

# Rajska Laguna

Aleksander Ryłko



Kuter torpedowy PT – 105, źródło: wikipedia, licencja domeny publicznej

## **Szanowna Mistrzyni, Drogi Mistrzu Gry!**

Poniższy scenariusz rozgrywa się w realiach Pacyficznego Teatru Działań Wojennych, podczas II Wojny Światowej. Nie szukałbym w nim jednak realizmu historycznego, ponieważ cała ta opowieść doprawiona jest też dużą ilością horroru wprost z kart opowiadań Howarda Philipsa Lovecrafta.

## **System**

Scenariusz pisałem z myślą o Weird War II- jednym z settingów Savage Worlds.

Ponieważ otrzymamy się nieco o wymyśloną przez Lovecrafta mitologię, znajomość kilku głównych jego tekstów będzie przydatna. Zresztą Wielki Cthulhu stał się częścią popkultury, więc wiedza jak wygląda, to już nie ezoteryka. Jeśli jesteś zupełnym nowicjuszem w dziedzinie Lovecraftowej kosmologii nie martw się - jest pomocna, ale da się poprowadzić Rajska Lagunę i bez niej. Pamiętaj – to nie jest scenariusz do Zewu – tutaj też trochę straszymy, ale i kładziemy nacisk na akcję, a bohaterowie mogą poczęstować gigantycznego potwora bombą głębinową.

## **Czego się spodziewać?**

Przed nami historia grupki alianckich żołnierzy, którzy z rozkazu Sztabu trafiają na dziką,

zapomnianą przez cywilizację wyspę, gdzie wśród bezkresnego błękitu Pacyfiku. Początkowo zdaje się ona nieskalanym kawałkiem raj, zamieszkałym przez przyjaznych tubylców.

Z czasem jednak okazuje się, że wojna dotarła i tu, a naszym bohaterom przyjdzie stoczyć zacieklą walkę z żołnierzami Imperium Wschodzącego Słońca. Jednak i sama wyspa okaże się mniej rajską niż mogło się to pierwotnie wydawać. Na jaw wyjdzie pradawny pakt łączący tubylców i zagadkową rasę podwodnych istot. Rolą bohaterów będzie nie dopuścić do mariażu prehistorycznej wiedzy i ambicji cesarstwa, co najpewniej zakończy się konfrontacją z przebudzonym, wściekłym, pięćdziesięciometrowym bóstwem.

## Tło

Jest maj 1942 roku. Niepowstrzymana japońska armia odnosi sukces za sukcesem - Pearl Harbor, Hong Kong, upadek Singapuru, Rangun, wkroczenie do Manili, desant na Nowej Gwinei. Łatwo domyślić się, że kolejnym celem ataku będzie Australia. Dowództwo Aliantów, przygotowując się na najgorsze, zaczęło szukać tych wysp południowego Pacyfiku, którym naturalne warunki pozwolą stać się bazami niewielkich grup motorowych łodzi torpedowych, paraliżujących szlaki komunikacyjne wroga. Jedną z interesujących Kwaterę Główną plamek na mapie jest Wyspa Świętego Roberta, niewielka laguna (formalnie kaldera) położona w południowej części archipelagu Wysp Salomona. Już teraz w jej stronę zmierza niewielki oddział mający za zadanie zbadać teren i stwierdzić, czy nadaje się on do założenia bazy. Nietrudno domyślić się, że rola ta przypadła w udziale naszym bohaterom.

## Miejsce akcji

Wyspa Świętego Roberta, to malowniczy atol otaczający wewnętrzną lagunę, chciałoby się rzec tropikalny raj. Położona w południowej części archipelagu Salomonów, z dala od cywilizacji, jak dotąd unikała wszystkich burz historii. Wyspę w większości porasta tropikalny las, ale jest tu i kilka wzniesień w tym też nieaktywny wulkan. Wokół pięknych plaż rozlewa się bezkresny, lazurowy ocean. Gdzieś tam można znaleźć poletka, pracownicy uprawiane przez miejscową ludność. O tak, wyspa jest zamieszkała przez żyjących w zgodzie z naturą szczep, posługujący się własną odmianą jednego z języków papuaskich. Miejscowa ludność jest pokojowo nastawiona wobec przybyszów, być może dlatego, że było ich jak dotąd niewiele. Poza statkiem odkrywców blisko 200 lat temu, kilkoma ekspedycjami geograficznymi oraz misją Franciszkanów funkcjonującą od kilkunastu miesięcy tubylcy nie mieli okazji do kontaktów z otaczającym ich światem. Wciąż żyją tak, jak czynili to ich przodkowie od dziesiątek pokoleń. Nieskalani cywilizacją, wolni od wielkiej polityki.

Pozornie miłe miejsce na wakacje. Jednak traci przy bliższym poznaniu.

Wyspa jest maleńka – wewnętrzny basen laguny ma zaledwie sześć kilometrów średnicy. Dałoby się zwiedzić ją w jeden dzień – ale ciężko przemieszczać się po nierównym terenie, porośniętym dodatkowo przez gęsty, tropikalny las. Miejscowi mają swoje ścieżki, ale nie zdradzą ich tajemnic bohaterom.

## Tajemnica wyspy

Nie jest prawdą zdanie, że cywilizacja omijała Wyspę Świętego Roberta. Nieraz podejmowano próby zbadania i skolonizowania laguny. Jednak statki tonęły, a ludzie ginęli w niewyjaśnionych okolicznościach. Działo się tak, ponieważ tubylcy mieli potężnych protektorów.

Na dnie laguny znajduje się jedno z podwodnych miast zbudowane przez Istoty z Głębin. To prastara rasa złych do szpiku kości, zimnych i skrytych stworzeń władających niepojętą dla ludzkości wiedzą. Tubylcy oddają im **niemal** boską cześć.

Istoty z Głębin z niewiadomych przyczyn od zawsze dążyły tego, by krzyżować się z ludźmi. Owoce takich (nadzwyczaj krótkotrwałych związków) początkowo żyją na powierzchni, ponieważ przy pewnej dozie wyrozumiałości obserwatora są w stanie uchodzić za homo

sapiens. Z czasem jednak doznają przemiany, coraz wyraźniej słyszą zew morza i pewnego dnia dołączają do swych podwodnych przodków.

Tubylcy z Wyspy Świętego Roberta kilka razy do roku „poświęcają” istotom z głębin najpiękniejsze dziewczęta i najprzystojniejszych młodzieńców plemienia które, zabierane są wraz z „Morskimi Panami” do podwodnego miasta. Mężczyźni nie wracają praktycznie nigdy. Kobiety po jakimś czasie odnajdowane są nieprzytomne na brzegu. Zwykle potem okazuje się, że zaszły w ciążę, jednak, szczęśliwie dla nich, nie pamiętają, co się z nimi działo. Dzieci, które później przychodzą na świat, zwykle nie grzeszą urodą, za to nadrabiają inteligencją. Zamieszkują osobną wioskę, gdzie żyją aż do swej przemiany, potem schodzą pod wodę i nikt już więcej ich nie ogląda.

Jednak to nie koniec sekretów. Ponieważ jest też ktoś, komu zarówno tubylcy, jak i Istoty z Głębin oddają prawdziwie boską cześć. To przybyły z gwiazd przedstawiciel potężnej rasy starszej niż czas. Większość jego braci śpi niespokojnym snem, czekając na dzień, gdy gwiazdy będą w porządku, jednak kilku do dziś zamieszkuje rozsiane po dnach oceanów miasta Istot z Głębin. Świat nauki odrzuca ich istnienie, jednak nazwa tych istot przewija się wśród pism szaleńców – Gwiezdny Pomiot Cthulhu.

Imię stworzenia mieszkającego na dnie laguny Św. Roberta jest bardzo trudnym do wymówienia zlepkiem dźwięków, dlatego też oszczędzę Ci ryzyka zwichnięcia języka. Tak czy inaczej – ponieważ stwór większość ostatniego tysiąclecia i tak spał, budząc się jedynie w sytuacjach zagrożenia wyspy, tubylcy mówiąc o nim używają terminu „Śpiący”. I tak właśnie tytułować będziemy go i my.

### **Ostatnie wydarzenia**

Nie tylko Amerykanie spoglądają łakomym wzrokiem na Wyspę Świętego Roberta. Jej strategiczne znaczenie stało się istotne również dla Japończyków. Wyspa jest na tyle duża, by zbudować na niej lotnisko, bardzo potrzebne w tych warunkach. Pamiętajmy – to pierwsza połowa 1942 roku, a zatem lotnisko Henderson Field na Guadalcanal jeszcze nie funkcjonuje.

Po raz pierwszy Japończycy pojawili się na wyspie w połowie lutego 1942 roku, zakotwiczyli w lagunie kilka jednostek i przystąpili do budowy pierwszych instalacji brzegowych – magazynów, koszar, pomostów itp. W tubylcach widzieli jedynie darmową, niewykwalifikowaną siłę roboczą, którą należy zagonić do pracy. Nie spodziewali się ze strony dzikusów żadnego oporu, dlatego też atak, który nastąpił po niecałych dwóch tygodniach, zastał ich zupełnie nieprzygotowanych. Śpiący, Istoty z Głębin i tłum wściekłych tubylców – Japończycy słyną ze swej odwagi, ale widok zapomnianego boga wynurzającego się z odmętów morskich w całym swym upiornym majestacie sprawia, że nawet najdzielniejsi zamierają zdjąć grozą. W ciągu pół godziny wymordowano prawie wszystkich żołnierzy, a jedyny ocalały niszczyciel obsadzony grupą niedobitków pruł z pełną prędkością w stronę Truk.

Na wyspie znajdowała się też misja Franciszkanów. Jak dotąd tubylcy tolerowali ją – misjonarze mieli lekarstwa, wiedzę i kilka budzących zainteresowanie nowinek technicznych. Co miesiąc na wyspę przybijała łódź przywożąca więcej dóbr, zabierająca korespondencję braciszków itd. Miejscowi uczęszczali nawet na msze, chociaż potajemnie dalej oddawali cześć Śpiącemu, czekając właściwego momentu, by pozbyć się zakonników w sposób niebudzący podejrzeń. Japończycy nie dowiedzieli się o misji, dlatego też ośmiodniowa okupacja wyspy w żaden sposób braciszków nie dotknęła. Jednak wydarzenia tej pamiętnej nocy doprowadziły tubylców do amoku. Pijani sukcesem zjawili się i u bram misji z pochodniami i włóczniami. Rzeź trwała krótko, tylko jednemu z Franciszkanów udało się uciec do lasu. Los chciał, że był to ojciec Clifford Delgado - postać istotna dla naszej historii. Tuż przed przybyciem Japończyków na wyspę, ojczulek odkrył miejscowy kult. Oczywiście, nie zna nawet połowy

prawdy, jednak swoje dotychczasowe spostrzeżenia opisał w liście, który napisał do swoich przełożonych. Ci zaś skontaktowali się z OSI.

Po kilku dniach ocalały z rzezi japoński niszczyciel dobił do Truk. W sztabie Cesarstwa nikt nie dawał wiary opowieściom ocalałych. Zagrożony sądem wojennym kapitan popełnił seppuku. Jednak informacje o incydencie dotarły w końcu i do uszu oficerów Jednostki 731 – to japońska formacja odpowiedzialna za najstraszliwsze badania oraz kontakty z nadprzyrodzonym. Doświadczenia prowadzone przez tych „naukowców” są na tyle odrażające, że odbywają się w tajemnicy nawet przed własnym sztabem. Oficjalnie jednostka zajmuje się badaniami biologicznymi, antropologicznymi, chemicznymi – ani słowa o wyciąganiu ludziom mózgów i używaniu ich do sterowania czołgami, ani o nieumarłych żołnierzach.

Tym niemniej oficerowie Jednostki 731 zdołali przekonać dowództwo, że zbiorowe halucynacje członków ekspedycji są efektem wyziewów gazów, ulatniających się podczas ruchów tektonicznych dna laguny. Udało im się również nakłonić dowództwo do kolejnej próby zajęcia wyspy, tym razem jako bazy wodnosamolotów. Oczywiście całemu przedsięwzięciu ma towarzyszyć grupa naukowców Jednostki 731, pod przywództwem taisa (stopień wojskowy odpowiadający pułkownikowi) Kaito Amado, rzekomo w celu zbadania możliwości zastosowania gazów halucynogennych na polu bitwy. W rzeczywistości zadaniem taisa Amado jest nawiązanie kontaktu oraz dobicie targu z Istotami z Głębin.

Japońska ekspedycja dotarła na Wyspę Świętego Roberta w połowie kwietnia 1942. Na bazę wodnosamolotów wybrano niewielką zatoczkę od strony otwartego oceanu. Dowództwo zabroniło budowania instalacji w obrębie laguny, ze względu na ryzyko kolejnych „halucynogennych wyziewów”. Podczas gdy żołnierze i marynarze japońscy budowali pierwsze budynki, wyładowywali i składali wodnosamoloty oraz badali wyspę, naukowcy próbowali wkupić się w łaski miejscowych.

Amerykanie również nie zasypywali gruszek w popiele. Raport ojca Delgado zaintrygował oficerów OSI – alianckiej organizacji wojskowej badającej i zwalczającej zjawiska nadprzyrodzone. Ponieważ Wyspa Świętego Roberta zawsze cieszyła się złą sławą wśród żeglarzy dowództwo wysłał zespół agentów, by zbadali sprawę.

Oficjalnie celem misji jest sprawdzenie Wyspy Świętego Roberta jako możliwej lokalizacji bazy kutrów torpedowych i, w przypadku odnalezienia dobrego miejsca, rozpoczęcie budowy pierwszych instalacji. Nie oszukujmy się – sytuacja aliantów jest bardzo zła i założenie bazy jest podstawowym celem wyprawy. Agenci OSI mogą sobie badać do woli, jednak względy militarne są ważniejsze niż okultystyczne. Lepiej o tym pamiętać.

### **Bohaterowie**

Jest tak jak myślisz – agenci OSI, którzy mają za zadanie zbadać Wyspę Świętego Roberta to właśnie nasi bohaterowie. Możesz stworzyć ich wspólnie z graczami – pamiętaj jedynie, że Office of Supernatural Investigations starannie dobiera rekrutów, więc możesz przydzielić każdej z postaci 20 dodatkowych punktów doświadczenia.

Dla Twojej wygody, by móc zagrać „z marszu” pozwoliłem sobie zaproponować trójkę dzielnych bohaterów, którzy będą w stanie rozwikłać tę zagadkę, jednak jeśli nie przypadną Ci do gustu możesz ich łatwo zastąpić.

Może się zdarzyć, że któryś z bohaterów zginie. I na taką okoliczność jesteśmy przygotowani. Statystyki ojca Clifforda Delgado oraz gunso Toshiro Watanabe są tak przygotowane, by mógł je poprowadzić również któryś z graczy.

## **Przykładowi bohaterowie**

major Victoria Dawson – zahartowany agent i dowódca odpowiedzialny za powodzenie bieżącej misji graczy. Victorii brak frontowego doświadczenia, jednak jej charyzma, zdolności perswazji, intelekt oraz umiejętność słuchania rad sprawiają, że jak dotąd nie zawiodła OSI. Major Dawson swobodnie porozumiewa się w języku japońskim, a jej wiedza okultystyczna pomogła rozwikłać niejedną zagadkę. Warto też wspomnieć, że Victoria przeszła trening kapelana OSI.

Major Dawson to niewysoka okularnica o kasztanowych, krótkich włosach i zielonych oczach. Jest bardzo honorowa i nigdy nie pozwala na złe traktowanie jeńców ani ludności cywilnej.

kapitan Timothy James Sudaar – dowódca trzech kutrów torpedowych biorących udział w misji. Choć nie brak mu bojowego doświadczenia do OSI trafił stosunkowo niedawno. Tim jest doskonałym sternikiem, zdolnym do podejmowania najbardziej brawurowych i szaleńczych akcji. Początkowo nie przysparzało mu to popularności wśród załóg, jednak z czasem zaskarbił sobie ich szacunek i uznanie.

Kapitan Sudaar to wysoki, niebieskooki blondyn. Opalenizna nadaje mu wygląd gwiazdy Słonecznego Patrolu (jednak nie biega w czerwonych kąpielówkach). Warto wspomnieć, że na skutek pobliskiej eksplozji pocisku Tim zrobił się nieco przygłuchy, więc lepiej mówić doń głośno i wyraźnie.

sierżant Francis Barnstein – dowódca oddziału Marines znajdującego się na pokładach kutrów torpedowych. Agentem OSI jest od dwóch miesięcy (dzięki wzorowej postawie podczas walk na Luzonie). Frank to prawdziwa maszyna do zabijania – świetnie walczy, bardzo dobrze strzela, nie brak mu krzepy ani odwagi. Na swoich podkomendnych potrafi drzeć się do utraty tchu, jednak w razie zagrożenia to on pierwszy będzie pędził na ziemię niczyją po rannych.

Frank to naprawdę duże, szerokie w barach chłopisko o dłoniach jak bochny chleba. Odniesiona na Luzonie rana policzka szpeci jego, i tak niezbyt piękną, twarz. To właśnie sprawia, że sierżant Barnstein zdaje się jeszcze bardziej przerażający niż jest w rzeczywistości.

## **Ale... masz jakieś wsparcie?**

Oczywiście.

Do dyspozycji bohaterów oddano zespół trzech kutrów torpedowych typu ELCO PT-103 (tak wiem, pierwsze jednostki tego typu wejdą do służby dopiero 2 tygodnie po opisywanych w scenariuszu wydarzeniach, ale przymknijmy na to oko, policję od realizmu historycznego ponasylamy na siebie innym razem).

Co to jest kuter torpedowy typu ELCO PT-103? To naprawdę duża (około 25 metrów długości) motorówka, zdolna osiągnąć zawrotną jak na morską jednostkę prędkość 40 węzłów (blisko 75 km/h). Załogę stanowi 17 ludzi. Okręt uzbrojony jest w 4 wyrzutnie torped, działko 20mm, 2 podwójne półcalówki Browninga oraz 4 bomby głębinowe.

PT-104, PT-105 i PT-106 oddane do dyspozycji naszych herosów to nowiutkie jednostki wprost ze stoczni. Opisywane wydarzenia będą dla nich chrztem bojowym.

Do dyspozycji naszych bohaterów oddano również drużynę Marines. W jej skład wchodzi trzy czteroosobowe sekcje (1xBAR, 3xM1 Garand) pod dowództwem sierżanta Francis Barnsteina. Ponadto Marines wspierać będzie sekcja rkm Browning 1919 w składzie strzelec i ładowniczy.

Bohaterowie oraz jedna z sekcji Marines podróżuje PT-104. PT-105 przewozi dwie pozostałe sekcje Marines, a na PT-106 przewożona jest sekcja RKM oraz dodatkowa amunicja (pozwalająca na uzupełnienie 5 poziomów amunicji Marines), zapasy, narzędzia itp.

## Cele misji

- Dotrzeć na Wyspę Świętego Roberta.
- Zbadać wyspę jako potencjalną bazę kutrów torpedowych. Szukać miejsc trudnych do dostrzeżenia z powietrza.
- Jeśli wyspa spełni oczekiwania przystąpić do budowy pierwszych budynków oraz pomostu.
- Skontaktować się z ojcem Delgado i zweryfikować jego doniesienia.
- W przypadku napotkania wrogich sił walczyć. Jeśli stosunek sił będzie skrajnie niekorzystny wycofać się.
- Na bieżąco informować Kwaterę Główną przez radio.
- Pod żadnym pozorem nie informować żołnierzy i marynarzy o prawdziwych celach OSI. Jeśli tylko będzie to możliwe nie dopuścić do konfrontacji żołnierzy z nadprzyrodzonym.

## AKT I

### Wprost ze słońca

Nasza historia zaczyna się pewnego późnego majowego popołudnia roku 1942. Słońce powoli zbliża się ku linii horyzontu, skutecznie oślepiając wszystkich pragnących obserwować zachodnią stronę świata. Kutry torpedowe z warkotem silników tną lazurową taflę oceanu, zostawiając za sobą spieniony tor wodny. Wyspa Świętego Roberta pomału wyłania się zza widnokregu – dzika, nieskalana cywilizacją, porośnięta soczystą zielenią dżungli, nad którą górują skaliste szczyty.

To dobry moment, by gracze przedstawili i opisali swoich bohaterów. Warto przy tej okazji przybliżyć cel misji i dać graczom kilka chwil na przedyskutowanie jej założeń. Kiedy poczujesz, że rozmowa zbliża się do końca pora zarządzić test Spostrzegawczości.

Od zachodniej strony, z oślepiającym słońcem za plecami nadlatują dwa A6M2-N Rufe – to wodnosamoloty zbudowane na bazie niesławnego Zero. Zdany test Spostrzegawczości pozwala dostrzec zagrożenie, postawić załogi w stan pogotowia, obsadzić stanowiska przeciwlotnicze, zwiększyć prędkość i rozpocząć uniki. Z pewnością znacznie ciężiej będzie trafić w pędzący, lawirujący i osłaniany przez dwie pozostałe jednostki cel, który pruje w stronę napastnika z całego dobrodziejstwa podarowanego przez stocznnię.

Po trzech rundach samoloty zejda do lotu koszącego, biorąc na cel PT-106. Pora rozdać karty inicjatywy. Najwygodniej będzie, jeśli każdy z bohaterów przejmie kontrolę nad jednym z kutrów torpedowych oraz jego załogą.

Jeśli Rufe zostały dostrzeżone na czas i podjęto odpowiednie kroki, szanse na uniknięcie trafienia rosną – PT trafienia unikającego i pędzącego okrętu wynosi 8. Gorzej, gdy test się nie powiodł i dopiero ryk silników oraz grzechot działek zaalarmują nie dość czujną drużynę – wtedy PT trafienia wynosi zaledwie 4, więc najprawdopodobniej pora oswoić się z myślą o kilku dziurach w kadłubie. Po ostrzelaniu kutra samoloty wyjdą poza zasięg artylerii przeciwlotniczej, by wykonać nawrót i po czterech rundach zaatakować ponownie.

Oczywiście, nasi bohaterowie nie są bezbronni – mają wszak do dyspozycji pokaźny arsenał broni przeciwlotniczych obsługiwanych przez dobrze przeszkolone załogi (nic przy tym nie stoi przeszkodzie, by osobiście rzucili się do działek i karabinów). PT trafienia myśliwca wynosi 6. Załoga atakowanego okrętu ma nieco łatwiej – w ich wypadku PT spada do 4 (w obu wypadkach pamiętaj jednak o karach za niestabilne podłoże oraz ogień automatyczny). Victoria może też spróbować użyć Ogluszania na którymś z pilotów – jeśli jej się uda maszyna nie wyjdzie z lotu koszącego i rozbije się o taflę wody.

Japońskie maszyny odpuszczają, jeśli łącznie odniosą więcej niż dwie rany. W tym wypadku

odleć na zachód, by poza zasięgiem wzroku wykonać zwrot i powrócić na Wyspę Świętego Roberta.

Jeżeli któryś z myśliwców zostanie poważnie uszkodzony (3 rany), to ciągnąc za sobą warkocz dymu poleci wprost do bazy.



Nakajima A6M2-N "Rufe", źródło: wikipedia, licencja domeny publicznej

Może się zdarzyć, że na skutek ataku PT-106 zostanie uszkodzony, zginie kilku załogantów lub też cała jednostka zacznie tonąć. Utrata okrętu utrudni, lecz nie uniemożliwi wykonania misji. Morze jest spokojne, więc część znajdujących się na kutrze osób da się uratować. Możesz postraszyć graczy rekinimi płetwami zbliżającymi się do rozbitków, jednak żarłacz nie powinny atakować. Utrata jednostki i tak jest wystarczająco poważnym utrudnieniem.

### **Podbój Raju**

W blasku zachodzącego słońca nasi dzielni bohaterowie docierają do Wyspy Świętego Roberta. Laguna otoczona jest małymi, skalistymi wysepkami, między którymi pieni się woda. Doświadczeni marynarze od razu poznają w tym znak podwodnych raf. Szczęśliwie jednak udaje się odnaleźć pojedynczy bezpieczny tor wodny na tyle szeroki, że da nim radę przepłynąć średni frachtowiec, a co dopiero niewielkie kutry torpedowe. Udany test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec idealną dla celów misji zatoczkę. Co więcej, jest tam i ujście rzeczki dość szerokiej i głębokiej, by wpłynąć kutrem odrobinę w górę jej nurtu. Co prawda zaledwie na sto metrów (potem robi się zbyt płytko i wąsko), ale to wystarczy by okręty znalazły się pod baldachimem drzew porastających brzegi. W ten sposób nawet najczujniejsze oko ewentualnego pilota latającego nad wyspą ich nie dostrzeże.

Laguna skąpana w poświacie zachodzącego słońca wygląda niczym żywcem wyjęta z widokówki „Szkoda, że Cię tu nie ma”. Taki widok pozwala zapomnieć o grozie wojny, zwłaszcza że Wyspa Świętego Roberta zachwyca feerią egzotycznych zapachów i odgłosów. Jeśli chcesz, puść główny motyw z 1492: Podbój Raju. Bo właśnie do rajy nasi bohaterowie trafili. Nie bój się podkreślać tego na każdym kroku, wyspa Świętego Roberta kusi bohaterów drzewami uginającymi się od owoców, złotą plażą, ciepłym morzem, soczystą zielenią i ptasimi trelami. Wojna? Łatwo o niej zapomnieć.

Noc będzie ciepła, cicha i spokojna, zaś poranek rześki i ożywiający.

Być może bohaterowie boją się, że ich okręty zostały wykryte przez Japończyków. To przejaw zdrowego myślenia, nasi bohaterowie nie wiedzą jednak, że tej nocy, kilkadziesiąt kilometrów na północ od wyspy inny zespół kutrów torpedowych (również poszukujący miejsca na bazę) został rozbity podczas ataku na japoński krążownik. Japończycy sądzą, że zaobserwowane wieczorem okręty drużyny i te zatopione nocą to te same jednostki, więc nie zaprzatają sobie głowy poszukiwaniami. Oczywiście, jeśli oba myśliwce zostały zestrzelone, to i powodów do zmartwień nie ma.

### **Byli sobie odkrywcy I – Niemila niespodzianka**

Rano, gdy będzie już jasno nasi bohaterowie dostrzegą resztki zabudowań w znajdujące się w północnej części zatoki. Być może ich spojrzenie przyciągnie błysk promieni słonecznych odbijających się w odłamku szkła lub w powierzchni jakiegoś metalowego przedmiotu. To miejsce, gdzie Japończycy budowali swą pierwszą bazę, zniszczoną później przez Śpiącego. By jednak dowiedzieć się czegoś więcej należy osobiście pofatygować się na pobożowisko.

Niedaleko brzegu, osadzony na piaszczystym dnie, stoi wrak japońskiego niszczyciela Fubuki. Ponad powierzchnię wody wystają tylko dziobowe i rufowe działo, dwa kominy oraz część nadbudówki. Kilkanaście metrów od plaży odnaleźć można resztki czterech spalonych, drewnianych budynków. Gdzieś tam odnaleźć można dotknięte już rozkładem ciała japońskich żołnierzy. Najgorsza jest jednak upiorna, nienaturalna cisza spowijająca to miejsce. Jeśli bohaterowie trafią na pobożowisko wczesnym rankiem lub pod wieczór nie zapomnij o unoszącej się tuż nad ziemią mgłą, nadającej miejscu jeszcze bardziej niezmierny wygląd.

Czego można się tu dowiedzieć?

- Na brzegu i na pokładzie niszczyciela znajduje się około 20 ciał. Wszystkie ofiary ubrane były w mundury japońskiej armii lub marynarki.
- Sądząc po stadium rozkładu zwłok (test Leczenia, PT 4), wywnioskować można, że do walki doszło około dwóch miesięcy temu.
- Żadna z ofiar nie została zastrzelona (test Leczenia PT 6). Jednak stan ciał nie pozwala określić dokładnej przyczyny zgonów.
- Broń i wyposażenie ofiar zostało rozkradzione.
- Na ziemi leży wiele łusek. Wszystkie pochodzą z japońskiej broni (test Spostrzegawczości PT 4)
- Przyczyną zatopienia niszczyciela jest duża dziura kadłuba, około metra poniżej linii wodnej (test Pływania PT 4), jednak nie jest to efekt trafienia torpedą ani pociskiem artyleryjskim (test Wiedzy Ogólnej PT 4)
- Najprawdopodobniej okręt został uszkodzony dalej od brzegu, tylko jego kapitan skierował nabierającą wody jednostkę w stronę plaży, by osadzić niszczyciela na dnie (test Sprytu lub Pływania jeśli ktoś chce badać dno PT 4)
- Dziobowe działo Fubuki wciąż jest sprawne (test Naprawy PT 4), jednak magazyn amunicji został zalany. Na pokładzie można znaleźć 5 nietkniętych pocisków do dział.
- W nadbudówce, na mostku znaleźć można dziennik kapitański, a w nim opis całej misji (z oczywistych względów ani słowa o ataku, nie ma w nim też nic kierującego podejrzenia na tubylców. Co więcej, piszący przedstawia miejscową ludność jako tchórzliwą i niezdolną do walki). Są tu też mapy, instrumenty nawigacyjne itp. Jeżeli nie korzystasz z zaproponowanych postaci może się zdarzyć, że nikt z bohaterów nie



będzie w stanie ich odczytać – gdyż spisane są po japońsku. W tej sytuacji mogą zostać przetłumaczone dopiero przez Toshiro w Akcie III scenariusza

- Na okręcie znaleźć można trochę narzędzi i lin. Zejście pod pokład (test Pływania PT 4) pozwala odnaleźć jeszcze więcej tego rodzaju towarów. To istotne zwłaszcza, jeśli PT-106 został zatopiony.

## **Byli sobie odkrywcy II – Mieszkańcy raju**

Prędzej czy później nasi bohaterowie napotkają na swej drodze miejscową ludność Wyspy Świętego Roberta. Tubylcy już pierwszego wieczora obserwowali przybijające do brzegu kutry torpedowe, więc mieli parę chwil, by przygotować się na przybycie białych poszukiwaczy.

Taktyka miejscowych? Ta sama co zawsze – uspić czujność gości i czekać na moment, gdy będzie można się ich pozbyć, bez zagrożenia konsekwencjami. Pamiętaj – mieszkańcy wyspy są prości, lecz nie głupi, a działalność misjonarska Franciszkanów nauczyła ich całkiem sporo o zewnętrznym świecie. Na pewno na tyle dużo, by wymyślić jakąś wiarygodną bajeczkę i ukryć szabrowane japońskie dobra.

Gdy bohaterowie rozpoczną eksplorację Wyspy, bardzo szybko grupa tubylców wyjdzie im naprzeciw. Roześmiani, radośni, nie nawykli do kłamstwa i przemocy rośli młodzieńcy i piękne dziewczęta ubrane w spódniczki z trawy, przystrojone girlandami kwiatów. Mieszkańcy raju - tak właśnie powinni odebrać ich nasi bohaterowie.

Miejscowi łamaną angielszczyzną zaproszą bohaterów do swojej wsi, położonej godzinę drogi od miejsca lądowania. Szczęśliwie szlak przez dżunglę jest tu dobrze wydeptany, przez co to raczej spacer niż uciążliwy marsz z maczetami. Niestety, bariera językowa uniemożliwia wydobyć od autochtonów czegoś więcej niż zapewnień o przyjaźni i obietnic wspaniałego przyjęcia w wiosce.

## **Osada**

Po trzech kwadransach marszu dżungla ustąpi miejsca poletkom uprawnym, a po kolejnym kwadransie bohaterowie dotrą do pierwszych zabudowań. Szybko otoczą ich ciekawskie dzieciaki, a po chwili zjawią się i dorośli, by rzucić okiem na gości – wszak to niecodzienny widok.

Starszy wioski odczeka kilka minut (by uniknąć wrażenia pośpiechu), po czym również wyjdzie powitać bohaterów. Towarzyszyć mu będą Gadoa i Tarabi dwójka młodych ludzi, całkiem nieźle mówiących po angielsku, co idealnie predestynuje ich do roli tłumaczy.

Bohaterowie z pewnością będą mieli wiele pytań. Oto czego można dowiedzieć się od tubylców:

- Na wyspie są trzy wioski tego ludu, ta jest najbliżej wybrzeża (Kłamstwo, wioski są cztery, jednak nikt nie wspomina o tej zamieszkałej przez hybrydy)
- Na wyspie była misja Franciszkanów. Wszyscy tubylcy zostali ochrzczeni i potrafią powtórzyć kilka najważniejszych modlitw. Oczywiście, mądry i dobry ojciec Cliff był dobrze znany miejscowym, jednak, niestety, nie żyje (Kłamstwo, choć niezamierzone. Miejscowi nie wiedzą, że ojciec Delgado ocalał i skrył się w dżungli).
- Trzy księżyce temu na wyspę przybyli Japończycy. Pod groźbą broni zagonili miejscowych do pracy. Kilka osób rozstrzelali dla przykładu (Prawda).
- Żołnierze Hirohito odnaleźli też misję Franciszkanów, pozabijali braci i spalili budynki (Kłamstwo. Dobrze wiesz, kto wymordował mnichów).
- Po jakimś czasie na wyspę przybyły okręty pełne żołnierzy w kapeluszach. Doszło do nocnej walki na lądzie i na morzu. Z opisu mundurów (choćby właśnie tych kapeluszy),

jak i flagi bohaterowie mogą wywnioskować, że chodzi o wojska australijskie. Po walce żołnierze odpłynęli (Również kłamstwo, żadnych żołnierzy nie było – ojciec Delgado uczył miejscowych czytać i pisać posługując się gazetami, a tam były artykuły i zdjęcia przedstawiające żołnierzy).

- Killkanaście dni temu skośnoocy żołnierze znów przybyli na wyspę, jednak tym razem od strony otwartego morza. Czasami latają nad dżunglą na stalowych ptaszyskach, jednak w wiosce jeszcze się nie stawili (Prawda).
- Tubylcy boją się Japończyków i nie podniosą przeciwko nim ręki. Zaoferują jednak swoją pomoc przy fizycznych zadaniach związanych z budową załóżka bazy. Oczywiście chcieliby dostać w zamian coś wartościowego, bo ojciec Delgado uczył, że to nie grzech chcieć zapłaty za uczciwą pracę.

Oczywiście, bohaterowie najpewniej będą chcieli rozejrzeć się tu i ówdzie. Doskonale, tego właśnie od nich oczekujemy. W końcu BNi nie rozwiązują zagadek, nieprawdaż?

- Test Spostrzegawczości (PT 4) pozwala dostrzec, że miejscowi posiadają kilka drobiazgów (pasy, stalowe noże, sznury, ozdoby itd.), które z całą pewnością nie zostały wykonane na wyspie. Ba! Cześć z nich (np. ozdobny wachlarz) należała wcześniej do Japończyków! Indagowani tubylcy z zawstydzeniem przyznają, że zabrali trochę rzeczy z pobojoziska. Jednak „kije gromu” zostały zabrane przez Australijczyków. W rzeczywistości broń trafiła do wioski hybryd.
- W większości domów na ścianie wisi krzyż lub obrazek ze św. Franciszkiem w otoczeniu zwierząt. Gdzieśgdzie znaleźć można jednak figurki przedstawiające karykaturalnych, powykrzywianych ludzi o wielkich głowach i wyłupiastych oczach. To oczywiście istoty z głębin, jednak tubylcy nie przyznają się do oddawania im czci. Będą utrzymywać, że to figurki przodków, które mają odstraszać upiory. Z zakłopotaniem przyznają, że ojciec Delgado uczył, by nie bać się złych duchów, jednak zgodził się na zostawienie posążków w domach, bo nie ma nic złego w oddawaniu czci zmarłym.

Wiele zależy od tego, jak bohaterowie potraktowali mieszkańców wioski. Jeżeli z karabinami w dłoniach przeczesali chałupę po chałupie, niech nie liczą na wsparcie tubylców. Jednak jeśli odnosili się do miejscowych z szacunkiem, mogą wtedy liczyć na ich pomoc w walce z Japończykami.

Dlaczego tubylcy mieliby wesprzeć bohaterów? To proste – mieszkańcy wioski nie wiedzą jeszcze, że tym razem Japończycy przybyli na Wyspę Świętego Roberta, by paktować z Istotami z Głębin. Sądzą, że wkrótce znów powtórzy się sytuacja z przymusową pracą i rozstrzelaniami. Dlatego też sytuacja w której dwie grupy przybyszów wyzyna się nawzajem jest idealna (i oszczędzi tyle pracy wodnym panom). Autochtoni nie podniosą ręki na Japończyków, ale z chęcią zapewnią przewodników, wskażą najlepsze leśne szlaki i miejsca, z których można bezkarnie obserwować wrogą bazę.

Zwiadowcy (najlepiej jeden z naszych bohaterów w towarzystwie miejscowych przewodników) wysłani by obserwować japońską bazę wrócą po czterech godzinach, niosąc z sobą isticie hiobowe wieści. Wróg jest liczny i dobrze zorganizowany. Jeśli odkryje obecność drużyny na wyspie, szybko zamieni jej życie w koszmar. Trzeba uderzać teraz, zaraz, natychmiast. Wszystko inne musi poczekać.

### **Nocne boje**

Przed naszymi graczami z pozoru niewykonalne zadanie, jednak pewnie wiesz jak to z tymi pozorami jest – lubią mylić. Śmiały, przeprowadzony pod osłoną nocy, zsynchronizowany atak z morza i lądu ma bardzo duże szanse powodzenia. Pamiętaj – Twoi gracze mogą nie znać się na sprawach wojskowych, jednak ich bohaterowie znają się na nich doskonale. Dlatego też nie

wahaj się, by przekazać kilka wskazówek i ostrzec przed planami, które mogą zakończyć się masakrą.

I jeszcze jedno – droga przez dżunglę, to nie przelewki – jeśli bohaterowie byli dobrzy dla tubylców, ci dostarczą im przewodników. W przeciwnym razie grupa piesza będzie musiała przebijać się przez dżunglę i narazi się na konieczność zdania testu wigoru, aby uchronić się przed nabyciem poziomu zmęczenia. Autochtoni chętnie wskażą też drogę na szczyt skarpy górującej nad obozem Japończyków – rozstawiony tam rkm będzie mógł razić cele położone na całym terenie bazy – oczywiście, jeśli ktoś te cele oświetli flarami.

W obozie stacjonuje ponad 60 ludzi. Blisko połowa z nich nie jest żołnierzami – to piloci, technicy, inżynierowie – osoby nieuzbrojone i nienawykłe do nocnych strzelanin. Personel rozmieszczony jest w rozsianych po terenie bazy barakach, magazynach itd. Ponadto przy brzegu

zacumowano 6 wodnosamolotów A6N2-N – jak zapewne jesteś w stanie się domyślić, nocą, podczas bezpośredniej walki nie stanowią żadnego zagrożenia. U wejścia do zatoczki zakotwiczyła też Yokohama – spory (ok 6000 ton BRT) japoński statek z zaopatrzeniem. To ona jest głównym zagrożeniem dla kutrów torpedowych – na wielu frachtowcach montowano lżejsze działa i szybkostrzelne działka przeciwlotnicze, a Yokohama nie jest wyjątkiem.

Ponadto, kilkadziesiąt metrów w głąb lasu znajduje się barak na co dzień zajmowany przez taisha Kaito Amado i kilku „naukowców” jednostki 731. W chwili ataku budynek będzie pusty, ponieważ jego mieszkańcy zaledwie kilka godzin wcześniej wyruszą w głąb lądu, by zabiegać o spotkanie z Istotami z Głębin.

Najlepiej byłoby, gdyby jako pierwsze uderzyły kutry torpedowe, najpierw torpedując Yokohamę, a później otwierając ogień pociskami zapalającymi w stronę drewnianych zabudowań. Gdy na brzegu rozpęta się piekło i chaos, do walki powinni wejść Marines, poruszając się wśród budynków, likwidując co bardziej zorganizowane grupy obrońców. Proste? W teorii.

Oczywiście gracze mogą próbować rozegrać to inaczej, chwali im się to. Jednak jedno jest naprawdę pewne – tylko równoczesny atak z lądu i z morza niesie za sobą szansę powodzenia. Jeśli Marines uderzą zbyt wcześnie, obrońców wesprą działa Yokohamy. Gdy kutry zaatakują zbyt pochopnie, żołnierze na brzegu będą mieli czas na otrząśnięcie się z zaskoczenia i piechotę morską przywita grad pocisków.

Jeśli gracze chcą, by część marynarzy również włączyła się do walki między zabudowaniami da się to zrobić. Na każdym z kutrów znajduje się 5 karabinków M1 Carabine (na potrzeby grupy abordażowej), wiesz więc ilu ludzi da się uzbroić.

### **Atak z morza**

Pędzące z maksymalną prędkością kutry powinny wziąć na cel Yokohamę. Ciężko ją dostrzec w ciemności, ale test Spostrzegawczości (PT 6) pozwala dostrzec zarys jej sylwetki. Jeśli się nie uda, trzeba będzie wystrzelić racę oświetlającą, jednak to da załodze czas na przygotowanie dział, więc w konsekwencji akcja stanie się bardziej ryzykowna.

Trafienie dużego, nieruchomego celu torpedą to niezbyt trudne zadanie (PT 4).

Przeciwko bohaterom obróć się wyloty dwóch dział 75mm (dziobowego i rufowego) oraz jedno sprzężone działko 25mm. Jeśli atak rozegra się w ciemności, załoga będzie miała szansę oddać po jednym strzale z każdej broni. Biorąc pod uwagę mrok, zaskoczenie i szybkość napastników, PT trafienia kutra wynosi 10. Najprawdopodobniej zatem, choć błyski wystrzałów, gwizd pocisków, pociski smugowe tnące mrok, rozbryzgi wody itd. będą sprawiać wrażenie ryzyka, to pozostaną jedynie efektami specjalnymi.

Gdy bohaterowie będą korzystać ze światła rac, sytuacja przedstawi się podobnie – PT

trafienia kutrów to w dalszym ciągu 10 (napastnicy zostaną poza granicą światła), z tym że obsada dział będzie miała 3 rundy na prowadzenie ognia, rośnie więc ryzyko.

Trafiona torpedą Yokohama błyskawicznie staje w ogniu, oświetlając tym samym scenę walki. Załoga opuszcza statek, skacząc do wody. Po kilkunastu minutach płomień ogarnął ładunek bomb, które eksplodują, łamiąc kadłub statku w połowie.

Po zatopieniu frachtowca kutry będą mogły bezkarnie ostrzeliwać zabudowania (oraz samoloty, jeśli taka wola), pora zatem rozpocząć szturm Marines.

### **Atak z lądu**

Do dyspozycji mamy 3 sekcje liczące po 4 Marines. Podczas walki każdy z graczy (nawet jeśli jego postać nie bierze udziału w starciu) powinien objąć kontrolę nad 1 sekcją. Jeśli PT-106 uniknął zatopienia podczas ataku myśliwców, do dyspozycji jest również sekcja rkm Browning. Przydziel go graczowi prowadzącemu sierż. Barnsteina.

Ponadto każda z sekcji ma do dyspozycji 3 zielone flary (to taka pirotechniczna pochodnia, emitująca światło). Po zapaleniu można nimi rzucać tak, jak granatami. Choć same w sobie nie zadają żadnych obrażeń, to można ich używać do wskazywania celów załogom kutrów. Przyjmijmy, że jeśli flara zostanie rzucona w jakieś miejsce, to na początku następnej rundy któryś z kutrów położy w tym miejscu ogień zaporowy (rzuć k6 - 1-2 - działko 20mm, 3-6 karabin maszynowy).

Pamiętaj – przy tak niewielkich siłach napastników, część Japończyków i tak da radę uciec do lasu. I o to nam właśnie chodzi, być może te niedobitki również będą miały ważną rolę do odegrania w naszej opowieści.

### **Prowadzenie starcia**

Walka powinna być brawurowa i nieco chaotyczna. Pole widzenia będzie mocno ograniczone, być może budynki staną w ogniu, ze wszech stron wyskakiwać będą niewielkie grupy Japończyków w różnych stadiach umundurowania. Jedyne miejsce, gdzie skośnookim żołnierzom uda się stawić nieco bardziej zorganizowany opór będzie budynek dowodzenia – tutaj do walki stanie 10 żołnierzy pod rozkazami dowódcy bazy (figura). Ponieważ miejsce to jest osłonięte przez inne baraki, ostrzał z morza nie będzie możliwy, a to oznacza ciężką walkę, tym bardziej, że broniący się w tym budynku Japończycy nie dadzą się pojmać żywcem.

Po zdobyciu budynku dowodzenia walki ustaną, a niedobitki zaszyją się w lesie. W ręce graczy wpadną wszystkie zabudowania oraz kilku rannych jeńców. Przeliczenie ciał i porównanie ich ilości z zeznaniami pojmanych wykażą, że do dżungli uciekło nie więcej niż 10 żołnierzy.

Na tym kończy się akt pierwszy. Rozdaj Punkty Doświadczenia.

## **Akt II**

Druga opowieść osadzona na Wyspie Świętego Roberta zaczyna się tam, gdzie skończyła się pierwsza – wśród dymiących jeszcze resztek zabudowań japońskiej bazy wodnosamolotów. Teraz, gdy zagrożenie ze strony wroga znacznie zmalało, można zająć się właściwymi celami misji – w tym i sprawdzeniem co się stało z ojcem Delgado.

Pora zmienić nastrój naszej opowieści. Dodajmy nieco horroru do tej rajskiej scenarii.

### **Pobojowisko**

Dżdżysty świt zastaje naszych bohaterów na polu bitwy. To odpowiednia pora, by opatrzyć rannych i przygotować ich do transportu, należy też zastanowić się, co zrobić z jeńcami, z których większość doznała mniej lub bardziej poważnych obrażeń. To niezły dylemat – Japończycy będą tylko zawadzać, ale z drugiej strony – czy honorowi bohaterowie dopuszczają

do wyrządzenia krzywdy bezbronnym?

Jakie owoce przynieść może lustracja poboju oraz przepytywanie jeńców?

- Bardzo zastanawiający jest wybór lokacji bazy. Zatoczka wychodzi wprost na otwarty ocean, co przy burzliwej pogodzie całkiem uniemożliwiłoby ruch statków z zaopatrzeniem i wystawiałoby na zagrożenie zacumowane wodnosamoloty. Wewnątrz laguny odnaleźć można masę lepszych, osłoniętych, lepiej ukrytych miejsc. Jeńcy mogą zeznać, że za wyborem lokalizacji optował, pełniący de facto rolę dowódcy, taisa Kaito Amado.
- Do niewoli trafiło łącznie 7 Japończyków (tylu się poddało – zakładam, że bohaterowie nie zabijają jeńców, prócz tej siódemki są jeszcze ci wyeliminowani przeciwnicy, którzy zdali test wigoru). Ich rany nie są śmiertelne. Tylko jeden z nich jest żołnierzem. Dwóch kolejnych to piloci wodnosamolotów. Jest tu też jeden mechanik i trzech inżynierów. Ich usługi mogą być pomocne podczas budowy bazy kutrów torpedowych.
- Taisa Kaito Amado nie ma wśród zabitych. Jeńcy z chęcią zeznają, że oficer ten, wraz z czwórką pomocników z jednostki 731 dzień wcześniej wyruszył w głąb wyspy. Wzięci do niewoli Japończycy wskażą również położenie baraku, w którym mieszkał i pracował taisa Amado. Jeśli żaden z Twoich bohaterów nie mówi po japońsku przyjmijmy, że jeden z japońskich pilotów włada łamaną angielszczyzną.
- W budynku dowodzenia znaleźć można osobiste rzeczy komendanta bazy, trochę map oraz rozkazy, które wyraźnie stawiają taisa Amado na czele ekspedycji.
- W ręce bohaterów wpada też dużo broni, amunicji, granatów oraz mniej morderczego wyposażenia. To ostatnie znacznie ułatwi przyszłe prace budowlane. Niektórzy bohaterowie mogą też wpaść na pomysł uzbrojenia i przeszkolenia tubylców. My wiemy, że to nie najlepszy pomysł, ale na razie tego nie sugeruj.
- Żaden z jeńców nie wie o poprzedniej ekspedycji na Wyspę Świętego Roberta. Wiedzą jednak, że budowali bazę od strony otwartego oceanu ponieważ dno laguny jest niestabilne tektonicznie i istnieje ryzyko uwolnienia jakichś gazowych wyziewów.

### **Barak taisa Amado**

Drzwi do budynku są wprawdzie zamknięte, ale nie jest to problem, którego nie dałoby się rozwiązać kilkoma kopniakami. Wnętrze pomieszczenia przedziela ozdobny, papierowy parawan. Po lewej stronie odnaleźć można 4 leżące na podłodze maty, trochę osobistych rzeczy, materiały piśmiennicze itd. Tutaj rezydowało 4 żołnierzy jednostki 731 ochraniających taisa Amado. Wnętrze, choć urządzone skromnie i tak znacznie przewyższa standard, w którym żyli pozostali mieszkańcy bazy.

Po prawej stronie znajduje się kącik taisa Amado, również urządzone skromnie, lecz ze smakiem. Pod oknem leży mata, przy niej niski stolik, jest tu też ozdobny zestaw do parzenia herbaty oraz gry w GO, jednak sądzę, że naszych bohaterów najbardziej zainteresuje spora, pokryta laką skrzynka. Jej zawartość rzuca więcej światła na przyczyny bytności Japończyków na wyspie.

### **Co jest w skrzynce?**

- Kilka fotografii przedstawiających niewysokiego, krótko ostrzyżonego, noszącego okulary w okrągłych, czarnych oprawkach Japończyka o cienkim wąsie. Sprawia wrażenie zimnego i wyrachowanego człowieka, któremu źle patrzy z oczu. Część zdjęć przedstawia bohatera w otoczeniu rodziny, na kilku nosi mundur lub jest ubrany w laboratoryjny kitel, na jednym przywdział samurajską zbroję. Jeńcy są w stanie potwierdzić, że to taisa Amado.
- Kopia chińskiego manuskryptu z odręcznymi notatkami w języku japońskim. To fragment niesławnego „Tekstu z R'lyeh” zdobytego przez Jednostkę 731 w Chinach.

Notatki na marginesie to amatorskie próby tłumaczenia wykonanego przez taisha Amado. Przetłumaczone są cztery fragmenty. Pierwszy odnosi się do pochodzących z kosmosu skrzydlatych istot o mocnych szczękach i ostrych szponach, które mogą unieść człowieka i zaciągnąć go do gwiazd, przed oblicze Tego Którego Imienia Nie Można Wymawiać. Drugi mówi o dużych jak pięść inteligentnych chrząszczach, które mogą zamieszkać w głowie człowieka, zmuszając go do najohydniejszych czynów. Trzeci opisuje żyjących na dnie oceanów, oddających cześć ojcu Dagonowi ryboludzi, o zimnych, złych, wyłupiastych oczach, szarzielonej, grubej skórze i długich, szponiastych łapach. Czwarty fragment dotyczy istniejących poza czasem, nieśmiertelnych ogarów, o wychudłych ciałach pokrytych palącym śluzem. Dla nas najbardziej interesujący jest fragment trzeci, dotyczący Istot z Głębin. Oczywiście, jeśli gracze widzieli już figurki w wiosce tubylców mogą dopatrzeć się podobieństwa, jednak nie jest ono tak oczywiste – wszak rzeźby wszystkich ludów papuaskich mają mocno zaburzone proporcje ciała.

- Mapa wyspy wraz z naniesionymi lokalizacjami trzech tubylczych wiosek.
- Wyniki pomiarów głębokości dna morskiego wokół wyspy. Co ciekawe – laguna jest bardzo głęboka – to nietypowe, zwykle basen wewnętrzny ma zaledwie kilka metrów głębokości.

### **Misja Franciszkanów**

Sądzę, że bohaterowie dotrą na miejsce prędzej czy później. Niestety, niewiele można się tu dowiedzieć. Budynki zostały spalone aż do fundamentów, nie ocalały żadne notatki, zapiski, dowody. Jest tu kilka rozrzuconych ciał w zaawansowanym stadium rozkładu (to Franciszkanie). Test leczenia (PT 4) potrafi wskazać z całą pewnością, że nie zostali zastrzeleni. To wszystko, czego można się tu dowiedzieć.

### **Ojciec Delgado jak sądzę**

W drodze powrotnej z misji Franciszkanów, gdzieś na wijącej się przez dżunglę wąskiej ścieżce, bohaterowie usłyszą za sobą wołanie o pomoc. I to po angielsku. W stronę naszych herosów, ogromnymi susami pędził będzie ubrany w resztki sutanny mężczyzna o aparycji Robinsona Crusoe. Za nim z chaszczy wypadnie 6 brzydkich jak nieszczęście, uzbrojonych w włócznie dzikusów. Walka może wydawać się prosta – tubylcy przyszli z zaostrzonymi badyłami na strzelaninę, jednak taka nie będzie. Na widok broni palnej autochtoni skryją się w gąszczu i pod jego osłoną będą starali się okrążyć drużynę, by w odpowiednim momencie uderzyć z kilku stron naraz. Są na swoim terenie, znają każdą dziurę w ziemi, a gęsta dżungla ułatwia im zbliżenie się na odpowiednią odległość. Na dodatek ich przywódca jest figurą. Jeśli ponad połowa napastników padnie w boju, reszta czmychnie w leśny gąszcz.

Już choćby pobieżny rzut okiem na ciała napastników zdradza, że znacznie różnią się od większości tubylców. Są brzydki, mają wyłupiaste oczy, a ich skóra jest znacznie grubsza niż u zdrowych ludzi, ba nabrała również lekko szarawego odcienia. Jeśli przywódca dzikusów padł w boju można zauważyć, że po bokach szyi ma znamiona, przypominające blizny po pazurach. W rzeczywistości są to zaczątki rozwijających się skrzeli.

Uciekinier, bardzo osłabiony i wyniszczony życiem w dżungli słabym szeptem przedstawi się jako ojciec Delgado. Nie trzeba być lekarzem by dostrzec fatalny stan zakonnika. Konieczne będzie jak najszybsze zabranie go do bazy.

### **Kilka chwil wytchnienia**

Drogi Mistrzu Gry, prze Tobą i Twoją drużyną kilka dni wytchnienia, podczas których ojciec

Delgado będzie dochodził do siebie. Zajmie mu to wiele czasu – załabnie już w drodze do bazy, gorączka skoczy mu do 41 stopni, zacznie majaczyć. Kontakt z nim będzie niemożliwy. To jakaś tropikalna choroba. Powrót do zdrowia zajmie zakonnikowi 2 tygodnie (skuteczne użycie mocy leczenia skraca ten czas o połowę). Cztery dni przed pełnym powrotem do zdrowia ojciec Delgado odzyska przytomność i będzie w stanie podzielić się z drużyną swoimi odkryciami.

Co robić w tym czasie? No cóż, ciężka fizyczna praca sama się nie wykona. Absolutne minimum to pomost dla łodzi, magazyn zaopatrzenia, barak dla załóg okrętów oraz drugi dla Marines oraz budynek dowodzenia. Przydałby się też barak dla jeńców, kuchnia, lazaret, warsztaty, magazyn torped i bomb głębinowych – ale to może poczekać. Na szczęście w tym klimacie budynki nie muszą być nadzwyczaj wytrzymałe, więc budowa będzie poruszać się szybko. Nieocenionym źródłem pomocy okazał się japoński inżynierowie – mają doświadczenie przy tego rodzaju pracach.

Być może w przedsięwzięciu wezmą też udział tubylcy – rąk do pracy nigdy dość, jednak wtedy Istoty z Głębin poznają dokładny rozkład budynków, pomieszczeń i tak dalej.

Przyjmijmy, że w ciągu pierwszego tygodnia powstanie pomost, budynek dowodzenia, dwa baraki i magazyn. Jeśli drużyna pozyska pomoc japońskich inżynierów lub tubylców, to dołoż do tego też kuchnię i mesę. Jeżeli ojciec Delgado będzie wracał do zdrowia pełne dwa tygodnie, to da się zrealizować cały plan.

Pod warunkiem, rzecz jasna, że bohaterowie dysponują narzędziami.

Wręcz graczom szkic okolicy bazy i poproś, by sami zaznaczyli gdzie stoją poszczególne budynki. Zachowaj ten rysunek, jeszcze nam się przyda.

Oczywiście pamiętaj, by nieco zmienić nastrój naszej opowieści. Niebo skryło się za warstwą chmur, cały czas zacina nieprzyjemny deszcz, który sprawia, że wszystkie roboty budowlane mają w sobie coś z taplania się w błocie. Nocami słychać odgłosy ruchu w ciemności, tuż poza granica światła. Gdzieś tam błysną ślepią. Wszyscy mają uczucie, że są obserwowani. Czasami widuje się tubylców z daleka przyglądających się pracom, zaś patrole meldują o świeżych śladach bytności Japończyków na wyspie.

### **Co w tym czasie porabia taise Amado?**

Oficerowie Jednostki 731 zwykle nie mają oporów, by brać sprawy w swoje ręce. Tak jest i z naszym antybohaterem – już po nocnej bitwie zdołał przekonać o swych zamiarach starszego jednej z wioski i w ten sposób doprowadził do spotkania z przedstawicielem Istot z Głębin. Wtedy też przedstawił swoją ofertę – w zamian za dostęp do pradawnej wiedzy, Japonia pozostawi Wyspę Świętego Roberta w spokoju i dopilnuje, by niczyja (a zwłaszcza amerykańska) stopa na tym lądzie nie stanęła. To ciężkie warunki i emisariusz poprosił o dwa dni do namysłu, jednak ostatecznie pakt został zawarty.

Na początek Istoty z Głębin poddały przemianie czterech żołnierzy towarzyszących Kaito Amado. Rezultaty są imponujące – to wielki krok w stronę formuły super żołnierza. Obiekty poddane doświadczeniom obcych znacznie zwiększyły swoje możliwości fizyczne, nie tracąc przy tym kwalifikacji intelektualnych. Problemem jednak jest przemiana dłoni uniemożliwiająca używanie broni palnej.

Jednak nie dość tego, japoński oficer dostał również próbkę jaj głębinowych robaków hodowanych przez Istoty z Głębin. Gdy takie jajo zostanie złożone w ciele niedawno zmarłego człowieka wykluwa się larwa, która przegryzając się przez kolejne tkanki zmierza ku mózgowi nosiciela. Tam zagnieżdża się i przechodzi stopniową przemianę w dorosłego osobnika. Co najważniejsze – gdy już pasożyt rozgości się w czaszce ofiary, może przejąć kontrolę nad jej doczesnymi szczątkami. Rezultatem jest żywy trup, obdarzony szczątkową świadomością, który wykonuje przekazane myślą rozkazy swojej „królowej”. Istoty z Głębin przekazały też

wydzielane przez królową robali feromony – dzięki temu możliwe jest kierowanie żywymi trupami.

Taisa Amado zaraził kilkanaście ciał ofiar nocnej strzelaniny (jeśli bohaterowie pochowali zmarłych, udało mu się odnaleźć dość topielców z Yokhamy) i teraz czeka aż larwy zagnieżdżą się w martwych mózgach. Na szczęście dla naszych bohaterów, ten proces zajmuje kilka kolejnych dni.

### **Przebudzenie ojca Delgado**

W końcu nadchodzi chwila, gdy ojciec Delgado budzi się ze śpiączki. Jeśli podczas dotychczasowych przygód, któryś z bohaterów graczy opuścił ten łez padół, to zakonnik może go zastąpić. Choć jeszcze bardzo wycieńczony (2 poziom wycieńczenia, co rano test wigoru – zdany zmniejsza wycieńczenie o 1), Franciszkanin może dołączyć do drużyny. Z chęcią też podzieli się swą wiedzą, w końcu to jego list zainteresował OSI Wyspą Świętego Roberta.

Co wie ojciec Delgado?

- Tubylcy stadnie przybywali na wszystkie nabożeństwa, jednak nie odeszli od swych dawnych zwyczajów religijnych. Pilnowali tylko, by księża tego nie widzieli.
- Miejscowy kult oddaje cześć bogom snu i morza. Z pewnością na wszystkich instrumentach religijnych pojawiają się piktogramy symbolizujące sen i morskie fale. Tubylcy utrzymują, że ich przodkowie wywodzili się z dna Pacyfiku. Zakonnik sądzi, że izolacja wyspy i nieświadomość istnienia cywilizacji poza nią pchnęła tych ludzi do wiary, że życie musi pochodzić z otaczającego ich bezkresu oceanu.
- Tubylcy nie budują łodzi i nie łowią ryb - ewenement wśród ludów Oceanii. Być może stoi za tym przekonanie o świętości morza.
- Główne miejsce kultu to jeziorko otoczone wzgórzami. Tam, kilka razy do roku odbywa się ceremonia, podczas której wybrani spośród tubylców oblubieńcy, przystrojeni kwiatami zanurzają się w wodzie. Nie wypływają. Ojciec Delgado był ukrytym świadkiem takiej uroczystości – nastrój jest radony, wręcz weselny, jest wielka ucztą i tańce.
- Zakonnik uważa, że cała ta ceremonia z jeziorkiem to mistyfikacja. Przy brzegu płoną ogniska, kłęby dymu unoszą się tuż nad taflą wody i najprawdopodobniej pochłonięte przez wodę, to tylko trik. Zakonnik spotkał jedną z oddanych jezioru dziewcząt kilka tygodni po uroczystości całą i zdrową, sądzi zatem, że ceremonia jest tylko jakąś sztuczką, mającą jedynie symboliczny wymiar.
- Ojciec Delgado wie też, że wśród tubylców bardzo często rodzą się zdeformowane dzieci. Duchowny sądzi, że to wynik anomalii genetycznej, być może wynikającej z niewielkiej liczby mieszkańców wyspy i braku świeżej krwi.
- Mutanci, jak określa ich zakonnik (w jego ustach nie ma to negatywnego wydźwięku), zamieszkują ukrytą wśród wzgórz czwartą wioskę, o której tubylcy nie wspominają nigdy przyjeźdnym.
- To właśnie mutanci napadli na misję i wymordowali pozostałych zakonników. To również oni tropili mnicha w dżungli i to właśnie z nimi bohaterowie starli się kilka dni temu.

Jak zatem widzisz ojciec Delgado dokonał kilku istotnych obserwacji, jednak nie wyciągnął z nich właściwych wniosków. Pamiętajmy – zakonnik jest racjonalistą i wierzy w naukowe wyjaśnienie faktów. Nasi bohaterowie służą w OSI i wiedzą, że są na tym Świecie rzeczy, których nie pokazują na lekcjach biologii. Miejmy zatem nadzieję, że domyślili się więcej niż ojciec Delgado, potem im się to przyda.

Co jeśli teraz nasi bohaterowie zechcą wycisnąć coś więcej z tubylców? No cóż, teraz wszyscy



miejscowi wiedzą już o pakcie taise Amado i Istot z Głębin, zatem nabiorą wody w usta. Zastosują przy tym swą ulubioną taktykę – zgrywanie głupich dzikusów. Owszem, mogą przyznać, że oddają cześć duchom morza – ale nie powiedzą co to za duchy. Jasne, wierzą w boga snu – ale co z tego? Tak, są uroczystości oddania wodzie pięknych dziewcząt – ale one potem wracają całe i zdrowe i nikt nie wie, jak to się dzieje. To prawda, rodzą się zdeformowane dzieci – zamieszkują osobną wioskę, bo przynoszą pecha i ogólnie nikt nie lubi ich towarzystwa, jednak dopuszczani są do udziału w ceremonii, bo też mają prawo czcić duchy wody. Może to Japończycy wymordowali zakonników, a może mutanci – trudno powiedzieć, bo przecież żaden z tubylców tego nie widział. W ostateczności tubylcy mogą zgodzić się wskazać lokalizację wioski hybryd, ale to żaden sukces, bo ojciec Delgado też ją zna.

### **Ukryta Wioska**

Najpewniej bohaterowie w końcu tu dotrą, choć nie jest to miejsce, które łatwo znaleźć. Marsz przez dżunglę jest długi i uciążliwy, oczywiście – istnieje ścieżka, ale bez pomocy tubylców nie da się jej znaleźć.

Tubylcy, na widok wyłaniających się z lasu bohaterów uciekną. Najprawdopodobniej nie da się ich odnaleźć, jednak daje to bohaterom możliwość zlustrowania wszystkich chat bez obaw, że ktoś będzie się sprzeciwiał.

Czego można się tu dowiedzieć?

- We wsi znajduje się kilkanaście domów, każdy z nich zamieszkuje po kilka osób. Na oko można ocenić, że rezyduje tu blisko sto hybryd.
- Wokół wioski nie ma żadnych pól, brak tu też dowodów, że mieszkańcy wytwarzają jakąkolwiek żywność, co prowadzi do prostej konkluzji – dziwadła są zaopatrywane w pokarm przez pozostałą część wyspiarzy.
- Około dwustu metrów od zabudowań, u zbocza góry odnaleźć można sadzawkę – to w niej młodzi ludzie składani są w ofierze wodnym panom. Woda w niej jest zaskakująco zimna, słona i najwyraźniej bardzo głęboka – na środku jeziora nie da się wyczuć dna.
- Wokół jeziora stoi 6 kamiennych rzeźb przedstawiających Istoty z Głębin. Figury są naturalnych rozmiarów, wykonali je tubylcy dość wiernie oddając wygląd swych wodnych panów. W pobliskiej skale wyryto obrazy ludzi oraz Istot z Głębin składających pokłony znacznie większej sylwetce. Całość ozdobiona jest motywem fal.
- Jeżeli bohaterom uda się pojmać którąś z hybryd, to ciężko będzie się z nią porozumieć – sprawia wrażenie osoby bardzo ociężałej intelektualnie. Ale może przyznać, że oddają część morza i pewnego dnia do niego wrócą. Przyzna się też do zabrania japońskiej broni z pobojuwiska wokół Fubuki i wskaże jedną z kryjówek.  
Jeśli bohaterowie wezmą hybrydę do niewoli, ta będzie starała się zbiec. Jeśli bohaterowie nie będą osobiście pilnować więźnia to uda jej się to w noc ataku na bazę bohaterów, czym tylko pogłębi chaos tych deszczowych chwil.

### **Nocni goście**

Nadszedł w końcu ten moment, w którym Istoty z Głębin decydują się na bezpośrednią konfrontację z naszymi bohaterami. Najbliższej nocy rozpęta się wielogodzinna ulewa tłumiąca wszelkie odgłosy, a widoczność spadnie niemal do zera. Wodni Panowie wybiorą właśnie tę chwilę, by uderzyć. Wraz z nimi, od strony lądu zaatakują żywe trupy z hodowli taise Amado, dowodzone przez jednego z jego, już przemienionych, ludzi.

- Około godziny 21 rozpocznie się ulewa – jedna z tych udowadniających, że mamusia natura potrafi być naprawdę paskudna, jeśli tylko zechce. Szczęśliwie – prócz ściany wody walącej się na głowę – naszym bohaterom oszczędzone zostaną takie atrakcje jak pioruny, sztorm, czy wichura. Tym niemniej – wszystkie testy nasłuchiwania obarczone

- zostaną karą -2, pamiętaj też o zwyczajowej karze za mrok.
- W tym samym czasie jeden z przybocznych Amado przebudzi żywe trupy i ruszy w stronę obozu bohaterów, przemarsz zajmie wynaturzeniom około 5 godzin.
  - Tropem żywych trupów podążą ukrywające się w dżungli niedobitki Japończyków dowodzone przez gunso Toshiro Watanabe. Żołnierze sami jeszcze nie wiedzą co zrobić – bo najwyraźniej kończy się wojna Japonia vs Ameryka, a zaczyna ludzie vs potwory.
  - Po godzinie 23 jeden z wartowników (bohaterowie pamiętali o wartach, prawda?) odkryje, że ktoś włamał się do budynku dowodzenia i uszkodził radio. Jeśli bohaterowie nocują w budynku dowodzenia, z pewnością spłoszą sabotażystę, który zniknie w ciemności (w zasadzie to w wodzie, ale nie mów tego graczom) zanim ktokolwiek zdąży oddać doń strzał. Napastnik, choć ludzkiego wzrostu, z pewnością był masywniejszy niż przeciętny człowiek. Jeśli wszedł do budynku pozostawił też po sobie ociekające błotem odciski szponiastych stóp i łap.
  - O godzinie 0:20 odnaleziona zostanie ciało jednego ze strażników pełniących wartę nieopodal łodzi, przyczyną zgonu będzie uduszenie, po dokładniejszym obejrzeniu zwłok okaże się, że dłonie dusiciela były znacznie większe niż ludzkie.
  - 22 minuty po pierwszej przez szum deszczu da się słyszeć wystrzały, to jeden z marynarzy dostrzegł jakiś ruch w wodzie i otworzył ogień. Nie trafił nikogo. Jeśli któryś z bohaterów będzie wyjątkowo odważny (lub głupi) i zanurkuje przy łodziach odkryje, że śruby kutrów zostały oplecione wyjątkowo mocnymi wodorostami, uniemożliwiającymi ich obrót. Tym samym jednostki są chwilowo unieruchomione, co w przyszłości może okazać się fatalną niespodzianką. Jednak wiedza ta ma swoją cenę – nurkujący bohater, już podczas wynurzania, poczuje na swej łydce stalowy uścisk i aby wypłynąć na powierzchnię, będzie musiał zdać przeciwstawny test siły. Przypomnij sobie reguły tonięcia z podstawki do SWEPL.
  - 15 minut po drugiej z mroku wyłonią się pierwsze żywe trupy, nieustępliwie atakując wszystkie istoty żywe. Japońskich jeńców spotka smutny los, chyba że bohaterowie w obliczu zagrożenia zostawili im swobodę przemieszczania się. Nieumarłych jest w sumie 15.
  - Dowodzący żywymi trupami przemieniony żołnierz jednostki 731 będzie krył się w cieniu, przemykając od ściany do ściany, skacząc po dachach itp. Jego zadaniem jest eliminacja bohaterów.
  - Dwie rundy po tym jak wybuchnie strzelanina, 8 Istot z Głębin wyłoni się z morskich fal i również ruszy do ataku.
  - Po kilku rundach walki (gdy efekt będzie wystarczająco dramatyczny lub starcie przyjmie niekorzystny obrót), na odsiecz naszym bohaterom przyjdzie gunso Toshiro wraz ze swoimi ludźmi (6 piechurów i dwuosobowa sekcja rkm).
  - Podczas walki posługuj się planem zabudowań sporządzonym przez graczy – jeśli bohaterom w budowie pomagali tubylcy (poznając tym samym bazę), to napastnicy uderzą w najbardziej morderczy sposób.

Podczas prowadzenia tej walki pamiętaj o warunkach – noc i ulewa sprawiają, że starcie jest bardzo chaotyczne. Przeciwnicy będą wyłaniać się z ciemności zaledwie kilka metrów od naszych bohaterów i tylko szybka reakcja na zagrożenie może ich ocalić. Zapewnienie źródła światła – choćby za pomocą flar, pozwoli zmniejszyć o 1 kary za widoczność i da nieco więcej czasu na stawienie czoła zagrożeniu. Rozsądni gracze schronią się na łodziach i będą pilnować, by żaden z wodnych stworów nie wdrapał się na pokład, podczas gdy obsługa km-ów i działek będzie pruła do wszystkiego, co rusza się na brzegu. To dobry plan, trzeba tylko przeprowadzić zorganizowany odwrót na kutry. Nie zapomnij też o testach strachu – mogą pokrzyżować niejedną plan.

Życzymy bohaterom szczęścia, czeka ich ciężka przeprawa.

Potwory walczą do końca. Gdy padnie ostatni z nich zakończ sesję i rozdaj punkty doświadczenia.

## AKT III

### Szary świt

Światło słoneczne z trudem przebija się przez warstwę wiszących nisko chmur, odsłaniając tym samym nieład pobojuwiska. Bohaterowie wygrali (zakładam, że skoro czytasz ten akapit, to tak właśnie się stało), jednak prawdopodobnie przyszło im okupić ten sukces krwią. To dobra pora by sprawdzić, co stało się z blotkami, opatrzyć rannych, pochować poległych itd. Trzeba też będzie zająć stanowisko wobec oczywistego udziału sił nadprzyrodzonych w całym zajściu. Na rozwiązanie czeka też kwestia niespodziewanych sojuszników – którzy być może są teraz liczniejsi niż żołnierze Wuja Sama.

### Gunso Toshiro i jego ludzie

Po tym, co zaszło na wyspie Japończycy mają tylko jeden cel – wydostać się z tego przekłętego miejsca. Potrzebują do tego pomocy Amerykanów – bo nie wiedzą jak samodzielnie obsługiwać kutry (poza tym kolejna strzelanina to ostatnie, czego im trzeba). Żołnierze wschodzącego słońca przechodzą chwilowy kryzys lojalności – wszak dowodzący akcją oficer okazał się zdrajcą nie tylko Imperium, ale ludzkości jako takiej, a Cesarz jest kilka tysięcy kilometrów na północ. W tej sytuacji są ślepo posłuszni gunso Toshiro. Ten zaś, szczęśliwie dla naszej historii, jest człowiekiem honorowym, odważnym i zaskakująco otwartym. No i całkiem niezłe mówi po angielsku. Gunso Toshiro uważa, że najpierw trzeba pokrzyżować plany oficerów jednostki 731, a dopiero potem uciec z wyspy. Jednak w zamian oczekuje, że Jankesi zabiorą jego żołnierzy z tej przekłętej laguny i wysadzą na brzegu którejs z okupowanych przez Japonię pobliskich wysp (do Guadalcanal da się dopłynąć w jedną noc). Toshiro chce uniknąć niepotrzebnego rozlewu krwi i gotów jest pertraktować.

### Czytając pole bitwy

W obliczu tak niecodziennych zajęć każda informacja będzie na wagę złota. Czego można dowiedzieć się na pobojuwisku?

- Część napastników wygląda jak ludzkie ciała w zaawansowanym stopniu rozkładu. Pamiętajmy, że jeden z ocalałych żołnierzy japońskich widział moment ich wskrzeszenia i z pewnością nie zatai przed swoimi nowymi sojusznikami tego faktu.
- Ponadto obóz został zaatakowany przez masywne istoty przypominające krzyżówkę ludzi i ryb. Podobieństwo wynaturzeń do rytualnych figurek znalezionych u tubylców jest uderzające. Jeśli bohaterowie odnaleźli świętą sadzawkę z pewnością przypomną sobie stojące na jej brzegu posągi.
- Toshiro Watanabe jest w stanie zidentyfikować ciało przywódcy ataku – pomimo przemiany łatwo rozpoznać w nim jednego z przybocznych taise Amado.
- Ani sam Amado, ani pozostała trójka jego goryli nie brali udziału w napaści.

### Co teraz?

Drogi Mistrzu Gry, przy wielu okazjach obdarzaliśmy graczy wskazówkami. Daliśmy im już do ręki dość poszlak, by mogli się domyślić większości (jeśli nie całej) prawdy.

Do tej pory tubylcy udawali niewiniątka – strategia jak dotąd nigdy nie zawiodła, jednak teraz bohaterowie mają w ręku niezbite dowody. Co więcej – tej nocy, po raz pierwszy w historii, ktoś okazał się potężniejszy niż wodni panowie. Na rdzennych mieszkańców wyspy padł strach i odpowiednio potraktowani gotowi są wyśpiewać wszystko co wiedzą.

## **Z braterską wizytą**

Gracze najpewniej udadzą się do którejś z wiosek tubylczych. To z pewnością najlepsze miejsca, by dowiedzieć się czegoś więcej. Naszych bohaterów przywita jednak pełne obawy milczenie. Sytuacja jest delikatna i tylko właściwe podejście skłonić może autochtonów do wyśpiewania wszystkiego, co wiedzą. Być może nasi geroje zechcą łagodnie przekonać wystraszonych tubylców, że ślepe trwanie przy Wodnych Panach nie ma sensu – co może zadziałać, zwłaszcza jeśli jak dotąd bohaterowie dobrze traktowali ludność miejscową. Może się też zdarzyć, że zmęczeni podchodami żołnierze spróbują wydobyć prawdę krzykami, groźnymi minami lub potrząsaniem bronią. To również może zadziałać. Ważne, by dać do zrozumienia wyspiarzom, że nasi bohaterowie sami z siebie wiedzą już bardzo wiele, więc udawanie niewiniątek nie ma już sensu. Przywleczenie z sobą ciała jednego z Wodnych Panów, choć trąci groteską, skutecznie pozbawi tubylców wiary w nieśmiertelność ich opiekunów.

## **Co wiedzą tubylcy?**

Całkiem sporo, wręcz prawie wszystko. Odpowiednio potraktowani opowiedzą o pradawnym układzie z Istotami z Głębin, opowiedzą też o zagładzie pierwszej japońskiej bazy (pominą co prawda jeden szczegół, ale o tym za chwilę), mogą przyznać, że to hybrydy zniszczyły misję Franciszkanów. Wyspiarze wiedzą, że taise Amado zawarł pakt z Istotami z Głębin, nie znają jednak detali. Co najważniejsze – mogą zaprowadzić naszych gerojów do ukrytej w zboczu wygasłego wulkanu świątyni.

Tubylcy nie wspomną o jednym – o Śpiącym. Żaden nie wspomni, że widział go osobiście – noc była ciemna, a zapomniany bóg zaatakował okręty kilkaset metrów od brzegu.

## **Świątynia Istot z Głębin**

Do świątyni wchodzi się poprzez naturalną, dobrze ukrytą jaskinię w zboczu wulkanu. Po około 10 metrach grota zwęża się, przechodząc w opadający, wąski korytarz (trzeba poruszać się gęsiego), po jakimś czasie pojawiają się wykute wieki temu schody. Tubylcy, chociaż zgodzą się doprowadzić bohaterów na miejsce, bardzo niechętnie ruszą tunelem – jedynie groźba użycia broni może ich do tego zmusić (a i tak uciekną przy pierwszej chwili nieuwagi).

Korytarz cały czas będzie prowadził w dół, wijąc się niczym pierwotny wąż. Jego ściany pokryte są całkiem realistycznymi rysunkami Istot z Głębin, miasta na dnie laguny i oczywiście samego Śpiącego. Temperatura będzie wzrastać – nic dziwnego, wszak nasi bohaterowie zmierzają w głąb wulkanu.

Po około dwudziestu minutach spaceru korytarz rozszerzy się, by w końcu przejść w dużą komnatę skąpaną w pomarańczowym blasku. Pomieszczenie przedzielone jest biegnącą przez jego środek, głęboką na kilkanaście metrów rozpadliną, na dnie której bulgocze wrząca lava – to właśnie jest źródło światła. Obie połówki komaty łączy ze sobą kamienny most długi na około 4 metry. Naprzeciw wejścia znajduje się duży kamienny posąg przedstawiający Śpiącego, jest też tu kilka figur przedstawiających Istoty z Głębin. Wiele zakamarków pomieszczenia skrywa ciemność, magmowa poświata tam nie dociera, również postumenty rzucają długie cienie.

Jednak nie czas na zwiedzanie. Tuż pod ołtarzem widać kilka postaci – to taise Amado, jego trzech przyboczni, oraz kapłani Istot z Głębin. Wszyscy uczestniczą w gwałtownej wymianie zdań – wieczorny sukces naszych bohaterów sprawił, że Wodni Panowie zapragnęli wycofać się z układu. Gdy tylko nasi bohaterowie pojawią się na scenie, łotry rozpierzchną się wśród cieni.

## **Most nad rzeką magmy**

Mistrzu gry – nasi geroje w końcu stają oko w oko z niesławnym taise Amado. Uważaj – to drań pierwszej wody, na dodatek szalenie niebezpieczny. Jego przyboczni to też strasznie groźne, szybkie i silne bestie. Istoty z Głębin nie chcą brać udziału w walce – pozwolą ludziom

mordować się nawzajem, ba – w tej sytuacji jest to wręcz pożądane. Wodni Panowie w pierwszej turze walki umkną przez zlokalizowane za posągami Śpiącego wejście, które następnie zawałają za sobą.

Taisa Amado i jego bestie będą kryć się w cieniu, przemykać od zakamarka do zakamarka, by jednocześnie uderzyć na żołnierzy ze wszystkich stron.

Jeśli nasi geroje przyszedli tutaj sami, są w niezłym kłopotcie. Hybrydy dążą do walki wręcz – mają wtedy zdecydowaną przewagę i nie pozwolą swym przeciwnikom na skorzystanie z dobrodziejstwa broni palnej. Najpierw będą kryć się za posągami stojącymi wzdłuż przepaści, a potem błyskawicznie uderzą – pamiętaj, że bestie dysponują specjalną zdolnością pozwalającą przebyć rozpadlinę jednym susem.

Jeśli bohaterom towarzyszy oddział statystów, wtedy i szanse na przetrwanie rosną – oczywiście wszystko w granicach rozsądku – nadmierny tłok może również utrudniać.

Taisa Amado czeka na właściwy moment, by rzucić się w wir walki. Ma zamiar wyrąbać sobie drogę na zewnątrz lub zabrać z sobą tylu Amerykanów ilu tylko się da – atakuje kataną trzymaną w prawej dłoni, w lewej trzyma odbezpieczony granat – jeśli Japończyk zginie, granat wybuchnie w następnej rundzie (pociągnij kartę, by sprawdzić w którym momencie się to zdarzy). Pamiętaj – wróg jest krwiożerczy, ale nie głupi. Będzie korzystał z każdej osłony, a szarżować będzie tylko wtedy, gdy będzie miał pewność, że zdąży wejść w zwanie z przeciwnikiem.

### **I co dalej?**

Eksplozja granatu sprawi, że grunt zadrży naszym bohaterom pod nogami i choć minie kilka sekund drżenie nie ustanie, wręcz zacznie narastać! Z sufitu posypią się kamienie, jedna z figur runie i rozbije się na kawałki, zaś na powierzchni mostu zaczną pojawiać się rysy (które po 4 rundach spowodują zarwanie się kładki), co gorsza – poziom magmy zaczyna powoli podnosić się. Chyba najwyższa pora wrócić na okręty. Trzeba zaopiekować się rannymi i jak najszybciej wyprowadzić ich z tego miejsca. Szczęście w nieszczęściu – czasu na ucieczkę jest dość, tym niemniej nie należy się ociągać. Gdy nasi herosi opuszczą jaskinię powinien zapadać wieczór.

### **Ucieczka do łodzi**

Bohaterowie opuszczający jaskinię staną twarzą w twarz rozświetlanym blaskiem licznych pochodni morzem tubylców, gdzieś tam dostrzec można będzie też grupki hybryd ściskające w dłoniach broń odebraną Japończykom. Tłum milczy, jednak pałające nienawiścią oczy i wykrzywione w grymasie nienawiści usta zwiastują problemy. Jednak zanim dojdzie do pierwszych ciosów, drżenie gruntu przechodzi w bardzo silne, zwalające z nóg wstrząsy. Po chwili ciszę nocy rozedrze potężny ryk – to wulkan wybucha. Przesądni wyspiarze, zafascynowani, z otwartymi ustami będą podziwiać widowisko. Nim się otrząsną minie kilkadziesiąt sekund, więc to dobry moment, by wziąć nogi za pas i pognać w stronę okrętów.

Oczywiście, nie będzie to proste – zapadł zmrok, co jakiś czas wstrząsy wytrącają biegnących z równowagi, ponadto tuż za naszymi bohaterami gna tłum wysportowanych, uzbrojonych tubylców, którzy znają tu każdy krzak i każdy kamień. Gdzieś tam na ziemię spadać będą skały wyrzucone w powietrze siłą eksplozji (ale to tylko efekty specjalne, dla naszych gerojów zagrożenia stanowić nie będą). Na dodatek wśród uciekających mogą być ranni. To dość trudna sytuacja, będzie wymagać dobrej i błyskawicznej organizacji oraz odwagi i poświęcenia tych, którzy zdecydują się opóźnić pościg. Ogień zaporowy i granaty pozwolą zatrzymać miejscowych i kupić dość czasu, by ranni mogli bezpiecznie dotrzeć na łodzie.

Jeśli bohaterowie nie sprawdzili wcześniej śrub kutrów, czeka ich niemiła niespodzianka i trochę nurkowania, by odczepić wodorosty. Z wybuchającym wulkanem na horyzoncie i wściekłymi tubylcami wokół, będą to nerwowe chwile. Szczęśliwie hybrydy słabo strzelają, a karabiny maszynowe pozwolą zatrzymać ich dość długo na miejscu.

Tej sceny nie należy rozgrywać jak walki, a bardziej jak pościg. Bohaterowie opóźniający tubylców nie muszą toczyć walki jako takiej, stawką testu strzelania nie jest ustalanie ilości ofiar, ani sumy obrażeń, a raczej sprawdzenie na ile skutecznie udaje się kontrolować ruch napastników.

Gdy tylko kutry z warkotem odbiją od brzegu wokół wulkanu rozegra się prawdziwe piekło. Strugi lawy zamienią zieloną dżunglę w ocean ognia, a duszące wyziewy sprawią, że oddychanie stanie się trudne nawet na łodziach. Malejące już postacie tubylców na plaży rozpierzchną się w panice.

Bohaterowie mogą sądzić, że już po wszystkim – ciężka przeprawa już wszak za nimi. Amado nie żyje, japońskie plany storpedowane jak nieszczęsna Yokohama z Aktu I.

Skądże znowu. Ty wiesz, że w puli pozostał jeszcze Śpiący. Prawda? Od początku sugerowaliśmy bohaterom, że naprawdę istnieje i że w końcu pojawi się osobiście. No i to jest właśnie ten moment - bluźniercze koszmary spoza czasu dobrze wyglądają na tle wybuchających wulkanów.

### **Ostateczna konfrontacja**

Gdy zdaje się, że najgorsze już za bohaterami woda u wyjścia z laguny zakipi i z morskiej kipieli, niczym ta Wenus z obrazu Botticellego wynurzy się Śpiący. Jak przedwieczne bóstwo się prezentuje, wie przeciętny zjadacz popkultury. Dla miłośników gatunku dodam tylko, że wygląda jak przedwieczny Cthulhu, tylko ma 50 metrów wzrostu, a nie 300. Płonąca wyspa rzuca dość światła, by każdy bluźnierczy szczegół był widoczny (pamiętajcie o teście Ducha). Sternik każdego z kutrów ma 2 tury by się opanować, i zmienić kurs w przeciwnym razie okręty wejdą w zasięg ramion potwora.

Co gorsza – okazuje się, że Śpiący nie próżnował – gdy nasi herosi walczyli z taśmą Amado, przedwieczny podniósł z dna wrak jednego z zatopionych niszczycieli i przeholował go na mieliznę tak, że zablokował tym samym wyjście z laguny. Bohaterowie muszą odnaleźć drogę na pełne morze, nie zostając w tym czasie rozszarpanym przez wściekłe monstrum z mackami zamiast twarzy.

### **Jak walczyć z już-nie-tak-znowu-Śpiącym (bo rozbudzonym i w krwiożerczym nastroju)?**

Nie jest to łatwe. Zaczniemy od tego, że bestię zranić może tylko broń ciężka. Nawet jednak ona nie jest w stanie zabić potwora – wśród jego statystyk odnaleźć można znaną (i znieawidzoną przez graczy) zdolność szybkiej regeneracji. W praktyce znaczy to tyle, że trzeba zająć monstrum na tyle długo, żeby udało się odnaleźć sposób ucieczki z laguny. Szczęśliwie kutry są na tyle szybkie, że mogą trochę pobawić się w kotka i myszkę z przedwiecznym i pohasać po wewnętrznym basenie laguny. W końcu jednak Śpiący da radę uderzyć – doskonale nurkuje i będzie mógł atakować z zaskoczenia. Trzeba się spieszyć.

W walce Śpiący będzie wynurzał się na płyciźnie, by uderzyć znajdującą się w zasięgu jego ramion łódź (dostrzeżenie zagrożenia wymaga zdania testu spostrzegawczości na PT 6) lub też, gdy woda będzie głębsza będzie starał się pochwycić łódź przepływającą nad nim (tym razem PT wykrycia skacze do 10). W obu wypadkach wykonuj przeciwstawny test żeglowania sternika i walki potwora, Udane trafienie zadaje łodzi standardowe obrażenia, jak w walce wręcz. Śpiący atakuje głównie okręty, nie ściąga z pokładu załogi (no chyba, że znajdą się w zasięgu macek), skupia się na wyeliminowaniu kutrów, rozbitków pozostawia Istotom z Głębin.

Śpiący unika wody płytszej niż 10m, a taka właśnie jest przy wyjściu z laguny. Znajdujące się na płyciźnie okręty będzie starał się obrzucać skałami leżącymi na dnie (przeciwstawny test

rzucania i żeglarstwa stwora).

Jak widzisz kuter prowadzony przez Sudaara ma największe szanse na przetrwanie, dlatego najlepiej jeśli to on skupi na sobie furię Śpiącego. Reszta bohaterów może w tym czasie wymyślić sposób na wydostanie się z laguny. Oczywiście, bohaterowie mogą zdecydować inaczej, to ich decyzja i ich konsekwencje.

### **Runda rundzie nierówna**

Wprawdzie podręcznik Weird War II zakłada, że w przypadku walki okrętów jedna runda trwa godzinę – co ma sens, gdy dwa pancerniki plują do siebie ogniem na dystansie 20 kilometrów, to nie ma to zastosowania gdy kilka przerośniętych motorówek ściga się z potworem po powierzchni niewielkiej laguny. My rozegramy ostateczną konfrontację w sposób następujący – runda dla okrętów i dla samego Śpiącego trwa minutę (czyli 10 rund zwykłych). Miej to na uwadze licząc tempo przemieszczania się – wszystkie dystanse musisz przemnożyć przez 10.

Dodatkowo – ilekroć w poniższych akapitach będę pisać o jakichkolwiek rundach, to mam na myśli rundę okrętową (czyli minutę).

Może jednak zdarzyć się, że będziesz musiał dokonywać cięć – np. gdy dojdzie do walki wręcz z Istotami z Głębin – w tej sytuacji rozegraj starcie używając standardowych reguł, a następnie „oddal kamerę” i wróć do tur okrętowych.

### **Jak skrzywdzić bestię?**

Jak już pisałem, wymaga to ciężkiego sprzętu. Zadajmy sobie pytanie, co może być dostępne dla naszych bohaterów?

- Działka 20 mm i Półcalówki Browninga zamontowane na kutrach – pomysł niezły, ciężko jednak tak trafić, by skurczybyk poczuł.
- Torpedy – o ile jeszcze jakieś zostały – mogą zadać ogromne obrażenia, a torpeda Mk VIII używana przez nasze kutry posiada zapalnik uderzeniowy (czyli skuteczny też na przebudzone, przedwieczne potwory). Problemem jest to, że należy odpalić je z odległości większej niż 500 metrów, a parogazowy napęd torpedy pozostawia wyraźny ślad na wodzie – co sprawia, że Śpiący może zejść z toru pocisku o ile wykona test zręczności (z modyfikatorem -2 jeśli wykorzystał już swoją akcję w tej turze).
- Bomby głębinowe – odpalane muszą być „na oko”, gdyż okręty bohaterów nie posiadają szumonamierników. Szczęśliwie bomby posiadają na tyle duży promień rażenia, że nie trzeba być bardzo dokładnym. By bezpiecznie wykonać atak, kuter musi poruszać się z co najmniej połową maksymalnej prędkości, w przeciwnym wypadku również odnosi obrażenia. Śpiący może unikać ataku na normalnych zasadach z SWEX.
- Dziobowe działo Fubuki – wrak Fubuki stoi tam, gdzie stał (Śpiący zatarasował wejście innym wrakiem, leżącym pod powierzchnią wody), działo dziobowe wciąż jest sprawne, na pokładzie jest też 5 pocisków 127 mm, mogących skutecznie razić przedwiecznego. Oczywiście, jakoś trzeba dowieźć tam ludzi. Jeśli jesteś w paskudnym nastroju, załoga działa będzie musiała stawić czoła trzem istotom z głębin, które czaiły się w czeluściach zatopionego okrętu, a teraz wyjdą na pokład.
- Działka i bomby lotnicze – być może zapobiegliwi bohaterowie przetransportowali japońskie wodnosamoloty na wewnętrzny basen laguny. Być może nawet oszczędzili pilotów. Teraz wszechświat może wynagrodzić ich szlachetne uczynki – piloci potrzebują 6 tur by poderwać maszyny w powietrze i móc zaatakować. Wprawdzie działkami niewiele można zrobić (tzn. można, ale to wymaga niezłego rzutu na obrażenia), ale każdy z myśliwców przenosi też dwie bomby 60kg, a to już zupełnie inna sprawa.
- Taranowanie – nie polecam, ale być może bohaterowie zostaną przyparci do muru. Zasady takiego ataku znajdziesz w podstawce SWEX, chociaż to naprawdę ostateczność.

## Jak uciec z wyspy?

Tak naprawdę nie jest to łatwe, wrak całkiem skutecznie utrudnia zadanie, a na dodatek na płycznach czają się Istoty z Głębin.

Pogadajmy o możliwościach

- Przepłynięcie przez rafy, lub nad wrakiem – zamknąć oczy, pomodlić się i cała naprzód. Plan wykonalny (w wielu miejscach elementy wraku znajdują się poniżej lustra wody, pytanie tylko czy nie tuż pod powierzchnią), jednak ryzykowny – próba wykonana „na ślepo” to trafienie w kuter zadające 4k10 obrażeń. Jednostka może przetrwać taki cios, jednak prawie na pewno zakończy się to poważnymi uszkodzeniami. Ponadto sternik powinien wykonać test żeglowania o PT6, jeśli się nie powiedzie kuter utknie unieruchomiony na przeszkodzie i stanie się ofiarą ataku Istot z Głębin wspinających się na pokład. Potrzeba kolejnego testu żeglowania, by uwolnić okręt z pułapki.
- Przepłynięcie nad wrakiem po uprzednim znalezieniu bezpiecznego toru wodnego – to bezpieczniejsza droga, jednak wciąż ryzykowna. Okręt musi płynąć z niedużą prędkością (maksymalne tempo 3), przejście nad wrakiem zajmuje 3 rundy. Podczas każdej z nich sternik musi zdać test żeglarstwa z PT 4. W razie niepowodzenia kuter otrzymuje 2k10 obrażeń i jest unieruchomiony jak w przypadku powyższym. Ponadto w każdej rundzie przechodzenia nad wrakiem na pokład starają się dostać Istoty z Głębin (powiedzmy 3 w każdej z rund).
- Rozwalić przeszkodę w drobny mak – pozornie proste zadanie, jednak wszyscy wiemy jak to jest z tą obłudą pozorów. Pociąć wrak odpowiednio umieszczonymi ładunkami podwodnymi to jedno, a trafić we wrak torpedą (na bomby głębinowe zbyt płytko) i liczyć że żelastwo rozsypie się na tyle, że da się przepłynąć to drugie. Sama konstrukcja torped sprawia, że odpalać należy je co najmniej ze środka laguny (uzbrajają się dopiero po przebyciu 500 metrów). Przyjmijmy, że trafienie w odpowiedni punkt (bez wcześniejszego zbadania wraku pod wodą) jest dość trudne (PT 8), jeśli wcześniej zanurkować i zbadać wrak, to PT spada do 6, ale zarówno nurek jak i asekurująca go załoga staną się ofiarami ataku istot z głębin. I jeszcze jedno – po trafieniu torpedy i tak trzeba poczekać 3 rundy aż woda uspokoi się na tyle, by można było znaleźć przejście. Wyjście na pełne morze w tym przypadku oznaczać będzie tylko jedną rundę przepływania nad wrakiem (i tylko jedną próbę wdarcia się Istot z Głębin na pokład)

Jak zapewne widzisz każda z opisanych metod zajmuje co najmniej kilka rund. W tym czasie Śpiący nie będzie próżnować, podobnie zresztą Istoty z Głębin. Być może któryś z okrętów zostanie stracony. Czy nasi bohaterowie zostawią tonących? A może sami znajdą się w wodzie? Nie oszczędzaj bohaterów. W dramatycznej scenerii obrzucają bombami głębinowymi Gwiezdny Pomiot Cthulhu, jak często mają okazję coś takiego robić?

## Epilog

Płomienie powoli ogarniają całą Wyspę Św. Roberta. Raj na ziemi zamienia się w płonący skrawek piekła. Na tle szalejących płomieni potężna sylwetka Śpiącego, który w geście bezsilnej wściekłości wymachuje pięściami za uciekającymi bohaterami. W kilka chwil później strugi lawy spływają do morza i w powietrze unoszą się kłęby pary, litościwie zasłaniające płonącą wyspę. Łódź niesie ocalałych do domu, rany zapewne bolą, najprawdopodobniej nie obyło się bez ofiar (choćby i w statystach), ale szczęśliwie koszmar ten zostawiamy za sobą. Nie była aż tak znowu rajska ta laguna, nieprawdaż?

W tym miejscu może się zdarzyć konflikt wewnątrz drużyny – Amerykanie mogą chcieć się wycofać ze zobowiązań wobec Japończyków, może też okazać się, że to skośnoocy żołnierze stanowią większość i myślą o przejęciu kutrów (bo przecież nie powiedzą, że ich jankesi podrzucili do domu). To jest wojna.

Osobiście sugeruję jednak zakończyć grę w momencie, gdy unicestwiana furją wulkanu wyspa



ginie z oczu bohaterów. To dobra scena końcowa, nie ma co rozmieniać jej ładunku na drobne.

## Dodatki

### Bohaterowie

#### **major Victoria Dawson (figura)**

Cechy: Duch k10, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Przekonywanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Walka k4, Wiara k8, Wiedza: Okultyzm k6

Charyzma +2, Tempo 6, Obrona 4, Wytrzymałość 5

Zawady: Fobia:lęk wysokości (drobna), Honorowa, Kiepski Wzrok (drobna),

Przewagi: Charyzmatyczna (przewaga reprezentująca autorytet dowódcy), Poliglota (dowolne języki, lecz obowiązkowo japoński), Punkty mocy, Zdolności nadprzyrodzone (Cuda)

Moce: Leczenie, Oszołomienie

#### **kapitan Timothy James Sudaar (figura)**

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Naprawa k6, Pływanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wiedza(Nawigacja) k6, Żeglowanie k8,

Charyzma 0, Tempo 6, Obrona 5, Wytrzymałość 6,

Zawady: Lojalny (Drobna), Przygłuchy (Drobna), Chojrak (Poważna)

Przewagi: As, Szczęściarz, Zaprawiony w walce

#### **sierżant Francis Barnstein (figura)**

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Pływanie k4, Rzucanie k6, Skradanie się k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8, Wspinaczka k6, Zastraszanie k6

Charyzma -2, Tempo 6, Obrona 6, Wytrzymałość 6

Zawady: Bohaterki, Brzydki jak nieszczęście (Drobna), Lojalny (Drobna)

Przewagi, Krzepki, Rock and Roll, Twardziel, Pewna ręka

### Potencjalni bohaterowie

#### **ojciec Clifford Delgado (figura)**

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Leczenie: k8. Pływanie: k4, Przekonywanie: k8, Rzucanie k4, Spostrzegawczość: k8, Walka: k4, Wiedza: język tubylców k8,

Charyzma 0, Tempo 6, Obrona 4, Wytrzymałość 5

Zawady: Niedowiarek (Poważna w Weird War II), Kiepski wzrok (Drobna), Pacyfista (Drobna)

Przewagi: Wszechstronny, Czujny, Szczęściarz, Cholerny Szczęściarz

#### **Gunso Toshiro (figura)**

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k10,

Umiejętności: Pływanie k4, Rzucanie k6, Skradanie się k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k10, Wiedza: język angielski k6

Charyzma 0, Tempo 8, Obrona 7, Wytrzymałość 4

Zawady: Konus, Ostrożny (Drobna), Rytuał (cicha modlitwa do przodków, drobna)

Przewagi: Szybki Cios, Grad Ciosów, Chyży, Bez przebaczenia

## **Przeciwnicy**

**Japońscy żołnierze (blotki)** – użyj statystyk zawartych w podręczniku Weird War II

**Żywe trupy (blotki)** – użyj statystyk zawartych w podręczniku głównym SWEX

### **Istoty z Głębin (blotki)**

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k8, Wigor k10, Zręczność k6,  
Umiejętności: Walka k8, Spostrzegawczość k6, Skradanie k8, Pływanie k8,  
Tempo: 5, Parowanie: 7(6), Wytrzymałość 9(2)

#### **Zdolności Specjalne:**

Pancerz +2 (gruba skóra i łuski)

Szpony – siła + k4

Włócznia – siła + k6, obrona +1

Widzenie w ciemności

Wodny

**Hybrydy (blotki)** – użyj statystyk hybryd małpoludzi z podręcznika Weird War II (od naszych wodnych hybryd różnią się wyglądem, ale cechy mają zbliżone)

### **taisa Amado (figura)**

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k10,  
Umiejętności: Przekonywanie k8, Skradanie się k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Walka k10, Wiedza: okultyzm k10, Wiedza: plugawe eksperymenty k10, Zastraszanie k8  
Charyzma 0/-2, Tempo 6, Obrona 7, Wytrzymałość 5

Zawady: Fanatyk, Krwiożerczy

Przewagi: Opanowany, Nawałnica Ciosów, Nerwy z Tytanu

Ekwipunek: katana, granat

### **Śpiący (figura)**

Cechy: Duch k12, Siła k12+16, Spryt k12+2, Wigor k12+2, Zręczność k8,  
Umiejętności: Walka k10, Rzucanie k8, Spostrzegawczość k10, Skradanie k8, Pływanie k12+6,  
Pojawianie się w dramatycznym momencie k12+4  
Tempo: 12, Parowanie: 7, Wytrzymałość 27 (4)

#### **Zdolności Specjalne:**

Gigantyczny

Macki (3) Siła

Pancerz +4 (strasznie gruba skóra i łuski)

Przerażający

Rzut Skałą – (24/48/96) siła + k8

Regeneracja (Szybka)

Rozmiar +9

Szpony – siła + k8

Widzenie w ciemności

Wodny (tempo poruszania się w wodzie 18)

## **Gościnnie**

**A6M2-N Rufe** – japoński wodnosamolot

Skorzystaj ze statystyk zwykłego A6M2 Zeke z podręcznika Weird War II Zmniejsz jednak zwrotność maszyny o 1.

### **Kuter torpedowy ELCO**

Skorzystaj ze statystyk znajdujących się w podręczniku Weird War II, jednak usuń z uzbrojenia moździerz, działko 40mm i działko 37mm)

### **Mapy**

Są osobnymi plikami. Bohaterowie na początku misji otrzymują wersję mapy na której nie zaznaczono położenia żadnej z lokalizacji – to jedynie „zdjęcie lotnicze” wyspy. Wersja dla MG, rzecz jasna, zawiera wszelkie możliwe informacje.