

Kłopoty z Toporkiem



Autor: Andrzej „Gladin” Cwaliński

Scenariusz do autorskiego systemu RPG: Jak wyszkolić Berserka.

Konsultacje merytoryczne: Zofia „FlyFury” Cwalińska, Tomasz A. Cwaliński, Piotr „Ragnald” Cwaliński.

Gra testowa: Tomasz A. Cwaliński, Piotr „Ragnald” Cwaliński, Zofia „FlyFury” Cwalińska.

Korekta: Katarzyna A. Stańczyk-Cwalińska, Zofia „FlyFury” Cwalińska

Ilustracje: Zofia „FlyFury” Cwalińska

Wersja: 2022-06-27

Wstęp

Niniejszy scenariusz adresowany jest do młodych graczy. Został oryginalnie rozegrany z 3-osobową drużyną, z graczami w wieku 6-8 lat. Jeżeli prowadzisz sesję dla mniejszej ilości dzieci, możesz rozważyć dodanie im do towarzystwa BNów, np. Gustawa Larsena (w dalszej części przeczytasz, dlaczego akurat jego). Przygoda powinna również sprawdzić się w przypadku starszych dzieci, także nastolatków.

Opisane w dalszej części wydarzenia obracają się wokół postaci Toporka Thorstona, kuzyna Mieczyka i Szpadki. Toporek jest łądząco podobny do Mieczyka, co nie raz powodowało kłopoty. Tak też będzie i w tym scenariuszu. Jeżeli Tobie, jako Mistrz Gry, nie jest znana ta postać z serialu *Jeźdźcy smoków*, obejrzyj odcinki „*Mieczyk, Szpadka i Toporek*” (*Jeźdźcy smoków: na końcu świata*), „*Toporna próba*” i „*Król smoków (część 1)*”. Pozwoli Ci to na lepsze wczucie się w rolę tego głównego bohatera niezależnego. Przed przeprowadzeniem przygody przeczytaj cały scenariusz i przygotuj sobie materiały pomocnicze wedle uznania.

Scenariusz pozwala na przeprowadzenie 3 niezbyt długich (1-2h, długość sesji należy dostosować do wieku graczy i ich możliwości utrzymania koncentracji i zainteresowania) sesji. W zależności od rozbudowania scen przygodę można wydłużyć lub też skrócić.

W treści staram się zaznaczać, które postaci/miejsca należą do oryginalnego świata „Jak wytresować smoka” (w skrócie JWS), a które zostały wymyślone od zera przez autora scenariusza. Powinno to pomóc w poszukiwaniu informacji na różnych systemowych wiki w celu lepszego odgrywania postaci już istniejących. Z drugiej strony, trafiając na postacie wymyślone, jako Mistrz Gry będziesz wiedział, że możesz swobodnie popuścić wodze fantazji, a Twoim młodzi gracze nie wytkną Ci braku znajomości świata.

Przygoda bazuje na bardzo prostej autorskiej mechanice *Jak wyszkolić Berserka*. Sprowadza się ona do 7 statystyk postaci (ocen z przedmiotów nauczanych w *Szkole Jeźdźców*), które są testowane rzutami kostki 6-ściennej. Mechanika jest na tyle prosta, że nie jest wymagana do zapoznania się ze scenariuszem.

Streszczenie

Bohaterowie polecą zbadać wyspę, na której kilkakrotnie dostrzeżono błyski. Podczas eksploracji spotkają się z grupą ludzi organizującą walki smoków. Pojaw się tam też Toporek Thorston, którego śladem następnie podążą, by dowiedzieć się czegoś więcej na temat walk jak i jego obecności. Po odnalezieniu Toporka będą udawać, że się do niego przyłączają i będą wykonywać jego polecenia. Zostaną jednak oszukani, a Toporek ucieknie. By oczyścić swoje imię znowu ruszą jego tropem, odnajdując go w końcu w kobiecym przebraniu i w finale przygody spróbują pochwycić.

Walki smoków

Przygotowania

Przeczytaj na głos poniższy fragment lub opowiedz go graczom swoimi słowami.

Na wyspie położonej dzień lotu od Berk zauważono intensywne rozbłyski światła i odgłosy gromów. Ponieważ już kilka statków, które tamtędy przepływały, przyniosło raporty na ten temat, Czkwaka zdecydował, że należy to zbadać.

Gustaw Larsen, dowódca drużyny A, dostał was na przeszkolenie – Czkwaka postanowił, że Gustaw wyszkoli kolejną drużynę, nazwaną drużyną G – od imienia Gustawa.

Wybrano was, ponieważ jesteście najlepszymi uczniami Smoczej Akademii. Każdy z was potrafi latać na smokach i bić się, gdyż Czkwaka pilnuje, by każde dziecko to potrafiło. Nie macie jednak jeszcze żadnego własnego smoka. W trakcie szkolenia wybieracie sobie jednego z tych, które są dostępne w Akademii. Są to:

- Burzolut – śmiertnik zębacz,
- Płomiennołuski – koszmar ponocnik,
- Kamyczek - gronkiel,
- Zębiróg zamkogłowy,
- Wrzeniec, smok wodny
- Florek – zmiennoskrzydły,
- Gbur - koślawy mruk,
- Szepczożgon.

Latanie i tory przeszkód	4
Rzemiosło	4
Walka i sporty siłowe	4
Opieka nad smokami	4
Szpiegowanie	4
Nawijanie makaronu na uszy	4
Znachorstwo	4

Gustav Larsen

Burzolut, Płomiennołuski, Kamyczek oraz Gbur są smokami wymyślonymi na potrzeby systemu *Jak wyszkolić Berserka*. Florek jest postacią występującą w serialu, w odcinku o nazwie „Florek”. Pozwól w tym momencie graczom na wybór smoka i krótkie z nim interakcje. Dla dzieci powinien być to dość ekscytujący fragment przygody. Wybór smoka będzie miał jedynie fabularny wpływ na rozgrywkę, smoki nie mają indywidualnych statystyk. Gdy gracze dokonają wyboru, przeczytaj poniższy fragment lub opowiedz go własnymi słowami.

Zabieracie ze sobą zapas jedzenia i picia, mapę oraz inne potrzebne wam rzeczy (krzesiwo, hubkę, sztucce, koce, drewno na rozpałkę, garnki, broń, zbroje, plecaki) i nad ranem wylatujecie.

Pod wieczór zbliżacie się zmęczeni do wyspy. Leży ona praktycznie na północ od Berk, trochę jedynie na zachód. Znajduje się na tej części mapy, której jeszcze nie opisano.

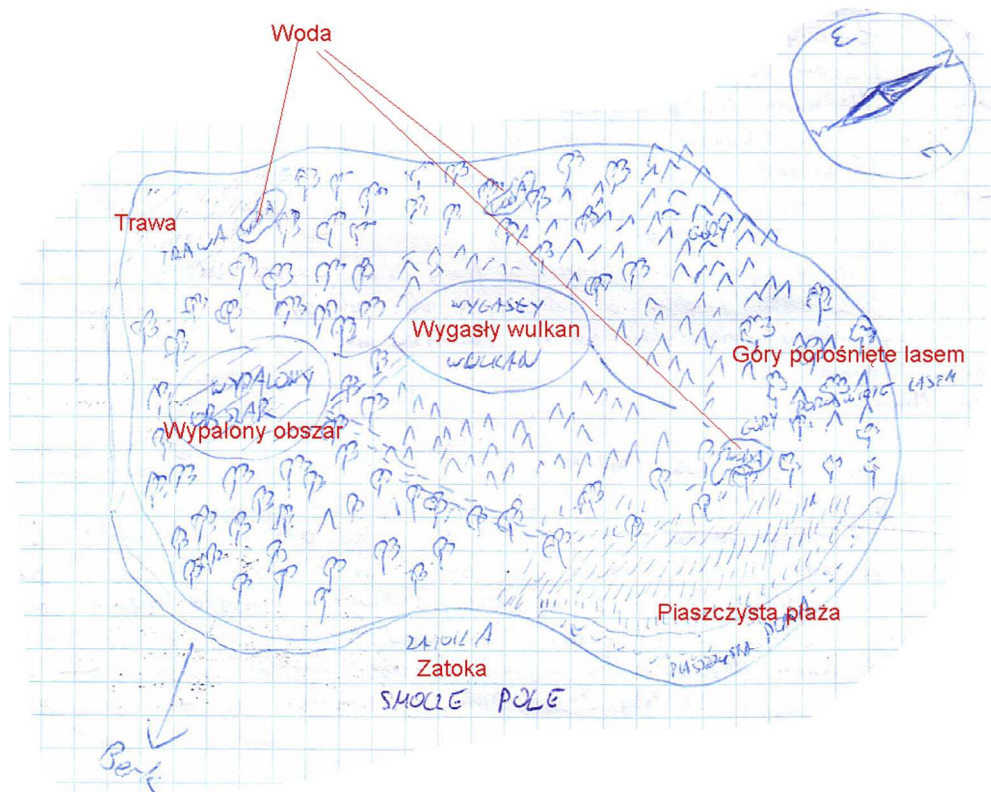
Jako Mistrz Gry, jeżeli gracze sami na to nie wpadli, zaproponuj, aby osoba z najwyższą oceną w *szpiegowaniu* wzięła ze sobą patrzytkę (lunetę). Osoba z najwyższym *rzemiosłem* powinna wziąć ze sobą komplet narzędzi (nie musicie określać dokładnie, co to za narzędzia – w tej zabawie nie chodzi o szczegółowe opisywanie wszystkiego). Prymus w *znachorstwie* powinien mieć ze sobą zestaw ziół, odczynników i lekarstw.

Smocze Pole

Kolejną decyzją, jaką powinni podjąć gracze (wcześniej wybierali potrzebny im sprzęt i smoki, na których chcą się poruszać), to postanowienie, czy lądują od razu na wyspie, czy też w pierwszej kolejności robią przelot nad nią. Jeżeli dokonają przelotu, to mogą wybrać miejsce, gdzie wylądują. Jeżeli nie robią przelotu, powinni wylądować na południowo-zachodnim brzegu, na skraju lasu.

Przez resztę dnia i nocy na wyspie nic się nie dzieje, nie ma żadnych ludzi. Również przez cały następny dzień nikt nie przybędzie na wyspę, co pozwoli na jej przeszukanie.

Poniżej mapka Smoczego Pola.



Na plaży udany test *szpiegowania* pozwoli odkryć ślady wielu przybijających łodzi, odciski ludzkich butów oraz łap wielu różnych smoków. Z plaży prowadzą dwie wydeptane ścieżki. Jedna prowadzi do wypalanej polany (patrz niżej), druga do wulkanu (również patrz niżej).

Na zachodzie wyspy znajduje się zniszczony i wypalony (spory) obszar lasu. Drzewa tam są połamane, spalone. Można tu znaleźć stare ślady krwi. Dodatkowo *trudny test szpiegowania* (+1 do wyniku rzutu na kostce) pozwoli stwierdzić, że najświeższe ślady mają tylko kilka dni. Podobnie ślady zniszczeń – niektóre są ledwie kilkudniowe, inne – stare, na spalonych drzewach wyrosły już nowe rośliny. Dużo rzeczy wokół wskazuje na obecność wielu gatunków smoków: odciski łap w glebie, ślady po zębach i pazurach. Udany test *opieki nad smokami* pozwoli rozpoznać takie gatunki jak: sidlarz, skrzydłocień, zbiczatrzast, zbrojoskrzydły, eruptodon.

Łapanie smoków

Podczas zwiedzania wyspy można dostrzec kilka rodzajów smoków które, widząc ludzi, uciekają przed nimi. Udany test *opieki nad smokami* pozwoli rozpoznać gatunki opisane poniżej.

Strasliwiec strasliwy. Staje się przyjazny po nakarmieniu go rybami, lubi też kurczaki. Jest smokiem małym, nie można na nim latać. Żyje w stadach. Smoki te są bardzo mądre i inteligentne. Przez bohaterów mogą być wykorzystane do szpiegowania, dostarczania wiadomości i odwracania uwagi (zwłaszcza, gdy działają w grupie). Przy próbie oswojania możesz pozwolić na testowanie *szpiegowania* zamiast *opieki nad smokami*.

Ostrykiel. Jego przysmakiem są geody. Nie są znane metody jego oswojenia, ale warto spróbować nakarmić go geodami, rybami albo okazać mu pomoc. Jeżeli gracz będzie chciał odnaleźć ten ich przysmak, niech wykona pozytywny test *rzemiosła*.

Zaduśny zdech. Mieszka w okolicy wulkanu. Lubi baraninę i kraby, jada metal. Nie są znane metody oswojenia. Na ogół pojawia się stadnie. Jest zbyt mały, by na nim latać.

Geoda – skała
wypełniona minerałem



Szponiak. Smoki te są przyjazne, ale niezbyt posłuszne. Chętnie przyjmą jeźdźca, ale w powietrzu będą płać figle. Nie jest znana metoda ich tresury, ale zawsze dobrym pomysłem jest jedzenie i zabawa. Większe i bardziej dojrzałe smoki mogą wymóc na nich postuszeństwo. Najchętniej wybiorą towarzystwo bohatera z wysoką oceną w *nawijaniu makaronu na uszy*; możesz uznać, iż do zjedzenia go potrzebny jest pozytywny test *nawijania*.

Ogniołyk. Lubi metale, kamienie i minerały, większość czasu śpi (nawet podczas lotu czy walki). Niechętnie bierze udział w starciach. Zaprzyjaźni się z osobami, które okażą się mu przyjazne, woli ludzi spokojnych niż agresywnych. Podczas próby oswojania proponuję wykonać odwrotny test *walki* - należy wyrzucić liczbę większą lub równą niż ocena z *walki i sportów siłowych*. Ogniołyki przecież nie lubią osobników agresywnych!

Bohaterowie mogą poświęcić trochę czasu i spróbować oswoić któregoś ze smoków. Czy im się to uda? Pozostawiam do decyzji MG. Sugeruję, aby po wykonaniu czynności, które mogą sprawić, że smok polubi bohatera, wykonać test *opieki* na powodzenie oswojania, jeżeli w opisie smoka nie zasugerowano innego testu. Aby złowić ryby (przydatne przy oswojaniu smoków) gracze powinni posiadać sprzęt do łowienia. W przypadku jego braku pozwól wykonać im test *rzemiosła* na przygotowanie improwizowanych wędek. Jeżeli chcesz, możesz żądać wykonania testu *latania i torów przeszkód* by sprawdzić, czy udało im się złowić ryby (lub ile ryb udało się złapać). Przy wyjątkowo pechowym rzucie bohaterowie mogą złapać węgorza elektrycznego, którego większość smoków nie cierpi. Twoi gracze zapewne o tym wiedzą, ale gdyby jednak chcieli nakarmić nim smoki, możesz im o tym przypomnieć (albo wykonać test *wiedzy o smokach*, aby się przekonać, czy o tym wiedzą). Próba nakarmienia dzikiego smoka węgorzem powinna zniechęcić go do bohatera – smok ucieknie i nie będzie się już zbliżał do postaci.

Warto tej części poświęcić trochę uwagi. Nie jest ona wcale istotna dla rozwoju przygody, ale może dać dzieciom wiele satysfakcji. W testowej rozgrywce tego scenariusza uznałem, iż zdobycie własnego smoka powinno wymagać sporego nakładu pracy i powinno nastąpić dużo później w przygodzie. Z czasem jednak okazało się, iż dzieciom głównie zależy na pozyskiwaniu nowych smoków, a sama intryga szybko je nudzi. Proponuję, aby pozwolić graczom zdobyć któregoś z wyżej wymienionych młodych smoków. Powinno to zadowolić graczy. Równocześnie smoki te nie będą jeszcze wytresowane i mogą sprawiać bohaterom tyle samo kłopotów, co pomagać. Jako MG sam możesz potem je wykorzystać wedle uznania, by rozbudować przygodę.

Nieczynny wulkan

Na środku wyspy znajduje się nieczynny wulkan. Po zbadaniu jego wnętrza można w nim znaleźć spalone smocze kości. Oprócz tego w środku wulkanu znajduje się ranny i na skraju wyczerpania smok z gatunku sidlarz (czterogłowy). Został on pokonany podczas ostatniej walki i zostawiony na

pewną śmierć. Aby uzyskać dość sił, by samemu odlecieć z wulkanu, będzie wymagał trzech pełnych dni opieki, karmienia i pojenia. Kolejnych trzech dni będzie potrzebował, aby być w stanie dolecieć na Berk, ale nie wymaga już w tym czasie opieki - może już sam dbać o siebie. Otoczony opieką odwdzięczy się lojalnością. Niech osoba z najwyższym *znachorstwem* (lub każdy, kto chce) wykona test tej umiejętności. Udany skróci czas zdrowienia smoka o jeden dzień. Wyjątkowo dobry rzut może skrócić ten czas nawet o dwa dni – pod warunkiem zapewnienia wody i pożywienia.

Problemem może być dostarczenie sidlarzom odpowiedniej ilości wody – trzeba ją transportować z pewnej odległości, a bohaterowie raczej nie mają ze sobą odpowiednio dużych pojemników. Powinni jednak mieć przy sobie manierki/bukłaki. Nabranie wody do wszystkich naraz i wykonanie kilku kursów po wodę powinno wystarczyć. Jeżeli jednak w drużynie jest ktoś z wysoką oceną w *rzemiośle*, pozwól mu się wykazać. Jego pomysły nie muszą być wykonalne w rzeczywistości. Pamiętaj, że jako Mistrz Gry dbasz o dobrą zabawę. W rzeczywistości gracz nie byłby w stanie wykonać beczki czy wiadra. Ale jeżeli będzie chciał spróbować, pozwól mu wykonać test *rzemiosła*. Jeżeli mu się powiedzie, powinien się cieszyć z wykorzystania swojej umiejętności. Możesz wtedy skrócić o jeden dzień czas powrotu smoka do pełni sił.

Drugi dzień

Kolejnego dnia (rano) drużyna będzie mogła dostrzec zbliżające się do wyspy statki. Będzie ich łącznie 9. Przybijają w pewnych odstępach czasu. Z pokładu każdego z nich zostaną wyprowadzone smoki. Każdemu z nich towarzyszą ludzie. Smoki przelecą na plażę, skąd wszyscy razem udadzą się w stronę polany.

Z daleka bohaterowie mogą rozpoznać gatunki przybyłych smoków: śmierciozaur, skrzydłocięń, mały cień, zbrojoskrzydły, nitkogon¹, sidlarz, miazdzytłuk kafar i zbiczatrzast. Jeżeli bohaterowie posiadają lunetę/lornetkę (lub znajdują się na tyle blisko, by rozpoznać twarze) mogą rozpoznać dwie osoby. Śmierciozaurów towarzyszy Toporek Thorston, ale ponieważ wygląda on łudząco podobnie do Mieczyka, przedstaw graczom, że widzą Mieczyka. Skrzydłocieniów natomiast towarzyszy Bestial, członek Łupieżców. Pozostałych osób nie rozpoznają, ale poniżej podajemy zestawienie przybyłych.

Gatunek smoka	Treser	Kim jest treser?
Śmierciozaur	Toporek Thorston	Kuzyn Mieczyka i Szpadki
Skrzydłocięń	Bestial	Łupieżcy
Mały cień	Hans Jörgenson ²	Gildia złodziei
Zbrojoskrzydły	Ulaf Kamiennogłowy	Najemnicy: Żelazni Wojownicy
Nitkogon	Gundar Złotopalcy	Kupiec
Sidlarz	Olaf Władca Smoków	Treser smoków
Miazdzytłuk kafar	Malok	Kapłan Lokiego
Zbiczatrzast	Ragnar Brodaty	Wódz wioski

¹ Threadtail, nie ma oficjalnego tłumaczenia jego angielskiej nazwy. Pozostawimy do decyzji MG czy będzie używał angielskiej nazwy, nitkogona, wątkogona czy gwintogona – wszystkie trzy tłumaczenia wydają się nam być poprawne.

² Zbieżność nazwisk z Sączy-smarkiem przypadkowa, ale nikt nie musi o tym wiedzieć. Pozostawia to zresztą furtkę do wykorzystania w przyszłych sesjach.

Tylko Toporek i Bestial są osobami występującymi w serialu *Jeźdźcy smoków*. Pozostałe postacie (również Bjorn i jego ludzie) zostały wymyślane na potrzeby tego scenariusza, ale będą się pojawiać ponownie. Tak samo wyspa Smocze Pole została wymyślona. Statek Toporka będzie też o tyle charakterystyczny, iż na żaglach wymalowaną ma swoją ogromną podobiznę. Oczywiście nie można rozróżnić, czy to podobizna Toporka czy Mieczyka.

Z plaży smoki i ludzie udadzą się w stronę wypalonej polany. Tam będą odbywać się walki smoków, a ludzie będą robić zakłady. Organizatorem walk jest Bjorn Wąskoręki – szczupły mężczyzna w wieku około 50 lat. Towarzyszą mu:

- ochroniarz Thorgal Barbarzyńca
- ochroniarz Sven Miażdżykamień
- skryba Berik Aaronson

Razem z nimi przybędą na statku osoby zainteresowane obserwacją walk i zakładami.

Skąd wziął się tutaj Toporek?

Toporek w odcinku „*Król smoków (część 1)*” pozostał zostawiony przez Mieczyka i Szpadkę na wyspie razem ze złotem. Dalsze jego losy, wymyślane na potrzeby tego scenariusza, przedstawiają się jak następuje. Na wyspie znalazł młodego śmierciozaura ze złamanym skrzydłem. Smok nie był w stanie zdobyć sam pożywienia i nie miał już sił, by nawet zaatakować Toporka. Młody chłopak usztywnił mu skrzydło, przyniósł wody, a potem dostarczył to, co samemu udało mu się upolować. Mimo obaw Toporka i niechęci (oraz wrogości) smoka, powstała między nimi więź. Zanim Krzywoskrzydły (tak Toporek nazwał swego smoka) wydobrzył na tyle, by odlecieć, pozwolił chłopcu by byli razem. Dzięki temu udało mu się wydostać z wyspy zabierając część złota. Wystarczająco dużo, by rozpocząć nowe życie. A z czasem powrócił i odzyskał z wyspy resztę złota, stając się przy tym bogatym. Ale jego talent do kłopotów wkrótce dał znać o sobie i Toporek wpadł w szpony hazardu, obstawiając walki smoków.



	Ochroniarze Thorgal i Sven	Berik Aaronson
Latanie i tory przeszkód	3	3
Rzemiosło	1	1
Walka i sporty siłowe	5	1
Opieka nad smokami	3	3
Szpiegowanie	1	4
Nawijanie makaronu na uszty	1	4
Znachorstwo	1	4

oraz smok Bestiala, skrzydłocień Dzikus.

Jeżeli bohaterowie zostaną zauważeni, ludzie Bjorna zapytają się ich, co tu robią i czy chcą obstawiać zakłady. Pula zakładów strony przegranej jest rozdzielana między zwycięzców, przy czym Bjorn zatrzymuje 10%. Stawka wynosi zawsze 100 złotych monet – bohaterowie nie będą mieli przy sobie takich pieniędzy. Zostaną więc poproszeni o opuszczenie wyspy, której właścicielem rzekomo jest Bjorn.

Mogą też spróbować wmieszać się w tłum (zamiast ewidentnie pojawić się z nienacka). Wtedy są niewielkie szanse, że ktoś zwróci na nich uwagę (jeżeli chcesz, możesz wykonać test *szpiegostwa*). Jeżeli uda im się wtopić w tłum, mogą chodzić, rozglądać się i rozpytywać do woli.

Gdyby bohaterowie chcieli przerwać walkę siłą, nie mają na to najmniejszych szans. Wszystkie smoki zwrócą się przeciwko nim. W takiej sytuacji zostaną pochwyceni, a Bjorn po skończonych walkach popłynie na Berk, aby złożyć skargę u Stoika. Nawet jeżeli bohaterowie nie zostaną pochwyceni, a jedynie zostaną rozpoznani podczas przeszkadzania, Bjorn również popłynie na skargę do Stoika.

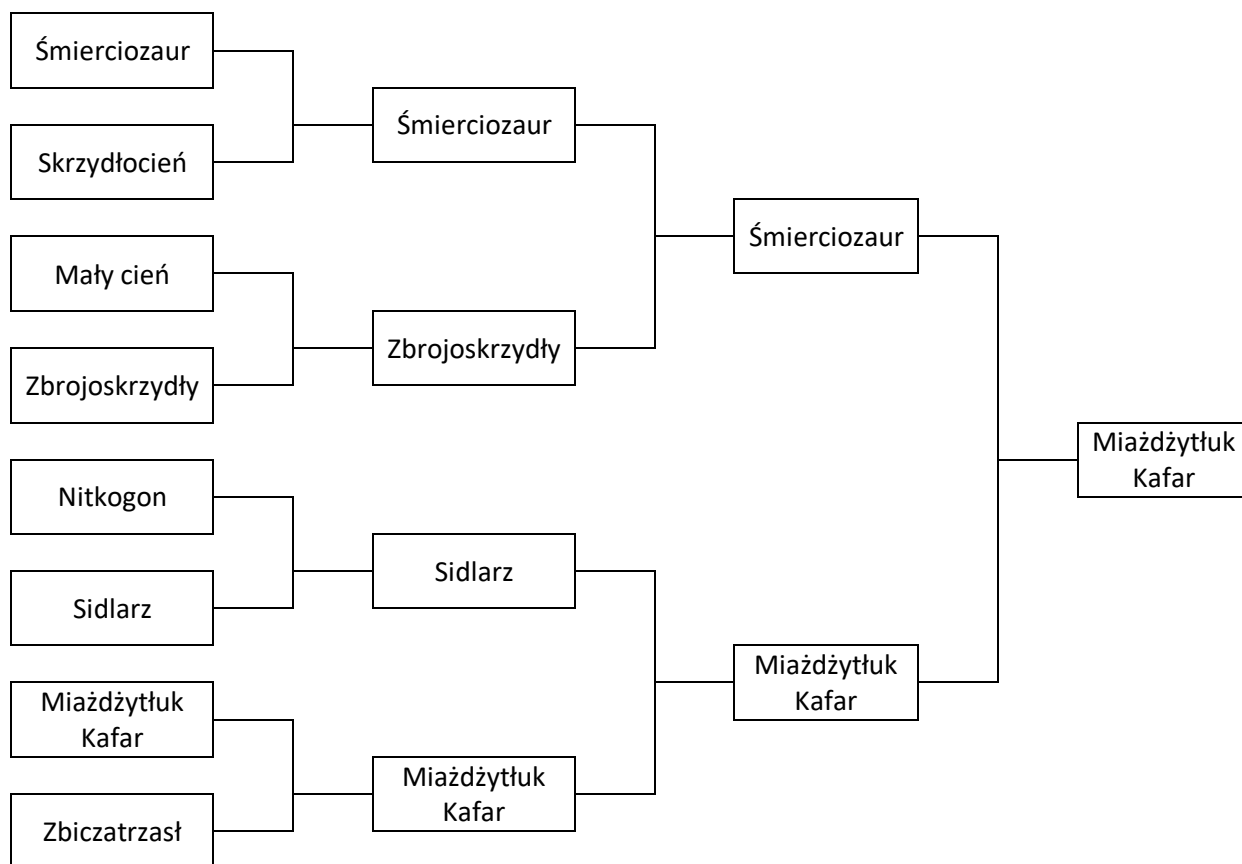
Stoik zareaguje w zależności od sytuacji. Nie będzie przyjazny Bjornowi, ale wszystko będzie wskazywać na to, że racja jest po stronie organizatora walk. Bjorn nie będzie chciał żadnej kary dla bohaterów ani odszkodowania od Stoika. Będzie chciał jedynie, aby trzymali się z daleka od jego wyspy i jego walk.

Gdyby doszło do rozmowy między Bjornem a bohaterami lub Bjornem a Stoikiem, to będzie on tłumaczył, iż walka i zabijanie są w naturze smoków. Że dzięki temu mogą walczyć nie wyrządzając nikomu szkody. Że większość walk kończy się bez większych szkód. Że szanuje on poglądy innych, ale chce, by inni szanowali jego. Że on nie wtrąca się w to, co dzieje się na Berk. I chce, aby Smocze Pole – jego wyspa – została pozostawiona tylko jemu. Jeżeli kiedyś Berk chciałoby wystawić swego zawodnika lub obstawiać zakłady, to on zaprasza.

Czkawka będzie się przysłuchiwał temu wszystkiemu z boku. Nie będzie miał przekonania co do szczerości słów Bjorna. Ale nie będzie miał też podstaw, aby wystąpić przeciwko niemu otwarcie.

Gdyby w którymś momencie wyszła na jaw kwestia umierającego sidlarza znalezionej w wulkanie, Bjorn wzruszy ramionami. To są wolne smoki, nikt ich do niczego nie zmusza. Pokonany smok ma prawo uciec ze wstydu po porażce. Nikt go z tego powodu nie ściga.

Jeżeli bohaterowie pozostaną i będą obserwować (czy to jawnie, czy z ukrycia) przebieg walk, to będą one wyglądać następująco:



Jeżeli bohaterowie będą śledzić pojedynki do końca, mogą (wedle uznania MG) być świadkami sceny, gdy Toporek przegrywa ostatnią walkę. Bjorn Wąskoręki będzie chciał, aby Thorston spłacił mu pożyczkę, jaką zaciągnął by postawić na swojego smoka. Toporek obieca, iż w ciągu kilku dni wyrówna rachunki.

Dalsza obserwacja Toporka i udany test *szpiegowania* pozwolą zauważyć, jak chłopak zakrada się niezauważony na statek Maloka, skąd wkrótce odlatuje na swoim pokierszowanym smoku, unosząc jakieś zawiniątka.

Po tych wszystkich wydarzeniach Czkawka wezwie bohaterów (i Gustawa) do siebie i każe im się dowiedzieć jak najwięcej o tych walkach i o samym Bjornie. Zaproponuje im wypłynięcie statkiem wikingów (z załogą) i śledzenie statku Bjorna. Bohaterowie mogą skorzystać z tej oferty, albo polecieć jedynie na smokach. Statek, którym mogą wypłynąć, to Sączyzum, dowodzony przez Sączyślina Jorgensona. Jest na nim akurat tyle miejsca, aby mogły lądować tam smoki bohaterów. Mogą oni zabrać dowolne smoki z tych dostępnych na początku przygody. Albo innego smoka, jeżeli udało im się go oswoić. Chociaż do tego czasu nie będą one tak dobrze wytresowane, jak smoki szkolne.

- Nie podoba mi się to – powiedział Czkawka. – Mówicie, że smoki walczyły tam bez klatki? To dlaczego nie uciekły? Musimy się dowiedzieć więcej. Mówicie, że był tam Toporek Thorston? Widzieliście też łódź Łupieżców? I był smok gildii złodziei? Jørgenson? I smok Żelaznych Wojowników? Trzeba to zbadać. Który z tych tropów chcecie sprawdzić jako pierwszy?

Dalsza część scenariusza przewiduje udanie się tropem Toporka – tak wybrali gracze przy tworzeniu tej przygody. Nie są więc gotowe przygody, które zaprowadzą was do innych tropów (kapłana

Maloka, kupca Gundara, wodza Ragnara itp.). Jeżeli nie jesteś jako Mistrz Gry gotowy do stworzenia całkiem nowej przygody samodzielnie, zmodyfikuj po prostu wypowiedź Czkwaki. Niech zleci graczom, aby na początek zbadali trop Toporka. Jeżeli jednak pozwolisz graczom wybrać i przygotujesz całkiem nową przygodę – podziel się nią z nami! Dołączymy ją do naszej przygody zaznaczając, że Ty jesteś autorem tej konkretnej części. Dzięki Tobie inni MG będą mieli więcej materiału do zabawy.

Prowadząc tę przygodę, właśnie tutaj zakończyliśmy pierwszą sesję. Zakładając, że wspólnie z graczami badaliście wyspę, łapaliście smoki, szpiegowali, itd., różne wynikające z tego scenki powinny niezauważalnie przerodzić się w godziny wspólnej zabawy. Może to być dla was dobry moment na zakończenie. Zanim ruszycie dalej nagródź graczy punktami doświadczenia – gracze, którzy uzbierali dość PD, mogą wymienić 10 punktów na poprawę jednej oceny o jeden poziom, maksymalnie do 5!

Toporek Thorston

Toporka nie będzie tak łatwo znaleźć. Dobrym pomysłem będzie udanie się na wyspę, gdzie został pozostawiony przez Mieczyka i Szpadkę³. Na tej właśnie wyspie założył sobie bazę.

Czkawka poleci bohaterom, aby na misję z nimi wyruszyli Szpadka i Mieczyk, jako najlepiej znający swojego kuzyna. MG powinien wykorzystać ich wedle uznania – mogą czasami być pomocni. Np. jeżeli gracze sami na to nie wpadną, to właśnie Thorstonowie podpowiedzą, by poszukiwania skierować na wspomnianą wyspę. Innym razem wręcz przeciwnie – bliźniaki narobią hałasu w najmniej odpowiednim momencie.

Jeżeli bohaterowie nie wpadną od razu na pomysł odwiedzenia wspomnianej wyspy, to będą musieli popytać w różnych miejscach, czy ktoś coś wie o poszukiwanym. Przykładowe informacje, jakie mogą usłyszeć:

- lubi grać w kości, ale na ogół sporo przegrywa (prawda),
- lata na śmierciozaurze, który go słucha (prawda),
- jest synem bogatego wodza (fałsz),
- znalazł zatopiony skarb (półprawda),
- ma własny statek (prawda),
- ma własną wyspę (prawda),
- ma własny zamek (półprawda, ma drewnianą fortecę).

Dokładnej lokalizacji jego wyspy nikt nie wskaże, ale wskazówką może być:

- podobno na jego wyspie nikt nie mieszka (prawda),

Latanie i tory przeszkód	5
Rzemiosło	3
Walka i sporty siłowe	4
Opieka nad smokami	4
Szpiegowanie	5
Nawijanie makaronu na uszy	6
Znachorstwo	3
Toporek Thorston	

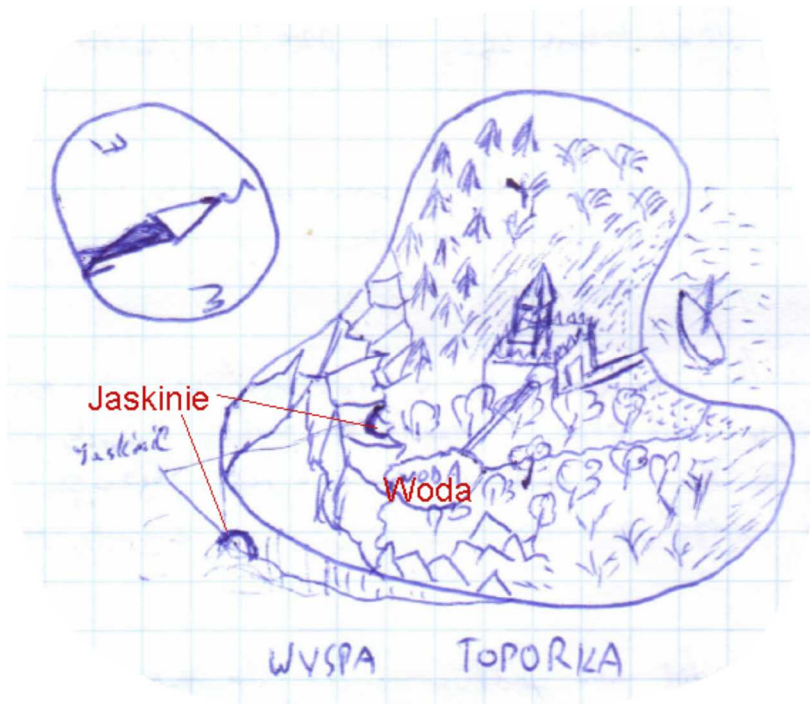
³ Odcinek: Król smoków (część 1). Mapa wyspy jest jednak własną inwencją autora scenariusza.

- dopłynął do tej wyspy, gdy uratował się z rozbitego statku (półprawda, został tam pozostawiony przez jeźdźców),
- jego bogactwo jest nieprzeliczone (nieprawda, wydał już właściwie wszystko).

Od siebie możesz dorzucić kilka innych pomysłów, jakie wieści mogą zebrać bohaterowie. Najlepiej przygotuj je sobie przed sesją i dopisz do powyższych list.

Gdy drużyna dotrze już na tę wyspę, Toporek przywita ich z otwartymi ramionami. Będzie się chwalił swoim posiadaniem, zwłaszcza przed Thorstonami (czyli Mieczykiem i Szpadką). Będzie „epicko” opisywał spotkanie z Krzywoskrzydłym i swoją „bohaterską” opiekę nad nim. Przykładowy fragment jego wypowiedzi poniżej.

Ach moi drodzy kuzyni! Witajcie w moich skromnych, acz bajecznie pięknych progach. A także wy, młodzi towarzysze! Zapewne jesteście uczniami w słynnej Smoczjej Akademii! Wiem, wiem... Czkałka prosił mnie, abym został jednym z profesorów ale musicie wiedzieć, że mam tyle spraw na głowie, że po prostu nie mam na to czasu. Ale dwóch Thorstonów powinno dać radę, no nie? – śmieje się obejmując swoich kuzynów. – Słyszeliście już o tym, jak zaprzyjaźniłem się z Krzywoskrzydłym, moim smokiem? Nie? Koniecznie musicie posłuchać! Pewnego razu znalazłem się całkowicie sam na zupełnie bezludnej wyspie. Od razu zabrałem się za budowanie sobie schronienia. Gdy ciągnąłem za sobą właśnie jedno z wielkich powalonych drzew, usłyszałem głos, cichy niby szum wiatru w trawie. Jednakże moje czułe ucho nie dało się zwieść! Od razu poznałem, że to biedny smok w potrzebie. Kierując się moim superczułym słuchem, przedarłem przez ciernistą roślinność, przebyłem nieprzebytą przepaść, aż w końcu, w ostatniej chwili, gdy biedny smok już miał wyzionąć ducha, znalazłem go – Krzywoskrzydłego. To jednak był dopiero początek. Musiałem użyć całej mojej wiedzy o smokach i lekach, aby utrzymać go przy życiu, taki był wycieńczony. Szykowałem mikstury, łowiłem, polowałem, ogrzewałem go ogniem. Byłem mu lepszą matką, niż jego własna! Ach, gdyby widział to jakiś skald! Powstała by z tego nielicha ballada, mówię wam!



Toporek chętnie też opowie o walkach organizowanych przez Bjorna Wąskorękiego. Z zapalem (a jakże) będzie opowiadał, jak to *Krzywoskrzydły* wygrał ostatni turniej, „a on, Toporek, wygrał mnóstwo pieniędzy na zakładach”. To fałsz, bo co prawda jego śmierciozaur wygrał trzy walki, ale ostatnią przegrał. Toporek musi spłacić dług, a nie ma już z czego. Bohaterowie mogą wytknąć mu kłamstwo, ale zbyje to machnięciem ręki twierdząc, że *musieli coś złe zobaczyć*.

Bohaterom zaproponuje, aby dołączyli do niego, zostali jego poddanyimi. W zamian zaproponuje pieniądze, zaszczyty, tytuły, magiczne przedmioty i smoki. Tych ostatnich ma kilka, pokonał je śmierciozaur i będą go słuchały (*Krzywoskrzydły* jest ich smokiem alfa). Miały stanowić pożywienie *Krzywoskrzydłego*, ale... Toporek może je bohaterom odstąpić. Do wyboru będą:

- ostrykiel *Ostryzqb*, samiec
- koślawy mruk *Tęcza*, samica
- marazmor *Zmora*, samica.

Jeżeli w sesji będzie brało udział więcej niż 3 graczy, przygotuj więcej dostępnych smoków. Niech będzie ich przynajmniej tyle, ilu jest graczy.

Pod pojęciem *zaszczytów i tytułów* Toporek ma na myśli tytuły takie jak „głównodowodzący”, „wicewódz”, „pierwszy mędrzec”, „wielki smoczy”, „pierwszy jeździec”, „wielki mędrzec” itp. Czyli np. *Wielki Smoczy Ragnald* czy *Pierwszy Mędrzec Astera*. Wymyśl, co może przemówić do wyobraźni Twoich graczy i spróbuj ich mamicić tak, by dali się skusić słowom Toporka.

Magiczne przedmioty, którymi Thorston chce przekupić bohaterów, wymienione są poniżej. Przedmioty te zostały wymyślone na potrzeby scenariusza. Ponownie, jeżeli prowadzisz sesję dla więcej niż 3 graczy dobrze by było, aby wzbogacić listę o dodatkowe przedmioty tak, aby dla każdego gracza był jeden. Staraj się przy tym wymyślić je tak, aby w ich oczach wyglądały na godne pożądania.



MAGICZNE PRZEDMIOTY LOKIEGO

2K6 x10 minut (noszący go nie wie, jak długo potrwa efekt). Toporek nie powie, że czasami po zaniknięciu niewidzialności, użytkownik płaszcza pozostaje sparaliżowany. Dzieje się tak gdy przy rzucie 2K6, opisanym powyżej, wypadnie dublet. Postać nie może się ruszyć przez K6 minut (i pamiętajcie, że jest widoczna dla wszystkich!). Użytkownik płaszcza może rozproszyć niewidzialność w dowolnym momencie przed upływem wylosowanego czasu, ale przekleństwo paraliżu nadal go może dotknąć.

Magiczny naszyjnik Lokiego. Raz dziennie przez 2K6 minut pozwala rozumieć mowę smoków. Jeżeli wypadnie dublet, naszyjnik będzie dowolnie przekłamywał znaczenie słów (wedle uznania MG).

Wszystkie te przedmioty Toporek ukradł Malokow po przegranym pojedynku. W złości postanowił odkuć się na nim. Miał nadzieję, że uda mu się dobrze sprzedać te przedmioty. W drodze powrotnej na swoją wyspę zahaczył o znajomego handlarza. Ten jednak poznał się na przedmiotach i odmówił ich kupna. Odradził ich używanie i zalecił Thorstonow oddanie ich tam, skąd je wzięli. Ten jednak nie posłuchał i próbuje teraz przekupić nimi bohaterów.

Przykładowy opis propozycji, jaką Toporek złoży graczom, poniżej.

Spójrzcie na tę wyspę, moje królestwo. Jest tutaj, jak za czasów naszych wielkich przodków. Sami możemy zostać kowalami swojego losu! I wy możecie zostać wielkimi wodzami jak Czkałka. Przyłączcie się do mnie, a zaszczyty i nagrody was nie miną. Dla moich wiernych podda... przyjaciół, mam nie tylko zaszczytne stanowiska do objęcia. O nie moi drodzy! Nie tylko możecie zostać najwyższymi wodzami moich armii! Nie tylko Pierwszym Jeźdźcem pośród moich smoczyczych drużyn! Nie tylko Pierwszym Mędrcelem na moim dworze! Spójrzcie na magiczne skarby, jakie mam dla was. Ten oto magiczny miecz uczyni każdego wojownika niezwykłym. Zaklęta w nim magia pozwala mu samodzielnie myśleć i zawsze będzie trafiał przeciwnika w czułe miejsce. A tutaj, zobaczcie. Płaszcz samego Lokiego! Uwielbiam go! Pozwala się raz dziennie ukryć przed okiem każdego. Można przejść tuż obok i nikt was nie zauważy! To prawdziwe чудо, ale dla was zrobię wyjątek, gdyż jesteście szczególni. Oddam go wam, jeżeli tylko dołączycie do mnie! I na koniec, nie uwierzycie, coś ostatecznie wyjątkowego – naszyjnik Lokiego! Czy wiecie, że dzięki niemu można rozumieć mowę smoków?

Naprawdę! Raz dziennie, będziecie mogli porozmawiać z dowolnym smokiem. A to wszystko za co? Za drobnostkę, błahostkę doprawdy. Za to, że razem ze mną będziecie czynić tę wyspę centrum znanego nam świata. Że stojąc przy moim boku zbudujecie miejsce, do którego będą przyplływać i przylatywać najwięksi tego świata. Nikt inny wam tego nie umożliwi. Pomyślcie – czy wolicie być uczniami w szkole smoków, czy też przywódcami smoczyczych drużyn, nad którymi nie ma nikogo, oprócz mnie, rzecz jasna? A do tego smoki... każdemu z was dam na własność jednego z moich ulubionych...

Gdyby bohaterowie nie chcieli się zgodzić na propozycje Toporka, Mieczyk i Szpadka dojdą do wniosku, że to w sumie dobry pomysł. Uczniowie dostaliby smoki/przedmioty, równocześnie szpiegując czarną owcę rodziny Thorstonów.

Gdy okaże się, że bohaterowie „dali się namówić” Toporkowi, „oburzone” bliźniaki ostentacyjnie odetną się od nich i wrócą na Berk.

Zanim jednak na wyspie pojawili się bohaterowie, Toporek zgodził się oddać swój statek Bjornowi, aby pozbyć się długu. W trakcie, gdy Thorston namawia gości do przyłączenia się do niego, Bjorn obsadza statek swoimi zaufanymi ludźmi. Gdy wszystko będzie gotowe, okręt odpłynie. Zdarzy się to w momencie, gdy drużyna „przyłączy” się już do Thorstona. Wtedy Toporek odegra przed bohaterami scenę pod tytułem „złodzieje kradną mi okręt!”. Zaraz potem wyśle swoich nowych podwładnych, aby powstrzymali złoczyńców.

Zdrada – krzyczy nagle Toporek. – Złodzieje ukradli mi mój okręt. Czuję, że to może być robota tej zazdrosnej Szpadki! Zresztą, to bez znaczenia. Nikomu nie pozwolimy bezkarnie sięgać po naszą własność! Moi młodzi wojownicy, cała nadzieja w was. Użyjcie całej mocy, jaką was obdarzyłem. Smoków, tytułów, magicznych przedmiotów. Ruszajcie natychmiast i bez zwłoki, aby dopaść przestępców, wymierzyć im sprawiedliwość i odzyskać nasz statek!

Marynarze na statku będą bronić się, mając do dyspozycji trzy smoki. Obroną będzie dowodził Sven Miadżykamień – ochroniarz Bjorna Wąskorękiego (statystyki podane wcześniej). Zażąda od bohaterów, aby zaprzestali ataków na własność szefa. Zagrozi, że doniesie Czkwacę o całym wydarzeniu.

Latanie i tory przeszkód	4
Rzemiosło	3
Walka i sporty siłowe	4
Opieka nad smokami	2
Szpiegowanie	2
Nawijanie makaronu na uszy	4
Znachorstwo	2

Marynarz

Bohaterom może się udać (albo i nie) odzyskać statek (ciekawszy rozwój sytuacji nastąpi, gdy im się to uda – możesz więc tak kierować przygodą, aby uzyskać ten efekt). Scenę powietrznych walk i ataku na statki rozegraj opisowo. Wykorzystuj rzuty na *latanie* oraz *walkę* aby budować napięcie. Np. udane *latanie* pozwoli na unik przed atakiem wrogiego smoka podczas gdy nieudany test oznaczać będzie opis trafienia w smoka kierowanego przez gracza. Nie koncentruj się jednak na tym, by przeprowadzić scenę walki rzut po rzucie.

Niezależnie od wyniku batalii, bohaterowie zapewne będą chcieli dowiedzieć się od Toporka, o co chodzi. Ten oczywiście zaprzeczy wszystkiemu, co mogli powiedzieć ludzie Wąskorękiego. Powie, że to wszystko są kłamstwa. Że to zemsta Bjorna za to, że on, Toporek, wygrał zawody i masę pieniędzy.

Jeżeli statek udało się odzyskać, na uczniów Smoczey Akademii czeka następne zadanie, zlecone im przez obecnego pryncypała. Wyśle on ich aby sprzedali statek i uzyskane pieniądze dostarczyli mu na wyspę.

Zainteresowani kupnem żaglowca mogą być np. kupiec Gundar Złotopalcy lub wódz wioski Ragnar Brodaty (osoby, które wcześniej brały udział w walkach smoków). Cena, jaką można uzyskać to worek złota (nie jest potrzebne dokładne określenie dla potrzeb niniejszej przygody, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś to zrobił). Bohaterowie mogą (i powinni!) się targować, by uzyskać lepszą cenę. Odpowiednim testem będzie tutaj *nawijanie makaronu na uszy*.

	Ragnar Brodaty	Gundar Złotopalcy
Latanie i tory przeszkód	4	3
Rzemiosło	3	4
Walka i sporty siłowe	5	2
Opieka nad smokami	4	3
Szpiegowanie	3	5
Nawijanie makaronu na uszy	4	5
Znachorstwo	2	4

Aby znaleźć kupca, bohaterowie powinni polecieć odwiedzić okoliczne wyspy (właśnie tam, będą mogli spotkać dwie wymienione powyżej postaci). Możesz też wymyślić inne osoby, które będą zainteresowane kupnem. Pozwól swoim graczom pomyśleć nad tym, kto mógłby być chętny na kupno. Test *nawijania makaronu* pozwoli zebrać informacje o potencjalnych chętnych a Tobie, MG, pozwoli podpowiedzieć graczom, do kogo się udać.

Jeżeli i to zadanie wykonają, Toporek, w zamian za ich zasługi, odda im (wzbogacając to wydarzenie podniosłą przemową, ale niezbyt długą - będzie mu pilno prysnąć jak najszybciej) wyspę na własność. Weźmie pieniądze ze sprzedaży statku i szybko odleci.

W przypadku, gdyby graczom jednak nie udało się okrętu odzyskać, albo nie udało się później go sprzedać, wtedy Toporek przekaze im pieczę nad wyspą. Następnie sam uda się wypełnić zadanie, którego im się nie udało dokonać (odzyskanie statku bądź jego sprzedaż). Nakaże też drużynie za wszelką cenę pilnować jego ostatniego skarbu, jakim jest ten spłachetek własnego łądu.

Grając w tę przygodę, właśnie tutaj zakończyliśmy drugą sesję. Zakładam, że wspólnie z graczami będziecie negocjować warunki przejścia na stronę Toporka, zapoznawać się z jego smokami, walczyć o odzyskanie statku, a potem poszukiwać kupca i na koniec odgrywać scenę przekazania wyspy i pożegnania. Może to być dobry moment na zakończenie sesji i rozdanie punktów doświadczenia. Gracze, którzy uzbierali dość PD, mogą wymienić 10 punktów za poprawę jednej oceny o jeden poziom, maksymalnie do 5!

Halabardzia Thorston

Jeżeli bohaterowie odzyskali bądź próbowali odzyskać statek, wtedy wysłannik Bjorna Wąskorękiego dotrze na Berk ze skargą. W pierwszym wypadku oskarży ich o napaść i kradzież własności swego chlebobawcy, w drugim jedynie o napaść. W obu przypadkach będzie żądał odszkodowania. Czkwaka wyśle Mieczyka i Szpadkę, aby poinformować winnych o sytuacji.

Bohaterowie muszą teraz wymyślić skąd wziąć pieniądze, na wypłatę odszkodowania dla Bjorna. Mogą na przykład zaproponować w zamian swoje magiczne przedmioty lub smoki. Albo sprzedać je

komuś innemu, a uzyskane stąd pieniądze przeznaczyć na odszkodowanie. Nie trzeba tutaj ograniczać graczy, ale jeżeli masz ochotę bardziej skomplikować intrygę... Szpadka zaproponuje, że mogą Bjornow oddać wyspę, jako spłatę długu – ten zgodzi się na takie rozwiązanie.

Jeżeli drużyna nie próbowała odzyskać statku, mają o ten jeden problem mniej.

Mój jest ten kawałek lądu

Niezależnie od tego, czy wyspa została przekazana Bjornow czy też jest nadal pod opieką bohaterów, w międzyczasie Toporek odwiedził jednego z wodzów, Ragnara Brodatego i... sprzedał mu swoją wyspę w zamian za pokaźną sumkę. Potem postanowił się na jakiś czas ukryć. W przebraniu kobiety, jako Halabardzia Thorston, kupił posiadłość na wyspie Skaliste Pastwisko⁴.

Jeżeli bohaterowie sprzedadzą wyspę lub prześlą ją Bjornow w zamian za odszkodowanie, wtedy dojdzie do zbrojnej konfrontacji ludzi Ragnara Brodatego z ludźmi Bjorna Wąskorękiego (lub kupca, któremu bohaterowie sprzedali wyspę). Od graczy teraz zależy, czy opowiedzą się po którejś ze stron, czy będą stać z boku lub będą próbować pogodzić strony. Albo po prostu uciekną. Tak czy inaczej, cała ta sytuacja nie będzie przyjemna dla bohaterów, którzy ponownie będą posądzeni o oszustwo. Aby wybrnąć jako tako z tej sytuacji na pewno przydadzą się dobre oceny w *nawijaniu makaronu*.

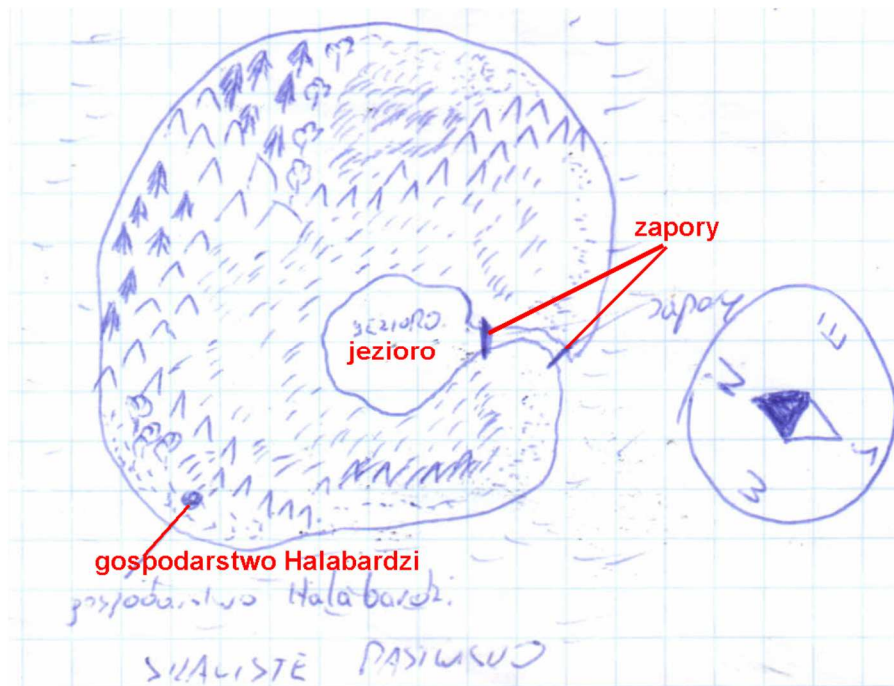
Możliwa jest też sytuacja, gdy bohaterowie nikomu nie przekazali/sprzedali wyspy. Wtedy Ragnar Brodaty pojawi się na niej i jako właściciel zażąda jej opuszczenia. Stawianie oporu doprowadzi do (kolejnej?) skargi na ich postępowanie.

A może bohaterowie wpadli na to, aby wyspę sprzedać właśnie Ragnarowi, by w zamian za uzyskane pieniądze zapłacić Bjornow odszkodowanie? To może jeszcze bardziej skomplikować sytuację (ale i ją ubarwić). Jako MG sam zdecyduj o tym, co się stanie. Możesz po prostu zdecydować, że Toporek sprzeda wyspę komuś innemu (np. Hansow Jörgensonowi), a nie Rangarowi, jak zostało opisane powyżej. A może bohaterowie pojawią się na wyspie Ragnara i przyłapią Thorstona na gorącym uczynku, w trakcie próby sprzedaży wyspy?

Jak widać machinacje Toporka w każdym z wariantów działają na szkodę bohaterów. Powinni oni w tym momencie być na niego dostatecznie źli, by postanowić znaleźć go nawet na końcu świata i oczyścić swoje imiona. A jeżeli nie, to niech zrobią to z polecenia Czkwaki

Ale jak to zrobić? Powinni zacząć latać od wyspy do wyspy i zbierać informacje. Im wyższa ocena w *szpiegowaniu*, tym bardziej przydatne wieści pozwól im zebrać. Tak jak wspomniano powyżej, Toporek zakupił posiadłość na Skalistym Pastwisku.

⁴ Wyspa wymyślona na potrzeby systemu *Jak wyszkolić Berserka*. Zamieszkujący ją mieszkańcy również nie występują w świecie JWS.



Wyspa ta jest olbrzymia, położona daleko na południu. Jest wspaniałym miejscem do hodowli owiec. Pasma górskie osłaniają ją w dużej mierze przed północnymi wiatrami. Centrum wyspy stanowią depresja, w której powstało naturalne jezioro. Osadnicy przy pomocy smoków zbudowali olbrzymią tamę (zapórę) w dwóch miejscach, aby ograniczyć mieszanie się wody słodkiej i słonej.

Skaliste Pastwisko to bogata wyspa, zamieszkała przez kupców i zatrudnionych przez nich ludzi. Jest tu też sporo zbrojnych potrzebnych do pilnowania porządku. Halabardzia kupił gospodarstwo w najmniej atrakcyjnej części wyspy, oddzielonej od reszty pasmem górskim. Na tym niewielkim terenie Krzywoskrzydły może polować do woli, a Halabardzia w razie potrzeby kupuje mu owce. Chwilowo Thorstonówna nie zwraca na siebie uwagi, ale ten stan raczej nie potrwa długo. Wkrótce zacznie rozrabiać w głównej części wyspy, podając się – uwaga – za Mieczyka. W dodatku podając się za Mieczyka, który poszukuje swego kuzyna Toporka. Zrazi w ten sposób do „siebie” wielu mieszkańców i narobi awantur.

Zadbaj o to, aby Twoi gracze razem z Mieczykiem dotarli na tę wyspę – gdy tylko to zrobią i zaczną pytać o Toporka, prawdziwy Mieczyk zostanie aresztowany i wtrącony do więzienia. Mieszkańcy uznają, że to właśnie on wcześniej narozrabiał – Mieczyk i Toporek są przecież do siebie podobni, no i obaj rozpytywali o Toporka Thorstona...

Trójkątna wyspa

W naszej sesji gracze próbowali wykraść Mieczyka niezauważenie z więzienia, jednak nie powiodło im się to. Wywiązała się walka w trakcie której jeden z bohaterów, Ragnald, został ranny. Działo się to w nocy, dlatego pod jej osłoną udało im się odlecieć. Odniesione obrażenia i pora doby nie pozwoliły im lecieć daleko, dlatego szybko wylądowali na jednej z wielu małych wysp znajdujących się nieopodal. Sposób na wydobycie Mieczyka z aresztu zależy jedynie od graczy! Czy *nawijaniem makaronu* przekonają mieszkańców, że zaszła pomyłka? Czy wykorzystując nauki z lekcji *szpiegowania* wkradną się niezauważenie do środka, ukradną klucze i uciekną? Może używając *rzemiasta* wykonają podkop do więzienia? A może przygotują środek nasenny



Skalistego Pastwiska. Wodę pitną zbiera do rozstawionych beczek na deszczówkę oraz bukłaków.

Latanie i tory przeszkód	4
Rzemiosło	5
Walka i sporty siłowe	2
Opieka nad smokami	3
Szpiegowanie	2
Nawijanie makaronu na uszy	3
Znachorstwo	4

Uwe Rybak



(znachorstwo) by uśpić strażę i uwolnić Mieczyka? Ważne jest, że mogą wymyślić coś, w czym są „mocni” i tym samym zwiększyć swoje szanse na sukces.

Niezależnie od tego, jak z tym problemem poradzą sobie Twoi gracze, z korzyścią dla nich powinno być skierowanie ich również na pobliską Trójkątną wyspę⁵. Ten niewielki skrawek lądu został tak nazwany od swojego kształtu.

Zamieszkuje ją jeden tylko człowiek – Uwe Rybak. Jak wskazuje jego nazwisko, zajmuje się połowem ryb. Sprzedaje je mieszkańcom

Żyw się tym co złowi, owocami leśnymi oraz mięsem owczym, które kupuje.

Ostatnio cały swój połów sprzedaje nowej mieszkance Skalistego Pastwiska – Halabardzi Thorston. Potrzebuje ona sporo ryb, aby nakarmić nimi swego śmierciozaura. Dlatego Uwe doskonale orientuje się, jak do niej trafić – zwłaszcza, że jest to posiadłość oddalona od reszty wyspy. I można do niej dotrzeć niezauważenie. Czy zdecyduje się pomóc bohaterom? To zależy tylko od tego, jak się zachowają.

Uwe niewiele się orientuje w sytuacji na wyspie. Dlatego imiona takie jak Toporek czy Mieczyk Thorston nie wywołują w nim żadnej reakcji. Poza tą, że kojarzy ich jako rodzinę Halabardzi.

Tak czy inaczej, bohaterowie powinni móc uzyskać od niego przynajmniej informacje o jego klientce. Czy od razu domyślą się, że to może być Toporek, czy też będą chcieli ją odwiedzić, by się o niego zapytać – to bez znaczenia. Ważne jest, aby w końcu trafili pod drzwi jej domu.

Jeżeli bohaterom uda się w końcu porozmawiać z Halabardzią, będzie ona odgrywała swoją rolę. Obecność smoka z gatunku śmierciozaur powinna graczom od razu nasunąć skojarzenie z Toporkiem. Ale on/ona nie da po sobie poznać, że wie kim są przybysze i że ich zna. Przedstaw się jako córka Berdysza Thorstona (postać zmyślona), daleka kuzynka Agnut Thorston (faktyczna

⁵ Trójkątna wyspa oraz postać Uwe Rybaka są wymyślone przez autora scenariusza.

postać w rodzinie Thorstonów). Zapytana o Toporka powie, że słyszała, że to wielki bohater i największy z Thorstonów, jaki kiedykolwiek istniał.

Gdyby bohaterowie oskarżyli ją o bycie Toporkiem, nazwie ich idiotami i każe się wynosić, albo użyje siły. Jeżeli wywiąże się walka, Halabardzia będzie uciekać w stronę centrum wyspy, szukając pomocy wśród mieszkańców wyspy przed bandytą Mieczkiem Thorstonem. Z dużym prawdopodobieństwem lokalni przyjdą jej z pomocą. W takiej sytuacji bohaterowie najlepiej zrobią, jeżeli się wycofają. W przeciwnym razie Czkałka zapewne będzie musiał ich wyciągnąć z aresztu.

Gdyby jednak bohaterowie udali, że „jej” wierzą i zostawią w spokoju, nocą mogą powrócić i „ją” szpiegować. Toporek, bez przebrania, będzie się śmiał w chacie sam do siebie, jak ich wyprowadził w pole.

Jeżeli bohaterom nie uda w ten czy inny sposób pochwycić Toporka, Mieczek i Szpadka zdecydują o powrocie na Berk. Jeżeli tak się stanie, Czkałka może przywitać ich w poniższy sposób (w zależności od wcześniejszych poczynań).

- I co ja mam z wami zrobić? – rozpacza Czkałka. – Atakujecie statek Bjorna, potem sprzedajecie wyspę kilku osobom, atakujecie Smocze Pastwisko. Wodzowie wysp żądają waszych głów! Nie mogę cały czas was kryć! Co ja mam robić?

W tej sytuacji, gdy wszystko się sypie i wali, z pomocą niechaj przyjdzie Gothi. W swoim języku przekazuje, że powinni udać się na poszukiwania Hakona Wieszcza⁶. Jest to jasnowidz, który może pomóc im odnaleźć Toporka. Więcej szczegółów na ten temat w kolejnym scenariuszu, o nazwie *Złodziejskie sprawy*.

Jeżeli bohaterowie natomiast zdemaskowali Toporka i postawili go przed obliczem sprawiedliwości, tym lepiej. Oczyszczą już teraz swoje imiona, Czkałka będzie zadowolony, a sprawiedliwości stanie się zadość. Drogi MG, sam zdecyduj, jak poprowadzić w takim wypadku zakończenie przygody. Nadal możesz przejść do wspomnianego powyżej scenariusza i poszukiwać Hakona Wieszcza, tym razem wykorzystując go do pomocy w odnalezieniu kogoś lub czegoś innego.

No i pamiętaj o rozdaniu punktów doświadczenia – gracze, którzy zbierali dość PD, mogą wymienić 10 punktów za poprawę jednej oceny o jeden poziom, maksymalnie do 5!

Andrzej „Gladin” Cwaliński

⁶ Postać autorska.