

Gabriel Szkodziński

Quentin 2016

„Wioska Ludzi”

System: Numenera

Czas rozgrywki: 1-2 sesje

Miejsce akcji: Zagubiona dolina, gdzieś w górach Black Riage

Liczba graczy: 3-5

Postacie: Mogą być gotowe lub dopiero stworzone

Streszczenie:

Gracze z zanikami pamięci trafiają do tajemniczej doliny zamieszkałej przez murdeny i ludzi. W trakcie pomocy napadniętym dzieciom orientują się, że nie jest to zwykła dolina. Szybkie zapoznanie się z realiami współpracy murdenów i ludzi owocuje obserwacją napiętych stosunków.

Dziękuję bardzo mojej grupie, która wzięła na siebie trud testowania scenariusza oraz osobą, które zechciały spojrzeć na tekst i podzielić się swoimi opiniami.

Wstęp – „Przebudzenie”

„Odzyskujecie świadomość w korytarzu wypełnionym dźwiękami alarmu oraz rozbłyskami światła ,wszystko bez określonego źródła. Nie wiecie jak się tu znaleźliście ani co tu robicie, jedynie ogarniająca panika i dezorientacja pchają was ku ucieczce. Spoglądacie na siebie zdeorientowani nerwowo ściskając broń, nie wiadomo, kiedy wyjętą”.

BG odzyskują świadomość w się korytarzu wydrążonym w jaskini. Na około pojawiają się pęknięcia w ścianach, rozbłyskują kolorowe światła, słychać donośne dźwięki alarmów ,wszystko bez widocznego źródła. Jedyne, czego gracze są pewni to tego, że pragną uciekać. Nie pamiętają nic poza strzępkami wspomnień i podstawowymi informacjami o sobie nawzajem(imiona, czym się zajmują i z skąd pochodzą).

„Macie problem z pamięcią. Twarze waszych towarzyszy i ich postacie są wam znajome jak ich imiona, ale pamięć o wydarzeniach z ostatnich tygodni ziele pustką. Ostatnie wspomnienie to wasza wspólna wyprawa ku górze, która stała się celem wyprawy grupy młodzieży z wioski, wynajmującej was do ich odnalezienia. Wszyscy w okolicy nazywają tę górę: Górą Śmierci”

Graczy ogarnia niesprecyzowane uczucie paniki i chęci ucieczki przed zbliżającą się ciemnością. Jeden z końców wypełniony jest nadpływającym czarnym pyłem pochłaniającym otaczające rozbłyski. To on jest źródłem ich strachu jak i szumu przypominającego przesypywanie żwiru. Wraz z jego zbliżaniem się zagarnięte połacie korytarza stają się niewyraźne i jakby bezkształtne. Gdzie pojawi się mroczny pył tam zalega ciemność, cichnie dźwięk alarmu. Na drugim końcu, jak się wydaje, widać światelko wyjścia, choć nie jest to do końca pewne. Rozbłyskujące światła powodują dezorientację.

Nadciągająca ciemność to Żelazny Wiatr(Iron Wind), konglomerat źle funkcjonujących, uszkodzonych nanobotów zmieniających otaczającą ich rzeczywistość. Wiatr napływa w tempie szybko kroczącego człowieka, jednak już w pewnej odległości wpływa na graczy. Przyjmij, że każdy metr poniżej 10 to siła ataku i obrażeń dla gracza (5 metrów od wiatru to atak 5lvl z 5 obrażeniami) o charakterze kwasu.

Zagrożenie się zbliża i wymusza bieg graczy ku wyjściu. Postacie wypadają ze zwężającej się jaskini wprost w objęcia burzy. Dopiero, co opuszczone wyjście z jaskini spowija mroczny pył, który zaczyna wirować wokół wejścia zamazując je i przekształcając w nieforemną ścianę. Towarzyszy temu procesowi dźwięki szumu przesypywanego żwiru oraz głośne trzaski. Żelazny Wiatr nie przesuwa się do przodu, co jednak nie czyni go bezpieczniejszym z kontakcie. Dźwięki i rozbłyski światła nie występują poza jaskinią. Jedyna, co ich otacza to mocny deszcz i błyskawice na niebie. BG orientują się, że wybiegli na sporą półkę skalną, z której mają całkiem dobry widok (pomijając ulewę oraz wczesną noc) na okolicę. Obserwowany teren wydaje się być górską doliną ciągnącą się (jak się wydaje) w linii prostej od prawa do lewa, otoczoną przez wysokie i szczyty tworzące nieprzebytą barierę, teren jest mocno zalesiony i pagórkowaty, środkiem doliny przebiega rzeka.

„Stoicie na sporej półce skalnej chłostanej deszczem i wiatrem. Światło, które widzieliście w korytarzu pochodzi z błyskawic rozlewających się po niebie na podobieństwo siatki. Za wami pozostało rozmazane wyjście z jaskini wtopione w zbocze górskie. Na około rozległe szczyty tworzą prawie jednolitą barierę za wami, przed wami rozciąga się rozległa dolina skryta w deszczu i mroku. Pojedyncze pioruny rozświetlają duże połacie lasów.

I „Górska Dzicz”

Gracze nie mają łatwej drogi z półki, znajduje się ona blisko 20m nad równym podłożem spostrzegawczy gracze szybko spostrzegą, że prowadziły tu kamienne stopnie, które uległy częściowemu zniszczeniu. Można też znaleźć ślady silnego wybuchu (źródła zniszczeń schodów) zatarte przez ulewę. Droga powrotna do góry jest zamknięta, próby zbliżenia się do wylotu skutkują obrażeniami objawiającymi się, jako poparzenia kwasem. Wylot mieści się w górskiej ścianie, która wspina się setki metrów w górę i jest częścią masywu górskiego.

Zejście z półki jest dobrym momentem na parę Wtrąceń celem, których ma być ubarwienie oraz umożliwienie zdobycia graczom parę XP do wydania w późniejszym czasie. Jest to też dobry pretekst do wprowadzenia powracających wspomnień, jeśli MG chciałby wykorzystać ten wątek.

Gracze posiadają swój cały dobytek i broń, która z niezrozumiałych powodów jest od momentu odzyskania świadomości dobytą. Na dole teren jest kamienisty i wypełniony drzewami przypominającymi sosny i świerki. Leżą tu też potrzaskane części kamiennych schodów i niewielkie kawałki jakiegoś urządzenia, da się ustalić ścieżkę. Ulewa nie ustaje i utrudnia obserwacje terenu.

Leżące części urządzenia to pozostałości po Obserwatorze. Starożytnym urządzeniu broniącym dostępu do doliny. Powolna degradacja systemu obrony oraz warunki pogodowe doprowadziły do eksplozji. Nie da się z nich ani złożyć ani uzyskać cyphera, choć można pozwolić na uzyskanie oddities.

W niedalekiej odległości gracze natrafiają na ciała człowieka i czterech **murdenów**, piąty stoi z wyciągniętym krótkim mieczem i spogląda na wierzchołki drzew tak jak by czegoś szukał. Zaskoczony najpierw przyjrzy się graczom a gdy zauważy brak kamieni na czołach zaatakuje graczy. Ciało leżącego człowieka jest pocięte i pokrwawione, ma na sobie proste szaty przypominające szaty tybetańskich mnichów, lecz w kolorze czerwonym, na środku czoła ma wmontowane trzy kamienie czerwony, niebieski i zielony. Ciała **murdenów** noszą ślady ognia w postaci silnych poparzeń. Wydają się, że człowiek starał się jeszcze przemieszczać, ale najwidoczniej rany go pokonały(rany są dotkliwe, ale raczej nie śmiertelne). Oglądając miejsce walki, (choć nie jest to proste ze względu na deszcz i mrok) można wywnioskować, że: to była zasadzka, ciała murdenów noszą ślady samozapłonu oraz że człowiekowi (dorosły mężczyzna) towarzyszyły dzieci a dokładnie trójka. Ulewa nie ustaje, choć powoli słabnie, dlatego wszelki ogląd jest szalenie utrudniony. W pewnym momencie z jednego z drzew spadnie drewniana lalka. Lustrując drzewo da się dostrzec trójkę przemoczonych dzieci ubranych w mnisie szaty koloru białego. Ukrywają się na bardzo wysokiej gałęzi i są bardzo wystraszone. Widok graczy wcale ich nie uspokaja a wręcz napawa

przerażeniem. Najmłodsze zaczyna błagać graczy: „ Proszę nie zabijajcie nas. Proszę was demony nie krzywdźcie nas!!”

Ation-ver-Czegru: 10latek i nieoficjalny przywódca grupy. Stara się być odważny i silny i odpowiedzialny za grupę. Jest bardzo nieufny i zmieszany brakiem obecności dorosłych z wioski.

Ermera-ver-Atsu: 10 letnia dziewczynka, bardzo przestraszona i łatwo wpadająca w panikę. Ze względu na histerię najłatwiej wydobyć z niej informacje, potrafi to też przysporzyć kłopotu.

Ekryn-ver-Agdra: 9 letni chłopczyk. Wie tylko, że dorośli zawsze mu pomagali i go chronili. Podświadomie będzie pragnął by gracze zajęli miejsce nauczycieli. Jest bardzo spokojny i opanowany jak na tą trudną sytuację.

Rozmowa jest trudna i wymaga sporego wysiłku by dzieci zaufały graczom. W momencie, gdy to się uda cała trójka płynnie sfrunie na ziemie. Zdziwieni gracze otrzymają odpowiedź, że to naturalne i są tego uczeni całe życie. Dzieci nie zaatakują graczy bojąc się Odwetu, nigdy nie spotkały demonów, ale dużo o nich były uczone. Według nauk wszyscy z poza doliny to demony.

Odwet: Wszystkich ludzi z implantami kamieni obowiązuje zasada odwetu. Polega ona na tym, że każde użycie mocy celem skrzywdzenia innego człowieka powoduje działanie zwrotne o tej samej sile.(NPC otrzymuje obrażenia równe lvl użytej mocy). Działanie nieagresywne na inną postać w sposób bezpośredni (np. podnoszenie) skutkuje obrażeniami o wartości połowy lvl mocy zaokrąglając w górę. Odwet jest implantowany w psychikę w okresie dzieciństwa i takie ma podłoże, kamienie wzmacniają efekt i zmieniają go na fizyczne objawy.

Gracze mogą otrzymać następujące informacje: Byli na wycieczce szkoleniowej z opiekunem, gdy zdziczałe murdeny ich zaatakowały, przypuszczają, że jest ich więcej, ponieważ działają, jako gniazdo (to wiele osobników- słowa dzieci). Są też cywilizowane murdeny służące, jako robotnicy i ochrona doliny. Wycieczka miała im pokazać zabezpieczenia przeciw demonom(urządzenia zwane Obserwatorami), gdy zostali zaskoczeni (murdeny chciały porwać dzieci, ale one mogą nie być tego świadome). Nauczyciel walczył, ale nagle zaczął słabnąć i umierając polecił im nie wychodzić z kryjówek. Dzieci proszą ich do odprowadzenia lub eskorty do Wioski Ludzi (jest to jedyna wioska w dolinie). Dzieci mają nadzieje, że spotkają grupę dorosłych lub cywilizowane murdeny. Za górami żyją tylko demony i zwierzęta takie jak murdeny.

Ulewa maleje zmieniając się w słabnący deszcz, ale jest noc. Jeśli gracze zbyt długo marudzą w miejscu, natkną się na nich kolejne grupki murdenów. Każda, jeśli się szybko zorientuje, że gracze nie mają kamieni natychmiast atakują i próbują porwać dzieci. Dzieci starają się w walce ukrywać i czasem pomogą. W żaden sposób nie oddziałują mocą na Graczy!!.

Ataki dzieci to proste telekinezy(miotanie przedmiotami) i ataki ogniem(podpalenie) wszystkie na lvl 2, dzieci należy traktować, jako postacie lvl1. Jeśli dwójka zaatakuje ten sam cel lvl różnie, o 1 jeśli cała trójka o 2.

II „Leśni przyjaciele”

Droga w nocy jest trudna i najeżona przeciwnościami(dezorientacja, marudzenie dzieci itd), dzieci po ciemku nie pamiętają drogi powrotnej, przeciwnicy natomiast dobrze sobie radzą po ciemku. Dzieci wskażą ogólny kierunek powrotu do wioski, z którego można skorzystać. Gdy rano rozpoczną powrót do wioski nadal powinni zachować czujność i ostrożność.

„Las wydaje się gęsty i stary jednak, co rusz można zauważyć resztki jakiś budowli lub urządzeń. Czasem między urządzeniami lub domostwami widać dziwne zdrewniałe kable lub przewody przypominające obecnie korzenie. Ściany są nieoznaczone z wyjątkiem późniejszych śladów wyskrobanych ostrymi przyrządami. Przedstawiają one najczęściej murena w trakcie ciężkiej pracy i ludzi, jako nadzorczy. Jeden przedstawia człowieka obok murdena, łączy ich linia. Ten rysunek wydają być częściowo zniszczony”

Budynki i kable to pozostałości dawnej kolonizacji doliny. Kable ciągle mogą transportować energię i jeśli gracze pomajstrują to mogą osiągnąć różne efekty w zależności od decyzji MG. Ważne by po drodze umieścić informacje w postaci graficznej mówiące o ciężkiej pracy murdenów, kierowniczej roli ludzi oraz sugestie, że murdeny uważają się za ludzi. Murdeny nie posiadają własnego alfabetu i używają tylko rysunków.

Łapanie przeciwników nic nie daje, są niemi (dzieci mówią, że zwierzęta nie mają prawo mówić, dopiero jak zaśluzą otrzymują implanty głosowe), agresywni nawet po złapaniu. W trakcie podróży można odnieść wrażenie, że dzikie murgeny tworzą silną grupę i organizują się w celu przeszukiwania okolicy. Dzieci nie są pomocne, ale nie słyszały o tak silnych gniazdach dzikich, nie wykluczają działania kilku. Po dotarciu do przystani można z daleka zauważyć porozrzucane ciała ludzi z obsługi.

W trakcie jednej z zasadzek(najlepszym miejscem jest przystań) gracze otrzymają pomoc ze strony cywilizowanych murdenów z gniazda **Żukożerców** pod wodzą niedużego osobnika o imieniu **Larwojad**. Przywódca i jego murdeny z gniazda są wyposażone w emitery mowy, dzięki czemu łatwo się z nimi porozumieć. Emitery tłumią też niemiłe odczucie przebywania obok murdenów.

Larwojad zorientował się, że teren został najeżony przez dzikie murdeny i postanowił interweniować(kontrola i ochrona tego terenu należy do ich obowiązków), dodatkowo został poinformowany o zaginięciu w okolicy, grupki uczniów z nauczycielem(otrzymał ta informację od sąsiedniego gniazda). **Matka Nioska** (samica mogąca składać jaja i pełniący absolutną władzę w gnieździe) pozwoliła by działał (jest wodzem wojennym swojego gniazda). Murdeny do dzieci nie zwracają się inaczej jak bogowie, co do graczy, mają problem. Jeśli dzieci nazwą ich demonami będą nieprzyjaźni, ale nie zaatakują, Larwojad nawet będzie zaciekawiony. Jeśli nazwa nie padnie lider grupy będzie i tak zaciekawiony i powinien się szybko zorientować, że gracze pochodzą z za gór. Będzie się próbował delikatnie i po kryjomu dowiedzieć jak wygląda życie za granicami doliny.

Larwojad prosi by udali się wszyscy do jego rodzinnego gniazda, ponieważ napastnicy dotarli do rzeki i będą mogli ostrzelać płynącą łódź. Informuje, że już wysłał posłańca do wojowników z gniazda **Kruczoskrzydłych**(sąsiednie gniazdo o największym prestiżu) i ich wodza **Michała**. Zapewnia, że wkrótce siły wioski i lojalnych gniazd zapanują nad, jak to nazywa „rebelią”. W

trakcie podróży gracze będą obserwowani. Natrafią też na liczne ślady walk i ciała ludzi i murdenów itd. Ciała zwykle będą szabrowane, nieliczne nietknięte będą ogąłane przez wojowników **Żukożerców**. (warto dać do zrozumienia, że mordercy nie mają dostępu z reguły do wytworów cywilizacji. Zapytani stwierdza, że nie wytwarzają, bo panowie w nagrodę za dobrą służbę dostarczają wszystkiego)

II Żywa Biblioteka

Pod koniec podróży natrafią na **Żywą Bibliotekę(Nevajin)**. Dzieci bardzo się podniecają, natomiast **Żukożercy** nie będą zachwyceni informując, że bogowie zabraniają kontaktować się z Żywymi Bibliotekami jak nazywają **Nevajiny** w dolinie. Dzieci informują, że Żywa Biblioteka posiada liczne informacje oraz występują bardzo rzadko. Proszą o pomoc w kontakcie gdyż tylko dorosłym wolno się komunikować z nimi. W trakcie rozmowy można uzyskać informacje, za które trzeba zapłacić(informacje, cypher). **Nevajin** wydają się być przychylnie nastawione i zaintrygowane przybyszami zza gór (gracze). Nie oznacza to, że łatwo wyjawiają tajemnice. Są starzy i bardzo znudzeni a przedłużająca rozmowa bawi ich oraz uprzyjemnia czas. Jeśli gracze nie mieli styczności w przeszłości z taką istotą mogą się nie domyślić, że tak naprawdę są to dwa konstrukty. **Nevajin** zawsze mówi o sobie w liczbie mnogiej (tułów to jedna istota a głowa to druga). Zdarza się, że reszta kończyn wykonuje czynności lub gesty nie do końca zgodne z wygłaszanymi komunikatami przez głowę. Gracze mogą uzyskać trochę informacji

-Dolina nazywana była kiedyś Schronieniem i żył w niej Lud, składał się on z Administratorów i Robotników. Początki Ludu sięgają podróży z gwiazd.

-Lud dzięki technologii odgrodził się od reszty świata i zmienił zdolności Administratorów by skuteczniej mogli zarządzać Robotnikami.

-Zarządzają Administratorzy z pracują Robotnicy. Powodowało to w przeszłości do niesnasek i buntów. By zaradzić groźbie upadku całej doliny postanowiono wprowadzić zasadę Odbicia uniemożliwiającą wpływanie na ludzi.

-By jednak zachować zwierchnię role Robotnicy zostali zmienieni w zwierzęta

-Żelazny Wiatr to uszkodzone nanoboty. Nikt nie wie jak je naprawić.

-Z doliny jest parę wyjść strzeżone przez Obserwatorów, to urządzenia stworzone zaraz po przybyciu i już nietworzone jedynie naprawiane.

Nevajin jest urządzeniem i za razem żywą istotą. Jej celem jest pilnowanie wiedzy oraz nauczanie jednak jest niszczona przez Starszych administratorów. Na temat swojego powstania będzie milczał a co do wieku ograniczy się tylko do określenia” Parę stuleci”

Pod koniec rozmowy biblioteka zostaje nagle podpalona słupem ognia przez niespodziewanie przybyłego człowieka z Wioski. Dzieci bardzo się ucieszą i uradowane podbiegną do dorosłego mijając mordercy, które padną natychmiast na klęczki. Przybyłym jest **Ahamaru-ver-Atsu** jeden z Starszych wioski, ubrany w złote szaty mnisie(jego obowiązkami było komunikacja i raportowanie starszyźnie, która nie opuszcza Wioski). **Nevajin** bez interwencji graczy szybko ulegnie zniszczeniu,

nawet, jeśli postacie się wmieszają nie będzie atakował a jedynie bronił i uciekał. Ostatecznie głowa się odzieli i będzie próbowała zbiec, dzięki zdolności lotu. Z ciała można wydobyć k6 losowych cypherów i tyleż samo oddities.

Ahamaru należy traktować jak nano lvl6 z atakami opartymi na telekinezie przedmiotów i podpaleniu. Łata na okręgu wykonanym z ziemi(ukształtowanym i podtrzymywanym mocą).

Będzie bardzo rozdrażniony obecnością graczy i poprosi ich o wyjaśnienia oraz opuszczenie doliny. W przypadku walki każdy atak wymierzony przeciw graczom powodują efekt Odbicia(skutkuje to takimi samymi obrażeniami na źródle ataku). Jako że gracze, prawdopodobnie poinformują go, że nie wiedza jak opuścić doliny, zaproponuje by udali się z nim do gniazda **Żukożerców** gdzie są mobilizowane siły i tam po przekazaniu dzieci wytypuje przewodników do odprowadzenia graczy. Prosi **Larwojada** by zabrał swą ekipę i wyruszył do gniazda by tam przygotował wszystko, po tych słowach postara się porozmawiać na osobności gdzie nakaże przygotować zasadzkę na Demony(graczy).

Podróż przebiega spokojnie, choć w pewnym napięciu, **Ahamaru** nie jest zainteresowany nawiązywaniem relacji a jedynie stara się izolować dzieci. Jednocześnie wypytuje je, co robiły po śmierci nauczyciela i jak korzystały z mocy. Ta rozproszona uwaga będzie grupę dużo kosztować gdyż wszyscy wpadają w pułapkę i zostają otoczeni przez przeważające siły wrogich murdenów. Przeciwnicy będą starali się pojmać dzieci a zabić wszystkich dorosłych. **Ahamaru** krzyknie by:” Ratować dzieci!” i spróbuje zbiec z maluchami, co się nie uda z powodu otoczenia dzikimi murdenami. Zmuszony do walki zaatakuje brutalnie mocą a po jego atakach zostaną tylko spopielone ciała. Jednak z niewiadomych, dla graczy, powodów starszy po każdym ataku będzie wykazywał oznaki osłabienia (Odbicie). Jeśli gracze nie zauważyli lub nie dowiedzieli się o tej blokadzie, zauważą, że po każdej śmierci murdena **Ahamaru** będzie ulegał szybkiemu osłabieniu i zmęczeniu. Po walce Starszy zacznie zdradzać oznaki skrajnego wyczerpania, zacznie opowiadać jak to wiedza go zabija i jak to zasady Wioski doprowadza go do upadku. Zacznie wymijająco opowiadać o odbiciu, ale nie wprost, jest bardzo rozżalony zbliżającą się śmiercią, ale nadal jest wierny wiosce i chce śmierci graczy. Na koniec poprosi o dokończenie eskorty dzieci. Po tych słowach umrze.

Ahamaru jest świadom że murdeny to ludzie, choć zmienieni, i tak ich traktuje jego podświadomość uruchamiając efekt Dobicia.

III Gniazdo Żókorzerców

Gniazdo klanu mieści się w wydrążonym wzgórzu. Widać, że wystają ze niego części budowli i nieznanych urządzeń, całość sprawia wrażenie sterty budowli i urządzeń przysypanych całą masą ziemi. Jeśli gracze się zainteresują otrzymają odpowiedź, że jest to pozostałość po dawnych osadnikach i niewolno korzystać z tych zdobyczy gdyż byli oni grzeszni i nikczemni a Bogowie ich zgładzili. Wejście jest bronione przez małe osobniki murdenów najwidoczniej młode i przypomina ono wejście do nory. Strażnicy natychmiast wezwą **Larwojada**, ale sami nie nawiążą rozmowy z powodu braku emiterów głosu. W gnieździe gracze są prowadzeni gęsto płataniną tuneli i przejść

na spotkanie z **Matką Nioską Żókożerców**. Matka porozumiewa się tylko z **Larwojadem** gdyż (jak wyjaśni im na miejscu) nie ma emitera by nie zakłócił jej procesu składania jaj. Rozmawiając z murdenami telepatycznie podkreśla swoje wypowiedzi kłapnięciami, stuknięciami i innymi dźwiękami. **Matka Nioska** jest bardzo duża, mierzy około 2,5m oraz jest bardzo otyła, co chwila grupka młodych wkłada jaj do dzioba larwy i pędraki. Z rozmowy i zachowania widać, że rządzi gniazdem jak tyran i nie waha się zabijać współplemieńców i ich pożerać, jest ślepo postuszna Starszyźnie. **Matka Nioska** jest zasmucona śmiercią **Ahamaru** i nie wie, co uczynić dalej. Dlatego zamierza przekazać ich dalej, boi się gniewu starszyny gdyby podjęła złą decyzję.

Po rozmowie gracze i dzieci będą odprowadzeni do osobnych kwater, gdzie będą oczekiwać na przybycie oddziału **Kruczoskrzydłych** i ich dowódca **Michała**. Kontakt z dziećmi będzie zabroniony, ale nie niemożliwy dla bardzo zdeterminowanych graczy. Z gniazda będą dochodzić szmery i pojedyncze dźwięki. Widać trudne warunki życia i biedę klanu. Kwatery postaci są nie duże i oświetlone pojedyncza świecokulą, daje ona bardzo mało światła, ale się nie wyczerpuje. W pomieszczeniu spostrzegawczy gracze dostrzegą malunki przedstawiające murdenów w trakcie ciężkiej pracy, jeden zatarty rysunek przedstawia człowieka zabijanego przez człowieka. Ze ścian wystają czasem części budowli i urządzeń całkowicie niesprawnych.

Następnego dnia gracze zostaną wyprowadzeni na zewnątrz gniazda, przybyli **Kruczoskrzydli**. Bohaterowie od razu zorientują się, że drugi klan jest silniejszy i cieszy się większym respektem. Nie dość że wojownicy wyglądają na większych i silniejszych to dodatkowo są uzbrojeni w lepszą broń a dowódca ma pancerz i cyphery. Nowo przybyli wobec **Żukożerców** odnoszą się bardzo nieuprzejmie i grubiańsko, natomiast dzieciom składają hołd w gestach i słowach, szczególnie ich przywódca. Gracze są traktowani grzecznie i z kurtuazją. Michał, przywódca oddziału jest bardzo elokwentny i chętny do rozmowy, uważa jednak by za bardzo nie opowiadać o dolinie graczom a raczej wydobyć od nich informacje.

Michał będzie się zachowywał jak oddany obrońca w stosunku do dzieci a do graczy z kontrolowaną wdzięcznością za uratowanie dzieci, jednak delikatnie da im do zrozumienia, że uważa ich za demony. Wszyscy mają być odprowadzeni do wioski, dzieci by były bezpieczne a gracze by oczekiwać na decyzje starszych (oddział jest na tyle silny, że może to zrobić pod siłą).

IV Wioska Ludzi

Podróż do wioski przebiega spokojnie, choć co rusz grupa będzie napotykała ślady zniszczeń i walk. Da się również dostrzec liczne porzucone pola zarastające chwastem oraz porzucone budowle z niedziałającymi urządzeniami. Zainteresowani dowiedzą się, że nieliczni murdeni nie wystarczą, bo obsiania wszystkich pól natomiast porzucone budowle są tabu i prawomyślnemu murdenowi nie wolno do nich wchodzić (gracze też nie dostaną na to pozwolenia, choć mogą się wymknąć). Budowle są połączeniem budynku i nieznanego urządzenia, niesprawne, ale można wydobyć z nich cyphery.

Wioska jawi się, jako mała miejscowość o dobrze zaplanowanej symetrycznej przestrzeni. Domy są głównie jednopiętrowe i parterowe wykonane z nieznanego materiału połączonego z drewnem.

Widać wiele kabli przypominających zielone korzenie łączących wiele budynków i ciągnących się do centrum miejscowości. Dobrze utrzymane drogi i domostwa są zasługą murdenów, których widać w trakcie wykonywania różnych prac. Wszyscy ludzcy mieszkańcy mają togi lub mnisie szaty w kolorach niebieskich lub czerwonych oraz obowiązkowo wszczepy na czole w postaci trzech kamieni. Graczy może uderzyć wyjątkowa mała ilość dzieci. Jeśli są widziane to poruszają się w grupkach pod ochroną dorosłego w czerwonych szatach. Środek wioski zajmuje nieduża 10metrowa wieża o szerokiej podstawie i mocno zwężającym się szczytowi. Nad szczytem wieże widać ciągle zmieniająca się chmurę. Sprawia wrażenie jak była wykonana z miliardów maleńkich srebrnych kosteczek, ciągle będących w ruchu i wydających cichutkie pobrzękiwanie. W sąsiedztwie wieży znajduje się gmach przypominający salę zebrań, do którego kierowani są gracze. Przed budynkiem murdeny oddadzą grupę oczekującym dorosłym. Jedna osoba zabierze dzieci a druga wprowadzi graczy do sali. Pomieszczenie jest spore i wypełnione ławami, obecnie pustymi. Na końcu sali ,na podwyższeniu stoi solidny drewniany stół a za nim na lewitujących siedziskach zasiadają członkowie Starszyny ubrani w złote mnisie szaty.

W gmachu rezyduje starszyna wioski, na którą się składają:

Atakama-ver-Atsu: 50 letnia kobieta, opiekunka rodzin(edukacja i rozród wioski). Cicha i mało mówiąca, zainteresowana losem dzieci. Na graczy spogląda z mieszaniną strachu i odrazy.

Orotuli-ver-Nao: 45 letni mężczyzna, opiekun murdenów (wojsko, szpiegostwo, zabójstwa). Gracze jawią mu się, jako niebezpieczeństwo. Zainteresowany jest tym jak tu trafiliby na przyszłość móc przeciwdziałać podobnym zdarzeniom.

Parata-ver-Tranna: 40 letni mężczyzna, opiekun maszyn(technologie, naprawy kontrola cypherów). Zmartwiony obecnym stanem Obserwatorów i ogólnie technologii w dolinie. Reszta starszyny po trochu obwinia go za słabe zabezpieczenia i problemu techniczne związane z zużyciem maszyn.

Tras-ver-Dnaro: 35 letni mężczyzna, opiekun pól (żywność, agrokultura, sadownictwo,). Dla niego spotkanie to tylko formalność. Uważa, że gracze nic wartościowego mu nie powiedzą. Czeką by jak najszybciej wydać polecenie ich zgładzenia.

Ario-ver-Czegru : 80 letnia kobieta, opiekunka wioski (wszystko, prawo kontroli wieży). Tak naprawdę jest starsza, ale już dawno zapomniała ile ma lat a życie przedłużyła dzięki mocy wieży. Nadal jednak trafnie podejmuje decyzje i cieszy się niesłabnącym autorytetem. To ona była za tym, aby sprowadzić tu graczy. Wyczuwa nadciągające niebezpieczeństwo, ale nie potrafi sprecyzować jego źródła, dlatego pragnie przesłuchać graczy. Potem są zbędni.

Starszyna będzie zaintrygowana historią graczy oraz nimi samymi. Będą szczegółowo wypytywać o przebieg podróży, walki. Zainteresuje ich, co się stało z ciałem martwego nauczyciela i los Ahamaru, postarają się delikatnie wy badać czy gracze są świadomi Odbicia. Postarają się też zapoznać z opinią o ostatnich walkach z murdenami. Szczególnie zainteresuje ich:

- Oddziaływanie mocą(jakąkolwiek, przez kogokolwiek) na dziecko/dzieci
- Obecność w gnieździe maurden i zapoznanie się z jego strukturą.
- Bycie celem mocy dziecka(padnie pytanie, którego).
- Agresywny akt na drugim człowieku, tu jest ważne ile widziały dzieci.
- Bycie świadkiem działań i śmierci **Ahamaru-ver-Atsu**. Tu będzie istotne ile o Odbiciu domyślają się gracze.
- Udzielane odpowiedzi przez Nevajina i fakt możliwości do niego dostępu.

Po przesłuchaniu bardzo podziękują za uratowanie dzieci następnie zapytają się o pytania graczy do nich. Sami będą skąpi w odpowiedziach, jednak udzielą odpowiedzi na parę pytań:

- Są samotna ostoją ludzkości odseparowaną od chaosu przez Założycieli u zarania wioski. (Będą się trzymać wersji oficjalnej inne są kłamstwami i pomówieniami)
- Murdeny są rozwiniętymi zwierzętami pod czułą kontrolą ludności wioski. To ludzkość obdarzyła ich rozumem i zginą bez nadzoru.
- W wiosce panuje harmonia i brak tu przestępstw, morderstw, kradzieży. Jest to skutek właściwego wychowywania.
- Dzikie murdeny istnieją z powodu małej ilości ludzi i wynikającym stąd niskim nadzorem.
- Wieża służy, jako katalizator kamieni umysłu. Zwana jest **Wieżą ID**.

Gracze po rozmowie zostaną wysłani do pokoi w przygotowanym domu i poinformowani, że jutro zostaną przydzieleni im przewodnicy celem wyprowadzenia z doliny. Dom im przydzielony jest niedużą willą z łączonymi pokojami przez rozsuwane ściany. Mają dostęp do rozległej werandy, w suficie jest spory świetlik. Drzwi są pozbawione zamku jak również okna. Teren wokół willi jest ogrodzony a trawnik dobrze przyszyrony. Oczekuje ich ciepły posiłek oraz nowe czyste ubrania, w jednym z pomieszczeń znajduje się wanna samoczynnie dostosowująca temperaturę wody i ją aromatyzująca, napełnia się i opróżnia również automatycznie.

V Odpoczynek w willi

Późnym wieczorem zjawi się Ekrin, któremu udało się wykraść po przesłuchaniu ich. Jeśli gracze nawiążą lepszy kontakt z innym dzieckiem to ono przybędzie do willi zamiast Ekrina. Dziecko będzie zaniepokojone i zmartwione, boi się, że jemu i jego grupie nie udało się przejść rozmowy ze Starszyzną. W tym momencie opowie o systemie edukacyjnym w wiosce polegającym na wdrażaniu Odbicia oraz weryfikacji osób go przestrzegających. Dzieci już w bardzo młodym wieku zostają oddzielone od rodziców by jak najwcześniej wdrażać mentalną blokadę. Nieprawomyślne jednostki zawsze znikają a koniec okresu szkolenia osiąga mniej niż połowa grupy początkowej. Podzieli się też podsłuchaną informacją o planowanym ataku na graczy, lecz forma i czas pozostanie dla niego tajemnicą.

VI Opuszczenie doliny

Bladym świtem postaci zostaną obudzeni przez jednego z mieszkańców wioski. Czeka ich skromne śniadanie i grupka (tyłu, co graczy) murdenów, jako przewodników. Wszyscy pochodzą z gniazda

Kruczoskrzydłych i posiadają komunikatory, dodatkowo są wyposażeni w lekkie pancerze sprawiające wrażenie wykonanych z porcelany(działają normalnie z wyjątkiem ataków dystansowych wtedy działają jak średnie pancerze). Wydają się nerwowi, ale próbują to ukryć, ponaglają graczy by jak najszybciej udać się do wyjścia z doliny. Zapytani odpowiedzą, że są wojownikami wytypowanymi przez Michała, nazywają się Bazyl, Archimedes, Leon, Kleofas(Wszyscy się czymś narazili Michałowi i dlatego zostali wyznaczeni do misji polegającej na zaprowadzeniu do jaskiń gdzie przebywają dzikie murdeny. To powinno zabić graczy dla pewności oni mają dopilnować śmierci graczy, przepustką do wyjścia z tunelu jest głowa gracza na murdena).

Przewodnicy nie są za bardzo rozmowni, ale przyglądają się graczom pragnąc zyskać przewagę w potencjalnej walce. Jedynie poinformują, że zmierzają do jaskiń, przez które można się wydostać z doliny, jest ona zabezpieczona i do połowy jaskiń pozwolono im eskortować bohaterów. Gracze docierają do jaskini w ciągu paru godzin.

VII Jaskinia

„Jaskinia mieści się niedaleko zbocz górskich. Wejścia są umieszczone u podnóża grupy zarośniętych wzgórz, porozsiewane chaotycznie sprawiające wrażenie wejść do osobnych komór. Każdy otwór jest otoczony kilkoma urządzeniami wielkości pięści. Gdy podchodzicie bliżej zauważacie, że te małe urządzenia generują delikatną błękitną poświatę blokującą wejście do środka. Jeden z murdenów podchodzi i wyciągniętą pałeczką dotyka w określonym rytmie parę z nich. Poświata znika a murden zapraszająco wskazuje otwór.”

Urządzenia wytwarzają pole siłowe i jedyni ich dezaktywacja lub uszkodzenie może je wyłączyć. Preł jest jednorazowego użycia (murdeny nie wyjdą bez głów graczy) dodatkowo istotne jest rytym dotykania urządzeń. Gracze zostają zaprowadzeni w głąb kompleksu jaskiń opanowanych przez dzikie murdeny. Jaskinie nie zostały zdobyte a użycie mieszkańców wioski było zbyt ryzykowne, na zawalenie nie zgodziła się przywódczyni Starszyny z własnych powodów. Jaskinie rzeczywiście wiodą na zewnątrz doliny.

Jaskinie to szereg komór i korytarzy rozwidlających się i łączących korytarzami, bez przewodników podróżnik mógłby się szybko zagubić. Murdeny używają świecokul, które powoli się zużywają, czas ich świecenia wyznacza ile czasu mają by zaprowadzić w głąb jaskiń postacie tak by się zagubiły. Po pół godzinie da się zauważyć ślady murdenów, kawałki narzędzi, strzępy skór i potrzaskane kości zwierząt. Przewodnicy odpowiedzą że to pozostałości walk z dzikimi. W trakcie podróży poproszą ich o zachowanie ciszy gdyż nie ma całkowitej pewności, że do jaskiń nie dostało się jakieś dzikie zwierzę. Gdy już wystarczająco zdezorientują graczy postanowią zaatakować, nikt z nich nie będzie uciekał. Po skończonej walce przeszukanie ciał nie pomoże graczom się odnaleźć (test intelektu lvl5, jeśli postacie nie mają źródeł światła lvl6).

VIII Rozmowa

Jeśli MG ma taką chęć możliwe jest spotkanie pojedynczych drapieźników(jaskinie są naprawdę potężne i posiadają wiele wyjść). Jeśli bohaterowie nie będą wiedzieli, co dalej lub uparcie będą

błądzić po jaskiniach na spotkanie wyjdzie im **Larwojad**. Poinformuje, że zdobył klucz do zabezpieczeń jaskiń i sprowadził tu sporą grupę popleczników. Reszta jego murdenów udała się do gniazda by zgładzić **Matkę Nioskę** uosabiającą reżim Wioski. Nawiązał niedawno kontakt z dzikimi murdenami i zamierza obalić tyranie Wioski i wyzwolić murdenów. Dodatkowo zebrał już wystarczająco informacji by mieć świadomość, że nie jest zwierzęciem jak mu mówiono całe życie, ale człowiekiem zmienionym przez panów z Wioski. Pragnie poprowadzić atak na wioskę, ale siły jego gniazda oraz dzikich plus jego wiedza może nie wystarczyć. Zwraca się z prośbą o pomoc w walce, moce graczy i ograniczenia działania mocy ludzi wioski na postaci może przechylić szalę. Ludzi jest niewiele, ale posiadają straszliwe moce, dodatkowo **Kruczoskrzydli** są lojalni i silni. Jeśli udałoby się poprowadzić atak na wieżę można by ograniczyć ich moce. Po wyzwoleniu pomoże graczom odejść jeśli będą chcieli .

IX Zakończenie?

Gracze mogą się przyłączyć do rewolucji murdenów lub odejść. Larwojad nie będzie sprawiał problemów a nawet pomoże. Gracze zostaną zaopatrzeni w żywność (nie najlepszą, ale zawsze) oraz przewodnika do wyjścia.

Jeśli jednak gracze postanowią wspomóc atak muszą się spodziewać ciężkich walk z murdenami i ludźmi. Starszyzna nie weźmie udziału w walce tylko zamknie się w wierzy i ją zniszczy. Zniszczenie wieży na parę chwil pozbawia ludzi możliwości korzystania z mocy. Można tego wydarzenia użyć w krytycznej sytuacji. Należy jednak uświadomić, że zdobycie wioski wiąże się z całkowitą eksterminacją ludzi, dzieci i lojalnych murdenów druga strona też nie będzie litościwa. W czasie walk będą miały miejsca sceny bestialskich morderstw, ale nie będzie możliwości się już wycofać.

Co by gracze nie wybrali, wioska zostanie zdobyta a ludność wymordowana, wieża ulegnie zniszczeniu. Obserwatorzy zostaną dezaktywowani jednak góra nadal będzie potrafił kasować pamięć i pozostanie sporym niebezpieczeństwem.

MURDEN Dziki lvl3

Percepcja lvl5

Broń lekka (krótkie miecze, czasem proce) miecze mogą być zatrute(trucizna lvl5 3 obrażenia na intelekcie)

Postacie o z grubsza ludzkiej posturze i głowie ptaka osadzonej na grubym karku nadająca im postawę zgarbioną. Niemi porozumiewający się telepatycznie z innymi murdenami. Przy bliskiej odległości człowiek odczuwa dyskomfort natury mentalnej. Uciekinierzy z gniazd, członkowie zbuntowanych gniazd, którym udało się uciec przed eksterminacją i wojownicy dzikich gniazd ukrytych przed wioską. Wściekli na ludzi i pragnący zemsty i polepszenia bytu.

MURDEN Cywilizowany lvl3

Percepcja lvl5

Członkowie Kruczoskrzydłych mają szkolenie w obronie

Broń lekka (krótkie miecze, pistolet strzałkowy), Kruczoskrzydli często posiadają średnią broń (miecze) oraz lekkie pancerze.

Implant umożliwiający porozumiewanie się werbalne(nie wszyscy). Kruczoskrzydli mogą posiadać jakiś oddites i losowy cypher (1 na 4 osobników).

Postacie o z grubsza ludzkiej posturze i głowie ptaka osadzonej na grubym karku nadająca im postawę zgarbioną. Niemi porozumiewający się telepatycznie z innymi murdenami. Przy bliskiej odległości człowiek odczuwa dyskomfort natury mentalnej. Wierni członkowie gniazd, robotnicy i wojownicy na usługach Wioski Ludzi. Gotowi na każde zadanie byleby zyskać uznanie w oczach bogów.

LARWOJAD lvl3

Percepcja lvl5

Wyszkolenie: kłamstwa zbieranie informacji

Specjalizacja: Rozwiązywanie zagadek, łączenie faktów

Broń lekka(krótki miecz)

Implant umożliwiający porozumiewanie się werbalne

Larwojad osiągnął swoją pozycję nie dzięki walce, ale inteligencji. Wie, że nie zna się na walce, ale nadrabia przebiegłością. Wie bardzo wiele o Dolinie, ludziach i murdenach oraz o technologii i innych sprawach. Za połowę swej wiedzy wioska by go zgładziła gdyby, choć podejrzewała, co wie. Na początku czeka okazji by się jeszcze wybić i wspomóc swoje gniazdo. Gdy zdobędzie dodatkowe informacje zmieni nastawienie, stanie się istnym bojownikiem o sprawę. Rewolucjonistą o sprawę.

Michał lvl5

Percepcja lvl5

Bron średnia (długi miecz przypominający katanę)

Pancerz lekki

Implant umożliwiający porozumiewanie się werbalne

Michał to dumny dowódca oddziałów Kruczoskrzydłych, został wyznaczony przez Matkę Nioskę za swoje liczne zasługi. Jest najlepszym wojownikiem gniazda i prawdopodobnie w całej dolinie. Jest z tego powodu bardzo dumny i pewny siebie. Rozmówców traktuje grzecznie, lecz w przypadku znajdujących się niżej na drabinie hierarchii, potrafi dać do zrozumienia swoją pozycję. Fanatycznie oddany ludziom z Wioski Ludzi i Starszyźnie w szczególności. Jest bardzo duży i dobrze umięśniony, stoi zawsze wyprostowany i gotowy do ataku, co przy wzroście 180 potrafi zaniepokoić.

Nevajin lvl4

Żywotność: 10 (głowa), 15(ciało)

Wiedza o numenera lvl6

Wyszkolenie w historii i dawnych wydarzeniach.

Starożytne żywe urządzenia, które w trakcie stuleci nauczyły się współpracować, wspólnie egzystować i reprodukować. Ten konkretny egzemplarz sporo widział, lecz ciągle jest zainteresowany nowymi rzeczami, szczególnie, jeśli potrafią go zainteresować.

Człowiek z Wioski Ludzi lvl 3

Nie używają broni, ale są szkoleni w obronie.

Ataki wymagają użycia mocy i polegają na telekinezie, podpaleniu i kształtowaniu materii lvl4

Nauczyciele (szaty czerwone) atakują lvl 5

Każdy posiada jeden losowy cypher.

Wszyscy są przekonani o swojej nadrzędnej roli w strukturach doliny. Całkowicie wierzą w zarządzenia Starszyny i spoglądają na mordercy jak na mówiące zwierzęta.