



Ostoją

lub

Nobile Verbum

Autor: Jan "Javete" Kołodziejcki

Edytor: Natalia Lewandowska

Spis Treści:

Dla Mistrza Gry	2
Anno Domini 1122	3
Tworzenie Postaci	4
Rozpoczęcie	7
Askalon	9
Palmyra	12
Poselstwo Bizantyjskie	17
Zakończenia	19
Zakończenie 1 – Oddanie Skarbu	19
Zakończenie 2 – Zatrzymanie Części Skarbu	20
Zakończenie 3 – Ucieczka ze Skarbem	20
Heraldyka Ostoi	21
Mechanika Walki	22
Wyjaśnienie Fabuły	23
Ilustracje	25

Dla Mistrza Gry

- **O scenariuszu.** Scenariusz „Ostoja” to przygoda przeznaczona na jedną sesję dla trzech bądź czterech graczy. Jest osadzona w alternatywnym królestwie Jerozolimskim w realiach wczesnych lat XII wieku. Wykorzystuje mechanikę „Monastyr”, dlatego do prowadzenia gry konieczny jest egzemplarz Podręcznika Podstawowego, a także znajomość mechaniki. Opowieść skupia się na misji zleconej grupie ludzi przez następcę tronu Jerozolimy. Celem gry jest odzyskanie skarbu i podjęcie decyzji o jego późniejszym przeznaczeniu. Scenariusz skupia się na postaciach i ich rozwoju.
- **O nastroju.** Nastrój i stylizacja tej przygody jest jednym z kluczowych aspektów. Polecam starannie przygotować miejsce do gry; odpowiednie rekwizyty, muzykę i oświetlenie. Proponuję ścieżkę muzyczną z gry „Medival II Total War – Kingdoms: Crusade”.
- **Tworzenie postaci.** Scenariusz nie zawiera przygotowanych postaci. Zamiast tego pojawia się krótka instrukcja tworzenia ich. Celem tego zabiegu jest umożliwienie graczom wczucia się w postacie. Tworzenie postaci jest oparte na systemie Monastyr.
- **Zmiany w mechanice walki.** Ze względu na czas i miejsce akcji scenariusza zmieniono mechanikę walki. Rapiery w charakterze broni podstawowej zostały zastąpione przez miecze jednoręczne. Zamiast pistoletów pojawiły się łuki, a zamiast Muszkietów - Kusze. Z uwagi na to proponuję stosować mechanikę walki treningowej. Więcej o zmianach w mechanice na stronie 23.
- **Kilka krótkich rad.** Nie należy bać się improwizacji. Coś zawsze może pójść inaczej niż po myśli autora i nie należy się tym zniechęcać. Wszystkie uwagi, opisy postaci i miejsc są spisane w szarych ramkach. Dobrze jest zapoznać się z realiami XII wieku i uświadomić graczy o kulturowych realiach gry. Zalecam przeczytanie książek Zofii Kossak-Szczuckiej „Krzyżowcy”, „Król Trędowaty” i „Bez Oręża”. Ponadto trzeba dobrze się bawić.

Poniższy scenariusz jest dziełem fikcji opracowanym przez jednonarodowy zespół wyznający konkretne wierzenia i religie.

(Parafraza z gry Assassins Creed)

Anno Domini 1122

“Była to dwudziesta trzecia rocznica zdobycia Jerozolimy przez wojska Krzyżowe. Z Bożą pomocą utrzymaliśmy przyczółek chrześcijaństwa w tym kraju nieprzyjaznym i otworzyliśmy drogę pielgrzymom do Grobu Pańskiego. Zaprawdę, łaska Boża świeci nad nami, niegodnymi obrońcami Jeruzalem.

Lecz oto nadszedł czas, gdy niewierni na nowo zebrali swe siły i uderzyli na nas. Prowadził ich wielki Sultan Naazim al-Akhert. Szli jak burza, nie zostawiając po sobie nic prócz wody i ziemi. Miłościwie nam panujący Książę Piotr, następca Tronu Jerozolimskiego, zebrał wszystkich zdolnych nosić broń i ruszył do Askalonu, aby tam przeciąć drogę niewiernym. Książę szykował się do oblężenia, choć ich siły były po dziesięćkroć większe.

Wielka trwoga padła na lud Boży i tylko niezłomność księcia trzymała wojska w ryzach. Lecz odwaga opuszczała ludzi. Kolejni dostojnicy uciekali od księcia. Dwór pustoszał. Nieliczni, pozostali.

Pośród ciemnych chmur tchórzostwa pojawiały się przebłyśki prawdziwych cnót. Pozostali, czynili wszystko, by przygotować gród do obrony.

Błagałem Pana o zmiłowanie. O łaskę. I znak.

I On przemówił.

(Fragment z listu Biskupa Adalberta do Ojca Świętego)

Tworzenie Postaci

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy tworzy swoją postać. Zalecam, aby Mistrz Gry skontaktował się z pozostałymi graczami przed rozgrywką i przedstawił im przynajmniej pierwsze dwa kroki tworzenia postaci. Przez kolejne można przejść tuż przed sesją. Należy koniecznie uzbroić się w egzemplarz podręcznika podstawowego „Monastyr”. Wszystkie kroki nieopisane w scenariuszu, można pominąć.

I – Pochodzenie postaci

Pierwszym krokiem jest ustalenie pochodzenia i płci postaci. W królestwie Jerozolimskim żyli przedstawiciele różnych kultur. Gracz ma pełną swobodę wyboru spośród nich. Może zagrać Frankiem (powszechna na wschodzie nazwa na przybyszy z zachodu), Grekiem (Bizantyjczykiem), Arabem, Ormianinem lub, Żydem. Trzeba jednak pamiętać o realiach średniowiecznych. Królestwo Jerozolimskie było pełne nietolerancji. Niektórzy gracze mogą spotkać się z prześladowaniem ze względu na swe pochodzenie. Płeć również nie jest bez znaczenia.

II – Historia postaci

W tym miejscu scenariusz narzuca dwa warunki dla dalszej fabuły. Po pierwsze, postać nie może być pełnoprawnym przedstawicielem stanu szlacheckiego ani duchowego, choć może z niego pochodzić (przykładowo: bękart rycerza, zbieg z klasztoru, zhańbiona córka). Po drugie, postać nie może być bogata. Jej stan majątkowy powinien być poniżej średniej. Wszystko inne jest zupełnie dowolne. Historia powinna odpowiadać na następujące pytania: Jak bohater się znalazł w Ziemi Świętej? Co tam robi? Kim był w przeszłości? Czym się zajmuje?

Za wymyślenie ciekawej historii postaci można wynagrodzić gracza wedle uznania.

III – Współczynniki

W grze występuje 8 współczynników. Każdy gracz zaczyna z tymi współczynnikami na poziomie 8 i ma 24 punkty do rozdania między nimi. Wartość współczynnika nie może przekroczyć 20. Więcej informacji znajduje się w podręczniku podstawowym (s. 37-39).

IV – Współczynniki Pomocnicze

Współczynniki Pomocnicze są pochodną podstawowych współczynników. Więcej informacji znajduje się w podstawowym podręczniku (str. 40-41). Pomijamy Duszę, gdyż w scenariuszu nie występuje magia.

V – Umiejętności

Ze względu na zmianę świata, umiejętności w scenariuszu nie są takie same, jak te z Monastynu. Umiejętności wykorzystywane w tym scenariuszu są opisane w tabelce poniżej (wzorowanej na tej z podręcznika podstawowego).

Sprawność	Jazda
<i>Atletyka</i>	<i>Jeździectwo</i>
<i>Wysportowanie</i>	<i>Post ze zwierzętami</i>
Walka Wręcz	Wykształcenie
<i>Miecz</i>	<i>Teologia</i>
<i>Broń Bitewna</i>	<i>Historia</i>
Broń Strzelecka	Praktyka
<i>Łuk</i>	<i>Naprawa</i>
<i>Kusza</i>	<i>Opatrywanie Ran</i>
Wiedza Tajemna	Łowiectwo
<i>Znajomość mitów i legend</i>	<i>Sztuka Przetrwania</i>
<i>Okultyzm</i>	<i>Ukrywanie</i>
Dyplomacja	Dwór
<i>Blef</i>	<i>Plotki</i>
<i>Czytanie emocji</i>	<i>Etykieta</i>
Wywiad	
<i>Nasłuchiwanie i Wypatrywanie</i>	
<i>Zbieranie Informacji</i>	

Każdy gracz ma 42 punkty do wykorzystania na umiejętności (zgodnie z mechaniką „Monastynu”).

VI – Biegłości

Każdy gracz może wybrać dwie biegłości opisane w Podręczniku Podstawowym (str. 51-53).

GLORIA PATRI, ET FILIO, ET SPIRITUI SANCTO. SICUT ERAT IN PRINCIPIO, ET
NUNC, ET SEMPER, ET IN SAECULA SAECULORUM. AMEN.

VII – Ekwipunek

Można go pominąć, o ile gracze nie wymyślili historii, która zasłużyłaby na nagrodę w postaci fragmentu ekwipunku o specjalnych możliwościach (patrz II).

GLORIA PATRI, ET FILIO, ET SPIRITUI SANCTO. SICUT ERAT IN PRINCIPIO, ET
NUNC, ET SEMPER, ET IN SAECULA SAECULORUM. AMEN. 6

Rozpoczęcie

Na początek należy przedstawić sytuację polityczną. Jest ona następująca: Armia Sultana Naazima al-Akherta maszeruje na Jerozolimę. Na jej drodze stoi tylko twierdza Askalon. To w niej obwarowuje się obecnie Książę Królestwa Jerozolimskiego, Piotr. Tłumy uchodźców uciekają na północ. Tysiące ludzi porzucają domy i gospodarstwa.

Postacie graczy siedzą przy ognisku w obozie uchodźców znajdującym się pod Askalonem. Gracze uciekają do Jerozolimy. Wokół kręcą się przedstawiciele wszystkich nacji i kultur zamieszkujących Królestwo. Jest noc, lecz nikt nie może spać.

Obóz Uchodźców – obóz składa się z dziesiątek namiotów i ognisk. Chodzą po nim przerażeni ludzie. Są wśród nich Frankowie, Grecy, Żydzi, Ormianie, Arabowie. Wszyscy są przerażeni i mówią tylko o armii Sultana. Niektórzy twierdzą, że prowadzi on stu tysięcy wojowników. Inni, że dwustu. Jeszcze inni mówią o milionach.

Bohaterowie siedzą przy jednym z pomniejszych ognisk. Obok siedzi tajemniczy mężczyzna czyszczący sztylet. Bohaterowie mogą teraz się poznać poprzez przedstawienie swoich historii i pochodzenia, a także ujawnienia nastawienia do świata. Można ich zachęcić do aktywności za pomocą tajemniczego mężczyzny, który ma możliwość zadawania im pytań, na przykład dotyczących ich pochodzenia.

Tajemniczy Mężczyzna – tą postacią jest Jan z Dijon, jeden z oficerów Wywiadu Królestwa Jerozolimskiego. Pracuje bezpośrednio pod rozkazami księcia Piotra. Jego zadaniem jest odnalezienie grupy ludzi gotowych na wszystko i z odpowiednimi umiejętnościami. Za pomocą sztyletu daje sygnał swoim współpracownikom w sytuacji odnalezienia takiej grupy. Jest ubrany na szaro, pozostaje w cieniu kaptura.

Kiedy MG uzna, że rozmowa zamiera, Tajemniczy Mężczyzna wstaje. Przedstawia swoją tożsamość zebrany. „Nie stawiajcie oporu. Książę Piotr chce was widzieć” - dodaje. W tym momencie wokół pojawia się grupa uzbrojonych mężczyzn. Jan powadzi bohaterów pod strażą do Askalonu.

GLORIA PATRI, ET FILIO, ET SPIRITUI SANCTO. SICUT ERAT IN PRINCIPIO, ET

NUNC, ET SEMPER, ET IN SAECULA SAECULORUM. AMEN.

Cała akcja wzbudza spore zainteresowanie, lecz uchodźcy nie zamierzają ingerować widząc uzbrojonych drabów. Nie ma możliwości ucieczki.

GLORIA PATRI, ET FILIO, ET SPIRITUI SANCTO. SICUT ERAT IN PRINCIPIO, ET

NUNC, ET SEMPER, ET IN SAECULA SAECULORUM. AMEN. 8

Askalon

Askalon – zamek został zbudowany przez Bizantyjczyków, poddany renowacji przez Arabów, a wreszcie zdobyty przez Krzyżowców. Widać jego przeszłość w architekturze. Kościoły wyglądają jak odmienione meczety. Najnowsze budynki takie, jak kuźnia czy stajnie noszą wyraźne naleciałości kultury europejskiej.

W całej twierdzy wre praca. Już wjeżdżając przez główną bramę na dziedzińcu bohaterowie mogą dostrzec, że nikt nie śpi. Każdy pomaga jak może. Wzmacniane są mury. Rzemieślnicy pracują bez ustanku. Księża stoją wśród tłumu nawołując zebranych do walki w imię Chrystusa. W tym chaosie nikt nie zwraca uwagi na przybyszy. Ich wóz zatrzymuje się pod samą Cytadelą. W jej oknach pali się światło. Tam również nikt nie śpi.

Jan prowadzi Bohaterów na sam szczyt twierdzy. Po drodze mijają salę rycerską. Na jej ścianach widać szkice scen batalistycznych. Mnich maluje kolejne szkice, tym razem twierdzy. Test na Wypatrywanie (ST 5) pozwoli bohaterom dostrzec zarys Askalonu.

Po salach zamku kręcą się rycerze i dworzanie. Jan chętnie udzieli bohaterom informacji na temat różnych wielmożów. Nie mają one jednak większego znaczenia i dotyczą na ogół spraw prywatnych.

Sam Książę Piotr czeka na Bohaterów w swym gabinecie. Trzyma w ręku książkę i wygląda na zamyślnego.

Książę Piotr – Książę Piotr to makiaweliczny przywódca. Jest nie wysokim mężczyzną po czterdziestce. Na jego spalonej słońcem twarzy widać wiele zmarszczek i blizn. Zielone oczy zdają się świdrować na wylot wszystkich wokół. Jest pełen determinacji i nie boi się mówić wprost. Jego gabinet jest pełen książek i map. Jego największą bronią jest wywiad i zebrane informacje. Wie bardzo wiele i nie zawaha się użyć wszelkiej przewagi, aby zwyciężyć.

Książę Piotr patrzy na swych gości, po czym zamyka książkę i odsyła straż gestem. W sali zostają tylko Bohaterowie, Książę i Jan.

„Szlachcicem człowiek się nie rodzi. Szlachcicem człowiek się staje” - w ten sposób książę zaczyna swoją przemowę do bohaterów. Następnie informuje ich, że zostali sprowadzeni, aby wykonać niezwykle ważną misję. Chce, aby jeszcze dziś wyruszyli do niewielkiej osady dzień drogi forsownej jazdy od Askalonu, na granicy z Cesarstwem Bizantyjskim. Osada nazywa się Palmyra i według Książęcych agentów powinno tam wkrótce przybyć Bizantyjskie poselstwo wiozące skarb. Na skarb ten składa się pięć woreczków szlachetnych kamieni i miecz. Książę chce, aby cały skarb został przejęty wszelkimi możliwymi metodami i dostarczony do niego w całości. Zapytany o szczegóły Jan udzieli wszystkich możliwych informacji.

Poselstwo z Bizancjum – Według Jana poselstwo to przekracza ziemie Królestwa wyraźnie stając się ukryć sam fakt swego istnienia. Nie podróżują pod żadnym sztandarem, a ich liczba nie przekracza sześciu ludzi. Ich statek rozbił się w pobliżu Akki kilka dni temu. Większość załogi zginęła. Ocalony został tylko poseł grecki wraz z niewielką świtą i jeden marynarz. Ten ostatni trafił jednak w ręce książęcego wywiadu i opowiedział zarówno o skarbie, jak i celach poselstwa. Tym ostatnim Jan nie zamierza się jednak dzielić.

Książę informuje, że za wykonaną pracę każdy z bohaterów otrzyma dwa wybrane kamienie szlachetne, jak również herb, nazwisko, nadania ziemskie i tytuły szlacheckie. Jeśli wykonają zadanie, otrzymają nieosiągalny dotąd status społeczny i gwarancję bezpieczeństwa.

Jeśli postacie odmówią, książę nie będzie ich zatrzymywał. Puści ich wolno i na tym fabuła się zakończy. Zostaną odstawieni z powrotem do obozu. Mogą próbować zdobyć skarb na własną rękę i zatrzymać go dla siebie, co doprowadzi do zakończenia 3 (Więcej informacji w rozdziale „Zakończenia”).

Jeśli postacie przyjmą ofertę, Książę nakaze Janowi przygotowanie ich do zadania. Jan zaprowadzi ich do zbrojowni zamkowej, aby z dostępnego uzbrojenia wybrali sobie takie, jaki im odpowiada. W tym momencie postacie mogą sobie wybrać dowolny ekwipunek; oczywiście, w granicach logiki. Książę jest łaskawy i szczodry, a jego arsenał bogaty. Znajduje się tam broń, zbroje i sprzęt konieczny do przetrwania (ekwipunek dostępny w systemie Monastyr znajduje się na stronie 71 podręcznika podstawowego).

Gdy postacie wybiorą już ekwipunek, Jan poprowadzi je na spotkanie ze stylistą Edmundem. Stylista ma dobrać odzienie dla bohaterów tak, aby wyglądali na prawdziwych rozbójników. Bohaterowie mogą sugerować ubiór, lecz Edmund narzuci im swoją wizję.

Edmund – jest stylistą jednej z Dam Dworu księcia. Jest specjalistą w swoim fachu. Potrafi przebrać każdego. Jest ekstrawaganckim homoseksualistą, ale zna się na swojej robocie. Sam ubiera się wyzywająco ale też ze smakiem. Używa makijażu. Bohaterów traktuje jak klientów, a jednocześnie jak równych sobie. Często stosuje sformułowania takie, jak: „A teraz proszę zrobić groźną minę! Chcę zobaczyć jak pan wygląda z tą chustą...Nie, ten kolor nie pasuje do oczu.”

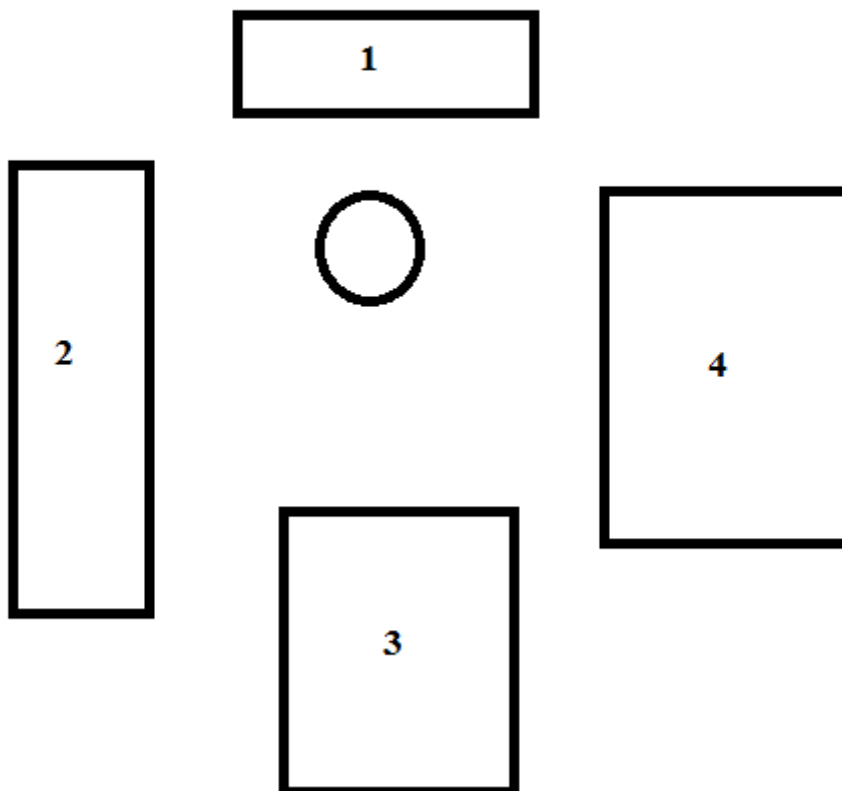
Kiedy Bohaterowie zostaną przebrani, Jan zaprowadzi ich do stajni. Mogą wybrać z niej dowolne konie. Kiedy już gracze dobiorą wierzchowce, Jan przekaże im sakiewkę pełną srebra na „drobne wydatki”. Poinformuje ich też, że po zdobyciu skarbu mają się udać do wąwozu znajdującego się na północny zachód od Askalonu. Znajduje się tam obóz Beduinów. Mają tam znaleźć „białego królika” i przekazać mu słowa: „Falafele są najlepsze pod Hagia Sofia”. Biały królik miałby odpowiedzieć: „Teodora jada je tylko w środy”. Więcej informacji Jan nie udzieli.

Bohaterowie mogą wyruszać. Palmyra na nich czeka.

Palmyra

Droga do Palmyry przebiega bez zakłóceń. Po całym dniu forsownej jazdy bohaterowie docierają do osady pośród pustyni. Otaczają ją majestatyczne rzymskie ruiny. Prócz tego przy samej studni znajdują się cztery budynki: dwie karczmy, burdel i koszary lokalnej straży. Tego dnia jedynymi gośćmi jest Poselstwo Bizantyjskie i stały bywalec.

Palmyra jest niewielka a relacje między ważniejszymi postaciami są wyraźnie zarysowane. Bohaterowie powinni się jednak skupić na odzyskaniu skarbu. Mają wiele możliwości, jeśli jednak nie znajdą sposobu, mogą wykorzystać mieszkańców Palmyry.



Wjeżdżając do Palmyry, Bohaterowie zostają zatrzymani przez lokalną straż. Sierżant tłumaczy postaciom, że wszelkie burdy i niepokoje będą karane wydaleniem, (jeśli nie czymś gorszym).

- 1) **Koszary Lokalnej Straży** – to niewielki budynek, w którym mieszkają przedstawiciele lokalnych sił porządkowych. Mieszka ich tu piętnastu, licząc razem z sierżantem. Na parterze znajduje się schowek na broń i sala jadalna. Na pierwszym piętrze znajduje się sala sypialna i gabinet sierżanta. Sala jadalna jest obwieszona skórami, tarczami i bronią.

Strażnicy to chamy i prostaki. Nie są jednak nie uprzejmi dla gości, przynajmniej do czasu, kiedy goście płacą i nie wszczynają awantur.

Sierżant – jest to wysoki, postawny mężczyzna koło trzydziestki, o spalonej twarzy. W przeszłości był zwykłym żołnierzem bizantyjskim. Obecnie zajmuje się obroną Palmyry, jako lokalny boss. Chce, aby Palmyra była bezpieczna i dochodowa...Dla niego. Nosi kolczugę i hełm (12 punktów pokrycia, redukcja 2) oraz walczy ciężkim toporem i kuszą.

Sierżant		
Budowa (15)	Refleks (12)	Miecz (2)
Zręczność (12)	Autorytet (11)	Broń Bitewna (4)
Spryt (12)	Wiedza Ogólna (7)	Kusza (4)
Spostrzegawczość (12)	Fechtunek (13)	Czytanie Emocji (3)
Wiarygodność (10)	Strzelanie (13)	Blef (2)
Wytrwałość (14)		Nasłuchiwanie i Wypatrywanie (2)
Opanowanie (12)		Plotki (2)
Wiara (8)		Zbieranie Informacji (2)

Strażnicy – pilnują porządku w Palmyrze. Słuchają Sierżanta niemal we wszystkim. Noszą skórzane zbroje (pokrycie 10, redukcja 1) oraz walczą z pomocą lekkich włóczni i kusz.

Strażnicy		
Budowa (13)	Refleks (10)	Miecz (1)

Zręczność (10)	Autorytet (9)	Broń Bitewna (2)
Spyt (8)	Wiedza Ogólna (5)	Kusza (2)
Spostrzegawczość (10)	Fechtunek (11)	Czytanie Emocji (1)
Wiarygodność (8)	Strzelanie (11)	Blef (1)
Wytrwałość (12)		Nasłuchiwanie i Wypatrywanie (1)
Opanowanie (8)		Plotki (1)
Wiara (8)		

Zadanie Specjalne:

Sierżant przy kontakcie z Bohaterami zaoferuje im małą robotę. Właścicielka Burdelu zrobiła się ostatnio wyjątkowo krnąbrna. Trzeba jej przypomnieć, kto tu rządzi. Sierżant nie chce jednak wykorzystywać do tego swych ludzi. W końcu korzystają oni z usług dziwek. Za tą drobną przysługę Sierżant obiecuje przemykać oko na działania drużyny.

- 2) **Burdel „Szeroka Studnia”** – jest to spory jednopiętrowy budynek z czerwonymi lampami nad drzwiami. Poza główną salą jest tu kilkanaście małych sypialni. Po całym gmachu kręcą się kurtyzany różnorodnie pod względem wieku, urody. Jest ich około dziesięciu. Rządzi tu Agnes – burdelmama.

Agnes – jest to lokalna burdelmama. Dbą o swój interes. Jest bezwzględna, ale swoje dziewczyny kocha miłością starszej siostry. Zrobi wszystko, aby je chronić. Jest pochodzenia arabskiego. Ma niecałe dwadzieścia lat.

Dziwki zrobią wszystko, aby zarobić. Znają się na ludziach i ciężko je oszukać. Czy można im ufać?

Zadanie Specjalne:

Agnes zapytana o kłopoty opowie o jednej ze swoich dziewczyn. Jeden z gości pobił ją tak dotkliwie, że nigdy nie będzie tak piękna jak kiedyś. Agnes chce, aby winnego przykładowo ukarano. Jest nim Robert – jeden z gości w karczmie „Srebrny

Trzos”. Sierżant go nie ruszy, gdyż to jego kumpel z dawnych czasów. Za załatwienie sprawy Agnes załatwi wsparcie dziwek.

Robert – mieszka w karczmie „Srebrny Trzos”. Jest to wysoki mężczyzna o czarnej czuprynie. Brutal i cham. Nie nosi zbroi. Walczy mieczem i łukiem.

Robert		
Budowa (12)	Refleks (14)	Miecz (5)
Zręczność (16)	Autorytet (10)	Broń Bitewna (1)
Spyt (14)	Wiedza Ogólna (8)	Łuk (3)
Spostrzegawczość (12)	Fechtunek (14)	Czytanie Emocji (4)
Wiarygodność (12)	Strzelanie (12)	Blef (3)
Wytrwałość (14)		Nasłuchiwanie i Wypatrywanie (3)
Opanowanie (12)		Plotki (1)
Wiara (6)		Zbieranie Informacji (1)

- 3) **Karczma „Srebrny Trzos”** – jest to dość podła karczma. Wyraźnie widać na niej ząb czasu. W środku śmierdzi tanim piwem i przypalonym mięsem. Karczmarzem jest stary Żyd o imieniu Mosze. Ceny w karczmie są znacznie niższe, niż w karczmie obok. Meble się rozpadają, a drzwi skrzypią.

Mosze – Żyd, skąpiec i choleryk, któremu dawno wypadły wszystkie zęby. Jest po sześćdziesiątce. Nienawidzi Wdowy Agnieszki właścicielki konkurencyjnej karczmy. Chce ją pogrozić za wszelką cenę.

Zadanie Specjalne:

Mosze pragnie za wszelką cenę pogrozić Wdowę Agnieszkę – właścicielkę Karczmy „Złota kolumna”. Proponuje swoją pomoc bohaterom w zamian za przeproszenie klientów z jej karczmy.

- 4) **Karczma „Złota Kolumna”** – piękniejsza z dwóch karczm w Palmyrze. Jest bardzo zadbana, a z wnętrza pachnie pieczenią i zupą. To właśnie tutaj zatrzymało się poselstwo Bizantyjczyków. Wyposażono je w nowoczesne meble, a na piętrze znajdują się wygodne sypialnie. Karczmę prowadzi Wdowa Agnieszka.

Wdowa Agnieszka – na pierwszy rzut oka to przemiła i wspaniałomyślna kobieta. W rzeczywistości jest bezwzględna i podła; zrobi wszystko dla pieniędzy. Jest matką Agnes, którą oddała do Burdelu i pogrążyła ekonomicznie Mosze.

Poselstwo Bizantyjskie

Poselstwo przybyło do Palmyry tego samego dnia. Składa się z czterech strażników, kapitana i posła. Przesiadują w Karczmie „Złota Kolumna” i nie ruszają się z niej. Są podejrzliwi. Następnego dnia rano ruszają dalej do Konstantynopola. Każdy z nich ma po jednym woreczku ze szlachetnymi kamieniami. Są one na tyle małe, by nosić je przy pasie. Miecz wiezie Poseł. Poruszają się konno.

Posel Leon – Dygnitarz Cesarskiego Dworu. Gruby i tchórzliwy arogant, który na wszystkich patrzy z góry. Trzyma się z dala od pozostałych Bizantyjczyków. Na jego twarzy wiecznie maluje się grymas. Chce za wszelką cenę dostać się do Konstantynopola. Nie potrafi walczyć.

Kapitan Nikodem – dowódca strażników. Potężnie zbudowany mężczyzna o jowialnym i wesołym usposobieniu, lubiący wypić. Znakomity wojownik. Weteran niejednej walki. Gardzi posłem i lubi swoich ludzi. Nosi płytową zbroję (Pokrycie 14, Redukcja 2). Walczy mieczem i Łukiem. Posiada Biegłość „Błyskawiczny Atak”.

Kapitan Nikodem		
Budowa (16)	Refleks (13)	Miecz (5)
Zręczność (15)	Autorytet (14)	Broń Bitewna (1)
Spyt (14)	Wiedza Ogólna (8)	Łuk (5)
Spostrzegawczość (14)	Fechtunek (15)	Czytanie Emocji (2)
Wiarygodność (14)	Strzelanie (14)	Blef (2)
Wytrwałość (14)		Nasłuchiwanie i Wypatrywanie (4)
Opanowanie (12)		Plotki (1)
Wiara (12)		Zbieranie Informacji (1)

Strażnicy Bizantyjscy - towarzyszą Posłowi. Nie lubią go, są zmęczeni i nieprzyjemni, ale uwielbiają swojego dowódcę. Odziani są w kolczugi i hełmy (pokrycie 12, redukcja 2). Walczą lekkimi włóczniami i łukami.

Strażnicy Bizantyjscy		
Budowa (13)	Refleks (12)	Miecz (2)
Zręczność (13)	Autorytet (12)	Broń Bitewna (4)
Spryt (10)	Wiedza Ogólna (6)	Łuk (3)
Spostrzegawczość (11)	Fechtunek (12)	Czytanie Emocji (1)
Wiarygodność (11)	Strzelanie (12)	Blef (1)
Wytrwałość (12)		Nasłuchiwanie i Wypatrywanie (2)
Opanowanie (10)		Płotki (2)
Wiara (10)		Zbieranie Informacji (1)

Miecz wykonany jest ze stali damasceńskiej na modłę zachodnią.

Jest wiele możliwości by pokonać eskortę i przejąć skarb. Można przygotować zasadzkę. Otruć strażników. Wynająć się, jako dodatkowa eskorta. Wykorzystać mieszkańców Palmyry i ich niesnaski. O sukcesie zdecyduje, jakość planu i mechanika.

Zakończenia

Zakończenie 1 – Oddanie Skarbu

Jeśli postacie po zdobyciu skarbu zdecydują się go zwrócić, powinni ruszyć do wyznaczonego miejsca. W opisanym wąwozie znajduje się obóz Beduinów. Pośród nich można znaleźć małą dziewczynkę stojącą przy klatce z białym królikiem. Na hasło odpowie oczekiwanym odzewem. Następnie zażąda pokazania skarbu. Po tym, gdy go zobaczy powie kilka słów w swoim języku oznaczających „słowo”. Na ten dźwięk jedno z dzieci wypuści białe gołębie. Dziewczynka zaprowadzi Bohaterów do tajnego, podziemnego przejścia do Askalonu. Miasto jest już oblężone. Po godzinie drogi przez tunele postacie dostrzegą postać Jana. Ten nakazuje im milczeć bez względu na okoliczności, po czym krzyczy: „Przybyli!”.

Bohaterowie wychodzą na zewnątrz. Wokół zaś widzą tłum ludzi. Na ich widok wybucha radosna wrzawa. Słowa takie, jak: „ocaleni”, „herosi”, „zbawcy” rozbrzmiewają wokół. Księżę Piotr w towarzystwie duchownego (biskupa Adalberta) podchodzi do bohaterów. Biskup prosi o miecz, po czym unosi go do góry i obwieszcza, że Bohaterowie odzyskali miecz Świętego Jerzego z samego dna piekieł. Nagle wszystko zagłusza tłum. Ludzie padają na kolana i modlą się. Jan odprowadza bohaterów do Cytadeli, daje im jeść i odbiera od nich skarb. Wcześniej bohaterowie uzyskują wybrane kamienie.

Następnego dnia rano postacie widzą przez okna Cytadeli, jak Księżę Piotr prowadzi swe wojsko, do walki z armią Sultana. Dochodzi do bitwy, w której Księżę odnosi zupełne zwycięstwo. W krytycznym momencie posiłki Sultana nie wycofały się zamiast przybyć z odsieczą.

Tego samego dnia cały Askalon świętuje zwycięstwo nad niewiernymi. Biskup Adalbert staje na schodach katedry z mieczem w dłoni i wygłasza płomienne przemówienie: „Ten miecz to nie tylko stal. W tym mieczu tkwi moc wykraczająca poza ludzkie zrozumienie. Tym orężem Święty Jerzy zgładził smoka. Ten miecz poprowadził nas do zwycięstwa przeciw niewiernym. Ten Miecz to OSTOJA KRÓLESTWA!”

W katedrze dochodzi do pasowania bohaterów na rycerzy i nadania im tytułów szlacheckich. Od dziś dzielą nazwisko Ostojczyk. Królewski heraldyk przygotowuje zaś dla nich nowy herb – Ostoję.

Pod koniec uroczystości przed ołtarzem pada na twarz stary ksiądz. Leży krzyżem i modli się. Nocą zaś wszystkim postaciom śni się arabski książę mordujący w czasie bitwy posłów Sultana ze słowami „Posłańcy mojego Ojca nie dotarli”.

Zakończenie 2 – Zatrzymanie Części Skarbu

Postacie zdecydowały się oszukać Księcia i ukryć część łupu. Beduinka w obozie wykrzykuje wówczas „Ciało!”, a ktoś wypuszcza czarne gołębie. Postacie zostają pochwycone w tunelach pod miastem i zamknięte w lochu. Ich kres był straszliwy i ponury. Książę jest szczodry, ale nie zna litości dla tych, którzy próbują go oszukać.

Zakończenie 3 – Ucieczka ze Skarbem

Postacie decydują się uciec ze skarbem. Przez jakiś czas dobrze im się powodzi. Słyszą o śmierci Księcia w bohaterskiej obronie Askalonu. Królestwo ocalało. Jednak w końcu przeszłość ich dopada. Dwa lata po opisanych wydarzeniach wszyscy Bohaterowie padają ofiarą skrytobójczego ataku. W miejscu ich przebywania pojawiły się informacje o zamaskowanej postaci imieniem Jan.

Heraldyka Ostoi

W polu czerwonym, między dwoma półksiężycami złotymi barkami ku sobie w pas, miecz o głowni srebrnej i jelcu złotym. W klejnocie pięć piór strusich. To poprawny sposób opisywania Herbu Ostoja.



Po zwycięstwie gracze otrzymają ten herb. W klejnocie będą jednak pióra pawie a barwy herbu będą zależne od MG.

W tym miejscu należy wspomnieć o zasady heraldyki. Wyróżnia się cztery kolory: niebieski, zielony, czerwony i czarny. Oraz dwa metale: srebro (biały) i złoto (żółty). W heraldyce występują tylko takie barwy. Do tego metal nie może być „kładziony” na metalu a kolor na kolorze. (np.: złoto nie może leżeć na srebrze lub niebieski na czerwonym.)

MG po zakończeniu sesji może opracować nowe wariacje herbu zgodne z regułami heraldyki by oddać styl i zachowanie graczy. Każdy może otrzymać inną Ostoję. Interpretacje barw nowego herbu zostawiam MG.

WAŻNA UWAGA! Dziewczynki biorące udział w grze mogą same dobrać barwy Ostoi zgodnie z regułami Heraldyki. W miejscu piór pawich mogą również dobrać klejnot herbowy.

Mechanika Walki

Ze względu na zmianę czasu i miejsca akcji ze świata „Monastynu” do średniowiecznej Ziemi Świętej, pewne mechaniki, zwłaszcza walki musiały ulec zmianie.

Po pierwsze, sugerowane jest, aby toczyć starcia w Mechanice Walki Treningowej. Jest to dobre rozwiązanie ze względu na różnice między mieczem a rapierem, jak również pominięcie klas i szkół szermierczych. Miecz zadaje lekkie rany.

Po drugie, pistolety zostały zastąpione przez łuk. Jego przeładowanie trwa trzy tury walki. Można to obniżyć za pomocą umiejętności łuk, maksymalnie do jednej tury. Wszystkie inne statystyki pozostają bez zmian.

Po trzecie, muszkiety zostały zastąpione przez kuszę. Jej przeładowanie trwa siedem tur walki. Można to obniżyć za pomocą umiejętności kusze, maksymalnie do trzech tur. Wszystkie inne statystyki pozostają bez zmian.

Wyjaśnienie Fabuły

Ale co się właściwie stało? Czy postacie zdobyły prawdziwy miecz świętego Jerzego? Czy zdarzył się cud?

Być może.

Historia jest jednak bardziej skomplikowana. Postacie nie powinny jej poznać... Ale gracze po zakończonej sesji mogą.

Sułtan wyruszył na wyprawę wraz z trzema synami. Przed wyjazdem jednak upewnił się, że Bizancjum nie przybędzie na pomoc Jerozolimie. Zawarł pakt z Cesarzem i przez jego posłów posłał mu skarb w postaci worków szlachetnych kamieni i zdobionego miecza ze stali damasceńskiej. Poseł Leon wsiadł na okręt, lecz po drodze natrafił na sztorm. Okręt rozbił się pomiędzy Tyrem i Akką. Poseł ledwo zdołał ocalić skarb. Ruszył do Bizancjum drogą lądową z resztką eskorty.

W tym czasie wywiad Księcia Piotra dokonał dwóch przełomów. Po pierwsze, dowiedział się o skarbie oraz stojącej za nim historii. Wyciągnięto te informacje od jednego z ocalałych z katastrofy marynarzy. Po drugie, nawiązano kontakt z najmłodszym synem Sułtana, Ahmedem. Ambitny młodzik obiecał, że zdradzi ojca, jeśli Książę Piotr pomoże mu zadbać o sukcesję i zapłaci mu. Książę Piotr postanowił zrobić głupców zarówno ze zdrazieckiego Basileusa (tytuł cesarza Bizancjum) i Ahmeda. Zorganizował akcję i przygotował ludzi z nim niezwiązanych kusząc ich ogromną nagrodą, jaką jest szlachectwo. Mieli dostarczyć skarb, który książę planował wykorzystać na dwa sposoby.

Miecz miał stać się symbolem. Miała urosnąć wokół niego wspianiała legenda oręża, który zbawił Królestwo. Klejnotami zaś Książę zapłacił haracz Ahmedowi. O ile miecz nie był bardzo ważny (Książę mógł użyć każdego innego miecza), to klejnotów nie mógł podrobić. Dlatego potrzebował całego skarbu. Znając zaś pokusę, jaką jest mamona, musiał zaoferować coś więcej.

GLORIA PATRI, ET FILIO, ET SPIRITUI SANCTO. SICUT ERAT IN PRINCIPIO, ET
NUNC, ET SEMPER, ET IN SAECULA SAECULORUM. AMEN.

Nagrodą jest szlachectwo. Zaś sama misja miała pokazać, czy bohaterowie będą go godni. Czy dotrzymają swego Nobile Verbum – słowa szlacheckiego. Książę dotrzymuje swojego.

Książę Ahmed wziął łapówkę, a natchnieni posiadaniem „cudownej broni” krzyżowcy pobili armię Sułtana. Mimo desperackich próśb ojca Ahmed, który dowodził odwodami, nie przybył z odsieczą.

Całą prawdę znali zaś tylko Książę Piotr i jego spowiednik, który padł krzyżem przed ołtarzem.

GLORIA PATRI, ET FILIO, ET SPIRITUI SANCTO. SICUT ERAT IN PRINCIPIO, ET
NUNC, ET SEMPER, ET IN SAECULA SAECULORUM. AMEN. 24

Ilustracje

Ilustracje przedstawiające Ostoję zostały pobrane z Wikipedii.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4f/Ostoja_herb.svg

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b3/Ostoja_niesiecki.JPG

Napisy z nagłówka i stopki scenariusza to treść modlitwy „Gloria Patri”.