

Oczy ma po dziadku

Scenariusz autorstwa Kai Solskiej
do systemu *Honor MacKenziech* Łukasza Kołodzieja.

Warszawa 2023

O przygodzie

Oczy ma po dziadku jest przygodą osadzoną w świecie stworzonym przez Łukasza Kołodzieja w systemie *Honor MacKenziech*. Osoby grające (OG) wcielają się w członków i członkinie klanu mieszkającego nieopodal górniczego Silvertomb. Podczas rozgrywki drużyna stara się odbić przy użyciu wszelkich sił i środków dziecko MacKenziech porwane przez mieszkańców miasteczka. Stawka rośnie z każdą chwilą – nie chodzi tylko o podtrzymanie wizerunku czy zapewnienie przetrwania upadającemu klanowi, ale też o stanięcie po jedynej słusznej stronie podczas nadchodzącego końca świata.

Przygoda przeznaczona jest dla osób pełnoletnich i mocnych nerwach. Do jej pełnego zrozumienia i jak najlepszego przygotowania się zapoznajcie się z podręcznikiem podstawowym, warto też zajrzeć do dodatków (zwłaszcza *Gniewu niebios*) – na pewno znać je powinna osoba mistrzująca (OM). Konieczne jest też uprzedzenie OG, na czym właściwie polega rozgrywka w *Honor...* i z jakimi wątkami można spotkać się na sesji. W tej grze chodzi o okrucieństwo, przemoc i gore, więc lepiej upewnić się, że wszyscy wiedzą, na co się piszą – i zgadzają się na to.

Wprowadzenie

Jest lato roku 1965 w Stanach Zjednoczonych, których nigdy nie było.

Czasy świetności rodu MacKenziech powoli przemijają. Czasy się zmieniają, ludzie nie czują już takiego respektu przed czystą fizyczną siłą i ciemnymi mocami jak kiedyś, młodzi częściej pachną trawą niż strachem, starsi wodzą oczami bez wyrazu za tymi, przed którymi kiedyś trzeba było się chować.

Przed wami, członkami rodziny będącej w łaskach Szatana.

Nadzieja na renesans MacKenziech rodzi się wraz z jednym z rytuałów odprawionych w wilgotnej, zimnej piwnicy, kiedy duch Henry'ego MacKenzie opętuje najmłodsze dziecko w rodzinie, sześciolatniego Liama. To, co dla jednych jest nadzieją, dla innych staje się zagrożeniem – mieszkańcy Silvertomb postanawiają porwać dziecko i, jeśli się uda, na zawsze złamać siłę złowrogiego rodu, starając się przy okazji przetrwać nadchodzącą apokalipsę. Ponowne pojawienie się Henry'ego MacKenzie jest czymś, co nigdy nie powinno się wydarzyć.

Nikt do końca już nie pamięta, co takiego zrobił Henry MacKenzie, wśród najstarszych mieszkańców Silvertomb nadal jest on jednak synonimem najgorszego splugawienia i potworności. Za życia uosabiał wszystkie wartości rodu, parał się najczarniejszą z magii, przyczynił się najwięcej do stworzenia mrocznej legendy rodziny i wskazał kierunek swoim potomkom. Czara goryczy w końcu się

przełała – pobitego i odartego z ubrań Henry’ego mieszkańcy skazali na śmierć (przy cichej zgodzie władz miasta), po czym powiesili na głównym placu miasta i przez trzy dni mścili się na zwłokach za doznane krzywdy.

W noc opętania w miejskim kościele wiernym objawia się anioł z wiadomością, że nadchodzi moment, w którym zmierzą się ze sobą siły dobra i zła. Najbardziej zagorzali wierni zostają natchnieni, żeby stawić czoła MacKenziem i to oni będą najbardziej zagorzałymi obrońcami Silvertomb.

Klucz do opowieści stanowi to, jak radzą sobie ludzie w obliczu utraty czegoś, co dobrze znali. Lęk przed zmianą lub jej desperackie pragnienie napędzają działania bohaterów niezależnych (BN) i, być może, bohaterów osób grających (BG). Siłą rodu Mackenziech są nie tylko siły niesamowite i nadnaturalne, ale też rodzina, w której jeden odda życie za wszystkich, a wszyscy zrobią, co mogą, by obronić jednego.

Wydarzenia

Rozgrywka w Oczy... dzieli się na akty, każdy wprowadza do sesji nowe elementy i wyzwania. Jako że świat jest żywy i zachodzą w nim zmiany zarówno zależne, jak i niezależne od działań BG, w opisie każdego kolejnego aktu można znaleźć:

1. Elementy niezależne:

- znak, który przesuwają świat gry o krok bliżej apokalipsy i oznacza początek kolejnego aktu;
- znaczące działanie w społeczności Silvertomb, które zmienia jej dynamikę.

2. Elementy zależne:

- krótkie sugestie, jak mogą potoczyć się wydarzenia pod wpływem działań postaci;
- przykładowe lokacje do odwiedzenia wraz z zahaczkami.

Warto, żeby w każdym akcie drużyna odwiedziła jedną–dwie lokacje (zbyt dużo odrębnych miejsc może niepotrzebnie rozciągnąć rozgrywkę) – możecie wykorzystać któreś z zaproponowanych lub wymyślić własne. W opisie każdego z aktów wymieniam też informacje, które można zdobyć od BN, nie przywiązuję ich jednak do żadnej z postaci konkretnie. Dla OM: zdecyduj, które z nich mogą zostać ujawnione w danym momencie, zależnie od kontekstu i sytuacji.

Oczy... to przygoda, w której ogromną rolę odgrywa czas. Nie ma sensu jednak szacowanie, ile go dokładnie minęło – zamiast tego warto zastosować zegar podzielony na 12 części. Godzina 12 oznacza zarówno moment odprawienia rytuału, jak i zmierzch, do którego Liam musi wrócić do gospodarstwa MacKenziech.

Odwiedziny każdej lokacji przesuwają wskazówkę o dwie godziny naprzód, a wydarzenia takie jak narady, niespodziewane spotkania, zwroty akcji i kłopoty – o jedną godzinę. Dla OM: jeśli nie chcesz zajmować sobie głowy zastanawianiem się, kiedy powinien zacząć się kolejny akt, możesz ustawić początek pierwszego z nich na godzinie 2, a drugiego na godzinie 7.

Kilka uwag, zanim pójdziemy dalej:

- mimo że w scenariuszu pojawiają się znaki określone z góry, wciąż można wprowadzać po drodze inne – ustalenie pewnych elementów jako stałych nie wyklucza stosowania żadnej z zasad z podręcznika;
- moment przejścia do kolejnego aktu oddają całkowicie pod rozagę OM – jedynym wyznacznikiem jest zachowanie dynamiki i atmosfery sesji, więc wprowadzaj nowe znaki, kiedy uznasz, że przyszedł na to dobry czas lub z użyciem zegara, o którym wspominałem wcześniej;
- *Honor...* to gra, w której śmiertelność jest wysoka – także wśród BN, dlatego potraktuj scenariusz jako sugestię. Dla OM: nie staraj się chronić postaci za wszelką cenę, bo nie o to tu chodzi. Żadna z nich (nawet z tych pierwszoplanowych) nie jest na tyle kluczowa, że jej „zniknięcie” zaważy na sesji. Jeśli np. pastor zginie w pierwszym akcie, jego strata;
- scenariusz ma posmak śledztwa, ale nie idźcie w stronę kombinowania i rozwiązywania zagadek. Jesteście MacKenzie i najpierw walicie w zęby, a dopiero potem zadajecie pytania. Wśród metod zdobywania informacji najważniejsza powinna być więc przemoc w każdej formie, jaką uznacie za stosowną;
- mimo że w nadchodzących wydarzeniach jesteście po stronie sił ciemności, apokalipsa wpływa na wszystkich po równo. BN i BG mogą zginąć w ten sam sposób, koniec świata nie wybiera;
- dla OM: ustal z pozostałymi osobami przy stole, czy chciałyby brać udział w opisywaniu świata (nie zawsze wszyscy to lubią). Niezależnie od odpowiedzi, pamiętaj, że świat *Honoru...* to głównie akcja i obrazowość, więc kiedy jest czas na tę pierwszą, idź w czasowniki, kiedy chodzi o drugą – przymiotniki. Nie chcemy poświęcać ani klimatu, ani tempa – dwa-trzy celne epitety zrobią lepszą robotę niż elaborat o obskurności wnętrza. Jeśli inne osoby będą chciały też opisywać, możesz im w tym pomóc zadawaniem pytań, kiedy pojawiają się w nowej lokacji, np. „Co w kościele świadczy, że pastor nie jest tym, za kogo się podaje?”, lub: „Dlaczego biuro szeryfa wygląda jakby urzędował w nim ktoś bez kwalifikacji?” (technika zaczerpnięta z *Brindlewood Bay* Jasona Cordovy). Jeśli nikt nie wyrazi chęci, zignoruj poprzednie zdanie i opisz samodzielnie.

Prolog

W prologu dowiadujemy się, jak wygląda sytuacja rodu MacKenziech w chwili rozpoczęcia opowieści. Ta część powinna zostać potraktowana jako najbardziej liniowa, jako że:

- wprowadza konteksty niezbędne dla dalszej gry;
- stanowi punkt wyjścia dla wydarzeń;
- jest momentem, w którym można w praktyce zapoznać OG z mechaniką gry, np. testami czy sposobem rzucania zaklęć (więcej na ten temat w dodatku *Magia Czarnych Lasów* Jima Hooka)

Warto, żeby prolog rozpoczął się krótkim opisem gospodarstwa MacKenziech z położeniem nacisku na powolny rozpad i przemijanie. Można to zrobić z perspektywy trzecioosobowej, BN (np. babki) lub BG (np. z zastosowaniem pytań typu: „Co w otoczeniu twojej postaci wywołuje nostalgię za dawnymi, dobrymi czasami?”).

Jako że na razie skupiamy się na atmosferze, niech każda osoba grająca po kolei opowiada krótką scenę z udziałem jej postaci, która zajmuje się swoimi codziennymi sprawami – od karmienia zwierząt przez sprawdzanie świeżości zwłok do wykorzystania w najbliższych rytuałach po przyzywaniu demonów lub rzucanie klątw.

Tej nocy jest pełnia; najstarsza osoba z rodu zaprasza pozostałe do domu, w którego piwnicach odbędzie się rytuał przywołania. Czuć napięcie, bo w tym obrzędzie wszyscy MacKenzie pokładają nadzieje na odbudowę chwały rodziny. Rytuał może zostać przeprowadzony zarówno przez BN, jak i przez BG – warto spytać graczy po kolei, jak czują się w tej chwili ich postaci i czy któraś nie chce tego zrobić (jeśli ma takie przygotowanie).

Podczas rytuału zostaje przywołany Henry MacKenzie, ale nie zostało powiedziane, w jakiej formie ani w jaki sposób się ukaże. Warto, żeby opis przywołania był jak najbardziej spektakularny, nie trzeba się hamować – mogą pojawić się błyskawice, zgromadzone osoby mogą zacząć płakać olejem lub mówić językami, może pojawić się wyrwa w czasoprzestrzeni. Pamiętaj jednak, żeby uwzględnić poziom zagrożenia dla postaci; jeśli rytuał staje się niebezpieczny, konieczne jest wykonanie testu.

Pod koniec rytuału Liam pada na ziemię nieprzytomny, ze zwęglonymi włosami. Kiedy jednak zostaje ocucony, potwierdza, że jest Henrym, może też powiedzieć rzecz, którą tylko Henry by wiedział; ustalcie, co to jest – staje się to od teraz częścią świata.

Tymczasem w Silvertomb:

- rytuał sprawia, że mieszkańców przez całą noc dręczą koszmary o kozłach czających się w ciemnościach;
- na głównym placu miasta pojawia się widmowa szubienica z płonącym wisielcem;
- kilku mężczyzn z MacKenziech wyprawia się do miasta, żeby poświętować w swoim stylu. Nad ranem grupa oszołomionych kobiet zgłasza się do szeryfa z wiadomością, że zostały przez nich napadnięte, ale do niczego nie doszło, bo, jak to ujęły, „nie starczyło im męskości”; faceci ku swojej frustracji i zaskoczeniu po prostu zniknęli, nie robiąc nikomu krzywdy.

Rano w gospodarstwie pojawia się grupa mężczyzn z Silvertomb z żądaniem wydania tych, którzy napadli w nocy na miasto – nie cofną się przed walką, żeby osiągnąć cel. To dobry moment na wprowadzenie konfliktu, ale ma on na celu głównie przećwiczenie przez OG mechaniki. Rezultat walki jest jednak ten sam: napastnicy wdzierają się do domu, odnajdują piwnicę i Liama, porywają dziecko. Dla OM: niech postać, która przeprowadzała rytuał, powie pozostałym, że mają czas do zmierzchu na odbicie dziecka, bo inaczej nieodwracalne nieszczęście spadnie na ród MacKenziech.

Akt I

Znak: na niebie obok słońca pojawia się bliźniacza czarna tarcza, jakby negatyw tarczy słonecznej

Wydarzenie: pastor porusza temat nocnych wydarzeń na porannym kazaniu, które gromadzi tłumy.

Spółeczność:

- w mieście rodzą się niepokój i wrogość wobec MacKenziech po nocnych wydarzeniach;
- pastor potępia MacKenziech i w niezbyt zawołowany sposób porównuje ich do gangreny toczącej zdrową tkankę społeczności, sugerując też, że jedynym sposobem leczenia jest pozbycie się zakażonej kończyny;
- kiedy na niebie pojawia się czarne słońce, w różnych punktach miasta zaczynają się zamieszki, wokół kaplicy gromadzą się najwierniejsi z wiernych.

Od początku aktu OM powinna przypominać pozostałym, że czas ucieka i trzeba działać, nie ma czasu na nie wiadomo jakie przygotowania czy dyskusje. O ile w prologu można było pozwolić sobie na nieco wolniejsze tempo, o tyle teraz

nacisk trzeba położyć na szybkie działania i jeszcze szybsze rozwiązania. Celem przemocy powinno być jednak zdobycie informacji o Liamie, potem zaś droga wolna.

Jeśli postacie zdecydują się przyjechać do Silvertomb, zrobią to już po kazaniu pastora, żywo diskutowanym przez całą społeczność. To sprawi, że BN od razu będą nieprzyjaźnie lub wrogo nastawieni, a przede wszystkim czujni – na najmniejszą prowokację odpowiedzą przemocą. Po nocnych wydarzeniach każdy z nich ma przy sobie broń, od białej po palną (wszyscy czują się zagrożeni). Istnieje też duże ryzyko (lub duża szansa) eskalacji, jako że w razie kłopotów mieszkańcy miasta przybędą ze wsparciem.

Po pojawieniu się czarnego słońca wiele osób staje po stronie MacKenziech – rośnie lęk, a drużyna i jej siła i pewność siebie obiecują stabilność. Nie ma wśród nich osób, które napadły na farmę. Nie przychodzą jednak ze wsparciem samodzielnie, dopiero po nawiązaniu interakcji przez BG sugerują, że mogą pomóc w razie kłopotów.

Dla OM: jeśli zdecydujesz się wykorzystać którąś z proponowanych lokacji, zasugeruj OG, dlaczego warto się do nich udać: pastor zawsze był przeciwko MacKenziem, a mieszkańcy postrzegają go jako obrońcę, więc mogli u niego ukryć Liama; według wielu MacKenzie popełnili przestępstwo, więc mogli ukryć Liama u szeryfa; świetlica jest miejscem spotkań i obrad, więc napastnicy z Silvertomb mogli udać się tam, żeby naradzić się, co dalej.

Przykładowe lokacje do odwiedzenia:

Kościół w Silvertomb

W kościele gromadzą się wierni, wśród nich znajdują się także osoby, które doznały objawienia, większość jest jednak cywilami. Niektóre żarliwie się modlą, inne gromadzą zapasy i zabijają deskami okna. Pastor dwoi się i troi, żeby być wszędzie i wszystkim pomagać. Wchodzące osoby szukające schronienia nie są widziane tak mile, jak by się można spodziewać, drużyna zostanie zaś z miejsca wyproszona; wszyscy powtarzają fragmenty kazania, pastor trzyma się z daleka i grzmi o potępionych, dla których nie ma już nadziei. W razie stawiania oporu w ruch pójdzie głównie broń improwizowana, osoby objawione wykorzystają to, co zostało im dane.

W kościele można znaleźć wiele drewna łatwego do zdemontowania (np. ławki mające wiele lat), poluzowane cegły i, oczywiście, dużo zapasów żywności i leków. W pomieszczeniach administracyjnych znajdują się m.in. sejf wypełniony pieniędzmi i książki na temat teologii, ale i okultyzmu. Wśród dokumentów znajduje się m.in. bogata dokumentacja na temat MacKenziech, prowadzona od ponad 50 lat.

Biuro szeryfa

Heather Leah, szeryfka Silvertomb, pochyla się nad mapą miasta, gorączkowo kreśląc coś na papierze. Co chwila wbiega zdyszany Tom Parsley, donosząc o coraz to nowych rozbojach i przypadkach łamania prawa. W biurze jest też kilka uzbrojonych osób, skrzykniętych przez szeryfkę (jedna z nich brała udział w napadzie na gospodarstwo). W celach w głębi budynku osadzono dwóch więźniów – jeśli BG zdecydują się ich wypuścić, przestępcy przyłączą się do drużyny.

Drużyna nie zostanie powitana ciepło, ale nikt nie będzie próbował od razu jej wyrzucić. Heather spróbuje dowiedzieć się, po co się pojawili i gdzie może znaleźć mężczyzn, którzy przybyli nocą do miasta. Napięcie będzie jednak wyczuwalne, a jeśli dojdzie do walki, szeryfka i jej sprzymierzeńcy zyskają przewagę podczas testów (są na swoim terenie i, osaczeni, walczą zacieklej).

W biurze szeryfa, poza potencjalnymi pomocnikami, można znaleźć broń zamkniętą w stalowych szafach, akta spraw nowych i starych (także dotyczących Henry'ego MacKenzie), pieniądze w sejfie, kajdanki, pałki.

Świetlica w Silvertomb

Ci, którzy przetrwali rajd na farmę MacKenziech, spotykają się w świetlicy, żeby przedyskutować to, co widzieli, i co powinni dalej zrobić. Duża sala z podestem na jednym z końców, pod ścianami dużo różnych gratów przydatnych z okazji świąt czy wydarzeń, krzesła i ławki w nieładzie, duże okna. W świetlicy przebywa od kilku do kilkunastu mężczyzn, niektórzy są ranni, inni wycieńczeni, jeszcze kolejni prerażeni. Wszyscy słyszeli o konszachtach MacKenziech z mrocznymi siłami, ale co innego wiedzieć, a co innego zobaczyć.

Mężczyźni będą próbowali dogadać się z drużyną, jeśli ta przyjdzie do świetlicy. Ktoś może chcieć powiedzieć, gdzie ukryto Liama, ale pozostali go uciszą, posuną się nawet do przemocy. W sali będzie panowała atmosfera lęku i oczekiwania. Któryś spośród mężczyzn może zacząć awanturę, bo np. jego córka była wśród napadniętych kobiet (jeśli tak, będzie miał ułatwienie w testach dzięki wściekłości i przekonaniu o swojej słuszności). Drużyna będzie miała jednak łatwiej w czasie ewentualnego starcia z powodu obrażeń fizycznych i psychicznych odniesionych przez napastników..

W świetlicy można znaleźć wiele zaskakujących rzeczy, od zabawek przez środki pierwszej pomocy po broń improwizowaną. Jeśli drużyna zdecyduje się przeszukać budynek, niech każda osoba powie, czego potrzebuje, a to znajdzie.

Przykładowe informacje do zdobycia

1. W kościele w noc koszmarów o koźle widziano oślepiające światła, a w oknach pojawiły się ognie św. Elma.

2. Nie wszyscy mieszkańcy Silvertomb dają wiarę słowom pastora czy szeryfki i podoba im się zdecydowanie i siła MacKenziech.
3. Rano wzburzony tłum pojawił się w kościele i pod murami klasztoru.
4. Przywódca wściekłego tłumu powrócił do swojego gospodarstwa sam i z pustymi rękami.
5. Szeryfka nie do końca radzi sobie z narastającym chaosem i zbiera wokół siebie uzbrojonych ludzi.
6. Stara znachorka przeszła o świcie ulicami miasta krzycząc, że wszystko skończy się w świetle palącego słońca.

Akt II

Znak: tam, gdzie stała szubienica, na której zginął Henry MacKenzie, wyrastają ruiny kamiennej wieży, uderzają w nią raz po raz gromy z jasnego nieba. Ze wszystkich otworów powoli wypęza czarna mgła migocząca jak nocne niebo i rozlewa się po Silvertomb.

Wydarzenie: do miasta przyjeżdżają agenci FBI, którzy chcą rozwikłać tajemnicę wydarzeń zachodzących w Silvertomb

Spółeczność:

- przybycie FBI (oni zawsze wiedzą najszybciej, nawet zanim coś konkretnego się wydarzy) zbiega się w czasie z pojawieniem się wieży, więc ludzie od razu utożsamiają ich z niosącymi złe zmiany i będą wobec nich nieufni;
- ludzie barykadują się w kościele i w domach, zamykają w areszcie, chcą dostać do klasztoru, ale siostry nie wpuszczają nikogo, o kim wiedzą, że jest zadymiarzem;
- opar z wieży może utrudniać wydostanie się z miasta i dostanie się do niego; w zaułkach czają się ludzie, którzy chcą jak najwięcej zyskać na zamieszkach i niepokoju.

Dla OM: wydarzenia nabierają tempa, a przebywanie w mieście staje się coraz bardziej niebezpieczne. Warto podkreślić tę chaotyczność np. przypadkowymi spotkaniami czy pojedynkami, zmianami otoczenia (np. coś się wali, coś staje w płomieniach), urywkami zasłyszanych rozmów.

Czarna mgła wypływająca z wieży zachowuje się częściowo jak żywa istota: może ścigać swoje ofiary, wić się jak wąż między budynkami, cofać z raz opanowanych miejsc, ludzie, którzy znajdują się w jej zasięgu, zmieniają się w obsydianowe posągi. Przed mgłą nie da się niczym ochronić, nie da się z nią też walczyć. Jeśli

któryś z BG znajdzie się w jej zasięgu, ginie zamieniony w posąg bez żadnych testów.

Zależnie od tego, kto przeżył spotkania z aktu I, agenci FBI, Leah i Parsley, pastor lub ktoś z grupy doznałej objawienia udają się na farmę MacKenziech, żeby dopaść ostatecznie mężczyzn z nocnej eskapady. Jeśli zobaczą jakiegokolwiek oznaki kultu, będą próbowali spalić dom i wyciąć w pień cały ród.

Dla OM: jeśli nikt z wymienionych nie przetrwał aktu I, możesz pominąć ten wątek lub obsadzić w roli napastników wściekły i przerażony tłum. Jeśli zdecydujesz się pozostać przy ponownym ataku na farmę, postaraj się, żeby drużyna dowiedziała się o tej sytuacji, np. przez kogoś, kto przybiegnie z gospodarstwa lub w wyniku jakiegoś rytuału.

Mieszkańcy miasta w większości tracą głowę i się radykalizują – niektórzy mogą bez ostrzeżenia atakować MacKenziech jako posłańców piekieł, inni z własnej woli przyłączają się do drużyny, widząc w niej szansę na przetrwanie, jeszcze kolejni próbują ich powstrzymać zasłaniając się prawem ludzkim lub boskim.

Dla OM: jeśli zdecydujesz się wykorzystać którąś z proponowanych lokacji, warto zasugerować graczom, dlaczego warto się do nich udać; w tym celu możesz zmienić zdobywane przez BG informacje, a nawet – jeśli uznasz to za bardziej epickie – miejsce ukrycia Liama.

Przykładowe lokacje

Klasztor w Silvertomb

Pod klasztorem koczuje grupa ludzi; krzyczą i lamentują, żeby wpuścić ich do środka. Są wśród nich zarówno często widywani w kościele, jak i ci, od których najczęściej odwraca się wzrok. Wrota klasztoru są jednak zamknięte na głucho. Na wygładzonych przez deszcze i wiatr ścianach nie widać pęknięć czy występów, które dałyby oparcie nogom czy rękom. Wrota prowadzą na niewielki dziedziniec otoczony arkadą, od której rozchodzą się wąskie, kręte korytarze; biegną nimi siostry zakonne zaangażowane w konstruowanie umocnień, zabijanie okien deskami czy pokrywanie dziedzińca dachem. Wszędzie dookoła piętrzą się materiały budowlane. Pod klasztorem znajdują się kazamaty, w których ukryty został Liam.

Drużyna z miejsca zostanie powitana wrogo – siostry wiedzą, co dokładnie się wydarzyło i z kim mają do czynienia, będą zaciekle się bronić. Każda z nich walczy bronią białą lub improwizowaną, atakują z zaskoczenia, niemal niesłychalnie poruszając się klasztornymi korytarzami. Każdy wystrzał z broni palnej wewnątrz budynku jest ogłuszający i dezorientujący, wszystkie postacie zgromadzone w pobliżu źródła dźwięku od razu zyskują utrudnienie w najbliższym teście. Liama

broni sama siostra Amanda, której postać powinna zostać stworzona według schematu postaci objawionej w *Gniewie*...

W klasztorze można znaleźć przede wszystkim Liama, ale też wiele materiałów budowlanych, książek, leków i środków pierwszej i profesjonalnej pomocy medycznej. W kazamatach drużyna spotka oszalałych i pełnych gniewu więźniów, w jednej z cel zamknięty został także demon. Wszyscy mogą przejść na stronę drużyny, do OG należy jednak określenie środka perswazji – jakakolwiek próba zyskania sojusznika w kazamatach powinna wiązać się z testem z utrudnieniem.

Cmentarz w Silvertomb

Smugi czarnego oparu z wieży snują się leniwie pomiędzy zniszczonymi nagrobkami i krzyżami, nie powodując obrażeń większych niż spowolnienie ruchów. Z tego miejsca wyraźniej niż z innych widać tarczę czarnej gwiazdy wędrującej po niebie wraz ze słońcem. Na wielu grobach leżą ludzie, niektórzy z nich odebrali sobie życie, inni czekają na ostateczny koniec lub zmienienie w obsydian. Pomiędzy nimi kręcą się szabrownicy i samozwańczy kaznodzieje. Z grobów, po których przepłynęła czarna mgła, wstają zmarli, którzy wałęsają się ścieżkami i wychodzą do miasta; nie zwracają uwagi na żywych, dopóki nie zostaną zaczepieni, wtedy rzucają się na nich z nadludzką szybkością i siłą.

Przybycie drużyny nie wzbudzi żadnej sensacji, dopóki BG nie zaczną wchodzić w interakcje z ludźmi lub trupami. Reakcje powinny być możliwie najbardziej losowe – od ekstazy przez próby nawrócenia na ledwo co powstały kult po nienawiść i chęć rozerwania na strzępy. Drużyna znajdzie tu głównie plotki i nienadające się do niczego graty. Odprawienie odpowiedniego rytuału może jednak pozwolić się porozumieć z duchami pochowanych ludzi, tylko na cmentarzu jest też możliwe przywołanie Szatana bez testu i rozmawianie z nim osobiście.

Farma rodziny Klimtów

Farma wydaje się kopią gospodarstwa MacKenziech, ale o wiele lepiej wykonaną niż oryginał. Miejsce zadbane, poukładane, dopatrywane – wszystko tu działa jak należy, wszystko jest na swoim miejscu i niemal lśni. Klimtowie są też podobnie dużym rodem; pomiędzy kurami i krowami biegają dzieciaki, mężczyźni i kobiety pracują w pocie czoła, głowa rodziny siedzi na werandzie z pledem na kolanach. Teraz jednak zwierzęta zagoniono do stodoły, a w oknach postawiono niezliczone świece. Z wnętrza domu, w którym pozostawiono otwarte drzwi, słychać śpiew i modlitwy.

Drużyna zostanie przyjęta z mieszanymi uczuciami – Klimtowie mówią o tym, że w obliczu katastrofy wszyscy są ofiarami, ale Noah cały czas stara się przegnać intruzów. W końcu postanowi sam wymierzyć sprawiedliwość szablą pradziadka. Reszta rodziny pozostanie rozdarta, ale kiedy pojawi się zagrożenie, staną razem przeciwko napastnikom.

Na farmie można znaleźć ubrania, żywność, sprawną broń. Gospodarstwo jest dobrze zaopatrzone we wszystko, co może w nim być potrzebne, więc jeśli OG powiedzą, czego szukają ich postacie, najpewniej to znajdą.

Przykładowe informacje do zdobycia:

1. Na cmentarzu znajduje się pusty grób Henry'ego MacKenzie, wokół którego nic nie rośnie.
2. Pod klasztorem znajdują się rozległe podziemia, które podobno łączą się z niektórymi innymi budynkami w Silvertomb.
3. Liam MacKenzie został ukryty w klasztorze.
4. W Silvertomb istnieją bogate akta na temat MacKenziech – znajdują się w nich informacje, które rodzina wolałaby ukryć.
5. Środowisko pastora wiąże narastający chaos z gospodarstwem MacKenziech, zbierają się ludzie chcący zniszczyć wszystko, co tam znajdują.
6. Pojawienie się wieży oznacza nadejście walki dobra ze złem, której ludzie nie przetrwają niezależnie od wyniku.

Epilog

Czas na domknięcie przygody drużyny MacKenzie – najgwałtowniejsze chwile już za nią, teraz czas na zbieranie owoców swoich starań – lub burzy z zasianego wiatru!

Epilog składa się z dwóch części: w pierwszej z nich OM wprowadza zahaczkę, w której sugeruje sytuację MacKenziech i Silvertomb po rozegranych wydarzeniach. Niech każda z osób zgromadzonych przy stole (MG też) dołoży do tego obrazu coś od siebie – stwórzcie wspólnie historię przyszłości postaci, które przetrwały (o ile tak się zdarzyło); zróbcie jedną-dwie rundy wokół stołu.

Druga część to historie indywidualne: teraz każda z OG, podobnie jak w prologu, opowiada krótką scenę z udziałem swojej postaci. Jak sobie radzi w nowej sytuacji? Czym się zajmuje? Czy zmieniła się jakoś pod wpływem wydarzeń? Jakie ma plany, co myśli i czuje? O ile pierwsza część skupia się na tym, co dotyczy wszystkich, o tyle druga to skupienie się na jednostkach i ich miejscu w tym świecie.

Postacie niezależne

Przykładowe postacie pierwszoplanowe

Osoby wymienione poniżej mają największy wpływ na społeczność Silvertomb i to od interakcji z nimi w największym stopniu zależy dynamika wydarzeń. Tak jak zostało powiedziane wcześniej, wcale nie daje im to immunitetu – nie powinni być traktowani przez OM w sposób bardziej specjalny niż BN drugoplanowi czy BG. Warto jednak mieć na uwadze, że śmierć którejś z pierwszoplanowych postaci może odbić się głośnym echem w całym Silvertomb i przyczynić do dramatycznego zwrotu akcji.

Douglas O'Keefee

Pastor w Silvertomb. Starszy mężczyzna, mocno zbudowany, z długimi siwymi włosami związanymi w warkocz. Ukształtowany przez surową duchową dyscyplinę i lata ciężkiej fizycznej pracy jako górnik uważa, że świat wymaga ciągłej naprawy przez aktywne działanie. Ledwie toleruje ludzi zaburzających jego wizję rzeczywistości.

Heather Leah

Córka poprzedniego szeryfa Silvertomb, którego zastąpiła rok wcześniej. Lata trzydzieste, niska, o głębokim, pewnym siebie głosie. Spontaniczna i optymistyczna, ma własne zasady, które czasem rozjeżdżają się z tym, co powinien szeryf. Heather jest zdecydowana i pewnie kroczy do celu, czasem nie oglądając się na ludzi dookoła niej.

Tom Parsley

Pomocnik Heather, w którą jest zapatrzony jak w obrazek. Szczupły dwudziestolatek, stracił oko w wyniku ostrej bójki z jednym z MacKenziech, ale mimo to wyborowy strzelec. Energiczny, ale energię tą trzyma w ryzach przez zachowawczość. Czasem traci zimną krew w trudnych sytuacjach i zamraża go strach, ale jeśli jest z nim Heather, czerpię odwagę i determinację od niej.

Siostra Amanda (Rose Timberlake)

Matka przełożona w klasztorze w Silvertomb. Mieszka tam od zawsze i nikt nie wie, ile dokładnie ma lat; nie ułatwia sprawy to, że jest energiczna, wiecznie spalona słońcem i wykonuje wszystkie możliwe prace, od pielęgnacji roślin do noszenia kamieni i naprawiania samochodów. Bezkompromisowa, gotowa do podjęcia nawet najtrudniejszej decyzji, żeby ochronić swoje podopieczne, za które czuje się osobiście odpowiedzialna.

Przykładowe postacie drugoplanowe

Postacie wymienione poniżej mogą, ale nie muszą pojawić się na drodze drużyny w charakterze postaci epizodycznych. Mogą, ale nie muszą wpłynąć znacząco na losy BG, ale warto mieć je pod ręką, jeśli zajdzie potrzeba zachwiania układem sił.

Eileen Fearne

Drobna kobieta koło sześćdziesiątki, wdowa po jednym z górników, którzy zginęli w tąpnięciu w kopalni, z oddaniem pomaga w kościele. Nie daje się łatwo zwieść, głośno wypowiada swoje opinie, niechętna do wychodzenia poza swoją strefę komfortu. Jest przywódczynią grupy, która doznała objawienia.

Fox Malone

Tęgi mężczyzna w średnim wieku o nieufnym spojrzeniu. Agent FBI z wielkiego miasta, bezpośredni w słowach, nie jest jednak pochopny w działaniu. Rozważa wszystkie opcje zanim podejmie decyzję, zawsze jednak wychodzi z założenia, że inni kłamią. Zna boks, jest silny i bezlitosny, kiedy dochodzi do walki wręcz.

Keira Halloway

Wysoka i szczupła kobieta w średnim wieku o wielkiej kondycji i energicznej gestykulacji. Agentka FBI, ale rzadko o tym wspomina. Staje się najbardziej zdeterminowana, kiedy sytuacja staje się najbardziej beznadziejna. Nie daje się omamić okrągłym słowom i bajerom, szybko wytyka innym kłamstwa, kiedy je dostrzeże.

Noah Klimt

Porywczy nastolatek o krótkim loncie, kiedy chce działać w obronie swoich wartości. Zwołał tych, którzy się nawinęli, kiedy dowiedział się o nocnej eskapadzie MacKenziech, żądał wydania winnych, żeby tłum mógł wymierzyć im sprawiedliwość. Wierzy w sprawiedliwość w duchu kodeksu Hammurabiego, krytyczny wobec innych i siebie samego.

Słowo na koniec

Przygoda nie kończy się wraz z końcem rozgrywki. Niezależnie od tego, jak potoczyły się losy drużyny, poświęćcie chwilę po odłożeniu kości na stół, żeby przegadać wasze wrażenia z rozgrywki. Co wzbudziło w was najsilniejsze emocje, co najbardziej zaangażowało, a co zaskoczyło? Pochwalcie się swoimi najlepszymi zagrywkami, docieńcie styl grania pozostałych osób przy stole, dajcie szczery feedback osobie OM i sobie nawzajem. Generalnie – pozwólcie sobie ochłonąć i powspominać, umówcie się na następne spotkanie i widzimy się!