

WĘDRÓWKI NOCĄ PORĄ

Przygoda do przeprowadzenia w dowolnym świecie fantasty

Wstęp, czyli autor się tłumaczy

Granie w gry fabularne powinno przede wszystkim sprawiać grającym przyjemność – z takim założeniem przystąpiłem do pisania poniższego scenariusza. Dlatego też zdecydowałem się nie konstruować przygody wokół żadnej konkretnej mechaniki ani szczegółowo określonego świata. Wszak każdy gracz czy mistrz gry, ma swoje ulubione systemy, w które gra mu się najlepiej – dla jednych może być to Warhammer czy D&D, dla innych Krysztaly Czasu, Earthdawn, autorski Dergast czy praktycznie nieznaną w Polsce GURPS. Poniższą przygodę można bez kłopotu poprowadzić w każdym z nich – jedynym ograniczeniem jest to, że powinien to być system, którego miejscem akcji jest świat fantasty.

„Wędrowki nocną porą” pisane są z myślą o postaciach (i jednocześnie graczach) posiadających już niejakie doświadczenie, jednak nie widzę przeszkód, by scenariusz mógł być poprowadzony postaciom początkującym. Jeśli twoi gracze lubią wyzwania i właśnie mieliście zacząć nową kampanię – wpleć tę przygodę gdzieś na początku. A skoro już mowa o wplataniu - przygodę tę nietrudno jest włączyć do dowolnej kampanii, jako że miejscem akcji jest najbardziej typowa dla gier fabularnych lokacja, miejsce, w którym gracze bywają zazwyczaj na każdej sesji pijąc, uczując i zdobywając nowe questy, które pozwolą im zarobić na to, by móc wrócić tu i znów pić i ucztować – karczma.

UWAGA! „Wędrowki nocną porą” nie są przygodą dla graczy, którzy od gry oczekują jedynie możliwości wyzyskania nieskończonej liczby hord przeciwników – walki jest tu niewiele i takich „graczy” gra w tę przygodę znudziłaby niechybnie.

Na tym kończę mój wstęp, tedy przejdźmy już do szczegółów naszej opowieści...

Wchodźcie do środka...

Karczma na pierwszy rzut oka nie różni się zbyt wiele od innych. Nie jest istotne czy stoi ona na rozstaju dróg czy też na rynku wielkiego miasta – zostawiam to Tobie, Mistrzu Gry, jako że ty wiesz najlepiej, co będzie pasowało do twojej kampanii, a lokalizacja gospody nie wpłynie na ogólny kształt prezentowanej poniżej przygody.

Jest to budynek dwupiętrowy, murowany ciemną cegłą. Nie jest mały, może pomieścić w pokojach na piętrze blisko trzydziestu podróżnych. Z zewnątrz wygląda prosto – gładka ściana, a w niej trzy rzędy okien. Jedyne, co nadaje mu odrobiny indywidualności to szyld z nazwą „Pod Zegarem” oraz zegar o średnicy około 1,5 metra, zawieszony na wysokości drugiego piętra.

Oprócz głównego budynku karczmy, z jednej ze stron przytulona jest doń niewielka stajenka. Ot takie zwykłe miejsce, by zostawić bezpiecznie wierzchowce pod opieką stajennego...

Przejdźmy teraz do wnętrza. Parter składa się z dużej sali głównej, gdzie rozstawione są stoły i krzesła dla gości. Znajduje się tam również lada, za którą stoi zazwyczaj sam właściciel lub jedna z jego dwóch córek. Jeszcze dalej za ladą, ukryte przed wzrokiem gości, znajdują się kuchnia, spiżarnia oraz sypialnie właściciela, jego rodziny i służby. Nie będę poświęcał w scenariuszu wiele uwagi temu, co dzieje się w sali głównej. Niech będzie tam zawsze wielu gości, niech będzie gwarno, niech zapachy jadła i trunków rozchodzą się z mocą w powietrzu. Mogą być śpiewy, mogą być opowieści, gra w karty, muzyka i wszelka zabawa. Zostawiam to twojej inwencji, Mistrzu, jako że nie jest to ściśle związane z samą przygodą, a tylko dodaje trochę kolorytu w tle.

Po szerokich schodach docieramy na pierwsze piętro. Znajduje się tu długi korytarz, po którego bokach rozmieszczone są drzwi – po osiem z każdej strony. Za każdymi z nich jest sypialnia przeznaczona dla gości. Niektóre mieszczą po dwie osoby, inne po trzy lub cztery. Na końcu korytarza również znajdują się drzwi – te gracze zastaną zawsze zamknięte, a jeśli spytają się kogoś ze służby, co jest za nimi, dowiedzą się, że znajduje się tam jedynie pomieszczenie na miotły. Jeśli tego dnia zechcą mimo wszystko to sprawdzić, okaże się, że służba mówiła prawdę.

Na końcu korytarza na pierwszym piętrze znajdują się schody prowadzące na kolejną kondygnację. Jednak wejście na nie jest zablokowane, zabite długimi, grubymi deskami. Trzeba byłoby usunąć jedną czy dwie z nich, by było można przecisnąć się ku górze. Jeśli gracze będą się zbytnio kręcić w ich okolicy, zaraz przypadkiem znajdzie się w pobliżu ktoś z pracowników karczmy i powie im, że tam nie można wchodzić. Na pytanie, co się tam znajduje, odpowie, że stary, nieodnowiony jeszcze poziom budynku. Jest to prawda, o czym gracze będą mogli się przekonać, jeśli (nie wiadomo czemu) uprą się i wejdą na drugie piętro. A gdy już tam będą... Zawsze może się znaleźć słabszy kawałek zrujnowanej podłogi czy wystający pechowo gwóźdź... Takie miejsca są niepewne i bywają niebezpieczne – wie o tym każdy, nawet dziecko.

Spędzimy tu noc, karczmarzu!

Mistrzu Gry, powinienes zadbać, by cała drużyna zdecydowała się spędzić noc w tej karczmie i by udali się do karczmarza w celu wynajęcia pokoju. Za ladą wbite są w ścianę ponumerowane haki, na których wiszą klucze do pokoi. W chwili, gdy gracze zgłoszą chęć wynajmu, wolny pozostanie już tylko jeden – pokój numer cztery. Tak się składa, że jest on obszerny, akurat odpowiedniej dla drużyny wielkości.

Gdy gracze poproszą o pokój, karczmarz sięgnie ręką w kierunku haków z kluczami i przez krótką chwilę się zawaha (może któryś z graczy będzie na tyle spostrzegawczy, że to dostrzeże?). Jednak za sekundę zdejmie kluczyk z haka i z uśmiechem wręczy go graczom. Zażąda opłaty za jedną noc z góry.

Pokój numer cztery zazwyczaj pozostaje nie wynajęty. Od kiedy dziwnym trafem zupełnie obcy człowiek zapisał w testamencie karczmę obecnemu karczmarzowi, niewiele czasu musiało upłynąć, by właściciel zdał sobie sprawę, że coś dziwnego dzieje się w tym pomieszczeniu. W dzień, gdy tam bywał, pokój zdawał się zwyczajny, lecz nigdy nie odważył się spędzić tam nocy. Już kilkakrotnie wynajmował go różnym gościom i żadnego z nich nie widział kolejnego ranka lub kiedykolwiek potem. Gdy zachodził rano do tego pomieszczenia, było ono zawsze puste, a łóżka starannie pościelone. Wszystko jedno jak bardzo w naturze pracowników karczmy leżało pozytywne myślenie, jakoś jednak ani właściciel, ani jego służba nie była gotowa uwierzyć, że pokój zwyczajnie zawsze wynajmowali ludzie idealnie ścielący łóżka i wołący wychodzić w środku nocy oknem, niżli rano drzwiami...

Postaraj się, Mistrzu Gry, by gracze postanowili pójść spać tej nocy – najlepiej jeszcze przed północą. Niech wszyscy udadzą się do wynajętego pokoju. Jak już wspomniałem jest to obszerne pomieszczenie. Stoi w nim odpowiednia ilość łóżek, ogromna (jak na jakiegokolwiek standardy) szafa, kilka krzeseł, stoliczek, a na nim flakonik z żółtym tulipanem. Na ścianie wisi drewniany zegar, taki z wahadłem i dwoma wskazówkami. Z pokoju wychodzą dwa okna, z których widok rozpościera się na ulicę czy też drogę (wedle upodobania). Nie są one szczelne, co powinno zachęcić graczy do zamknięcia okiennic.

Graczy do snu ukotysze miarowe tykanie zegara...

Śpimy!

Kiedy już gracze pójną spać, wszyscy z nich będą mieli identyczny sen. A oto on:

Wpierw widzą zegar – taki, jaki wisi na ścianie w pokoju numer cztery. Wahadło waha się miarowo, a wskazówki wskazują prawie godzinę czwartą. Po krótkiej chwili graczom wydaje się, że coś dziwnego dzieje się z zegarem. I rzeczywiście – czasomierz stopniowo zaczyna przypominać pociągłą, starą ludzką twarz. Po chwili podobieństwo jest już tak zupełne, że zegar wygląda jakby był misternie wykonanym z drewna obliczem starca. Zdaje się jakby gdzieś na tarczy zegara umieszczone były oczy, wpatrujące się w graczy bezustannie.

W pewnym momencie, wciąż spoczywając pod dziwnym spojrzeniem zegara, słyszą za sobą chór cichutkich, piskliwych głosików. Podśpiewują one coś niegłośno, z wielkim przejęciem. Dopiero, gdy gracze wsłuchają się uważniej, usłyszą:

*Czas się kończy... Czasu brak!
Czy Go znajdziesz? Nie czy tak?*

Piskliwe głosiki powtarzają to raz po razie. Trwa to do chwili, gdy wskazówki zegara staną dokładnie na godzinie czwartej – wtedy zegar zacznie wybijać godzinę. Każde uderzenie będzie, jakby to dzwonił

jakiś dzwon ogromny – przerażająco głośne i wprawiające całe otoczenie w drżenie. Za czwartym uderzeniem gracze zobaczą błysk i zaczną słyszeć odgłos szybkiego bicia serca. Stopniowo zarówno błysk jak i uderzenia serca umilkną, a bohaterów graczy otuli ciemność i cisza.

Po chwili gracze usłyszą szum morza. Kolejne kilka sekund zajmie im zrozumienie, że nie jest to już sen...

Gdzie my jesteśmy?!

Gracze obudzą się w pokoju wyglądającym identycznie, jak ten, w którym kładli się spać. Opisz im go zwięźle raz jeszcze, zwracając niby mimochodem uwagę na fakt, iż zegar zatrzymał się na godzinie dwunastej. Nie powinno ich to jednak chwilowo zajmować, gdyż tym, co zaraz po przebudzeniu przyciągnie całą ich uwagę będzie dochodzący zza okna szum wody (jedyne dźwięk mącący ciszę).

Gdy gracze uchylą okiennice (oczywiście jeśli zamknęli je przed udaniem się na spoczynek) ich oczom ukaże się ocean o szafirowym zabarwieniu, jakby fosforyzujący lekko w mrokach nocy. Morze zaczyna się od razu za oknem, a ciągnie się nieskończenie aż po horyzont - zupełnie jakby budynek karczmy wyrastał pośrodku bezkresnego oceanu. Woda utrzymuje się stale na poziomie progu drzwi wejściowych. Trwa nadal noc – na niebie połyskują jasno setki gwiazd oraz dwa księżyce.

Nim gracze ochłoną i zdążą zastanowić się nad tym, co ujrzeli, ogromna szafa w ich pokoju zatrzęsie się nagle z łoskotem. Po chwili zadrga raz jeszcze, czemu towarzyszył będzie dźwięk przypominający trzask rozbijanej butelki, dochodzący z wnętrza, jakby z oddali. Szafa zadrga po raz kolejny, drzwiczki uchylą się lekko, poczym nastąpi cisza.

Teraz gracze mają dwie możliwości (nie licząc wyskoczenia oknem). Po pierwsze mogą chcieć po prostu wyjść z pomieszczenia i nie przejmować się niecodziennym zachowaniem komody – wtedy będą mieli utrudnione zadanie, jako że drzwi wyjściowe z pokoju zdają się być zamknięte na klucz (co oczywiście nie broni graczom ich wyważyć). Mogą również zajrzeć do wnętrza szafy.

Wewnątrz znajduje się duża sala (wielokrotnie większa aniżeli sama szafa). Na ścianach rozwieszona są gobeliny ze znakomitej serii „Rzeź elfów”, a na środku pomieszczenia stoi trójkątny stół, przy którym mogłoby zasiąść blisko kilkanaście osób. Na nim stoją gdzieś tam talerze i misy, na których leżą resztki niedojedzonych potraw. W sali panuje nieporządek; widać, że niedawno skończyła się odbywająca się tu uczta. Nieopodal jednej z ostrych krawędzi stołu, leżą rozsypane na ziemi kawałki roztrzaskanego kryształowego naczynia (trudno powiedzieć jakiego).

Gdy gracze zbliżą się do stołu, raptem spod jednego z krzeseł czmychnie szczur wielkości niedużego psa ubrany w kosztowny surdut. Z początku będzie biegł na dwóch łapach, potem opadnie na cztery i momentalnie zniknie w otworze widniejącym w ścianie. Gracze praktycznie nie zdążą zareagować, nim gryzoń zniknie w głębi dziury. Otwór jest zbyt mały, by jakkolwiek gracz mógł doń wejść.

Po powrocie do pokoju numer cztery, gracze zauważą trzy rzeczy. Po pierwsze zegar, który uprzednio wisiał na ścianie, zniknął. Po drugie drzwi pokoju są lekko uchylone, a po trzecie – dobiega zza nich niesamowicie głośne tykanie..

Na zewnątrz pokoju numer 4

Pozwólmy teraz graczom, by rozejrzeli się trochę po karczmie. Dajmy im pozwiedzać według ich własnego uznania. Przestańmy na chwilę nimi manipulować i dajmy im wolność podejmowania decyzji.

Jak zdążyłeś już się zorientować, Mistrzu Gry, nie jest to wciąż ta sama karczma, do której gracze zawitali na początku przygody (aczkolwiek rozplanowana jest identycznie!). Lecz co to jest za miejsce? Gdzie ono jest? Czemu gracze tam trafili? Tak jak twoi gracze i ty, Mistrzu, będziesz musiał pozostać jeszcze chwilę w niepewności.

Zajmę się teraz opisaniem poszczególnych części budynku, co powoli doprowadzi nas do wyjaśnienia całej historii. A więc po kolei:

Korytarz na pierwszym piętrze

Źródłem ów niezwykle głośnego tykania, które dochodziło do graczy w pokoju numer cztery, okaże się kilkadziesiąt zegarów zawieszonych jeden przy drugim wzdłuż całego korytarza na piętrze. W

chwili, gdy gracze wyjdą z pokoju (jeśli wyjdą od razu) zegary będą wskazywały kilka minut po północy.

Tykanie zegarów jest na tyle głośne, że będzie towarzyszyło graczom przez cały czas, wszystko jedno, w jakiej części karczmy będą oni się znajdować. Zwracaj im na to uwagę, Mistrzu! Muszą pamiętać o tym, że czas płynie, a mają go ograniczoną ilość, co między innymi sugerował im sen.

Drzwi, które na początku przygody prowadziły do pomieszczenia na miotły, teraz są otwarte i wypada zza nich na korytarz trochę jasnego światła. Również wejście na drugie piętro nie jest zablokowane.

Poza tym korytarz wygląda tak, jak na początku przygody.

Sypialnie

Wszystkie sypialnie wyglądają podobnie. Do niektórych drzwi są zamknięte, do innych otwarte. W sumie wewnątrz nie ma nic interesującego, chyba że zechcesz obdarować graczy paroma drobiazgami – może jakaś biżuteria, jakiś obraz czy waza. Jeżeli gracze zdecydują się na zwiedzanie sypialni (których jest przecież 15 nie licząc pokoju numer cztery!), to stracą bardzo wiele cennego czasu.

Pamiętaj o tym.

Pomieszczenie na miotły

Pokój, który uprzednio był pomieszczeniem na miotły, teraz jest obszerną i jasno oświetloną biblioteką. Stoi tu kilka dużych regałów wypełnionych po brzegi książkami. Niektóre z nich są w zrozumiałych językach, inne w takich, o których nawet magowie (jeśli są takowi w drużynie) nie słyszeli. Wszystkie natomiast mówią o zegarach.

Temat ten jest poruszany na różne sposoby – historia zegarów, opieka nad zegarami, konstrukcja zegarów, opowieści o zegarach, albumy z ilustracjami zegarów itp. Jeśli w drużynie jest jakiś czarodziej i jeżeli przejrzy on dostatecznie uważnie zawartość biblioteki, to możesz mu pozwolić na odnalezienie tomu zaklęć odnoszących się do czasu (począwszy od czarów typu „Która to godzina?”, skończywszy na tych z rodzaju „Manipulowanie czasem”) napisany językiem podobnym nieco do znanego przez wszystkich czarodziejów języka magicznego (czarodziej będzie musiał poświęcić trochę czasu na odpowiednie zrozumienie tego języka, ale będzie w stanie dać sobie z tym radę).

Ponadto w rogu sali stoi pulpit, na którym leży gęsto zapisany pergamin. Niestety tekst sporządzony jest w nieznanym drużynie języku, a jedynie tytuł posiada tłumaczenie (poczynione na marginesie):

Światy Nietrwałe

Rzecz o uniwersach, których egzystencja okresową jeno jest

Drugie piętro

Zaraz po wejściu po schodach na drugie piętro wchodzi się do niewielkiego korytarzyka. Po obydwu stronach znajdują się pojedyncze drzwi. Zarówno jedno, jak i drugie są zamknięte i posiadają niedbale wygryzioną dziurę tuż przy ziemi. Ten krótki (3 metry) korytarzyk zakończony jest jeszcze jednymi drzwiami – te są uchylone.

Gdy tylko gracze wejdą na drugie piętro zobaczą w korytarzyku szczura w czarnym surducie, który od razu (aczkolwiek nie panicznie) pobiegnie ku uchylonym drzwiom na końcu korytarza i po chwili za nimi zniknie.

Sala, do której uciekł jest bardzo obszerna. Na ścianach wisi trochę obrazów i ponadgryzanych gobelinów, lecz poza tym nie ma żadnych innych sprzętów, nie licząc wielkiego fotela ustawionego na wprost drzwi wejściowych.

Siedzi na nim człekokształtny szczur. Jest dosyć dobrze zbudowany, wysoki prawie na dwa metry. Nosi bogatą szatę i przyozdobiony jest srebrną biżuterią (między innymi posiada srebrny gwizdek, który nosi na łańcuszku na szyi). Oprócz niego w sali znajduje się blisko 15 mniejszych szczurów (tych wielkości niedużego psa i ubranych w surduły).

Szczury odniosą się do graczy z ciekawością i bez agresji. Człekokształtny Król Szczurów, będzie sprawiał wrażenie nawet uradowanego przybyciem graczy. Zaprosi ich by usiedli na ziemi oraz każde

mniejszym szczerom przynieść graczom coś do jedzenia i picia. Już zaraz wyda się, że wcale nie robi tego bezinteresownie.

Delikatnie zaproponuje graczom, by wyświadczyli mu pewną przysługę, którą on im wynagrodzi skrzynką czystego srebra. Jeśli gracze wyrażą zainteresowanie, to Król Szczurów wyjaśni, że nie może już znieść tykania owych zegarów z pierwszego piętra i, że chciałby, by ktoś pozbył się ich raz na dobre.

Jeśli gracze wykonają zadanie powierzone im przez Króla Szczurów otrzymają obiecaną skrzynkę srebra.

(Uwaga – nawet jeśli gracze pozbędą się wszystkich zegarów z pierwszego piętra, to i tak zegar umieszczony na zewnątrz karczmy (zawieszony na wysokości drugiego piętra) będzie dzwonił co pół godziny)

Sala główna na parterze

Sala główna jest właściwie identyczna, jak na początku przygody, we wszystkich aspektach oprócz osób w niej przebywających. Otóż obecnie uczują w niej cztery chochliki.

Chochliki są niewielkiego wzrostu (średnio ok. 0,8 m) i posiadają nieproporcjonalnie długie ręce w stosunku do reszty ciała. Nie są zbyt urodziwe, jak na jakiegokolwiek standardy (no może oprócz chochliczych). Głosy mają piskliwe i gracze rozpoznają w nich głosiki ze swoich snów.

Chochliki będą odnosić się do graczy bardzo przyjaźnie i żywo. Przede wszystkim będą ich ostrzegać przed wielkim niebezpieczeństwem. Nie będą potrafiły powiedzieć, co to jest dokładnie za zagrożenie, lecz oznajmia, że gracze mają niewiele czasu i że jedynie Stary Demon mieszkający w stajni jest w stanie ich uratować. Powiedzą również, że do stajni można przejść tylko po drewnianej kładce, która zaczyna się zaraz za wyjściem z karczmy (i nie omieszka ostrzec, że owa kładka jest wąska i śliska).

Zaplecze

Za ladą w Sali głównej znajduje się zaplecze. Jest to kilka niezwykle brudnych pomieszczeń, wyglądających na nie używane przez bardzo długi czas. Na ziemi i na nielicznych meblach leży gruba warstwa kurzu, a przy suficie zdążyły już powstać obfite pajęczyny.

Gracze kosztem czasu spędzonego w tym miejscu będą mogli odszukać tu trzy przedmioty:

- złoty dzban o dosyć dużej wartości, leżący w zapomnieniu pomiędzy starymi szmatami i potłuczonymi naczyniami
- buty szybkości, które sprawiają, że ten, który je nosi może się przemieszczać prawie dwa razy szybciej niż zwykle (leżą w kącie; wyglądają na stare i zniszczone, a ich właściwości może odkryć tylko postać mająca zdolności związane z magią i tylko, gdy je dotknie)
- widelec kichania – ów unikalny przedmiot zagubiony niechybnie przez jakiegoś chochlika, wbrew pozorom może okazać się przerażającym orężem, jako że trudno jest walczyć kichając nieustannie (łatwe do znalezienia – magiczność tego przedmiotu może być odkryta przez każdego, gdyż posiada lekką poświatę, natomiast działanie musi zidentyfikować czarodziej)

Gdy gracze zagłębią się w tę rupieciarnię, już po kilku minutach zdadzą sobie sprawę, że ciało zaczyna ich mocno piec w różnych miejscach i że w tychże miejscach czerwieni się i puchnie okropnie. Przyczyną tego są małe jadowite pajęczki mieszkające w owych sieciach pod sufitem, a lubiące spadać na przechodzących poniżej ludzi. Same ukąszenia nie są zagrożeniem dla życia, aczkolwiek, gdy występują w większych ilościach, mogą okazać się niezwykle uciążliwe.

Kładka do stajni

Chochliki niestety mówiły prawdę – kładka jest wąska i śliska. Dlatego gracze będą musieli bardzo uważać przechodząc po niej (sugerowany test zręczności albo analogicznego atrybutu). Chochliki jednak nie mogły wiedzieć, że ostatnimi czasy w okolice kładki zabłąkała się gigantyczna ośmiornica. Wybierze ona jednego gracza, którego spróbuje omotać mackami i zgnieść. Jest silna i wytrzymała jednak łatwo ją zmusić do zaniechania ataków – już zranienie kilku macek przekona ją, że lepiej trzymać się od drużyny daleko.

Stajnia

Jest to jak najbardziej typowy budynek tego typu.

Stary Demon będzie siedział na belce wysoko pod powałą. Trudno go dostrzec, a sam nie odezwie się pierwszy licząc, że jeśli go nie zauważą, to dadzą mu spokój. Gdy gracze już go dostrzegą i zaczną rozmowę, on będzie odpowiadał oschle i lakonicznie. Gdy zrozumie, o co go proszą (tj. o wyjaśnienie im, jakie zagrożenie na nich czyha i jak mogą wyjść z niego cało), powie, że oczywiście pomoże graczom, ale jeśli oni uczynią coś dla niego w zamian.

Otóż bardzo nie na rękę jest mu siedzenie w stajni i znacznie bardziej wolałby zająć drugie piętro karczmy. Jednak nie może tego uczynić dopóki żyje Król Szczurów. Jeśli gracze chcą uzyskać od Starego Demona jakiegokolwiek informacji, muszą przynieść mu głowę Króla Szczurów.

Zabójstwo Króla Szczurów

W jaki sposób gracze pozbędą się Króla Szczurów, to już zależy od nich. Ważne jest, że gdy tylko Król Szczurów poczuje się zagrożony, zagwizdże w srebrny gwizdek, który ma uwieszony na szyi, co wezwie cztery szczury wielkości dużych wilków, wyposażone w ostre kły i pazury. Te duże szczury dotychczas odpoczywały w zamkniętych pokojach po obydwu stronach korytarza na drugim piętrze (jeśli gracze wdarli się do tych pomieszczeń wcześniej, to już wtedy duże szczury na pewno zareagowały agresją).

Tak więc teoretycznie gracze mają do pokonania Króla Szczurów, 4 duże szczury i 15 małych. W praktyce jednak małe szczury są tchórzliwe i zdają sobie sprawę ze swej słabości (jeden trafiony cios mieczem zazwyczaj wystarcza, by wyłączyć takowego z gry), więc będą starały się unikać walki. Król Szczurów posiada srebrny miecz i nim będzie się bronił.

Po śmierci Króla Szczurów małe szczury rozbiegną się w panice, natomiast duże szczury będą walczyły do końca.

Opowieść Starego Demona

Gdy Stary Demon będzie pewien, że Król Szczurów nie żyje, opowie graczom taką oto historię, która wyjaśnia w pełni ich położenie.

Dawno temu narodziła się jedyna w swym rodzaju istota o imieniu Chronon. Nikt nie wie jak powstała, ani gdzie był jej pierwszy dom. Jest ona humanoidalnego kształtu, lecz przypomina zegar. Można rzec, że to taki dziwny stwór, który jest żywym człękkształtnym zegarem. Gdy tylko chce, może się do zegara upodobnić w zupełności – często korzysta z tej możliwości, gdy nie chce być rozpoznany.

Chronon posiadał, tak jak niektóre inne stworzenia, zdolność poruszania się między światami. Jednak on tę zdolność miał wykształconą o wiele lepiej niż inne. Potrafił przemieszczać się pomiędzy nieskończenie wieloma światami istniejącymi równolegle, szukając tego, który byłby dla niego idealnym domem. W końcu taki znalazł – ten świat, w którym obecnie gracze się znajdują.

Ma tu wszystko, czego potrzebuje – ocean i gwiazdy, które kocha. Prawdziwy dom, w którym umieścił mnóstwo zegarów. Największym smutkiem i udręką Chronona jest to, że jest jedyny ze swego rodzaju. Przez lata szukał innych – do dziś bez rezultatu.

Tak się składa, że idealny świat Chronona jest Światem Nietrwałym – istnieje zaledwie kilka godzin na dobę. Pozostałą część doby Chronon spędza w bardzo podobnym budynku, gdzieś w innym świecie. Jest mu to na rękę, gdyż i tak większość doby spędzałby na śnie, a tak nie musi się wtedy martwić o swój idealny dom.

Gracze będąc w tym samym pomieszczeniu, co Chronon, gdy ten przenosił się z powrotem do swego idealnego świata, zostali przeniesieni wraz z nim. Sami nie mając zdolności poruszania się między światami, są tu uwięzieni. A ten świat przestanie istnieć o godzinie czwartej, co jest zgubą dla wszystkich żywych stworzeń, które by tu wtedy przebywały. Stary Demon, Chochliki i Król Szczurów mają zdolność przemieszczania się między światami, więc są przystosowani do takiej sytuacji (Król Szczurów zabiera ze sobą swoich poddanych). Jednak gracze żeby wrócić, muszą znaleźć Chronona i złapać go. Jeżeli będą mieli go złapanego w momencie, w którym będzie musiał się przenieść z powrotem do ich świata – wrócą razem z nim.

Szukanie Chronona

Teraz graczom pozostaje odnaleźć Chronona i złapać go zanim się przeniesie z powrotem do ich świata. Czyli nim zegar wybijie czwartą, kiedy to ten świat przestanie istnieć.

Jeżeli gracze dobrze się zastanowią i jeżeli uważnie słuchali opowieści Starego Demona, to powinni go znaleźć bez większych problemów. Siedzi na dachu karczmy, skąd obserwuje ocean i gwiazdy.

Ale czasu zostało niewiele. Czy gracze zdążą odnaleźć Chronona?

Aha, jeszcze jedno. Gdy gracze wrócą do swego świata, w skrzyni od Króla Szczurów znajdą tylko błoto...

