszy. Jeżeli do tej pory nie byli związani z RTKA, z pewnością otrzymają od Biura propozycję współpracy. Jeżeli wcześniej byli agentami, najpewniej czeka ich awans.

Oprócz tego uzyskają dozgonną wdzięczność mieszkańców Wasserburga – w szczególności organisty Johanna vel Johna Memmora, Esmeraldi i Gerharda Reistantza, który zostanie wybrany burmistrzem miasteczka.

A co, jeżeli bohaterowie musieli się salwować ucieczką z jaskini? Armia morskich stworzeń zajmie Wasserburg i ruszy do walki o zajęcie całej Wotanii. Nie wiadomo, jakie jeszcze bestie zamieszkują w głębinach. Nie wiadomo też, czy uda się powstrzymać pochód wodnej armii. Jedno jest pewne – tym razem zadanie, stojące przed bohaterami będzie o wiele trudniejsze.

STATYSTYKI ANTAGONISTÓW

Gerhard Reistantz

Cechy: Duch k6, Siła k10, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k8, Pływanie k10, Przekonywanie k8, Przetrawanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Zastraszanie k4, Żeglowanie k10

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6

Zawady: Lojalny, Straceniec

Przewagi: As, Szczęściarz

Sprzęt: Mały jacht, Nóż (Si+k4), Strzelba (jak dwururka).

Hans

– jak Zbir (SWEPL, str. 161).

Karl Gringen

– jak Vernrierowiec, żołnierz (Brawurowy Wolsung, str. 12) oraz Przekonywanie k6.

Istota z Głębin

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Pływanie k12+1, Przekonywanie k4, Przetrawanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Zastraszanie k6

Tempo: 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6

Sprzęt: obca broń (dystansowa, zasięg 12/24/48, obrażenia 2k6, SzS1, Strzały 6, działa także pod wodą).

Zdolności:

Nieulękły: istota z głębin jest odporna na Strach i Zastraszanie

Żabi skok: raz na rundę może dodatkowo poruszyć się o 5”

Moc: Istota z Głębin potrafi wyczarować *pocisk*, ma też 6 punktów mocy. Do tego celu używa Ducha, jako umiejętności nadnaturalnej.

Grad ciosów: Istota może wykonać dwa ataki na turę, z karą -2 do każdego ciosu.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Wydawcą polskiej edycji Savage Worlds jest Wydawnictwo Gramel.

Autor: Jan ‘Wędrowycz’ Jęcz

Redakcja: Michał ‘rincewind bpm’ Smoleń

Skład: Szymon ‘neishin’ Szweda

Opublikowano na: <http://rpg.polter.pl>