

JAK ZACZAĆ?

Autor: Michał Przygodzki

Krótki opis:

Spółeczność aragońskiej wsi Calamocho pragnie spalić na stosie dwóch transmęczczyzn oraz "wiedźmę", aby dać upust swoim napięciom. Dla rodu szlacheckiego de Calamocho to okazja, aby zaspokoić swoją wiarę w Pakt, który rzekomo go chroni. Wmieszany jest w to inkwizytor, wezwany do wydawałoby się wiejskiej awantury...

Tylko od Was zależy, czy trzy niewinne osoby zostaną uratowane!

Dane o scenariuszu:

System: [October Rust](#)

Setting: Historyczny (Półwysep Iberyjski pod koniec XV wieku)

Liczba graczy: 2-4

Gotowe postacie: nie

Liczba sesji: 1

Dodatkowe informacje:

Scenariusz "Bliźnięta z Calamocho" wykorzystuje format tworzenia przygód z "October Rust", czyli odpowiedź na pięć pytań poprzez wybranie opcji, a następnie ich twórcza interpretacja. Cała lewa część tabelki została zachowana w języku angielskim (oryginał) ze względu na brak polskiego tłumaczenia gry. Ostatnie, piąte pytanie "Who stands against your final destination, your common enemy?" zawiera opcje z dodatku "Suffering from Success". Ten dodatek nie jest jednak niezbędny do prowadzenia scenariusza. To, w jaki sposób wybrano te opcje, zostało wykonane przez autora scenariusza.

"Bliźnięta z Calamocho" to opcja alternatywna (jako gotowy scenariusz) wobec wspólnego improwizowania jednostrzału w "October Rust".

Struktura scenariusza:

Pierwsza strona to szablon prepu z dodatku "Vials of Mercury", który pomaga w dalszej improwizacji. Ta strona powinna być użyteczna po wydrukowaniu.

Druga oraz trzecia strona to przykładowe rozwiązania, co można wymyślić dla danego etapu gry.

Czwarta strona to addendum odnośnie działalności Inkwizycji oraz opis wprowadzonych NPCów.

BLIŹNIĘTA Z CALAMOCHA

Dodatkowe triggery:

Polowanie na czarownice • Transfobia • Mroczny pakt

<i>What's wrong with this world?</i>
The dominant religion refuses to acknowledge the desperate need for reform.
<i>What's the <u>landscape</u> of your misery?</i>
A peaceful countryside, ready to be ripped apart by tragedy.
<i>Why did you commit to this last stand?</i>
To rescue someone from the hands of prejudice.
<i>What's the <u>grave</u> location of your last stand?</i>
A manor, full of nobles
<i>Who stands against your final destination, your common enemy?</i>
A corrupt inquisitor Prejudiced village folks The pact that hides things [Ferocious dogs]

ZAHACZKA

Bliźnięta Luna i Adela od dziecka ubierały się jak chłopcy. Mówiły o sobie w formie nijakiej, a ku zgrozie swoich rodziców, nie interesowały się chłopcami. Po tym, jak zaginęły na tydzień gdzieś na aragońskich wzgórzach, wróciły ale już jako mężczyźni. Sebastián i Hernán, oto ich nowe imiona. Wrodzy im sąsiedzi wezwali księdza, który wkrótce wołał z ambony o świętą inkwizycję!

W końcu wieśniakom udało się! Aresztowali i Sebastiana oraz Hernána, i "wiedźmę" Verónicę, która miała rzucić na nich czar "zmiany płci". Inkwizytor z samej Zaragozy przyjechał na zaproszenie rodu de Calamocha! Czy przesady mieszkańców wygrają nad wiedzą inkwizytora o tym, że "czarna magia nie istnieje"? Na całe nieszczęście, Pakt w który wierzy szlachta żąda ofiary całopalnej w tym Roku Pańskim 1488.

Tylko Wy, okoliczni mieszkańcy, możecie uratować Bogu ducha winną trójkę!

Ostateczne Pytanie: Czy uratujemy Sebastiana, Hernána oraz Verónicę przed spaleniem na stosie?

JAK ZACZAĆ?

Ponieważ opady deszczu nie współgrają ze stosami, zamiast tego wprowadźcie niespodziewany nawiew z pustyni Sahary. Ewentualna Burza wprowadzi pioruny, grzmoty i faktyczną burzę piaskową!

"Grave" to willa szlachecka w Calamocha, posiadłość włodarzy tej wioski oraz okolicznych ziem. Na placu przed głównym wejściem do willi dokonywane są legalne egzekucje na bandytach oraz heretykach..

Wcześniej wysłaliście swoich ludzi, aby nocą odbili całą trójkę. Nie powiodło im się i zostali schwytani. Jest sobotni poranek, a więc tylko kilka godzin, aby uratować Bogu ducha niewinne osoby!

Przyjezdny inkwizytor Samuel de Mardivio (**A corrupt inquisitor**) wciąż waha się, czy wskazać herezję mimo braku dowodów na nią. Rodzinie szlacheckiej de Calamocha - strażników mrocznego Paktu (**The pact that hides things**) - bardzo zależy na tym, aby uspokoić chłopów oraz własne mroczne wierzenia tą ofiarą całopalną. Będziecie musieli skonfrontować się z nimi otwarcie, na niesławnym placu posiadłości de Calamocha: słowem, orężem albo zamętem.

Paruset zacofanych i uzbrojonych wieśniaków pod wodzą księdza Juana Pablo de Malatrava (**Prejudiced village folks**) zebrało się jako publika i stróże zarazem. Z pewnością sami posła trójkę biednych osób w ogień, nawet jeśli inkwizytor powie inaczej! To rozległy i wszechobecny przyczynek dla przeszkód. Jeśli macie czwartego gracza, dodajcie wyjątkowo złowieszcze myśliwskie psy (**Ferocious dogs**), szkolone aby rozszarpać bandytów.

Scena z Ostatecznym Pytaniem jest wtedy, kiedy

- Albo Sebastián, Hernán i Verónica zostaną skazani i będą prowadzeni na stos!
- Ewentualnie, kiedy cała trójka tuż wcześniej zostanie uniewinniona i gawiedź wraz ze szlachtą sama weźmie sprawę w swoje ręce! Może w okolicy jest naszykowany jakiś duży stóg słomy?

JAK TO UGRYŻĆ DLA “OCTOBER RUST”?

Jeśli po przeczytaniu poprzedniej strony dalej szukasz pomysłów na poszczególne sceny czy etapy gry, skorzystaj z niniejszych porad.

In medias res

“October Rust” narzuca początek sesji “in medias res”: w środku akcji, poprzez zmuszenie graczy do skonfrontowania się z jednym z **Forces of Evil**. Ta grupa antagonistów powinna być aktywna: robić coś przeciwko postaciom graczy albo robić coś swojego i wymuszać ich reakcję, nim będzie za późno. **Uwzględnij fakty**: szykowane są stosy, trybuny dla inkwizytora oraz rodziny szlacheckiej de Calamocho, więźniowie wyprowadzani są z lochów pod ławę oskarżonych. Nie ma czasu na przygotowania.

Zacznij w ten sposób. Każda z postaci graczy musi przedrzeć się przez tłum (**Prejudiced village folks**) bez wzbudzenia cienia podejrzeń. W tym skonfrontować się z księdzem Juanem Pablo! On oraz najbardziej fanatyczni z pospólstwa z pewnością będą sprawdzali, czy postacie graczy popierają ich sprawę (“Jak nie z nami, to przeciwko!”).

Umieszczenie **Grave** w przygodzie jest już rozwiązane: jeśli gracze lub przebieg wydarzeń nie zdecydują inaczej, wszystko dzieje się wokół posiadłości rodu de Calamocho.

Jak dotrzeć do Ostatecznego Pytania?

Według logiki struktury “October Rust”, gracze nie powinni móc mieć możliwości dosłownego uratowania Bliźniaków oraz Verónici, nim nie odniosą się do wszystkich **Forces of Evil**. Dopiero po tym, można ustawić scenę, w której na przykład cała trójka jest zabierana z procesu czy nawet stosu!

Inkwizytor Samuel (**A corrupt inquisitor**) jest sędzią w tej rozprawie, zatem jest najbardziej odsłoniętą ze wszystkich osób. Zależnie od tego, jak poszło z uzbrojonymi wieśniakami, daje to szereg opcji, jak choćby:

- Próba zastrzelenia lub podkradania się do inkwizytora.
- “Głos z tłumu” czy nawet jako świadek, który będzie zeznawał na korzyść Bliźniaków oraz/lub Verónici.
- Próba wpłynięcia na inkwizytora “na boku”, w potencjalnej przerwie pomiędzy zeznaniami obu stron a wydaniem osądu.

W każdym razie, postacie graczy będą praktycznie jedynymi obrońcami całej Trójki, chyba że w trakcie gry przekonają kogoś do swojej sprawy.

Rodzina szlachecka de Calamocho (**The pact that hides things**) jest lepiej chroniona. Zwracam uwagę na dwie rzeczy. Po pierwsze, ten **Force of Evil** nie musi zostać pokonany w boju czy przekonany, a zaledwie “przeforsowany”, czyli jego sprawczość tymczasowo zredukowana. Po drugie, zwracam na słowa “The pact that hides things.” - czyli sam mroczny pakt. Postacie graczy wiedzą o istnieniu tego kultu, w tym to, że lokalna szlachta do niego należy. **Poinformuj o tym graczy przed rozpoczęciem gry**. Scenariusz implikuje, że gracze powinni poruszyć temat kultu w fikcji. Pomysły na działania:

- Przywołać publicznie legendy o tym mrocznym kulcie.
- Zagrozić matronie Marií Ángeles o tym, że jej herezja będzie wyjawiona!
- Przedstawić twarde dowody na herezję, na przykład relikwia, miejsce kultu lub inne twarde świadectwa, których Inkwizytor nie będzie mógł zignorować. [Pamiętaj, to nie scenariusz w śledztwo, samo “znalezienie dowodu” powinno być co najwyżej stawką pojedynczego rzutu]

Czwarty **Force of Evil** (**Ferocious dogs**) to dodatkowa przeszkoda, która szuka intruzów (to jest, postaci graczy) przez całą grę. Są to duże psy myśliwskie wyszkolone do atakowania wilków, ale też banitów czy uciekinierów skorych do samoobrony! Nie jadły od dwóch dni, a przy iberyjskim upale szybko będą spragnione. Te psy powinny być natrętne; tak długo, jak któryś z graczy nie wpadnie na pomysł, jak zneutralizować na dłużej problem jaki stwarzają. Logika struktury “October Rust” implikuje, że trzeba coś z nimi zrobić przed Ostatecznym Pytaniem...

Pamiętaj o pozycjonowaniu w fikcji oraz efekcie skali! Nie każdy NPC albo nie każda okoliczność jest dostępna poprzez pojedynczą aktywność. Wprowadzaj przeszkody na podstawie fikcji, a nie na zasadzie “to teraz musicie przejść to z Obstacle 4”. Połóż nacisk na to, że gracze mają ograniczony wpływ na kilkaset osób w różnych zakątkach, z różnych warstw społecznych oraz o różnych postawach.

Ostateczne Pytanie

Czy uratujemy Sebastiána, Hernána oraz Verónice przed spaleniem na stosie?

Po tym jak odhaczysz wszystkie trzy (lub cztery) **Forces of Evil**, wprowadź scenę, w której dochodzi do konkluzji sprawy. Zależnie od przebiegu sesji, może to być na przykład skazanie Bliźniąt oraz Verónice na spalenie na stosie za “herezję” lub “inne bezeceństwa”. Albo wręcz przeciwnie, próba samosądu po niekorzystnym - dla mieszkańców Calamocho - obrocie sprawy. Może się zdarzyć, że Inkwizytor ogłosi, iż Trójka jest niewinna; albo przedłoży sprawę o dzień lub dwa (np.: “potrzeba więcej dowodów i przesłuchań”). Nawet przy przedłożeniu sprawy, tłum się wścieknie, zaś ów samosąd będzie co najmniej na rękę szlachcie de Calamocho...

Wprowadź co najmniej jedną przeszkodę lub okoliczność, która zapobiega możliwości natychmiastowego odpowiedzenia na to pytanie w fikcji (“uratowania Trójki”).

Przypominam o regule, że aby odpowiedzieć na Ostateczne Pytanie, należy przeprowadzić konflikt o Obstacle 6 (najwyższa trudność oraz skala konfliktu).

Epilog i jego Dwa Pytania

Planowanie przed sesją o czym mogą być dwa Pytania Epilogu („Epilogue Question”) jest nieprawidłowe dla *“October Rust”* - jest railroadingiem. Miej to na uwadze i nawet nie próbuj tego robić!

To jest ostatni, trzeci akt, rozgrywki, który służy refleksji graczy. Co ich interesuje, jeśli chodzi o przedstawioną sytuację? Jak chcą, aby zakończył się jakiś wątek czy sprawa (np.: mroczny kult, losy księdza Juana Pablo albo czy Sebastián z Hernánem uciekną do Nawarry)? Przede wszystkim to pytania konstruowane przez graczy, które są o tym, jak chcą aby skończył się ten scenariusz. Pytania mogą dotyczyć także losu postaci graczy.

Pamiętaj o zasadzie, aby każde Pytanie Epilogu musiało być rozegrane za pomocą innego konfliktu!

Przykładowe Komplikacje

Oto lista inspiracji na to, co może pójść nie tak z NPCami, w wyniku nieudanego konfliktu.

- Chirurżka Verónica potajemnie praktykuje Kabałę.
- Matrona María Ángeles wprowadziła córkę Verónice i dopiero co teraz to wyjawia (albo informuje jedną z postaci gracza).
- Poprzedni inkwizytor uprzednio udzielił łagodnej kary za “mroczny kult” (nazwano go wtedy “Celtyckimi Zabobonami”), zatem zgodnie z prawem nie da się zarzucić rodzinie de Calamocho herezji bez nowego twardego dowodu!
- Jedno z Bliźniąt przyzna się, że “raz zakrzusilo się Hostią”.
- Ksiądz Juan Pablo przypomniał sobie o jednym z Grzechów Przeszłości (“Sin of the Past”) którejś postaci graczy, jako tajemnicę spowiedzi!
- Tuż przed “zaginięciem” Bliźniąt, zniknęło też kilka ich kóz, a jedną z nich znaleziono martwą z rozprutymi wnętrznościami. To zbieg okoliczności, ale przekonujący dla uprzedzonych NPCów!

Nie traktuj ich jednak jako prawdy ustalone przed sesją

O INKWIZYCJI:

“Inkwizycja polowała na czarownice” to nie tyle mit, co zdanie, które ignoruje jeden fakt o działalności inkwizycji. Każde państwo (każde królestwo) w Europie miało własną inkwizycję. Była też papieska inkwizycja, która powstała jako pierwsza. O ile inkwizytorzy w Królestwie Szkocji oraz Świętym Cesarstwie Rzymskim Narodu Niemieckiego mieli interes w tym, aby w XVI wieku łączyć ze sobą heretyków oraz oskarżenia o wiedźmiarstwo, to domyślnie nie powoływano inkwizycji na pohybel wiedźmom...

Główną rolą inkwizycji było zwalczanie herezji. Ta historycznie pierwsza była odpowiedzią na ruchy Waldensów oraz Katarów. Ta hiszpańska - która występuje w niniejszym scenariuszu - zajmowała się w szczególności tropieniem fałszywych konwertytów wśród populacji Żydów oraz tzw. Moriscos (byłych muzułmanów na Półwyspie Iberyjskim).

Dla inkwizytora “czarna magia” nie istnieje. Oświadczenie, że “czarna magia istnieje”, oznaczałoby wyznanie, że istnieją inne siły niż Bóg, które mają porównywalny wpływ na człowieka. Co byłoby herezją! Co więcej, jeszcze w XV wieku inkwizytorzy często byli wykształconymi (jak na tę epokę) ludźmi, którzy zdawali sobie sprawę z tego, że za zielarstwem czy położnictwem nie stoi Szatan. Niesławne “*Malleus Maleficarum*” między innymi było reakcją na to, że inkwizycja “nie wysyłała wiedźm na stos”. To dzieło zostało wydane w 1487 roku, więc rok w którym odbywa się akcja scenariusza (1488) prawdopodobnie mógł być ostatnim, w którym postawa inkwizycji wobec wiedźmiarstwa była jeszcze jednoznaczna...

WAŻNIEJSI NPCE:

Bliźnięta Sebastián oraz Hernán: Wywodzą się z rodziny pasterzy kóz. Uczęszczali na niemal każdą cotygodniową mszę, co zaskarbiło im łaski u poprzedniego księdza proboszcza Hidalga. Nazwani przez rodziców jako “Luna” oraz “Adela”, zawsze myśleli, że “coś z ich ciałami jest nie tak”. Nie czuli się tak osoby, których tożsamość oraz rola narzucone były przez świat - “jak kobiety”. Pewnego dnia dowiedzieli się, że w okolicy rezyduje cyruliczka Verónica, doświadczona felczerka, która być może zna odpowiedź na problem ich tożsamości. Wrócili do Calamocho, wraz z odkrytą przez nich tożsamością, w zgodzie ze swoimi ciałami. Oczekiwali, że ich rodzice zaakceptują to, kim oni są, lecz zostali wydziedziczeni. Planowali ucieczkę do Królestwa Nawarry, do kraju Basków.

Verónica, cyruliczka: Doświadczona weteranka wojen Kastylii i Aragonii z Emiratem Granady (jako chirurg i lekarz), powróciła do swojej chatki, aby zająć się własną córką oraz zawodem znachorki. Niestety, lud Calamocho szybko “przesłuchał” Bliźnięta i wkrótce “aresztował” też Verónice. Dlaczego ta kobieta jest w ogóle uwikłana w tę sprawę? To ona pomogła Sebastiánowi oraz Hernán odnaleźć oraz zrozumieć ich właściwą tożsamość...

Ksiądz Juan Pablo de Malatrava: Żarłoczny ksiądz szlacheckiego pochodzenia, który wie, że bycie proboszczem parafii to szczyt jego kariery duchownego. Zresztą, został nim dopiero 4 lata temu po tym, jak poczciwy wielebny Hidalgo zmarł ze starości. Zatrzyma życie Calamocho ostrzeżeniami przed Maurami, Romami czy wiedźmami. Sensacja, czyli Bliźnięta oraz “wiedźma z Andaluzji” to jego być może ostatnia okazja, aby zwrócić sobą uwagę na swojego dziekana (albo nawet biskupa w Zaragozie)!

Inkwizytor Samuel de Mardivio: Jeszcze młody, bo 32-letni, inkwizytor, który wrócił do Aragonii odpocząć i przygotowywać się do większych obław na Maurów, kiedy Granada w końcu upadnie. Niestety, zamiast odpoczywać, musi rozpatrzeć “sprawę Bliźniąt i Wiedźmy”, która dla niego jest tylko wiejską awanturą. Wie, że nie są heretykami: Sebastián i Hernán to gorliwi katolicy, na Verónice nie znaleziono póki co żadnych odstępstw od Wiary. Ale też rodzina de Calamocho usilnie naciska oraz kusi podarkami, aby jednak wydać wyrok i chociaż “znaleźć” u nich herezję. Niestety, Samuel jest obrzydliwie chciwy na złoto!

Matrona María Ángeles de Calamocho: Żona nestora rodu (zwie się Pablo), który zniedoleźniał od choroby, więc to ona w praktyce zarządza posiadłością. Jest Strażniczką Paktu, który rzekomo chronił ród de Calamocho, w obliczu klęsk oraz trudów Rekonkwisty. Jednak czy te mroczne siły faktycznie istnieją? Ród de Calamocho święcie w to wierzy, zaś María Ángeles jest zmotywowana ubłagać rzekome moce w obliczu choroby jej męża. Co dziesięć lat składano ofiary całopalnej z człowieka. Jak dotąd udawało się znaleźć jakiegoś heretyka. Jednak jest rok 1488, niedługo żniwa, a choroba Pabla jest jak zły omen przypominający o zobowiązaniach wobec Paktu...