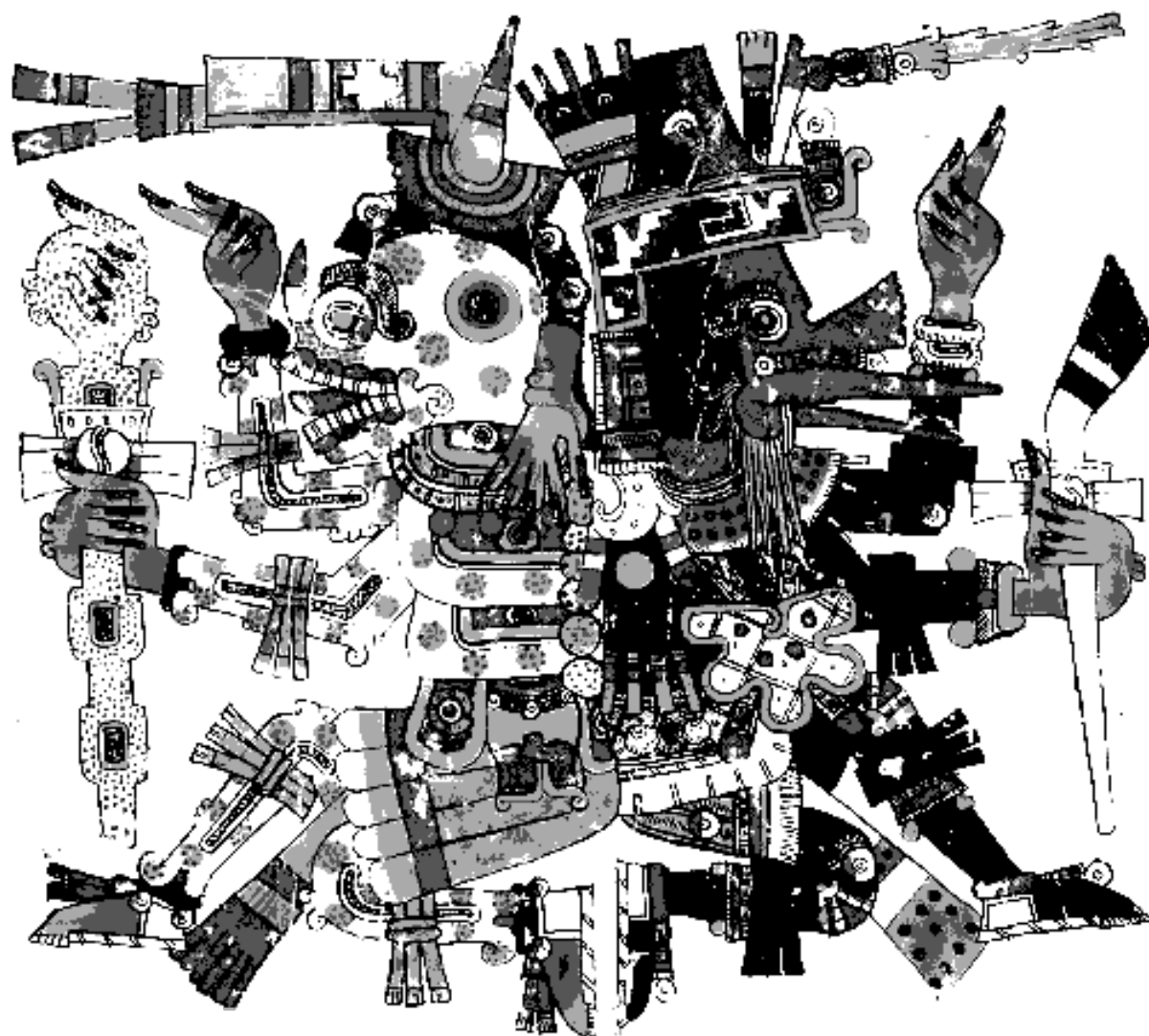


# POPOL VUH



## Spis treści

Pitch	03
O czym?	03
Dla kogo?	03

Gdzie i kiedy?	03
Streszczenie fabuły	04
Mechanika	05
Postacie graczy	06
Bohaterowie niezależni	09
Informacje dla prowadzącego	12
Mapa	13
Wprowadzenie	14
AKT I	15
AKT II	27
AKT III	35
Zakończenie	41
Słowniczek	42
Kanoniczny wariant	42
Karty podróży	44

## **Pitch**

Dawno temu Ziemia pogrążyła się w ciemności, a w swych młodzińczych latach ludzkość stanęła u skraju zagłady. Przenieś się do czasów apokalipsy sprzed dwunastu tysięcy lat! Wciel się w nadludzką postać i przejdź całą krainę, by dostąpić zaszczytu boskiego

wyniesienia. Ten, kto będzie go godzien, otrzyma moc mogącą unicestwić zagrożenie, przywrócić światłość i powstrzymać kataklizm. Lud będzie go sławić na wieki!

## O czym?

*Popol Vuh* to święta księga istniejącego po dziś dzień narodu Quiche. Scenariusz, który masz przed sobą stanowi przeniesienie na mechanikę *Savage Worlds* mitologii prekolumbijskich ludów Mezoameryki.

W tej kampanii gracze będą mogli uczestniczyć w na poły historycznych wydarzeniach przedstawionych w tytułowym woluminie. Wcielając się w boskie postacie, ich celem będzie przywrócenie Słońca, które na skutek kolosalnego kataklizmu zniknęło z firmamentu.

By to zrobić, będą musieli oni najpierw odbyć wyniszczającą podróż przez pół znanego im świata, opiekować się idącymi ich śladem wyznawcami, walczyć z przeciwnościami losu, a wreszcie postawić swoje istnienie na szali.

## Dla kogo?

Poniższy scenariusz zawiera w sobie pięć predefiniowanych postaci. Jest to maksymalna liczba uczestników, a po dostosowaniu można oczywiście grać go mniejszą liczbą osób. Został on przygotowany w duchu zasad *Savage Worlds*, toteż spodziewaj się dynamicznej akcji, gdzie walki przeplatają się ze zwrotami wydarzeń. Scenariusz przewiduje podział przedstawionej tu opowieści na trzy oddzielne sesje.

## Gdzie i kiedy?

Wielu twierdzi, że miało to miejsce przed dwunastoma tysiącami lat, ale akcja *Popol Vuh* rozgrywa się w pradawnych, przedhistorycznych czasach, kiedy to bogowie żyli między ludźmi.

Podczas opowieści bohaterowie przemierzają tereny dzisiejszego Jukatana i Wyżyny Meksykańskiej, odwiedzą starożytne miasta i będą świadkiem kataklizmów, jakie dosięgały Ziemię w wyniku braku Słońca.

## Streszczenie fabuły

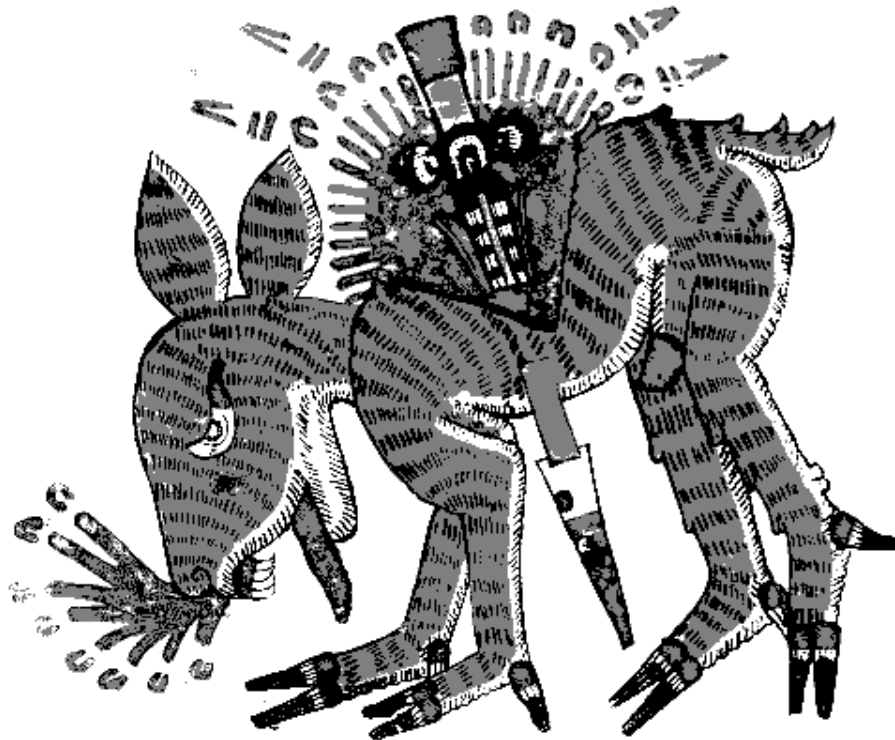
Ludzkość pogrążona brakiem Słońca zmierza ku upadkowi. Do uszu drużyny bóstw (gracze) dochodzą pogłoski o wybawicielu, który zamieszkuje położone na wschodzie miasto Tulan-Zuiva. Postanawiają oni w przebraniu udać się na spotkanie ze zbawcą.

Vucub-Caquix, bo takie było jego miano, okazuje się jednak oszustem. Wykorzystał łatwowierność ogarniętego rozpaczą ludu dla własnych korzyści. Wraz z chwilą jego zdetronizowania, przywrócenie Słońca spada na barki drużyny bohaterów.

W tym celu udają się oni do Palenque, by tam zasięgnąć wiedzy na uniwersytecie Kaczynów. Okazuje się, że światło może powrócić na Ziemię za sprawą prastarego rytuału boskiego wyniesienia. Pojawiają się jednak dwa problemy: brakuje niezbędnego do jego przeprowadzenia stroju ofiarnego, a na dodatek bóstwa zyskały konkurenta w osobie Tezcatlipoci – boga, który przed akcją opowieści odpowiadał za wygnanie drużyny z miasta Quetzalcoatl.

Zespół rusza śladem Tezcatlipoci i dociera do położonego w górach miasta Monte Alban. Ma tu miejsce starcie pomiędzy nimi, a ich rywalem. W jego wyniku drużyna dowiaduje się, że strój ofiarny jest przechowywany w Mictlanie – krainie umarłych. Czeka ich wymagające zejście do podziemia i rozprawienie się z jego władcą.

Po wielu perypetiach, ostateczna konfrontacja z Tezcatlipocą ma miejsce w Teotihuacan, tuż przed placem ofiarnym, na którym ma się odbyć wyniesienie. Ich decyzje zdeterminują, kto przywróci światłość na niebo i stanie się bogiem, którego lud zapamięta na wieki.



## Mechanika

By *Popul Vuh* było unikalnym doświadczeniem dla graczy, wymagało to wprowadzenia kilku mniejszych bądź większych zmian w bazowej mechanice *Savage Worlds*. Jednak spokojnie! Nie wywraca to systemu do góry nogami, a jedynie dodaje nowe elementy, które koegzystują z motywem przewodnim tej kampanii.

**Nieśmiertelność:** Postacie, które w polu rasy mają wpisane Bóstwo, otrzymują automatyczną Przewagę wrodzoną, którą jest Nieśmiertelność. Jak wskazuje sama nazwa, oznacza to, że bogowie w świecie *Popol Vuh* nie mogą zginąć. Nie determinuje to jednak tego, że są oni niewrażliwi na wszelkie ataki! Walka przebiega dla nich w normalny sposób, zgodny z zasadami *Savage Worlds*, ale wyeliminowane Bóstwo, które w bazowej sytuacji powinno umrzeć, tutaj zostaje wyłączone z walki, otrzymując permanentny Uraz. Efekt nasila się wraz z każdą "śmiercią".

**Dzika karta:** Podczas niektórych walk w fazie losowania inicjatywy rozdana będzie dodatkowa karta. Nie dostaje jej żadna ze stron potyczki i odpowiada ona za kolejność występowania różnorodnych zjawisk. W zależności od walki za Dziką kartę może posłużyć np. deszcz ognia, fale powodzi, czy grząski grunt. Nie zawsze odpowiada ona zjawiskom negatywnym, a jej efekt jest rozlosowany przy użyciu kości na daną postać spośród wszystkich biorących udział w walce. Dzika karta nadaje uczucia niespodziewanego i częstokroć odzwierciedla chaos, jaki panuje podczas kataklizmów naturalnych.

**Karawana:** W oryginale *Popul Vuh* to opowieść o masowej migracji wszystkich plemion ówczesnej Mezoameryki. Nie mogło tego zabraknąć również w samej grze, toteż pod opieką postaci graczy zostało oddane grono wyznawców idących ślad w ślad za swymi bogami-bohaterami. W zależności od decyzji graczy, klucząca za nimi karawana będzie zyskiwać nowych wiernych i stale rosnąć w siłę lub wręcz przeciwnie – kroczyć na skraju głodu i wycieńczenia, pozwalając śmierci zbierać swoje żniwo.

**Karty podróży:** Kluczowym elementem tej kampanii są podróże. Bogowie wraz ze swymi wiernymi będą musieli przemierzyć pół znanego im świata, by dotrzeć do miejsca przeznaczenia i przywrócić Słońce na nieboskłon. Aby stałe wędrówki nie ograniczały się do suchego przejścia z punktu A do B, do dyspozycji Mistrza Gry zostały oddane Karty podróży. Za ich pośrednictwem losuje on wydarzenia, które mają miejsce podczas danego odcinka pielgrzymki. Częstokroć są to proste historie z życia na szlaku, ale trafią się pośród nich także poważniejsze zajścia. Lista wszystkich kart została zamieszczona na końcu scenariusza, a liczba ich wylosowań jest określona podczas danych etapów wyprawy w sekcji Fabuły.

## Postacie graczy

Jak już zostało powiedziane, *Popul Vuh* oferuje graczom pięć postaci zdefiniowanych pod względem fabularnym. Nie są to jednak bohaterowie w pełni gotowi. Część grających lubi mieć wpływ na to, co potrafią ich postacie i w jakim kierunku chcą je rozwijać. Dlatego też poniższy scenariusz oferuje gotowe charaktery, pod które osoby chętne mogą wrzucić dowolne archetypy. Dzięki temu będzie im się grało przyjemniej w sposób taki, jaki lubią. Nie

kłóci się to z mitologią, gdyż na dobrą sprawę nie wiemy, w jaki sposób swoich wrogów pokonywał np. Quetzalcoatl.

Pod opisami zostały podane przykładowe ścieżki kreacji bazujące na tym, w jaki sposób autor scenariusza widział daną postać. To jednak zaledwie wskazówka dla tych osób, które nie mogą wpaść na żaden inny pomysł. Jako że gracze wcielają się tu w bóstwa, postacie powinny posiadać przynajmniej rangę Weterana. Najlepiej jednak, by byli oni Herosami, by mieć możliwość osiągnięcia statusu Legendy pod sam koniec przewidzianych wydarzeń fabularnych. Podczas kreacji należy pamiętać, by jedną Przewagę zarezerwować na Nieśmiertelność.

Przedstaw graczom, kim jest dana postać i pozwól im wybrać. Rozwiewając wszelkie wątpliwości – postacie są unikalne i nie możliwości, by w grze uczestniczyło np. dwóch Hacavitów. Jeśli komuś nie pasuje płeć danego bóstwa, w ostateczności za zgodą Mistrza Gry może ją zmienić. Ludy Mezoameryki lubiły przedstawiać swoich bogów na różne sposoby i taka Ixbalanque raz jest kobietą, a raz mężczyzną, więc akurat to nie powinno sprawiać żadnych problemów. Jako że fabularnie wszyscy się już znają, warto by przed rozpoczęciem gracze się sobie przedstawili z perspektywy swojej postaci.

### **Avilix**

**Opis:** Bogini ludu Nijaib z Gwatemali. Pod jej opiekę podlega ciemność i noc, ale choć wydawałoby się, że w zaistniałej sytuacji braku Słońca będzie się czuć jak ryba w wodzie, wyruszyła na wyprawę mającą przywrócić światło na firmament. Uważa, że przyroda powinna być w równowadze, a prywatnie brakuje jej kojącego blasku Księżyca. To tajemnicza kobieta, ostatnim razem widziana była w towarzystwie Quetzalcoatla i trójki innych towarzyszy podczas opuszczania przez nich Tuli. Od tego czasu słuch o niej zaginął. *(Avilix na ogół pozostaje w cieniu, korzystając z metod zaskakiwania przeciwnika. W Zawadach można pokusić się o Rytuał, który doda jej ciekawej cechy osobowości i przygotowywania się przed walką. Jeśli chodzi o Przewagi, kluczowe dla Avilix jest władanie nad zwierzętami, gdyż według mitów za towarzysza miała ona obranych orła i jaguara. Warto, by jedno z nich pomagało jej w walce, np. odwracając uwagę wrogów. Bogini korzysta z na ogół lekkiej broni i zna się na truciznach i pochodnej im sztuce.)*

### **Hacavitz**

**Opis:** Patron wyżyn Gwatemali, władca żywiołu ziemi. Nie podoba mu się przedłużająca się wszechogarniająca ciemność. Przyroda ginie, a lud nie jest w stanie spostrzec chwały gór i wyżyn w blasku słońca. To dumne i silne bóstwo, które nie wahało się wyruszyć na wyprawę w celu przywrócenia światła. Wraz z Quetzalcoatlem przebywał w Tuli i namawiał go do podjęcia działań, gdy zdarzył się dzień wygnania. Po odejściu z miasta słuch o nim zaginął.

*(Hacavitz nie boi się bezpośredniego starcia. By oddać jego władanie nad żywiołem ziemi, warto pokusić się o ciekawy zabieg i pozbawić go broni, przypisując mu wszelkie Przewagi związane z walką gołymi rękami. Wśród Zawad na pewno powinny się znaleźć cechy charakteru opierające się o przechwałki i niekontrolowaną siłę.)*

## **Quetzalcoatl**

**Opis:** Jeden z najwyższych bogów, władca wiatru i ognia. Za swą siedzibę obrał Tulę. Od zarania dziejów naucza ludzi i jawi się im jako chodząca legenda. Niegdyś był przyjacielem Tezcatlipoci, wraz z którym pokonał Tlaltecuhтли pragnącą zniszczyć świat. Potem ich drogi na jakiś czas się rozdzieliły. Quetzalcoatl potrafi wzbudzić zazdrość w innych bóstwach. Ta niestety dopadła Tezcatlipocę, który wykorzystując plotki o nadchodzącym zbawcy i łatwowierność kapłanów, wygnał Quetzalcoatla z Tuli. Zrozpaczony bóg udał się w kierunku morza, a wraz z nim wyruszyła czwórka jego oddanych towarzyszy. Ich celem stało się Tulan-Zuiva.

*(Quetzalcoatl to nieformalny dowódca drużyny, dlatego w Przewagach warto dać mu rzeczy związane z przywództwem. Kontrolowanymi przez niego żywiołami są ogień i wiatr, toteż ciekawym zabiegiem będzie wyposażenie go zaledwie w lekki ekwipunek i oparcie większości jego działań o korzystanie z niszczycielskich Mocy. Cenną umiejętnością jest także wiedza. Quetzalcoatl jest bardziej rozpoznawany niż inne bóstwa, więc jego posłuch wśród ludu jest bardziej znaczący i może przydać się to podczas przekonywania innych.)*

## **Ixbalanque**

**Opis:** Bliźniacza siostra Hunahpu, przez swą zapalczywość i niski wzrost zwana przez niektórych także Małym Jaguarem. Została wychowana wśród mniej znaczących bogów, dlatego pod jej władzę nie podlega żaden żywioł. Od młodości przejawiała jednak zdolności nadnaturalne, które potrafiła wykorzystać dla własnych korzyści. Na przykład przemieniając swoich braci w małpy. Wraz z Hunahpu stała się fenomenem, kiedy to zwyciężyła w grze w ullamalitztli panów Xibalby i uratowała honor przodków. Ostatni raz widziana była podczas opuszczania Tuli po jednym z meczów peloty.

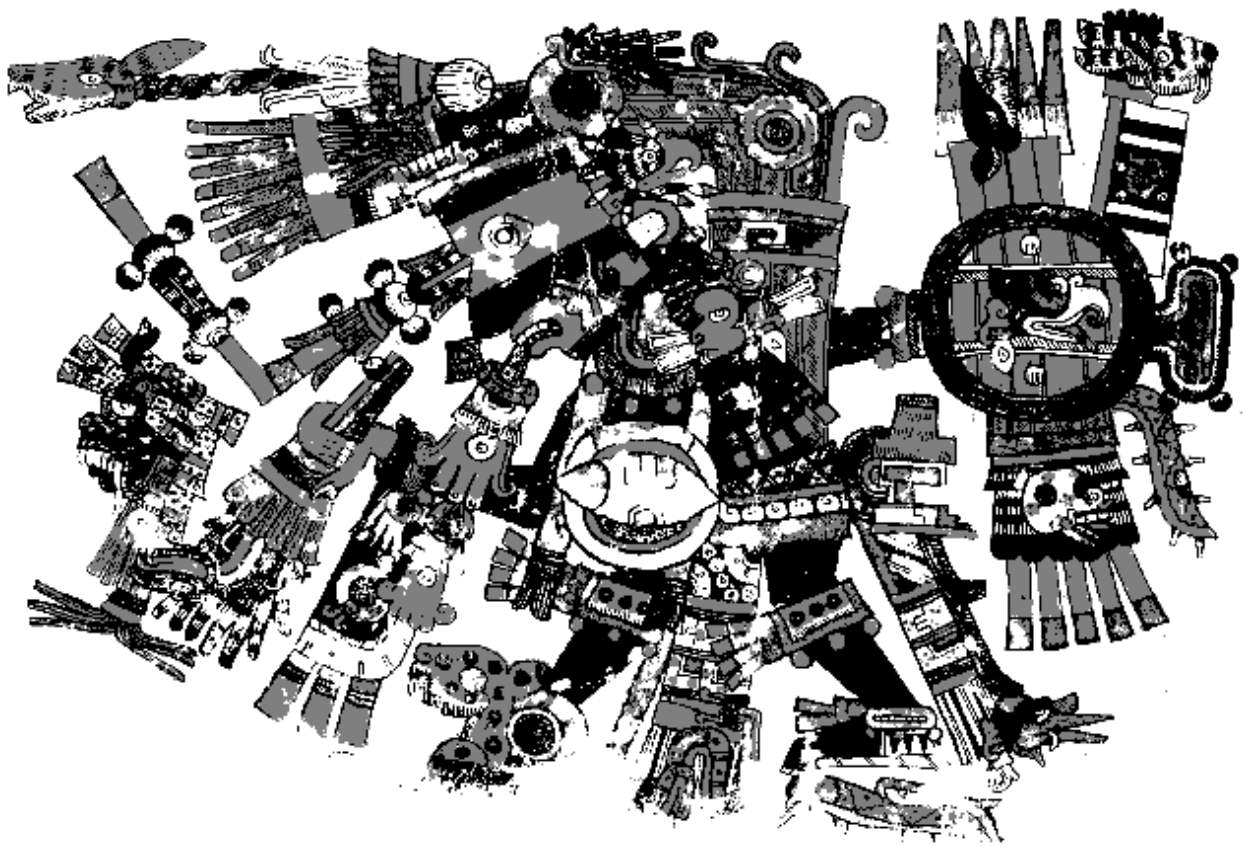
*(Ixbalanque to bardzo zręczna, a przy tym zapalczywa postać ze skłonnościami do hazardu i wyśmiewania oponentów. Powinno to znaleźć odniesienie w jej Zawadach i umiejętnościach. Ixbalanque obeznana jest również w broniach do walki wręcz, podczas potyczek swą zręczność wykorzystuje do zaskakiwania przeciwnika nietypowymi zachowaniami włóczy. Przejawia skłonności do korzystania z mocy nadprzyrodzonych.)*

## **Hunahpu**

**Opis:** Bliźniaczy brat Ixbalanque. Podobnie jak i w jej przypadku, przez wychowanie wśród mniej znaczących bóstw, nie został mu powierzony pod opiekę żaden żywioł. Od młodości przejawiał niesamowity talent do sprytu, potrafiąc dzięki temu osiągnąć korzyści bez potrzeby nadmiernego wysiłku. Pewnego razu razem z Ixbalanque zszedł do podziemnego świata Xibalby i mszcząc swoich przodków, zwyciężył panów ciemności w grze w



ullamalitzli. Od tego czasu rodzeństwo wśród ludu chwalone było jako mistrzowie gier i zabaw, w tym uwielbianej przez wszystkich peloty. Towarzyszy mu zwierzątko – turkawka. *(Hunahpu określany jest jako władca dmuchawek, dlatego jego broń powinna zadawać obrażenia na dystans, a najlepiej być niczym innym, a dmuchawką. Do jego cech charakteru zalicza się spryt i czasem nadmierna pewność siebie. To również szczęściarz i mistrz sztuki leczniczej. Niegdyś na chwilę stracił głowę, a mimo to żyje dalej i ma się całkiem, a wręcz bardzo dobrze.)*



## **Bohaterowie niezależni**

Przed sobą masz listę wszystkich bohaterów niezależnych występujących w scenariuszu. Niektórzy są bardziej, a niektórzy mniej ważni dla przebiegu opowieści. Mimo wszystko warto opisać kilkoma słowami każdego z nich. Ich dokładne działania i zachowanie zostaną przedstawione już podczas omawiania wydarzeń poszczególnych Aktów.

## Tezcatlipoca

**Opis:** Niegdyś sojusznik, dziś największy wróg Quetzalcoatl. Opiekun zła, ciemności i zemsty. Choć jego atrybuty wskazywałyby na to, że jest to bóstwo wywołujące raczej bojaźń, aniżeli cześć, Tezcatlipoca posiada swoje grono wiernych wyznawców i posłuch wśród ludu. Na tyle duży, że przy pomocy podstępów i rozchodzących się plotek o przybyciu zbawcy mógł ośmieszyć Quetzalcoatl i wygnać go z Tuli. Brak Słońca mu nie przeszkadza, ale chce przywrócić je na nieboskłon z dwóch powodów: pragnienia, by lud sławił go na wieki, a także pokazania swemu rywalowi raz na zawsze, kto jest potężniejszy.

*(Tezcatlipoca to główny przeciwnik tej kampanii. Tak naprawdę nie ma złych intencji, ale niedawne wydarzenia w Tuli i chęć pokonania Quetzalcoatl powodują, że wielu nie wierzy w jego chęć przywrócenia Słońca i myśli, że Tecatlipoca coś knuje. Jest to silna postać, która umiejętnościom dorównuje, a nawet przewyższa poszczególnych członków drużyny graczy. Jego pomalowana w czarne pasy twarz budzi grozę. Tego uczucia dopełniają dwa obsydianowe sztylety, których używa do walki, a także umiejętność kontroli ognia i tworzenia zwodzających wrogów, chwilowych odbić niczym w zwierciadle.)*

## Vucub-Caquix

**Opis:** Fałszywy zbawca, pyszałkowaty półbóg, który zamieszkał w Tulan-Zuiva i rozpuścił na każdą stronę świata wieści o tym, że jest w stanie przywrócić Słońce na nieboskłon. Od tego momentu wszystkie ludy zaczęły masowo udawać się na pielgrzymki, by oddać mu cześć i obsypać go złotem. Vucub-Caquix zapewnia wszystkich, że już niedługo nadejdzie dzień powrotu światła, jednak w istocie sam nie zamierza nic uczynić w tym kierunku, pławiąc się w bogactwach i dostojnościach. Miłośnik papug i owocy nance (podobnych białym czereśniom), które z uwielbieniem podają mu służące młode kobiety. Fałszywy zbawca nie wie jednak, że jego czas ma się już niedługo skończyć, a w stronę Tulan-Zuiva zmierzają prawdziwi bogowie.

*(Vucub-Caquix wpadł na niesamowity pomysł, by podać się za oczekiwanego zbawcę. Wystarczyło kilka sztuczek, by przekonać do siebie lud. Wykorzystał przy tym pokłady posiadanej przez niego mocy magicznej. Niewielkiej, ale nigdy nie wiadomo, co Vucub-Caquix jest w stanie dzięki niej osiągnąć. To pyszałek, ale jednocześnie mistrz forteli i robi wszystko, by pozostać na tronie.)*

## Zipacna

**Opis:** Ćwierćbóg, pierwszy syn Vucub-Caquixa. Momentami arogancki, ale jednocześnie skory do niesienia pomocy potrzebującym. Nikt nie wie, czy czyni to z dobrego serca, czy raczej chęci napawania się swoją niesamowitą siłą. Przechwala się wokół, że jest opiekunem ziemi i wraz ze swoim ojcem przywróci Słońce na firmament. Zdaje się nie zauważać, że Vucub-Caquix nie robi żadnych działań w tym kierunku.

*(Jako że Zipacna ogłasza się panem ziemi, warto sprawić, by był on do pewnego stopnia słabszą kopią Hacavitza. Pomimo arogancji i zapatrzenia w swoją moc, w gruncie rzeczy myśli trzeźwo i nie da się łatwo zaskoczyć. Już raz próbowano go zabić podstępem, ale Zipacna wszystko przewidział i ukarał śmiałków.)*

## **Cabračan**

**Opis:** Drugi syn Vucub-Caquixa, tak samo jak i jego brat Zipacna, również i on jest ćwierćbogiem, gdyż pochodzą oni z tej samej matki. Podobnie, jak i jego ojciec wraz z Zipacną, on także głosi swoją wielkość. Stoi jednak w pewnej oddali od sprawy przywracania Słońca i zabawy w pełnoprawnych bogów. Zamieszkał w górach w oddali od Tulan-Zuiva i stara się wieść spokojne życie, jedynie od czasu do czasu objawiając ludowi swoją moc.

*(Cabračan to skomplikowana osoba pod względem charakteru. Z jednej strony pyszałek ogłaszający swoją wielkość, z drugiej postać znudzona sławą i starająca się odosobnić w towarzystwie gór. Posiada wielką moc, z której potęgi chyba sam na dobrą sprawę nie zdaje sobie sprawy. Potrafi wywoływać chwilowe trzęsienia ziemi.)*

## **Nanautazin**

**Opis:** Towarzysz Tezcatlipoci w drodze do przywrócenia Słońca. Część osób oddala się od niego, widząc na jego skórze blizny po przebytych dawniej trądzie. Inne bóstwa unikają go, gdyż Nanautazin jest żywym dowodem na to, że nawet bóg jest w stanie zachorować, co umniejsza ich majestat. Tezcatlipoci jednak nie obchodziły opinie innych, przygarnął do swojej drużyny Nanautazina dlatego, gdyż ten wie o wszelkich wydarzeniach dziejących się we wszechświecie jak nikt inny i jako sprzymierzeniec służy mu radą popartą o rzetelną widzę.

*(Nanautazin niezbyt przydaje się w walce. Jego umysł obarczony jest traumą dawnej choroby i tym, w jaki sposób odnoszą się do niego inni bogowie. Cieszy się, że Tezcatlipoca docenił jego okazałą wiedzę i ufa, że ich wyprawa może przywrócić Słońce. Nanautazin wierzy, że przyczyni się dzięki temu dla dobra innych. Na ogół jednak pozostaje w oddali, rozmyślając. Potrafi korzystać z prostych technik opartych o moc, a także posiada zdolności lecznicze.)*

## **Tecciztecatl**

**Opis:** Towarzysz Tezcatlipoci i Nanautazina. Piękny młodzieniec jeszcze do niedawna zamieszkujący wybrzeże. Dołączył do dwójki powyższych bóstw, gdyż jest żądny sławy i wierzy, że działania jego kompanów mogą wreszcie przywrócić Słońce na nieboskłon. W drużynie służy jako osoba od prowiantu i innych zapasów, a choć stara się jak może, w głębi duszy pozostaje bojaźliwym bóstwem, które w przyszłości pragnie zostać kimś więcej.

*(Tecciztecatl ma wielkie serce, ale momentami jest tchórzliwą postacią, przez co podczas walki może się przerazić potęgą oponentów. Na takie chwile nosi ze sobą muszlę z rodzinnych stron, która dodaje mu pewności siebie w kryzysowych sytuacjach. Jest to postać młoda i niedoświadczona, ale absolutnie nie stanowi piątego koła u wozu swojej drużyny.)*

### **Mictlantecuhtli**

**Opis:** Bóg śmierci władający podziemiami Mictlanu/Xibalby. Niewielu miało okazję go zobaczyć, gdyż Mictlantecuhtli większość czasu spędza w zaświatach.

*(Tajemnicza postać, o której niezbyt wiele wiadomo. Głównym atutem Mictlantecuhtliego jest wywoływanie na swych przeciwnikach strachu poprzez objawienie się im jako wielki szkielet. Korzysta on z prostych kamiennych noży i potrafi kontrolować nocne zwierzęta takie jak nietoperze i pająki.)*

### **Xpiyacoc i Xumucane**

**Opis:** Para mędrców, bogowie, którzy pamiętają czasy tworzenia. Jednocześnie dziadek (Xpiyacoc) i babcia (Xumucane) Ixbalanque i Hunahpu. Niegdyś służyli pomocą swoim wnukom, aktualnie przebywają na uniwersytecie Kaczynów w Palenque, gdzie badają prastare zapiski w poszukiwaniu sposobu na przegnanie mroku i przywrócenia Słońca.

*(Dwójka starych mędrców. Przedstawieni w jednym paragrafie, gdyż nigdy się nie rozdzielają. Nie powinno być możliwe, by gracze zechcieli ich zaatakować, więc nie mają oni wielkich umiejętności bojowych. Są jednak jednymi z najstarszych bogów, toteż posiadają wielką moc. Są w stanie powstrzymać przeciwnika bez użycia siły, np. krępując jego ruchy.)*

## **Informacje dla prowadzącego**

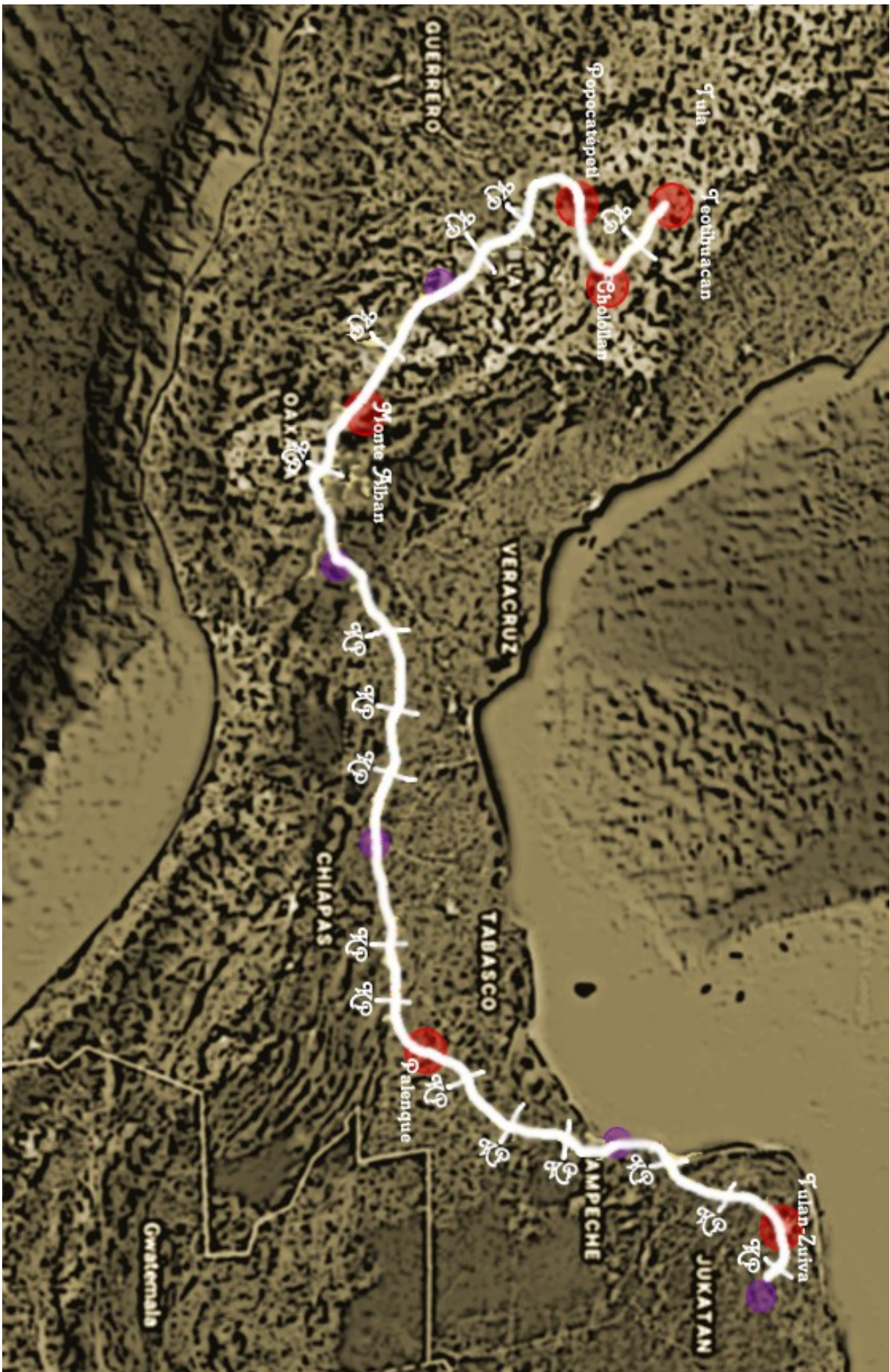
Powyżej zostały opisane jedynie najważniejsze postacie niezależne, ale oczywiście w grze występują również inne osoby. Są to jednak zwykłe blotki, które niezbyt ingerują w fabułę. Bohaterowie zbiorowi, tacy jak np. mieszkańcy Palenque lub wyznawcy Quetzalcoatl'a nie byli tak ważni dla przebiegu opowieści, by poświęcać im kolejny akapit i niepotrzebnie wydłużać objętość scenariusza.

Jak zauważysz, w sekcji dotyczącej wydarzeń nie zostały określone dokładne statystyki liczbowe dotyczące starć z wrogami, czy też testów współczynników. Ma to swoje dwa powody. Po pierwsze, z racji dowolności w kreacji postaci, nie można dokładnie przewidzieć, jak rozwinieci bohaterowie będą grać w tę kampanię. Pomiędzy Weteranami, a Legendami jest jednak różnica. Po drugie, daje to większe pole do własnych interpretacji. Wszystko zostanie dokładnie wytłumaczone słownie; poziomy trudności starć, czy też wymogi testów. Mistrz Gry nie będzie miał większych problemów z dostosowaniem tego pod drużynę jego graczy. Choć sporo testów to bazowa savage'owa 4, czasem zdarzą się momenty trudniejsze dostosowane pod konkretne współczynniki postaci. Dodatkowo... Nie wahaj się eksperymentować! Może coś spodoba ci się tak bardzo i pomimo zasugerowanego wysokiego poziomu trudności, będziesz chciał, by postaci nie miały większych problemów z danym testem, bo pociągnie to opowieść w ciekawym dla ciebie kierunku? Pamiętaj, że scenariusz to tylko instrukcja, a to, w jaki sposób się do niej dostosujesz, zależy już tylko od ciebie. Kluczem do sukcesu jest zabawa obu stron, zarówno Mistrza, jak i graczy!

Opowieść w *Popol Vuh* ma do pewnego stopnia nieliniowy przebieg i sporo zależy tu od działań podjętych przez graczy. Scenariusz został napisany w taki sposób, by przedstawić jak najwięcej możliwych rezultatów, ale pamiętaj, że nie da się przewidzieć wszystkiego. Jeśli widzisz, że działania graczy idą w kierunku nie do końca określonym, lepiej wymyślić coś na miejscu i sugestywnie sugerować właściwą ścieżkę, niż na siłę i sztucznie powracać bohaterów do toku, który sobie zamierzyłeś.

Podczas grania warto rozłożyć na stole mapkę (którą znajdziesz poniżej) i zaznaczać pionkiem aktualną pozycję drużyny bóstw. Pozwoli to na śledzenie działań, a pod koniec na zobrazowanie sobie drogi, jaką oni przebyli. Kolorem czerwonym zostały zaznaczone miasta, fioletowym wydarzenia w czasie drogi, które muszą się odbyć, a białą kreską i literami KP momenty wyciągnięcia Kart podróży. Będzie to oczywiście wytłumaczone w sekcji poświęconej fabule, ale odczytując z mapy, np. droga z Tulan-Zuiva do Palenque przewiduje pięć Kart podróży przerwanych jednym określonym z góry wydarzeniem.

Karty podróży po użyciu odkładasz na spód stosu, a co miasto następuje ich przetasowanie. Widnieje na nich opis fabularny do ogrania, a na podstawie ich rezultatów określasz zmiany w karawanie. Ta została opisana dwoma statystykami: uwielbieniem i liczebnością.



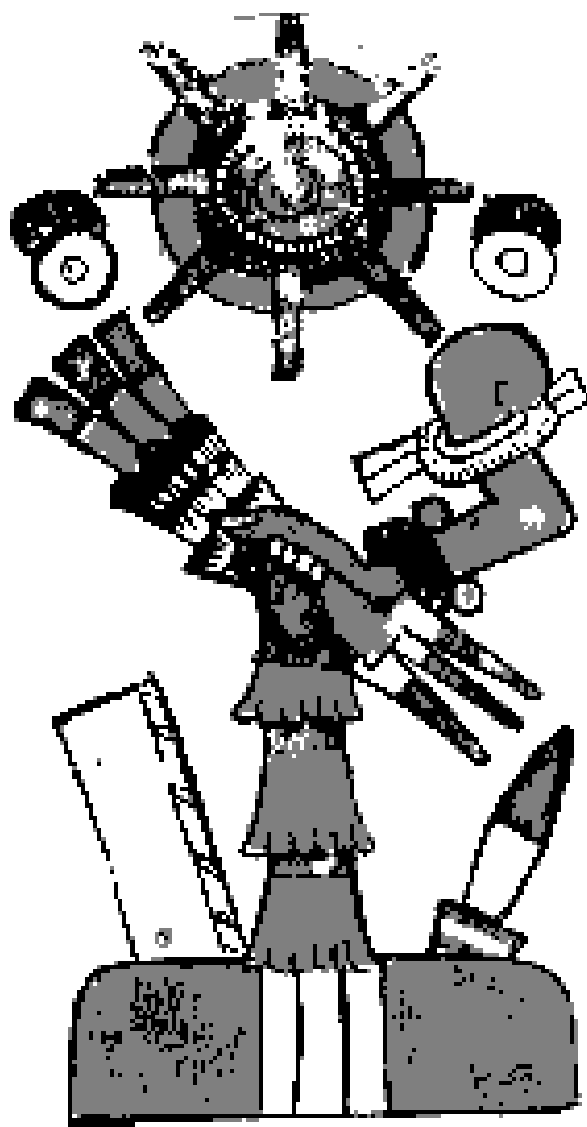
## Wprowadzenie

Planeta znajdująca się niegdyś pomiędzy ciałami niebieskimi znanymi nam dzisiaj jako Mars i Jowisz, została zniszczona i eksplodowała, uwalniając na cały system słoneczny odłamki skał, pokrywając atmosfery pobliskich planet pyłem i formując istniejący po dziś dzień pas asteroid. W kierunku Ziemi zaczął lecieć ogromny odłamek, który wraz z wszechobecnym kurzem sprawił, że Słońce zostało przysłonięte.

Początkowo młoda ludzkość i żyjący na powierzchni Ziemi bogowie myśleli, że będzie to zwykłe zaćmienie, które prędzej czy później minie. Mijały jednak dni, tygodnie i miesiące, a Słońce nie chciało wrócić na nieboskłon. Jego przedłużający się brak spowodował zaś, że na powierzchni planety zaczęły pojawiać się przeróżne anomalie: masywne ulewy, deszcze asteroid ze zniszczonej planety, zmienione pływy mórz, następujące globalne ochłodzenie, obumieranie roślinności,

czy to, że ziemia z powodu braku parowania stawała się bagnem. Nastąpił czas apokalipsy.

W pewnym momencie cały znany świat oszalał, rozeszły się plotki o nadchodzącym zbawcy, który miałby objawić się w Tulan-Zuiva i przywrócić światłość na swoje prawowite miejsce. Ten przedziwny okres wykorzystał Tezcatlipoca, który korzystając z podstępów i łatwowierności kapłanów, zdołał ośmieszyć swego wroga Quetzalcoatlą i wygnać go z jego prawowitego miasta Tuli. Zrozpaczony bóg wyruszył w podróż na wschód, w stronę morza. Wraz z nim czwórka jego wiernych towarzyszy – Avilix, Hacavitz, Ixbalanque i Hunahpu. Celem drużyny zostało Tulan-Zuiva. Ukryli swoją tożsamość i wraz z pielgrzymami przemierzali pogrążoną w mroku krainę, by zbadać prawdziwość plotek i wreszcie spróbować przywrócić Słońce samum.



## AKT I

Pierwszy akt *Popol Vuh* rozpoczyna się w momencie, w którym drużyna bóstw podróżuje pod ukrytą tożsamością wraz z pielgrzymami zmierzającymi do Tulan-Zuiva. Rozpocznij poprzez postawienie pionka na znajdującym się na prawo od miasta fioletowym polu.

### **Droga do Tulan-Zuiva**

Bohaterowie w przebraniu (mogą sobie na nie pozwolić, bo klimat Mezoameryki nie przypomina tego, który znamy z obecnych czasów, brak Słońca skutkuje globalnym ochłodzeniem) wędrują wraz z setką innych pielgrzymów przez obumierającą dżunglę. Zaczynaj spokojnie, wprowadź ich w klimat... Nagle! Niebo na moment się rozświecila, ludzie w nadziei spoglądają do góry, by przekonać się, że rozpoczął się deszcz ognia. To odłamki skalne zniszczonej planety.



Pielgrzymi panikują, w grupę niektórych z nich spadają płonące skały. Na domiar tego z lasu w oddali od bohaterów wybiegają spłoszone zwierzęta i wpadają na nieuzbrojonych ludzi.

Gracze stają przed decyzją. Powinien to być dynamiczny moment, nie pozostaw im pola do namysłu. Mogą:

1. Spróbować opanować przerażonych pielgrzymów i ostonić ich przed odłamkami skalnymi. Wiąże się to z serią testów związanych z zręcznością lub siłą.
2. Dobiec do atakujących zwierząt i rozpocząć potyczkę. Nie powinno to być trudne starcie, ale bohaterowie startują na straconej pozycji. Zwierzęta są zaraz obok bezbronnych pielgrzymów. Dojście do nich powinno zająć jedną-dwie rundy. Zdecyduj, czy wolisz przedstawić ich jako grupę, czy pojedyncze blotki. **Dzika karta:** Deszcz ognia: gdy zostanie wywołana ta karta, rozlosuj za pomocą rzutu kością, w którą postać obecną na polu walki ma trafić rozpalony skalny odłamek. Bogom nie są one w stanie zbyt wiele zrobić, ale to poważne zagrożenie dla ludzi. Dwa trafienia oznaczają śmierć.
3. Pozostać na miejscu i przyglądać się zamieszaniu.

Gdy zamieszanie zostanie opanowane, pielgrzymka otrząśnie się i ruszy dalej. Przedstaw straty spowodowane deszczem ognia. Jeśli nikt nie zginął podczas działań graczy, pielgrzymi będą wdzięczni. Jeśli ktoś zginął, to potraktuj to milczeniem. Zbyt wiele strat spowodowałyby deszcze ognia, by dalej się użalać. Najpewniej gracze w tym momencie jeszcze nie zdradzą swojej tożsamości, ale jeśli jednak odkryją swoją boskość, pospólstwo będzie rozradowane i pomimo śmierci ich towarzyszy, ruszy do Tulan-Zuiva z pieśnią na ustach.

**Droga:** 1 Karta podróży (odegraj ją, ale pomiń skutki związane z liczebnością i uwielbieniem)

## Tulan-Zuiva

**Opis:** Miasto leżące w Gwatemali. Szybko rozkwitło za sprawą zjawiających się tu pielgrzymów po ogłoszeniu się zbawcą przez Vucub-Caquixa. Otoczone murami, które z lotu ptaka mogłyby formować kształt jaja. Na ulicach widać przepych i wszędzie obecne ozdoby związane z obrzędami.

**Ważne miejsca:** Najważniejszym miejscem w Tulan-Zuiva jest ogromny plac, na który codziennie wychodzi Vucub-Caquix, by zapewnić swych wiernych o nadchodzącym dniu powrotu Słońca. Drugim po nim miejscem jest górujący pałac zbawcy, a także znajdująca się obok niego poświęcona mu świątynia. Przy pałacu znajdują się pomieszczenia służby. Prosty lud i pielgrzymi gromadzą się w wybudowanych z kamienia miejscach mieszkalnych, a także obecnych gdzieś podziemnych jaskiniach.

**Opowieść:** Bohaterowie widzą pozłacane bramy Tulan-Zuiva. Nie mogą nic zrobić, bo napiera na nich rozradowany tłum. Gdy wkraczają do miasta, prosto przed sobą mają ogromny plac w całości wypełniony pielgrzymami ze wszystkich stron znanego świata. Panuje tu hałas, część osób się modli, część płacze ze wzruszenia, część radośnie śpiewa. Wszystko jest rozświetlane przez łuczywa. Jeśli postacie chciałyby się odwrócić i odejść, tłum jest tak duży, że ich zakleszcza i nie mogą nic zrobić, tylko patrzeć w oczekiwaniu.

Na wywyższenie znajdujące się pośrodku placu wstępuje Vucub-Caquix. Tłum szaleje. Fałszywy zbawca zaczyna przemowę: *Słyszeliśmy, że ogień spadł z nieba o dzień drogi od Tulan-Zuiva... Radujcie się, niedługo bowiem nastanie tego kres. Ja, Vucub-Caquix, przysięgam wam, że Słońce wróci na swe należyte miejsce! Wasza wiara musi być jednak silna, potrzebuję waszego wsparcia...*

Gracze mogą teraz zdecydować, by ich postacie:

1. Przeczytały przemowę. Vucub-Caquix zejdzie z wywyższenia i ruszy wraz ze swoją świtą do pałacu. Bohaterowie mogą pozwolić mu odejść (Przejdź do podsekcji: **Dostanie się do pałacu**) albo go zaczepić. Jeśli bohaterowie w tej chwili ujawnią się jako bóstwa, Vucub-Caquix zaprosi ich do pałacu na posiłek (przejdź do podsekcji: **W pałacu**). Jeśli nie, mogą spróbować go do tego przekonać, wiąże się to z niezbyt trudnym testem przekonywania. Ewentualnie zawsze istnieje możliwość zaatakowania (przejdź do podsekcji: **Walka na dziedzińcu**).
2. Przerwać mu przemowę. To dobry moment na odsłonięcie swej boskości. Jeśli gracze to zrobią, lud się uraduje, a Vucub-Caquix zaprosi bóstwa do wspólnego posiłku (przejdź do podsekcji: **W pałacu**). Co prawda gracze nie wiedzą jeszcze, że to fałszywy zbawca, ale jeśli spróbują przekonać lud do kłamstw Vucub-Caquixa, czeka ich trudny test przekonywania (łatwiejszy, jeśli bohaterowie ujawnili boskość). W wyniku sukcesu przejdź do podsekcji: **Zdemaskowanie**. W wyniku porażki rozpocznie się walka (przejdź do podsekcji: **Walka na dziedzińcu**). Mogą go też zaatakować bez zbędnego gadania.

## **Dostanie się do pałacu**

Vucub-Caquix odszedł do pałacu, a bohaterowie zostali na dziedzińcu. Rozradowany lud zaczyna rozchodzić się do miejsc mieszkalnych i jaskiń, by oddać się codziennym czynnościom. Gracze mogą teraz pozwiedzać Tulan-Zuiva i porozmawiać z prostymi ludźmi (zwykle pielgrzymi i mieszkańcy chwalą Vucub-Caquixa, tylko nieliczni powątpiewają w jego moc, ale mówią to po cichu i jedynie, gdy zyska się ich zaufanie np. testując przekonywanie lub odstawiając swoją boskość), jednak ich priorytetem powinno być dostanie się po pałacu. Strażnicy przy wejściu do pałacu będą mieć wątpliwości nawet w momencie, gdy bohaterowie już się ujawnili jako bóstwa – Vucub-Caquix kazał im nikogo nie wpuszczać. Można ich zaatakować (niezbyt trudne starcie, ale w przypadku porażki przejdź do podsekcji: **Na uwięzi**) lub spróbować przekonać. Istnieje też możliwość, by bohaterowie zakradli się (normalne zasady skradania w *Savage Worlds*) poprzez

komnaty służby. W przypadku sukcesu przejdź do podsekcji: **W pałacu**, w przypadku porażki: **Na więzi**.

### **W pałacu**

Jeśli bóstwa dostały się do pałacu na zaproszenie Vucub-Caquixa, rozpoczyna się scena posiłku. Jeśli bohaterowie dostali się tu w inny sposób, zależnie od podjętych przez nich decyzji, Vucub-Caquix zareaguje zdziwieniem, ale mimo wszystko zaprosi ich do posiłku lub zdenerwuje się, gdy bohaterowie zabili kogoś z jego świty i rozpocznie walkę (podsekcja **Walka w pałacu**).

Przed rozpoczęciem posiłku możesz zaakcentować, że wszystko wokół jest wystawne, półmiski są pełne najróżniejszych przysmaków i kontrastuje to z suchym prowiantem, który oszczędnie zajadają zgromadzeni przed pałacem pielgrzymi. Jeśli do tego momentu bogowie się nie ujawnili, fałszywy zbawca zażąda od nich wyjaśnień. Ich brak zakończy się walką (podsekcja **Walka w pałacu**).

Rozpoczyna się posiłek. Spostrzegawczy zobaczą, że Vucub-Caquix w obecności bóstw zachowuje się nienaturalnie. Można zachować to dla siebie lub dopytać. W końcu Vucub-Caquix zapyta bogów, dlaczego do niego przychodzą, a rozmowa będzie toczyła się wokół planów przywrócenia Słońca. Postacie mogą poprosić go o próby jego sił, co zaowocuje prostym pokazem mocy, którym co prawda utwierdziłby w przekonaniu o boskości prosty lud, ale bogowie nie będą nim zachwyceni. Prowadź tę scenę w taki sposób, by koniec końców wszystko doprowadziło do zdemaskowania kłamstw fałszywego bóstwa. Gracze mogą mu to wytknąć lub zostawić informację dla siebie. W pierwszym przypadku Vucub-Caquix przestraszy się, zacznie ich błagać i zaproponuje udział w zyskach. Przedstaw go w odrażający sposób, ale nawet, jeśli gracze zgodzą się na jego propozycję, to tylko podpucha, Vucub-Caquix ma za plecami sztylet i atakuje z zaskoczenia (przejdź do sekcji: **Walka w pałacu**, jeden bohater otrzymuje na start ranę w związku z uderzeniem sztyletu). Można go zaatakować od razu (**Walka w pałacu**) lub odejść (**Zdemaskowanie**).

### **Walka na dziedzińcu**

Potyczka na dziedzińcu ma kilka wariantów. Możliwa jest już do odegrania ledwo po wejściu do Tulan-Zuiva, a może też rozegrać się podczas demaskowania Vucub-Caquixa (podsekcja **Zdemaskowanie**).

W pierwszym przypadku najważniejsze są dwa czynniki: czy bohaterowie ujawnili swoją boskość, czy jeszcze nie. Jeśli tak, zgromadzony lud będzie się tylko przyglądać walce bogów. Jeśli nie, lud opowie się po stronie Vucub-Caquixa. Potyczka powinna być umiarkowanie trudna. Straż przyboczną fałszywego zbawcy przedstaw raczej jako figury. Atakujący lud to zwykłe blotki, służą jako przeszkadzajki dla walczących, aniżeli zagrożenie. Bohaterowie mogą ich atakować, ale śmierć pielgrzymów będzie się oczywiście wiązała z negatywną reputacją. W przypadku porażek w walce, przejdź do sekcji: **Na więzi**.

W drugim przypadku walka wygląda podobnie, ale dochodzi jeszcze jeden czynnik. Jeśli bohaterowie przedstawią dowody na kłamstwa Vucub-Caquixa, lud przyłączy się podczas walki do nich. Jeśli Vucub-Caquix wcześniej walczył, walka jest tylko formalnością, gdyż półbóg jest wycieńczony. W przypadku porażki w tym wariantcie lud rzuci się na fałszywego zbawcę i go rozszarpie. Jeśli wygrają bohaterowie, mogą decydować o jego losie (przejdź do sekcji: **Opuszczenie miasta**).

### **Walka w pałacu**

Walka ta może rozpocząć się w trakcie posiłku lub od razu po wejściu do sali jadalnej Vucub-Caquixa, gdy bohaterowie wcześniej zabili kogoś ze służby. Podobnie jak potyczka na dziedzińcu, jest ona umiarkowanie trudna. Różni się tym, że odbywa się za zamkniętymi drzwiami bez udziału ludu. Po stronie wroga uczestniczy w niej Vucub-Caquix i jego przyboczna świta. **Dzika karta:** Papugi zbawcy: gdy zostanie wywołana ta karta, rozlosuj za pomocą rzutu kością, w kogo uderzy siedem papug Vucub-Caquixa. Jeśli będzie to któreś z bóstw, do następnego wywołania nie będzie ono mogło zrobić ruchu. Jeśli będzie to Vucub-Caquix lub ktoś z jego świtu, ataki skierowane w tę postać będą miały -1 do rzutu na atak.

W przypadku porażki w walce, Vucub-Caquix będzie próbował dobić bohaterów. Są oni jednak bogami, więc nawet w momencie otrzymania, wydawałoby się śmiertelnego obrażenia, przeżywają. Jeśli fałszywy zbawca jeszcze nie wiedział, że postacie są bogami, to teraz sobie to uświadamia. Jako że nie mogą one zginąć, każe wrzucić ich do jaskiń (przejdź do sekcji: **Na uwięzi**).

W przypadku wygranej, bohaterowie mogą dobić Vucub-Caquixa. Gdy tego spróbują, fałszywy zbawca wyrwie się i ucieknie na plac przed pałacem. Mogą do też wyprowadzić tam samego lub zostawić go tam i odejść. W każdym przypadku przejdź do podsekcji: **Zdemaskowanie**.

### **Na uwięzi**

W przypadku przegranych walk drużyna bóstw ląduje w jaskiniach rozciągających się pod miastem. Jest to sekcja, w której muszą wydostać się na wolność. Mogą to zrobić na kilka sposobów. Czy to przekradając się, czy bezpośrednio walcząc, czy przekonując strażników do swoich racji. Jeśli ujawnili oni już swoją boskość, część osób obecnych w jaskiniach będzie im pomagać.

To raczej krótka sekcja, mająca być jedynie odpowiedzią na przegrane walki. Z racji, że jak dotąd żadna nie jest wybitnie trudna, raczej będzie się zdarzać niezbyt często. Gdy jednak do niej dojdzie, postaraj się, by nie była ciągiem niekończących się walk lub testów współczynników. Na przykład wprowadź drobne rozmowy z mieszkańcami jaskiń. Po wyjściu drużyny przejdź do podsekcji: **Zdemaskowanie**.

### **Zdemaskowanie**

Kulminacyjny punkt pobytu w Tulan-Zuiva, w którym bohaterowie ujawniają (lub też nie) kłamstwa Vucub-Caquixa. Występuje tu sporo zmiennych: fałszywy zbawca może być przed albo po walce z drużyną bóstw. Może być na placu (co zdarza się częściej) lub zostać w pałacu. Lud może być pozytywnie nastawiony do Vucub-Caquixa lub do bóstw (jeśli jeszcze nie mają oni ich przychylności, warto wprowadzić jakieś testy na przekonywanie).

Jeśli dotychczasowa akcja miała miejsce na placu, nie musisz robić wprowadzenia. W przypadku, gdy wszystko działo się w pałacu, uzasadnij obecność ludu na dziedzińcu ciekawością spowodowaną hałasami. Gdy zaś bohaterowie wychodzą z jaskiń, możesz wprowadzić przemowę Vucub-Caquixa, w której nakłania lud przeciwko bóstwom.

Wiele zależy tu od decyzji graczy i pozwól im rozegrać ten etap w sposób, jaki chcą. Mogą zabić Vucub-Caquixa na oczach wszystkich, zhańbić go, zdetronizować i zostawić. Jeśli wpadną na taki pomysł, mogą nawet go uwięzić i wziąć w niewolę do drużyny jako pomocnika!

### **Opuszczenie miasta**

Rozwiązanie etapu w Tulan-Zuiva. Vucub-Caquix okazał się fałszywym zbawcą i nie pomoże bóstwom w przywróceniu Słońca. Bohaterowie zbierają się do odejścia i dalszej podróży.

To moment, w którym drużyna bóstw zyskuje swoją karawanę. Bazowo każdy z bogów dostaje po 100 wyznawców związanych z ich kultem. Jeśli jakimś cudem jeszcze nie ujawnili oni swojej boskości, odegraj scenę, w której przypadkiem jeden z wyznawców rozpoznaje swojego boga i wszczyna zamieszanie na całe Tulan-Zuiva. Jeśli bogowie zyskali przychylność pielgrzymów podczas początkowej sceny na drodze, oni również dołączają do karawany (1000). W przypadku, w którym ludność Tulan-Zuiva odwraca się od Vucub-Caquixa, w zależności od decyzji graczy (czy zabijali przybocznych i ludzi w jaskiniach), liczba ta waha się od 1000 do 2000. Odegraj tę scenę jako formowanie się nowego kultu. Nawet, jeżeli bohaterowie nie będą chcieli, by towarzyszyła im taka masa ludzi, lud ich nie posłucha. Pozwoli bóstwom ruszyć na przedzie i po chwili ruszy ich śladami jako osobna grupa.

Najciekawszy jest moment, gdy drużyna nie ujawniła kłamstw Vucub-Caquixa. Nie zdarzy się on zapewne zbyt często, ale gdy bohaterowie zostawili fałszywego zbawcę z poparciem ludu lub po prostu go zabili na oczach wszystkich bez słowa wyjaśnienia, wyznawcy z Tulan-Zuiva będą zdenerwowani i scena opuszczania miasta zakończy się masowym starciem między nimi, a karawaną. Jeśli czujesz się na siłach, możesz odegrać to jako Bitwę opisaną w dodatkowych zasadach podstawowego podręcznika, ale nie musisz tego robić – po prostu opisz zamieszanie i bogów opuszczających miasto. Odejmij też 100 ludzi z karawany jako straty.

Podsumuj krótko dokonania graczy w Tulan-Zuiva i wprowadź ich w kolejny etap gry.

### **Droga do Palenque**

Skoro Vucub-Caquix okazał się fałszywym zbawcą, bohaterom zostaje jedyne miejsce znanego świata, które może pomóc im w przywróceniu Słońca – Palenque. A konkretniej słynny Uniwersytet Kaczynów, duchowych przewodników z gwiazd. Tylko zgromadzona tam wiedza jest w stanie przynieść odpowiedzi na ich pytania.

Rozpoczyna się etap podróży, którego narracja głównie będzie napędzana Kartami podróży. Czasem możesz też dodać coś od siebie, ale już same karty wystarczą, by zbudować wydarzenia dziejące się podczas wędrówki. Instrukcje na kartach pozwolą ci również kontrolować liczebność i uwielbienie wyznawców. Bazowy poziom uwielbienia to 10. Jeśli chcesz, możesz go skorygować o to, jak ludzie reagują na bóstwa w związku z wydarzeniami w Tulan-Zuiva (maksymalne odchyły o 2 na +/-).

Jeśli bohaterowie wzięli w niewolę lub do swojej drużyny Vucub-Caquixa, ten ucieka podczas jednego z pierwszych postojów i nigdy więcej się nie pokaże.

**Droga:** 2 Karty podróży



## Spotkanie z Zipacną

Gdy karawana dotrze w okolice wybrzeża, rozpocznie się fabularna scena związana ze spotkaniem Zipacny – pierwszego syna Vucub-Caquixa. Podczas wydarzeń w Tulan-Zuiva był on obecny poza miastem, ale wysłannicy zdążyli poinformować go o tym, co się stało. Nie wie jednak, jak wyglądają bóstwa, co można wykorzystać do zaskoczenia go.

Zipacna spaceruje po plaży w poszukiwaniu krabów, jego przysmaku. Przedstawi się drużynie, oznajmiając, że jest synem Vucub-Caquixa. Przyjmuje ich pokojowo. Bóstwa mogą w tej chwili zdradzić swoją tożsamość, jeśli to zrobią, zachowanie Zipacny będzie różne w zależności od decyzji z Tulan-Zuiva:

1. W przypadku, gdy Vucub-Caquix nie żyje, Zipacna chce się zemścić. Natychmiast rzuca się na drużynę bohaterów i wywiązuje się walka.

2. W przypadku, gdy Vucub-Caquix żyje, Zipacna wyzywa bóstwa na pojedynek, dzięki któremu jego rodzina miałaby odzyskać utracony honor.

Walka z pkt. 1 i pkt. 2 różni się tym, że w przypadku natychmiastowego ataku do gry wchodzi **Dzika karta**: Plażowe kraby: gdy zostanie wywołana ta karta, rozlosuj za pomocą rzutu kością, obok której postaci na polu walki z piasku wygrzebie się krab. Krab służy jako blotka, która przeszkadza obu stronom konfliktu. Z każdym kolejnym wywołaniem w kolejce, krabów przybywa. Zadają one średnie obrażenia, ale gdy krab pojawia się koło Zipacny, ten może przeprowadzić umiarkowanie trudny test współczynników (najlepiej zręczności), by chwycić kraba i odzyskać dzięki temu część zdrowia.

Jeśli chcesz, walkę o honor możesz przeprowadzić jako starcie jeden na jeden z wybranym bóstwem. Siły zdenerwowanego Zipacny powinny być w miarę zbliżone do sił postaci graczy. W bazowej wersji jest zauważalnie słabszy, ale teraz emocje dodają mu mocy.

W przypadku wygranej graczy, mogą oni dobić Zipacnę, gdyż ten jest ćwierćbogiem i może umrzeć. Mogą też zostawić go zranionego na plaży i skazać na powolną śmierć lub uleczyć i puścić go samego lub nawet dołączyć do karawany (w przypadku walki 1 wymagany jest łatwy test na przekonywanie, jeżeli była walka 2, to Zipacna dołącza, gdyż widzi potęgę bóstw i chce im pomóc).

A co jeśli bogowie nie zdradzą swojej tożsamości? Mogą wtedy zabić Zipacnę podstępem, ale spotka to się z dezaprobatą wiernych i skutkuje odjęciem jednego punktu uwielbienia. Mogą też zostawić go na plaży lub nakłonić do dołączenia do karawany. Jeśli Zipacna się do niej przyłączy w jakikolwiek sposób, służy jako figura, którą można przyzwać przed dowolną walką.

Jeśli bohaterowie przegrają starcie 1, budzą się po jakimś czasie, czują ból w klatce piersiowej, jakby ktoś próbował ich dobić. Zipacny nie ma, gromadzi się wokół nich karawana. Jeśli ktoś przegra walkę 2 w przypadku potyczki jeden na jeden, można kontynuować ją innymi członkami drużyny aż do wygranej.

## **Droga do Palenque**

Niezależnie od tego, w jaki sposób skończyło się spotkanie z Zipacną, wyprawa trwa dalej. Możesz zaprezentować tu graczom jakąś wstawkę klimatyczną typu: widoczny w oddali deszcz ognia rozświetlający wszechogarniające ciemności lub śpiewy karawany.

**Droga:** 3 Karty podróży

Po wykorzystaniu trzech kart, następuje moment wejścia do Palenque. Karawana mozolnie wspina się na wyżynę, na której jest położone miasto. Wokół nich pełno żywej roślinności, która zdaje się nic sobie nie robić z braku światła i dalej wegetuje. Kaczyni z Palenque mają na wszystko swoje sposoby. Wreszcie grupa dociera na szczyt.

## **Palenque**

**Opis:** W Tulan-Zuiva dało się odczuć, że miasto to było efektem szybko następujących zmian i rozwoju napędzanego ogłoszeniem się Vucub-Caquixa zbawcą. W Palenque jest zupełnie inaczej. To monumentalna siedziba ludzi i bogów o bogatej historii. Wszystkie budowle zbudowane z dokładnie wyciosanych kamiennych bloków zapierają dech w piersiach. Przybywają tu pielgrzymi, a także ludzie żądni wiedzy, którą mogą zdobyć na uniwersytecie tajemniczych nauczycieli – Kaczynów.

**Ważne miejsca:** Najważniejszym miejscem w całym Palenque jest bez wątpienia kompleks pałacowo-uniwersytecki z gmachem zbudowanym na planie czterokondygnacyjnej wieży. Pod nim rozciąga się biblioteka połączona z muzeum, w której zgromadzono wiedzę pamiętającą pierwsze dni planety. Znajduje się tu również kilka świątyń, w tym ta poświęcona Słońcu. Chętni mogą znaleźć boisko do gry w pelotę, na którym warto pograć w przerwie od nauki. Nie brakuje tu także budynków typowo mieszkalnych. W niewielkiej oddali od miasta widać kamienny akwedukt transportujący wodę z rzeki Otulum, przeistaczający się tuż przed zabudowaniami w sieć podziemnej kanalizacji.

**Opowieść:** Każde miasto w *Popol Vuh* trochę się od siebie różni. Tulan-Zuiva było bardzo wariantowe i stawiało przed graczami sporo wyborów z mniej lub bardziej widocznymi konsekwencjami. Palenque przyjmuje zaś bardziej swobodny schemat i oferuje otwartą lokację, którą bohaterowie mogą dowolnie zwiedzać.

Karawana przechodzi przez mury Palenque. Nie dzieje się nic szczególnego, ot normalne życie w tym mieście. Pielgrzymi i wyznawcy rozdzielają się i idą do świątyń na modły lub do kwater mieszkalnych. Przed drużyną bóstw miasto stoi otworem. Głównym celem tej sekcji jest dostanie się na uniwersytet Kaczynów, gdzie na najwyższym piętrze znajdują się Xpiyacoc i Xumucane, przodkowie Hunahpu i Ixbalanque. Jeśli chcesz od razu się tam udać, przejdź do podsekcji: **Uniwersytet Kaczynów**. Po drodze jednak bogowie mogą zahaczyć w dowolnej kolejności o kilka innych miejsc, w których dzieją się poszczególne, nieobowiązkowe wydarzenia.

## **Świątynia Słońca**

Gdy bóstwa postanowią zajrzeć do Świątyni Słońca, wybuchnie w nich blask światła, jakiego dawno nie widzieli. To kolejna sztuczka Kaczynów, udało im się pozyskać część energii słonecznej i zamknąć ją w magicznych kryształach zawieszonych na suficie i stojących na postumentach. Na postacię wchodzące do świątyni czeka umiarkowanie trudny test na przytomność (Duch). Jeśli się on nie powiedzie, dany bohater przez chwilę będzie zamroczony takim natężeniem światła.

W Świątyni Słońca zgromadzili się wierni na nieustającą adorację monumentu poświęconego życiodajnej gwiazdzie. Modlą się oni o powrót światłości na powierzchnię całej planety. Niektórzy z nich, widząc drużynę i rozpoznając w niej bóstwa, będą zaczepiać i prosić poszczególnych członków o pomoc lub pocieszenie. Zależnie od



odpowiedzi, uwielbienie karawany może się powiększyć lub zmniejszyć o 1. Postacie również mogą się na chwile zatrzymać i odprawić modły lub odejść dalej. Dodatkowo, jeśli postacie odwiedziły Świątynię Słońca, część wiernych (200) podczas opuszczania Palenque przyłączy się do karawany.

### **Świątynia Mocy**

Świątynia połączona z wielkim placem ćwiczebnym. Ceni się tu wysiłek fizyczny i bojowe korzystanie z nadnaturalnych zdolności. W końcu mieszkańcy Palenque nie będą cały czas ślęczeć na uniwersytecie lub grać w pelotę, trzeba odprężyć się poprzez dobry wycisk.

Bohaterowie mogą tu służyć radą młodszym adeptom, wziąć udział w przykładowych walkach (dowolny poziom trudności, nie można zginąć i nie naliczają się rany/urazy) testujących ich możliwości bojowe, a także odbyć prywatny trening sił. Każdy korzystający z niego uzyska premię +2 do obrażeń podczas następnej walki. Oprócz tego bóstwa korzystające z mocy otrzymują permanentnie niewielki bonus do punktów mocy. Mogą z niego skorzystać zarówno postacie graczy, jak i figury pod ich kontrolą (Zipacna).

### **Boisko do gry w pelotę**

Ixbalanque i Hunahpu, najwybitniejsi gracze Mezoameryki zostaną rozpoznani przez miejscowych studentów grających w pelotę. Po krótkiej rozmowie zaproszą ich oni do gry. Inni bogowie również mogą się przyłączyć. W razie, gdy gracze się zgodzą, odbywa się mecz peloty. Jest to gra podobna do tenisa, w której gracze wyposażeni w rakiетки odbijają piłkę o ścianę. Różnica od rakiettek tenisowych polega na tym, że te od peloty są wyżłobione i zamiast odbijać małą, twardą piłeczkę, chwytają ją i wyrzucają z niesamowitą prędkością.

Pelotę możesz z łatwością poprowadzić na zasadach Wyścigu z czasem opisanego w podstawowym podręczniku do *Savage Worlds*. Gra toczy się do siedmiu punktów. Jeśli nie czujesz się na siłach, po prostu przeprowadź symbolicznie kilka testów zręczności dla różnych graczy. Przebicia oznaczają podwójne punkty. W razie zwycięstwa, bohaterowie otrzymują +1 uwielbienia dla karawany, w przypadku porażki nic nie tracą. Mecz może się odbyć tylko raz.

### **Akwedukt**

Scena przy Akwedukcie ma na celu chwilowe odprężenie i zżycie się drużyny. Działa to na tej samej zasadzie, co karta podróży Przerwywnik. Zarysuj atmosferę, opisz ładne widoki i pozwól im poopowiadać historie osobiste swoich postaci.

### **Biblioteka**

Biblioteka w Palenque to najznamienitsze źródło wiedzy w całym znanym świecie. Połączona jest z muzeum, w którym podziwiać można artefakty z dawnych lat, a także niezrozumiałe dla zwykłych ludzi boskie przedmioty.

By dostać się do środka, trzeba przekonać stojących na wejściu kustoszy. Sprawne poprowadzenie rozmowy i trudny test na przekonywanie powinien zrobić swoją robotę.

W razie porażki, co z racji poziomu trudności zdarzy się raczej częściej, gracze mogą też np. spróbować wykorzystać studentów, by ci na chwilę odwrócili uwagę kustoszy. W tym momencie pozwól graczom trochę pokombinować i wykazać się inwencją. Nawet rozwiązania absurdalne, jak np. zabicie wazy piłką do peloty może zadziałać.

Gdy bohaterowie dostaną się do środka, opisz wystrój. Biblioteka to przyciemnione pomieszczenie, które na niższych poziomach ze zbudowanego przy użyciu skalnych cegieł, przechodzi do miejscami naturalnej, a miejscami wyrzeźbionej z dokładną precyzją jaskini. We wszechobecnych skalnych niszach poumieszczano skatalogowane zapiski. W odróżnieniu od rozwijanych papirusów znanych z naszej kultury, "książki" tamtych ludów zrobione są w formie rozkładanej harmonijki. Część zapisków widnieje także na kolumnach i kamiennych tablicach.

Bohaterowie mogą poświęcić trochę czasu na przejrzenie źródeł, choć mnóstwo wiedzy niestety będzie dla nich nieosiągalna z braku czasu. W bibliotece można spędzić całe lata. Możesz opisać im mit o powstaniu człowieka. Jako że Kaczynowie to rasa znacznie przewyższająca ludzi, ciekawie byłoby przedstawiać ich zapiski za pomocą współczesnego języka. Zahacza to trochę o klimaty paleoastronautyczne, ale akurat w tym przypadku możesz sobie na to pozwolić. Oczywiście, jeśli masz na to ochotę, ale według mnie bardziej pasuje to do natury boskich nauczycieli, niż nadmierna archaizacja. No i to pewien easter-egg, gdyż w końcu odwiedzenie tej lokacji nie jest obowiązkowe i postacie wcale nie muszą trafić na poniższe katalogi.

*Pierwszymi, którzy zeszli na powierzchnię planety byli Tepeu i Gucumaz. Później dołączył do nich Huracane. Na pewnym etapie ekspedycji postanowiliśmy przeprowadzić eksperymenty na obecnych tu prymitywnych gatunkach. Ludzie byli tworzeni stopniowo. Połączyliśmy nasze części z częściami zwierząt nas przypominających. Próby te jednak nie zawsze wychodziły tak, jak to zaplanowaliśmy. Pierwsi ludzie byli zbyt prymitywni, przypominali raczej zwierzęta i nie potrafili nawet mówić. Drudzy zaś byli zbyt mądrzy, ograniczyliśmy ich intelekt, gdyż przeraziliśmy się, że mogą nas oni kiedyś przewyższyć. Trzeci byli pozornie idealni, ale po naszym odejściu przestali się słuchać nakazów i w rezultacie zapomnieli o nas, dziczejąc. Po powrocie zniszczyliśmy ich, ratując tylko kilka najlepszych osobników, dokonaliśmy niezbędnych korekt i ludzkość żyje od tamtego czasu w obecnym, niezmiennym stanie. Postanowiliśmy jeszcze trochę zostać i służyć im pomocą, by nie popełnić błędu poprzedniego zbyt wczesnego odlotu.*

Możesz także wymyślić inne teksty, jakie tylko przyjdą ci do głowy. Na przykład dotyczące wojen lub kultury. Najważniejszym momentem pobytu w bibliotece jest jednak test na spostrzegawczość, który przeprowadź w momencie, gdy bóstwa przeglądają zapiski. Niech będzie on umiarkowanie trudny, a w razie sukcesu, bohaterowie zauważą fragmenty zdań o tzw. boskim wyniesieniu. Na tym etapie niezbyt wiedzą oni, co to jest, ale z treści wynika, że to jakiś rytuał i daje on odpowiednio przygotowanemu do niego bóstwu taką moc, że może ono przywrócić Słońce. Uczyń też drobną aluzję do tego, że jest to

prawdopodobnie równoznaczne ze śmiercią. Nawet bogowie, wydawałoby się nieśmiertelni, mogą przez to zginąć.

Jeśli kustosze pozwolili bóstwom przebywać w bibliotece, gracze mogą wracać do niej w dowolnej chwili przebywania w Palenque. Jeśli dostali się tam oni sprytem, jest to jednorazowy wypad.

### **Pola pałacowe**

Rozległy kompleks otaczający tytułowy pałac, a także sam gmach uniwersytetu. To główna część Palenque, mieszczą się tu komnaty mieszkalne dla studentów i przyjezdnych. W odróżnieniu od innych, wyciszonych części miasta, tu ciągle panuje tłok i zgiełk. Po placu przechadzają się studenci i Kaczyni. Boskie istoty ubrane są w lśniące szaty, a na twarzy mają założone maski. Można z nimi porozmawiać, przedstaw ich jako postacie wyniosłe. Jeśli gracze postanowią ich nadmiernie zaczepiać lub nawet znieważać, Kaczynowie mogą robić psoty, jeśli źle się do nich odnosi. Nie są agresywni i wszelkie negatywne komentarze obracają w żarty. Celem pól pałacowych jest przejście do gmachu uniwersytetu. Kiedy gracze znajdą się pod wejściem, strażnicy przepuszczą ich do środka bez żadnych problemów. Xpiyacoc i Xumucane wiedzą już o obecności bóstw w mieście i ich oczekują.

### **Uniwersytet Kaczynów**

Uniwersytet Kaczynów składa się z czterech pięter, każde z nich odpowiada za inną dziedzinę nauki. Po zaliczeniu danego poziomu, student ma prawo piąć się wyżej i stawać się człowiekiem coraz bardziej wszechstronnym w różnych dziedzinach nauk.

Na pierwszym piętrze Kaczyni i ludzie, którzy zaliczyli wszystkie etapy edukacji, uczą studentów podstawowej wiedzy z ogólnego zakresu, a także historii i geografii znanego świata. Drugie piętro odpowiada za nauki o człowieku. Zarówno jego sferze duchowej – kulturze i religii, jak i biologicznej – budowie ciała i zachodzących w nim procesach. Trzecie piętro służy nauce o roślinności. Omawia zastosowania roślin, konieczność ich istnienia, a także uczy wykorzystywać je w np. procesie leczenia. Ostatnie zaś piętro poświęcono astronomii i naukom wyższym, dostępne jest ono tylko dla tych, którzy przeszli przez wszystkie potrzebne piętra.

Gdy strażnik prowadzi bóstw na szczyt, możesz wprowadzić drobne elementy dialogu: *W normalnej sytuacji musielibyście przejść przez te wszystkie piętra, żeby się tu dostać, ale to nie jest normalna sytuacja.*

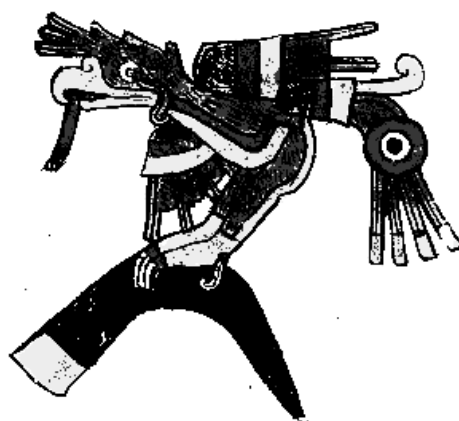
Na szczycie na bohaterów czekają Xpiyacoc i Xumucane. Para mędrców nie przejdzie od razu do tematu rozmowy. Spyta się raczej, jak minęła im droga, a także zainteresuje się Ixbalanque i Hunahpu. W końcu to ich wnuczkowie. Dopiero po chwili (lub gdy gracze będą nalegać) przejdą do kwestii przywrócenia Słońca.

Istnieje możliwość, by rozwiązać mrok okalający ziemię. Jest to prastary rytuał zwany boskim wyniesieniem. Ten, kto się mu podda, otrzyma moc mogącą sprawiać cuda. Drużyna musi dostać się do Teotihuacan na plac zwany Tlapallan. Para mędrców

przekazuje im wszelkie instrukcje na temat przeprowadzenia rytuału. Będą do tego potrzebować grupy robotników. Karawana nada się idealnie. Wszystkie potrzebne elementy są już na miejscu. Oprócz jednego – rytualnego ubioru, który pozwoli bogowi utrzymać moc w sobie, a nie uwolnić ją na zewnątrz. Xpiyacoc i Xumucane nie wiedzą jednak, gdzie takowy mógłby się znajdować. Rytuał nie był odprawiany od setek lat, a wszystkie egzemplarze ubioru zostały ukryte. Bohaterowie będą musieli znaleźć go samemu. Starcy nie radzą podejmować prób odprawienia rytuału bez przebrania, gdyż to mogłoby się zakończyć katastrofalnie.

Na sam koniec, gdy gracze chcą już odejść, Xpiyacoc i Xumucane mają jeszcze coś do dodania. Jest ktoś jeszcze, kto wyruszył z misją odzyskania ubioru. Nie tak dawno temu... Z początku nie chcą oni przekazać imienia tej osoby, ale w końcu to robią. Rytuał zamierza przeprowadzić nikt inny, a Tezcatlipoca!

To dobry moment, by zakończyć pierwszą sesję. Bóstwa dowiadują się, że ktoś był w Palenque przed nimi i usłyszał to samo, co oni. Mają konkurenta na drodze do przywrócenia Słońca, a jest nim Tezcatlipoca – wróg Quetzalcoatl, który spowodował ich wygnanie z Tuli jeszcze przed główną akcją opowieści. Gracze w tym momencie, przez jednoznacznie cliffhangerowe zakończenie poczują pewien niedosyt, ale jednocześnie (jeśli podobała im się dotychczasowa gra), będą chcieli znać dalszy ciąg. Zrób krótki sneak preview wydarzeń z drugiej sesji i cóż, podtrzymaj ich w niepewności!



## AKT II

Drugi akt *Popol Vuh* rozpoczyna się w miejscu, w którym zakończył się akt pierwszy. Bohaterowie dowiadują się, że Tecatlipoca również ruszył z misją w celu przywrócenia Słońca. Jeśli rozgrywasz *Popol Vuh* w kilku odrębnych sesjach, możesz zacząć opowieść od streszczenia, co działo się wcześniej.

### Palenque

Wracamy do akcji: szczyt uniwersytetu w Palenque. Bóstwa mogą w różny sposób zareagować na wieść o Tezcatlipoce. Jeśli będą obojętni, Xpiyacoc i Xumucane pozwolą im po prostu odejść. Jeśli zaś zareagują agresywnie, para mędrców będzie starała się ich

przekonać, że nie wiedzieli wówczas, że ktoś inny jeszcze podejmie próbę. Jediną nadzieją na ratunek był Tecatlipoca, więc pomimo niepochebnej opinii o nim, wyjawili mu wszystkie informacje. Jeśli gracze zechcą z jakiegoś powodu zaatakować mędrców, Xpiyacoc i Xumucane prezentują swoją moc i usypiają drużynę.

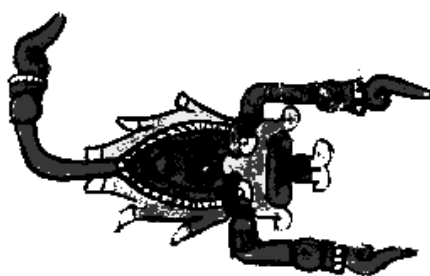
W przypadku, gdy gracze przed przybyciem na uniwersytet dokładnie zwiedzali miasto, mogą pomyśleć w tym momencie: "Hej, mogliśmy nie marnować czasu na gry w pelotę i inne odwiedzanie świątyń, to mielibyśmy mniejszą różnicę odległości z Tezcatlipocą!". Możesz przez to odnieść wrażenie, że żałują, że brali udział w tych aktywnościach, ale to nie do końca prawda. Po prostu wczuwają się w postaci do tego stopnia, że stawiają priorytety swoich działań.

Niezależnie od tego, jak przebiegła rozmowa, para mędrców w formie rekompensaty przekazuje do karawany bóstw ochotników z Palenque, którzy wyruszą z nimi w drogę i posłużą pomocą podczas odprawiania rytuału. Jako że drużyna powinna w tym momencie się spieszyć, nie na możliwości, by pozaliczać miejsca w Palenque, które mogli odwiedzić przed wejściem do uniwersytetu. Następuje wyruszenie z miasta.

## W pogoni za Tezcatlipocą

Tradycyjnie podczas drogi możesz poumieszczać wstawki klimatyczne opisujące krajobraz, majestatyczne anomalie pogodowe, a w tym przypadku także pośpiech drużyny w gonitwie za Tezcatlipocą.

**Droga:** 2 Karty podróży



## Obóz

Pierwszym przystankiem na tej trasie będzie opuszczony obóz. Zależnie od tego, ile czasu spędzili bohaterowie w Palenque, będzie on mniej lub bardziej świeżo pozostawiony. Zachęć graczy, by przebadali teren. Może będą oni chcieli wykorzystać to, że ktoś inny odwalił za nich robotę i pozostać w tym miejscu, by odpocząć? Uwielbienie karawany powinno wówczas wzrosnąć o 1.

Obóz dzieli się na dwie sekcje. Jedną, w której gromadziła się masa ludzi i drugą, w której prawdopodobnie odpoczywał przywódca. Gdy postacie zaczną badać ten obszar (muszą mieć jakieś światło przy sobie), zauważą narysowane na ziemi znaki ochronne. Jeśli gracze

będą chcieli dowiedzieć się czegoś więcej o tych znakach, przetestuj ich wiedzę ogólną. Nie powinien to być trudny test, gdyż wynika z niego, że są to znaki Tezcatlipoci, które z wiadomych tylko jemu powodów zostawia we wszystkich miejscach, w których śpi. Powie to bohaterom, że był to obóz ich rywala. Jeśli test się nie powiedzie, nie będą do końca pewni. Trudny test na spostrzegawczość przyniesie im również informacje o tym, że w towarzystwie Tezcatlipoci były jeszcze dwie inne osoby. Nie mogli to być zwykli członkowie karawany.

Drugim miejscem do zbadania są obrzeża obozu. Tutaj nie zachodzą żadne testy. Ślady są widoczne na pierwszy rzut oka. Karawana, którą zarządzał Tezcatlipoca, kieruje się w stronę Monte Alban. Niezależnie od tego, czy bóstwa dowiedziały się, że to karawana Tezcatlipoci, czy też nie, to ich jedyna wskazówka.

## **Do Monte Alban**

**Droga:** 3 Karty podróży

### **Spotkanie z Cabracanem**

Gdy drużyna wejdzie na tereny górskie, nastąpi spotkanie z Cabracanem – drugim synem znanego z Tulan-Zuiva Vucub-Caquixa. Nastawienie Cabracana do bóstw w dużej mierze zależy od podjętych wcześniej decyzji dotyczących losów jego ojca i brata, Zipacny.

Ćwierćboga karawana napotyka tuż przed jego skromną chatką. Siedzi on przy ognisku i piecze upolowane ptaki. Jeśli Zipacna przeżył spotkanie na plaży i nie jest w drużynie, towarzyszy on Cabracanowi.

Możliwe warianty:

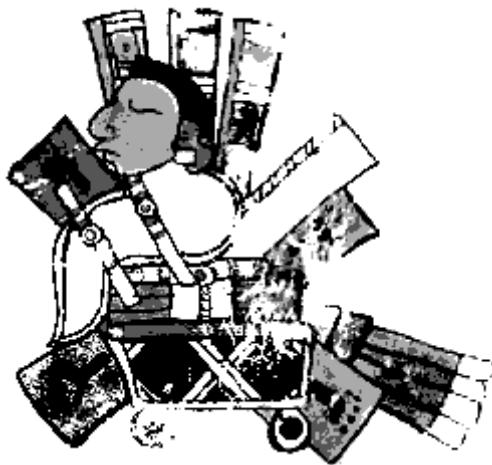
1. Vucub-Caquix żyje
  - Zipacna nie żyje
  - Zipacna żyje
    - ~ Jest w drużynie: wie że są bogami/nie wie, że są bogami
    - ~ Jest z Cabracanem: odzyskał honor rodziny/nie odzyskał honoru
2. Vucub-Caquix nie żyje
  - Zipacna nie żyje
  - Zipacna żyje

- ~ Jest w drużynie: wie że są bogami/nie wie, że są bogami
- ~ Jest z Cabracanem: zemsta się nie zakończyła

Cabracan trzyma się w oddali od spraw Tulan-Zuiva. Osiadł na wyżynach i żyje w odosobnieniu, polując na miejscową zwierzynę. Czasem odwiedzają go jednak wierni i proszą o zademonstrowanie swojej mocy. Od nich Cabracan dowiedział się wiadomości z rodzinnego miasta. W przeciwieństwie od Zipacny, wie, jak wyglądają odpowiedzialni za całe zamieszanie i bóstwa nie będą mogły go zaskoczyć.

Jeśli Vucub-Caquiz nie żyje, Zipacna do tej chwili nie wiedział, że spotkani przez niego podróżni byli bogami, to teraz zacznie emanować gniewem. W przypadku, gdy podróżował on z drużyną i zdążył się do niej przyzwyczaić, trudny test na przekonywanie powinien go uspokoić. W przeciwnym przypadku lub w razie jego porażki, rozpocznie się walka. Cabracan obierze stronę brata.

Jak wiadomo z sekcji na plaży, siły zdenerwowanego Zipacny są porównywalne z siłami poszczególnych członków drużyny. Cabracan zaś jest od nich minimalnie słabszy, ale posiada swoją specjalną zdolność, jaką jest wywoływanie trzęsień ziemi, wytrącających walczących z równowagi (działa to podobnie do zasad Odepchnięcia z podstawowego podręcznika *Savage Worlds*). Pamiętaj także, że na środku pola walki powinno znaleźć się ognisko, które mogą wykorzystać do swych celów obie strony konfliktu.



Jeśli Vucub-Caquix żyje, a Zipacna nie miał okazji spróbować odzyskać honoru rodziny, teraz ma to miejsce. Działa to na tych samych zasadach, co podczas sekcji na plaży. Cabracan będzie trzymał się od tego z daleka. Usiądzie przy ognisku i zacznie jeść pieczone. W przypadku wygranej pogratuluje bratu, w przypadku przegranej powie, że najwidoczniej los tak chciał i nie ma co się z nim kłócić.

1. Gdy Zipacna jest w drużynie bohaterów i wie, że są oni bóstwami, a także załatwił wszelkie sprawy z nimi związane, nakłoni brata, by ten również przyłączył się do

składu. Decydujące zdanie mają gracze. Co prawda Cabracana niezbyt interesuje misja odzyskania Słońca, ale skoro brat prosi...

2. Gdy Zipacna nie jest w drużynie, ale wie, że są oni bogami: jeśli wygrał starcie z całą drużyną (numer 1 w sekcji spotkania), zaniecha dalszej walki, gdyż uzmysłowi sobie, że są oni nieśmiertelni. W przypadku, gdy wygrał pojedynek jeden na jeden, odzyskał honor rodziny i będzie odnosił się do drużyny w sposób neutralny.

Jeśli Vucub-Caquix żyje, ale nie żyje Zipacna, będzie to jedyna sytuacja, w której Cabracan zaatakuje drużynę jako pierwszy. Walka odbywa się w normalny sposób, ale jego gniew sprawi, że będzie mógł częściej korzystać z trzęsienia ziemi. Gdy nie żyje zarówno Vucub-Caquix, jak i Zipacna, Cabracan będzie siedział zrezygnowany i poprosi drużynę o spokój. Nie ma żadnych szans, a i tak stracił już wiele. Bohaterowie mogą spełnić jego prośbę lub go zaatakować.

Istnieje też możliwość, by Cabracan przyłączył się do drużyny. Oczywiście gdy namawia go do tego Zipacna, dzieje się to niejako automatycznie, ale jeżeli gracze zechcą go dołączyć, wymaga to testu przekonywania, którego trudność zależy od tego, w jaki sposób Cabracan odnosi się do reszty. Po wygranej potyczce nie jest od razu zabity i można postąpić podobnie, jak z Zipacną.

Jakikolwiek nie byłby wynik spotkania, drużyna po załatwieniu swoich spraw w kryjówce Cabracana, rusza w dalszą drogę do Monte Alban.

## **Tuż przed murami miasta**

Karawana przedziera się mozolnie przez tereny wyżynne. Do Monte Alban nie zostało daleko, ale najpierw będzie trzeba wspiąć się na szczyt, na którym położone jest miasto.

**Droga:** 1 Karta podróży

## **Monte Alban**

**Opis:** Zwane również Danibàą. Miasto położone na szczycie góry, jedno z największych, o ile nie największe skupisko mieszkalne w całym znanym świecie. Jednocześnie jest to stolica miejscowej kultury. W zwykłych okolicznościach zachwycałaby widokami, które rozciągają się wokół ze szczytu góry, ale przy nieustających ciemnościach ciężko dostrzec czubek własnego nosa, co dopiero mówić o krajobrazie. Mimo wszystko i miasto ma



swoje do zaprezentowania. Niemały podziw budzi to, że budowniczym udało się wnieść materiały do tak monumentalnych budowli na sam szczyt.

**Ważne miejsca:** Najważniejszym miejscem w Monte Alban jest bez wątpienia masywna świątynia, w której gromadzą się kapłani zarządzający miastem i ich pomocnicy, a także rozciągający się przed nią plac. Będąc stolicą kultury, miasto oferuje przyjezdnym również wiele miejsc, w których mogą podziwiać sztukę pod postacią posągów mniejszych lub większych, a także reliefów na kamiennych płytach. Nie zabraknie tu także łaźni, czy miejsc, w których odbywają się rytualne tańce. Niejako na uboczu życia kulturowego mieszczą się wojskowe garnizony, które sprawują stałą pieczę nad miastem.

**Opowieść:** Etap w Monte Alban jest dosyć liniowy, ale przy tym bardzo intensywny. Zaczyna się spokojnie, a kończy masywnym starciem z Tezcatlipocą i jego dwoma towarzyszami.

Wszyscy podróżni odwiedzający Monte Alban muszą zameldować się w głównej świątyni, by uzyskać pozwolenie na przebywanie w mieście. Nie inaczej jest w przypadku karawany, którą zarządzają bóstwa. Tuż po przekroczeniu murów Danibay, do drużyny podchodzą strażnicy i kierują ich na główny plac przed świątynią. Pospólstwo z karawany nie może odejść na odpoczynek dopóki bóstwa nie załatwią dla nich pozwolenia.

Jako że przyjezdni do chwili uzyskania przepustek nie mogą swobodnie poruszać się po mieście, graczom nie pozostaje nic innego, jak pokierować swoich bohaterów do głównej świątyni. Opisz ogromny plac, który się przed nią roztacza. W momencie, kiedy drużyna będzie chciała wejść po schodach na szczyt siedziby kapłanów, ze świątyni wyjdzie... Tezcatlipoca we własnej osobie!

Od razu spostrzeże Quetzalcoatl i zacznie się śmiać. W dialogu, który się wywiąże możesz wpleść wydarzenia z Tuli, które miały miejsce jeszcze przed główną akcją opowieści. Tezcatlipoce towarzyszy dwóch kompanów – Nanautazin i Tecciztecatl.

Jeśli gracze nie rozpoczną rozmowy na temat przywrócenia Słońca – zrób to sam. Tezcatlipoca może powiedzieć coś o tym, że drużyna pod wodzą Quetzalcoatla nie ma szans, on ich wyprzedza i wie, gdzie znaleźć strój potrzebny do boskiego wyniesienia. Gracze mogą w tym momencie spróbować się tego dowiedzieć. Sukces trudnego testu na przekonywanie zaowocuje przechwałkami Tezcatlipoci, który zdradza położenie stroju, uważając, że i tak zwycięży, więc na nic zda się ta wiedza bóstwom. Strój znajduje się w Mictlanie.

Jeśli bohaterowie rozwścieczą Tezcatlipocę podczas dialogu, ten zademonstruje swoją moc i zabije członków karawany zebranych na placu (-1000). Gracze mogą spróbować przekonać Nanautazina i Tecciztecatlę, by ci odłączyli się od Tecatlipoci. Jest to jednak na tyle trudny test, że w większości przypadków nie powinien się powieść. W przypadku sukcesu przechodzą oni na stronę bóstw i dołączają do ich karawany.

W pewnym momencie Tezcatlipoca krzyknie, że nie ma co gadać po próżnicy i rozpocznie walkę. Żadne próby przekonywania tutaj nie pomogą, ta potyczka jest obowiązkowa.

Dodatkowo, powinna być bardzo trudna, by gracze mimo wszystko mieli podczas niej spore szanse na odniesienie porażki. Jeśli Nanautazin i Tecciztecatl odłączyli się od Tezcatlipoci – walczą po stronie drużyny. Są oni jednak najłabszymi jej członkami, nawet licząc Zipacnę czy Cabracana. **Dzika karta:** Dymiące zwierciadło: gdy zostanie wywołana ta karta, rozlosuj za pomocą rzutu kością, która z postaci obecnych na polu walki w tej turze zostanie odbiciem lustra. Walczący dowiadują się tego dopiero podczas ataku, ich ciosy przelatują w powietrze i nie trafiają. Gdy zostanie wylosowany Tezcatlipoca, obrażenia zadane odbiciu przywracają mu zdrowie.

**Wygrana.** Tezcatlipoca również jest bogiem, więc w przypadku wygranej próby dobitcia go nic nie przyniosą. Po chwili bóstwo wstanie, przywoła do siebie kompanów (jeśli dalej są z nim) i bez słów ruszy przez plac. Gdy drużyna spróbuje go zatrzymać, pojawiają się członkowie karawany Tezcatlipoci, którzy zagradzają drogę. Można ich zaatakować, ale wiąże to się z utratą uwielbienia (-3) we własnej karawanie. Starcie to powinno być bardzo łatwe, bohaterowie są w stanie zrobić istną rzeź z masy wyznawców. Po walce po Tezcatlipoce zniknie ślad.

**Przegrana.** Tezcatlipoca uraduje się, obwieści wszem i wobec swoją wyższość (-500 członków karawany, przejdą na jego stronę). Jeśli powaleni bohaterowie spróbują się odezwać w trakcie jego przemowy, ten zdenerwuje się i zacznie kopać ich bezbronne ciała (+200 członków karawany, przejdą z jego strony na stronę bohaterów). Nie spodoba to się Nanautazinowi, który sprzeciwi się działaniu Tezcatlipoci. Bóstwo z pewnym żalem wyrzuci go ze swojej drużyny, pozostawi na placu i odejdzie wraz z Tecciztecatlem. Bohaterowie tracą przytomność.

W zależności od tego, jak skończyła się poprzednia scena, bóstwa albo stoją na placu o własnych nogach, albo budzą się w jednym z budynków mieszkalnych samotnie lub w towarzystwie Nanautazina. Ich konflikt z Tezcatlipocą zaognił się. Jeśli do tej pory drużyna nie dowiedziała się o miejscu przechowywania stroju, Nanautazin powie im, że muszą ruszać do Mictlanu – krainy umarłych. W przypadku, w którym nie mają go w drużynie, a Tezcatlipoca nie wypaplał im tego sekretu, członkowie drużyny muszą dowiedzieć się od gapiów, w którą stronę wyruszyła karawana Tezcatlipoci i iść jej śladem.

## **Droga przez pustkowia**

Drużyna opuszcza Monte Alban i kieruje się szlakiem wytyczonym przez karawanę Tezcatlipoci.

**Droga:** 1 Karta podróży

## **Pierwszy przystanek**

Ta scena różni się pomiędzy sobą w zależności od rezultatu wydarzeń z Monte Alban.

1. Bohaterowie wygrali
  - Nanautazin i Tecciztecatl są w drużynie
  - Nanautazina i Tecciztecatla nie ma w drużynie
2. Bohaterowie przegrali
  - Nanautazin i Tecciztecatl są w drużynie
  - Nanautazina i Tecciztecatla nie ma w drużynie
  - Nanautazin jest w drużynie, nie ma Tecciztecatla

Do tego dochodzi jeszcze wariant, czy bóstwa wiedzą, że strój jest w Mictlanie, czy nie wiedzą.

1. Jeśli bohaterowie wygrali i mają po swojej stronie dawnych kompanów Tezcatlipoci, odbywa się rozmowa na temat tego, że najbliższe wejście do Mictlanu znajduje się w wulkanie Popocatepetl. Może to być także miejsce na mały Przerywnik, w którym opowiedzą oni o podróżach z Tezcatlipocą (w gruncie rzeczy nie były one złe, pomimo niechlubnej sławy, to rozsądne bóstwo).
2. W przypadku wygranej i braku Nanautazina i Tecciztecatla, rozpocznie się scena, w której Tecciztecatl niespodziewanie wyjdzie z ukrycia obok drużyny. Spostrzegawcze osoby mogą usłyszeć już wcześniej, że ktoś ich śledzi. Tecciztecatl uciekł w sekrecie z obozu Tezcatlipoci. Opowie, że dołączył do niego, gdyż chce pomóc w przywróceniu Słońca na firmament. Po tym, co zobaczył w Monte Alban wierzy jednak, że to bohaterowie mają większe szanse uczynienia tego i pragnie do nich dołączyć. Jeśli nie wiedzą oni jeszcze o Mictlanie, Tecciztecatl wyjawia im ten sekret i powie, że najbliższe wejście znajduje się w wulkanie Popocatepetl.
3. Gdy drużyna przegra i ma przy sobie Nanautazina i Tecciztecatla, rozpoczyna się podobna rozmowa do tej z pierwszego wariantu. Nanautazin oznajmi, że nie spodziewał się ujrzeć Tezcatlipocę w stanie takiego wzburzenia. Tecciztecatl będzie trochę żałować, że obrał stronę przegranych. Oboje jednak ponaglą bóstwa, by jak najszybciej zmierzali do Popocatepetl. Jeśli w drużynie jest tylko Nanautazin, będzie on bardzo zniesmaczony zachowaniem jego niedawnego kompana i powie, że zawiodł się na nim. Obiecuje, że zrobi wszystko, by to bohaterowie przywrócili Słońce.
4. W momencie, gdy drużyna przegra i nie ma przy sobie żadnego z kompanów Tezcatlipoci, odbywa się podobny wariant do numeru 2. Tyle że teraz z ukrycia wychodzi Nanautazin, któremu nie podoba się ostatnie zachowanie Tezcatlipoci. Nie jest wrogiem obu stron, więc oddalił się od swojej karawany, by ostrzec bohaterów i, jeśli tego nie wiedzą, poinformować ich o miejscu przechowywania stroju w Mictlanie. Drużyna może zaprosić go do siebie lub odesłać z powrotem.

## **O krok od wulkanu**

**Droga:** 2 Karty podróży

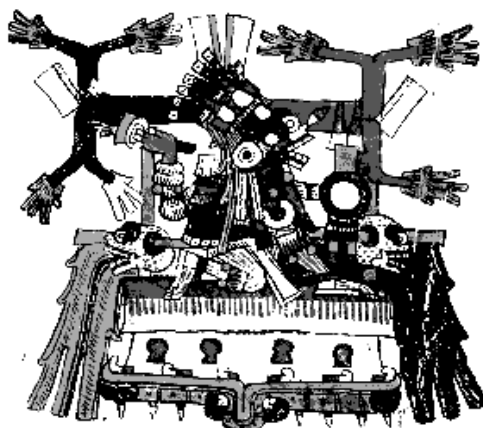
## **Popocatepetl**

Popocatepetl nie jest miastem jako takim. To ogromny wulkan, na tyle duży, że jego szczyt pokryty jest śniegiem. Po dotarciu do tej lokacji bohaterowie muszą odnaleźć wejście do Mictlanu. Możesz przeprowadzić to poprzez testy spostrzegawczości, tropienia lub wiedzy. Jeśli wszystkie zawiodą, niech któryś z towarzyszy lub członków karawany odnajdzie wejście. Ukryte jest ono na zboczach, więc drużyna nie musi pokonywać całej drogi aż na szczyt wulkanu. Gdy bohaterowie wygrali potyczkę w Monte Alban, wchodzą tym wejściem jako pierwsi, nie widać żadnych śladów wskazujących na to, by Tezcatlipoca był tu przed nimi. Gdy zaś starcie zakończyło się porażką, wejście jest zniszczone, a niektóre pułapki, które byłyby obecne w środku – aktywowane, zużyte i zniszczone.

Przed wejściem do podziemi bóstwa powinny odesłać ludzi z karawany. Jeśli na to wpadną sami, wynagrodź ich jednym punktem uwielbienia. Gdy nie zorientują się, że setki lub tysiące ludzi nie zmieści się w ciasnych korytarzach, podejdzie do nich ktoś z karawany i zasugeruje rozdzielenie. Wszyscy będą czekać na bohaterów w pobliskim mieście Cholollan.

Bóstwa wchodzą do korytarza łączącego świat żywych ze światem umarłych. Jeśli znajdą bardzo dobrze ukryty przełącznik, pułapki obecne na przejściu zostaną wyłączone. W innym przypadku czeka ich przeprawa przez ściany wypluwające strzały, zapadnie, czy wąskie przejścia na rzece lawy (uprzedzając wątpliwości – nie można wpaść do lawy i się w niej utopić, uratuj w ostatniej chwili gracza). Gdy drużyna przekroczy korytarz, dostaną się do pełnoprawnych zaświatów.

Na powitanie w Mictlanie odezwie się dochodzący zewsząd głos Mictlantecuhtliego, który ogłosi wszem i wobec, żeby wchodząc tu porzucili wszelkie nadzieje... Ponownie ten cliffhanger będzie dobrym momentem do skończenia sesji. Jeśli tak zrobisz, zwięźz wszystko małym preview trzeciego, ostatniego już aktu *Popol Vuh*.



### AKT III

Trzeci, ostatni już akt *Popol Vuh* rozpoczyna się w momencie, w którym drużyna bóstw zesłała do Mictlanu – świata umarłych. Czekają ich niebezpieczna przeprawa, by odnaleźć strój potrzebny do przeprowadzenia boskiego wyniesienia.

### Mictlan

Swą konstrukcją Mictlan przypomina typowy dungeon. Poniżej znajdziesz listę lokacji, które gracze będą odwiedzać. Część z nich jest obowiązkowa do zaliczenia, część służy celom pobocznym. Po podziemiach możesz porzucić ciekawe przedmioty, jeśli uważasz, że drużyna powinna poprawić swój ekwipunek. W Mictlanie spotykani są standardowi przeciwnicy dla krain umarłych – zjawy, szkielety, a w przypadku *Popol Vuh* również nietoperze, pająki, czy jaguary (ich obecność została zaznaczona w materiale źródłowym, by bardziej podkreślić atmosferę, mogą to być nieumarłe jaguary). Silniejsi przeciwnicy mogą zsyłać choroby (czasowe obniżenie statystyk) lub nieszczęście (zmniejszenie wartości przy rzutach kością).

## Lokacje obowiązkowe

*Popol Vuh* dzieli część świata umarłych na tzw. domy, czyli sale prób.

### Ciemny dom

Pierwszy dom, jak sama nazwa wskazuje, to pomieszczenie, w którym panują kompletne ciemności. W przypadku walk warto wprowadzić ze strony przeciwników ataki z zaskoczenia. Na środku umieszczono ledwie stół, na którym można dostrzec pochodnie i zapaloną świeczkę (to jedyny punkt oświetlony w tym pomieszczeniu). Bohaterowie stają przed wyborem, czy zapalić pochodnie, czy też nie. Jeśli pozostawią pochodnie, dalej idą w pełnych ciemnościach aż do końca pomieszczenia. W przypadku, gdy je zapalą, wraz z dymem zostaną uwolnione środki nasenne. Przeprowadź coś w tyłu umiarkowanego testu na przytomność. W przypadku porażki, bóstwo zasypia. Dym zwabia również umarłych, przez co nasilają się ataki. Reszta drużyny musi taszczyć swoich kompanów. Gdy wszyscy zasną lub przegrają potyczki, budzą się z Ranami w Domu brzytw. Jeśli bohaterowie mają własne źródło światła, pomieszczenie jest tylko w części oświetlone, ale czasami niweluje to efekt ataków z zaskoczenia.

### Dom brzytw

Komnata z pozoru wygląda jak wielka zbrojownia, wszędzie widać pełno wyśmienitego sprzętu. Skuś bohaterów, by po niego sięgnęli. Gdy tak się stanie, niespodzianka, dotknięte przez nich bronie ożyją! Zaczną latać po pomieszczeniu i przelatywać koło bóstw, chcąc wyrządzić im krzywdę (łatwe testy na zręczność). Bóstwa mogą spróbować walczyć z latającymi ostrzami. Odbywa się zwykła walka, a w przypadku zwycięstwa, broń staje się na powrót martwa – postać może ją podnieść i używać. To dobre miejsce, by wprowadzić specjalny ekwipunek.

### Dom nietoperzy

Cierpiący na chiroptofobię nie będą zadowoleni, dom nietoperzy, jak sama nazwa wskazuje, wypełniony jest po brzegi trzepoczącymi skrzydłami i piszczącymi gryzoniami. Bohaterowie mogą spróbować z nimi zawalczyć, jednak jest ich tutaj tak dużo, że po pewnym czasie wyda się to bezowocne. Gacki nie sprawiają też większych problemów

oprócz samego bycia. To w rzeczywistości zasłona dla tego, co kryje się pośród ścian – pułapek z zatrutymi strzałkami, które po trafieniu zsyłają na postać chorobę.

## **Lokacje poboczne**

### **Dom zimna**

Kiedy drużyna wejdzie do pomieszczenia, natychmiastowo przesyje ich mrożące krew w żyłach zimno. Gdy spróbują się cofnąć, okaże się, że drzwi do niego prowadzące zatrzasnęły się na głucho. Generalnie Dom zimna trzeba przejść jak najprędzej. Z każdą kolejną chwilą wiejący wiatr sprawia, że jest tu coraz chłodniej, a po pewnej chwili zacznie też padać grad (Dzika karta). Jeśli bóstwa będą tu przebywać zbyt długo, mogą otrzymać odmrożenia jako permanentny uraz. W innych przypadkach zahartują swoje ciało, co przyniesie im bonus do rzutów na wszystko związane z siłą i odpornością.

### **Dom ognia**

Cała komnata stoi w ogniu! Na dodatek każde próby jego gaszenia nic nie przynoszą. Trik polega na tym, że obecni w środku odczuwają płomienie tylko wtedy, gdy sobie to wmówią. Doprowadź graczy do rozwiązania. Trzeba wyłączyć zmysły i odważyć się wkroczyć w ogień, który jest tylko złudzeniem i go nie ma, by przejść bez ani jednego oparzenia.

### **Dom jaguarów**

Znajdują się tu pozamykane w klatkach jaguary i podłoga z płytkami naciskowymi. Zależnie od tego, w jakim miejscu ktoś stanie, otwiera się taka ilość klatek (da się przejść komnatę bez ani jednej otwartej, zasugeruj to innym wyglądem płytek). Gdy jaguary się uwolnią, można je oczywiście zabić, ale istnieją też rozwiązać sprawę pokojowo, np. rzucając im jakieś mięso, gdy bohaterowie mają je w ekwipunku. Ewentualnie używając pochodnych rozmawiania ze zwierzętami/oswajania.

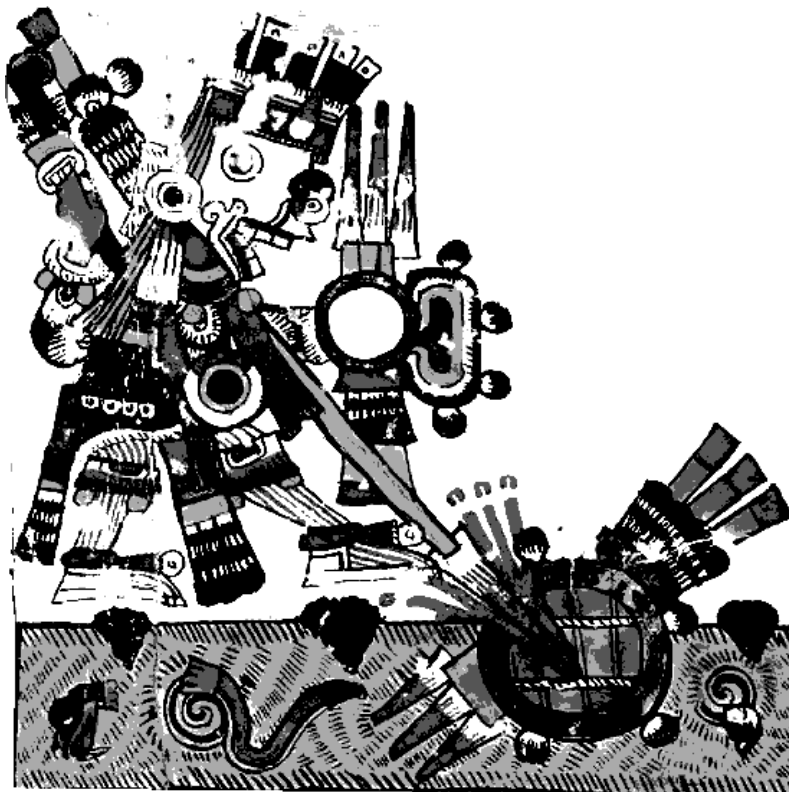
## **Mictlantecuhtli**

Na końcu drogi bóstwa trafiają na wielką arenę, na której czeka na nich Mictlantecuhtli, pan zaświatów, we własnej osobie. Domyśla się, po co tu są i od razu przechodzi do sedna sprawy. Oferuje wyzwanie, po którego wykonaniu dostaną strój. W przypadku odrzucenia propozycji, graczy czeka ciężka walka z bóstwem pod postacią ogromnego szkieletu.

Wyzwanie polega na walce drużyn. Bóstwa przeciwko służalcem Miclantecuhtiego. Pan śmierci jest obecny na polu walki, ale w przypadku chęci zaatakowania go, zadane obrażenia odbijane są na atakującego. Nie jest to zwykła walka. Na pole walki wlatują nietoperze, zabicie jednego daje poszczególnej drużynie punkt. Gra toczy się do 9, a strategią powinno być lasthitowanie osłabionych nietoperzy. **Dzika karta:** na polu walki znajduje się obracająca się muszla, jeśli zadźwięczy, kolejny walczący porzuca starcie i zaczyna biegać dookoła areny. Okrążenie zajmuje 2 rundy i w tym czasie jego drużynie liczone są podwójne punkty.

Jeśli bóstwa przegrały walkę w Monte Alban, Miclantecuhtli jest słabszy, bo ma za sobą pojedynek z Tezcatlipocą. Wówczas starcie z wielkim szkieletem jest łatwiejsze lub nie działają jego czary ochronne w wyzwaniu i można zagrać nie fair, zdradzając go.

Po wygranym wyzwaniu lub starciu, Miclantecuhtli daje im strój, ale tylko w przypadku, gdy drużyna wygrała starcie w Monte Alban. Jeśli są tu już po Tezcatlipoce, to on zdążył go zabrać. W takim przypadku Miclantecuhtli zdradzi im w zamian sekret, że ten, kto dostąpi boskiego wyniesienia, zginie. Nawet bóg. Gdy bohaterowie przegrają, ten teleportuje ich poza Mictlan i Tezcatlipoca ostatecznie zdobędzie strój.



## Cholollan

**Opis:** Dzisiejsza Cholula, gdzie znajduje się największa piramida na całym świecie. Została zbudowana przez olbrzyma Xelhuę jako schron przed wodami potopu, jaki niegdyś nastąpił na ziemi.

**Ważne miejsca:** Oprócz samej piramidy, w Cholollan nie ma zbyt wiele do zwiedzania. To spokojne miasteczko rolnicze. Jest tu obecna jedna świątynia i niewielkie boisko.

**Opowieść:** Wychodząc z Micltanu bóstwa trafiają na drugą stronę Popocatépetl. Przed nimi niezbyt długa droga do Cholollan, gdzie oczekuje ich karawana. Podczas drogi nie dzieje się nic złego. Na wejściu do miasta opiszą gigantyczną piramidę. Gdy bóstwa będą się jej przyglądać, podejdzie do nich ktoś z karawany. Jeśli dotychczasowe uwielbienie było dobre, nic się nie dzieje. Jeśli złe, okaże się, że pod ich nieobecność uciekło sporo ludzi (-1000). W razie braków do odprawienia boskiego wyniesienia, bogowie mogą siłą wcielić mieszkańców Cholollan (+500).

Z Cholollan do Teotihuacan zostały co najwyżej dwa dni drogi, ale wszystkim daje się we znaki zmęczenie. Bóstwa mogą zarządzić odpoczynek lub rozkazać od razu ruszać. Jeśli nie zaaprobuje chwili wytchnienia, przeskocz poniższy akapit.

W razie odpoczynku ktoś z mieszkańców Cholollan, widząc Ixbalanque i Hunahpu, zaproponuje nieśmiało bóstwom, by zagraли w ullamalitzli. Gdy się zgodzą, ich uwielbienie wzrasta o 1. Gra w ullamalitzli ma formę nieco zmodyfikowanej walki. Nie chodzi tu o zadawanie sobie obrażeń, a o przyjacielskie odbijanie piłki. Po bokach placu ustawiono dwie obręcze. Ten, kto przerzuci piłkę przez obręcz, otrzyma punkt. **Dzika karta:** piłka jest cały czas w powietrzu, więc dzika karta odpowiada za to, w kierunku którego z bóstw ona polecą. Gracze w swojej kolejce mają możliwość przemieszczenia się po boisku i zaszarżowania do piłki (jeśli jest od nich niedaleko). W drugim przypadku mogą wybić ją innemu graczowi i zepsuć mu jego rzut lub spróbować wbić ją w obręcz (następuje test z modyfikatorem zależnym od tego, jak daleko znajduje się od obręczy).

Bohaterowie nie zauważają jednak, że nad Cholollan zbierają chmury i zaczyna wiać. Nagle w szczyt piramidy trafia piorun! Rozpoczyna się masywna ulewa, jakiej jeszcze świat w tym wieku nie widział. Ulice miasteczka podtapiają się, a wiatr zwiewa dachy z ich domów. Wszyscy obawiają się, że to początek powodzi podobnej do tej, jaka nastąpiła dawno temu. Następuje panika. Bohaterowie mogą pomóc miejscowym dostać się do piramidy, która posłuży im za schron (-500 karawany, +5 uwielbienia) lub nie tracąc czasu ruszyć do Teotihuacan pozbawiając ich na pastwę losu (-2000). W pierwszym przypadku opiszą przelewającą się wodę, a także wprowadzą kilka umiarkowanych testów na zręczność/siłę.

## Niemalże u celu

Niezależnie od okoliczności, drużyna rusza do Teotihuacan, by odprawić rytuał boskiego wyniesienia i ostatecznie spróbować przywrócić Słońce na firmament.

**Droga:** 1 Karta podróży



## Teotihuacan

Teotihuacan zostało zbudowane na planie Układu Słonecznego, a jego nazwa oznacza: miejsce, z którego pochodzą bogowie.

Gdy drużyna przybędzie do miasta, dowie się od miejscowych, że są drugą karawaną, która przybyła do Teotihuacan. Pierwsza udała się wprost na Tlapallan, dokąd i oni powinni zmierzać. Innymi słowy: Tezcatlipoca już tu jest.

Jakkolwiek by gracze się nie spieszyli, ten zawsze przybędzie do Teotihuacan pierwszy. Ktoś mógłby uznać to za defekt fabuły, ale w tym miejscu zdecydowanie ważniejsza jest inna kwestia – kto ma strój. Jeśli mają go bohaterowie, niejako oni rozdają karty i mogą potrzymać Tezcatlipocę w niecierpliwości, załatwiając swoje ostatnie sprawy w mieście.

## Ostateczna konfrontacja

Finał tej historii rozgrywa się na placu Tlapallan. W momencie, w którym drużyna przybywa na plac, członkowie karawany Tezcatlipoci krzątają się, czyniąc potrzebne przygotowania do przeprowadzenia rytuału. Gdy rywal dostrzega bohaterów, każe natychmiast przerwać pracę i zaczyna rozmowę.

W przypadku, gdy Tezcatlipoca zwyciężył spotkanie w Monte Alban i ma na sobie strój ofiarny, stara się ukryć fakt, że jedna z pułapek w Mictlanie pozbawiła go stopy. Umiarkowanie trudna spostrzegawczość powinna ujawnić jego sekret.

Sam dialog ma dwa warianty:

1. Tezcatlipoca nie ma stroju, jest na straconej pozycji
2. Tezcatlipoca ma strój, dyktuje warunki

Jeśli ma strój, by zdenerwować drużynę Quetzalcoatla, rozkaże członkom jego karawany kontynuować prace przygotowawcze. Jest pewien wygranej. Gdy zaś bóstwa mają przy sobie strój, to oni mogą rozkazać swojej karawanie przeprowadzenie przygotowań. Gdy gracze nie mają dostatecznej liczby ludzi, muszą zmusić siłą tych, którzy przybyli z Tezcatlipocą.

Tezcatlipoca oznajmia drużynie, że nie ma złych zamiarów i podobnie jak i oni, pragnie tylko przywrócić Słońce. Gdy gracze zdecydują się w tym momencie przeprowadzić test wypytywania, poznają prawdziwy cel boga. Pragnie, by to go, a nie Quetzalcoatla sławiono na wieki, a boskie wyniesienie ma to mu umożliwić. W tym momencie bóstwa mogą powiedzieć Tezcatlipoce, że boskie wyniesienie oznacza śmierć nawet dla boga. Ten uzna, że wszystko wytrzyma.

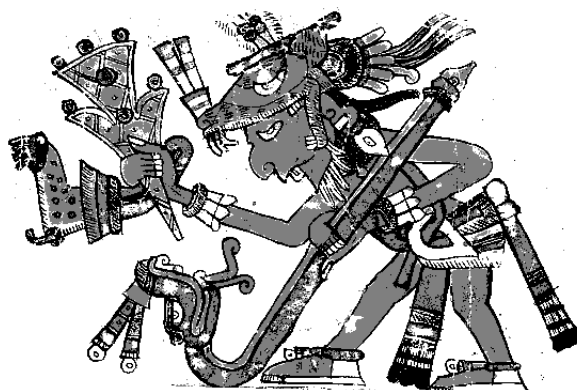
Jeśli żaden z graczy nie zainicjuje chęci konfrontacji, może zrobić to Tecciztecatl. Zaproponuje, że to on dostąpi wyniesienia. Jeśli gracze oddadzą mu strój, ten i tak stchórzy.

W którymś momencie Tezcatlipoca zaproponuje mały pojedynek każdy na każdego. Ostatni z bogów, który zwycięży na polu bitwy, wygrywa strój i może dostąpić zaszczytu boskiego wyniesienia.

Jeśli gracze się zgodzą, rozpoczyna się walka, w której uczestniczy Tezcatlipoca, Nanautazin, Tecciztecatl i dowolni gracze (ci co chcą, nie trzeba uczestniczyć, jeśli ktoś nie chce zostać wyniesiony). Jeśli walkę wygra któryś z graczy, to on zyskuje strój ofiarny i może zdecydować, czy oddać go komuś innemu, czy samemu się poświęcić. W przypadku, gdy wygra Nanautazin, odda on go przywódcy karawany, w jakiej aktualnie się znajduje. Tecciztecatl stchórzy i rzuci strój na ziemię. Tezcatlipoca zaś założy go i będzie zmierzał na środek placu, gdzie ustawiono już podest. Bóstwa mogą zerwać umowę i zachować się w niehonorowy sposób, powstrzymując go.

W przypadku odmowy uczestniczenia w pojedynku każdy na każdego, odbywa się normalna walka. Gdy tak się stanie, w połowie starcia Nanautazin oznajmi krzykiem, że ma dość konfliktów i poświęci się samemu. Podbiega na środek placu i staje na podeście bez stroju. Jego ciało unosi się w górę, zapala i wystrzeliwuje w kierunku ciemności zastaniających Słońce. W połowie drogi następuje blask, jakiego nikt nigdy nie widział. Niestety – Nanautazin ginie, spalając się. Poświęca się na darmo, choć jego światło budzi wiarę w karawanie, że Słońce wraca. Widząc to, Tecciztecatl rozpacza. Zamierza samemu ponowić próbę Nanautazina. W tym momencie bóstwa mogą go powstrzymać, jeśli zdążą dobiec do jego pola (ustawienie zależy głównie od tego, jak przebiegała dotychczasowa walka). W przypadku porażki, dzieje się z nim to samo, co Nanautazinem, jednakże jego wyniesienie czyni niewielki prześwit w zasłonie ciemności.

Jeśli walkę wygra Tezcatlipoca, to on zakłada strój. Gdy zwyciężą bóstwa, muszą zdecydować, kto z drużyny będzie chciał się poświęcić i uzyskać wieczną sławę. W przypadku, gdy nie będą mogli się zdecydować, ludzie z karawany będą masowo wstępować na podest, próbując coś wskórać na własną rękę (za każdą śmierć uwielbienie spada o 1).



## ZAKOŃCZENIE

W momencie, w którym któreś z bóstw w stroju ofiarnym wstąpi na podest, dzieje się z nim to samo, co z Nanautazinem. Różnica polega na tym, że nie spala się ono w połowie drogi, a leci dalej w kierunku nieba.

Tym samym zaczyna się deszcz odłamków skalnych. Bóstwa obecne na ziemi mają za zdanie uratować członków karawany przed lecącym z nieba ogniem (jeśli nie mają swoich, mogą uratować karawanę Tezcatlipoci, w końcu to też ludzie). Możesz przedstawić to za pomocą zwykłej serii testów lub wykorzystać zasady Wyścigu z czasem opisanego w dodatkowych zasadach podręcznika *Savage Worlds*.

Nagle nieba rozrywa potężny grzmot. Wyniesione bóstwo zniknęło, a odłamek skalny przysłaniający Słońce eksplodował. Z nieba spada jeszcze więcej odłamków. Jeśli karawana została uratowana, to dobra pora, by schronienia poszukali sami bohaterowie. W przypadku, gdy Tezcatlipoca leży na ziemi omdlały po walce, nastąpi teraz decyzja, czy ktoś mu pomoże.

W końcu deszcz minie, a spod pyłu wyjrzą pierwsze blaski światła słonecznego. Ludzie i bóstwa przyzwyczajone do ciągłego przebywania w ciemności będą od niego odzwyczajone. Jeśli bóstwa nie rozkażą członkom karawany przestać się w nie wpatrywać, ci oślepną.

Jeśli bóstwa nie uratowały Tezcatlipoci i ktoś będzie chciał rozejrzeć się za jego ciałem, ten zniknie. Gdy zaciągnęli go do schronienia, ten będzie milczał, zareaguje tylko w przypadku, gdy wyniesienia dostąpił Quetzalcoatl. Kiedy są w karawanie, Cabracan i/lub Zipacna powiedzą bohaterom, że wraz z nimi dokonali tego, czego nie zrobił ich ojciec. Prośby do ludu, jakie ten złożył, zostały spełnione. Gdy Nanautazin i Tecciztecall przeżyli, odetchną i usiądą spokojnie na skraju schronienia. Pomimo poświęcenia jednego z bóstw, nastął czas radości, Słońce zostało przywrócone. Mieszkańcy Teotihuacan będą schodzić się na Tlapallan, ktoś podejdzie do bóstw i zapyta: "co dalej?".

Podsumuj w tym momencie decyzje graczy, jakie podjęli podczas trwania kampanii. Bóstwo, które przywróciło Słońce, będzie sławione wśród ludu na wieki. Reszta również zostanie zapamiętana, ale z czasem wspomnienia te będą się zacierać. Zależnie od uwielbienia karawany, lud będzie się w taki sposób odnosił do bohaterów. Jeśli nikt z karawany nie przeżył, nikt oprócz bóstw nie będzie znał całej opowieści wyprawy po przywrócenie Słońca. Rośliny odżyją, ziemia zacznie parować i po pewnym czasie wróci do dawnego stanu. Z czasem ludzie dochodzą do wniosku, że muszą na pamiątkę boskiego wyniesienia składać ofiary z ludzi. Kapłani Tezcatlipoci wmówili wszystkim, że Słońce pragnie krwi, by dalej trwać na niebie.

## Słowniczek

Język ludów Mezoameryki ma to do siebie, że wiele nazw to dziwne łańcuchy językowe trudne do wymówienia dla Europejczyków. Może stanowić to pewien problem podczas grania, dlatego poniżej został zamieszczony słowniczek wymowy poszczególnych nazw.

Avilix – Awiliks  
Cabracan – Kabrakan  
Cholollan – Czolula  
Hacavitz – Hakawic  
Hunahpu – Hunahpu  
Ixbalanque – Szibalanke  
Mictlantecuhtli – Miktlantekutli  
Nanautazin – Nanauacin  
Palenque – Palenke  
Popocatepetl – Popokatehpetl  
Quetzalcoatl – Kecalcoatl  
Tecciztecatl – Tekiztekatl  
Tezcatlipoca – Tezkatlipoka  
Tlaltecuhli – Tlatekukli  
Ullamalitzli – Ulamalitzli  
Vucub-Caquix – Vukub Kakiks  
Xpiyacoc – Spiakok  
Xumucane – Sumiukejn  
Zipacna – Zipakna

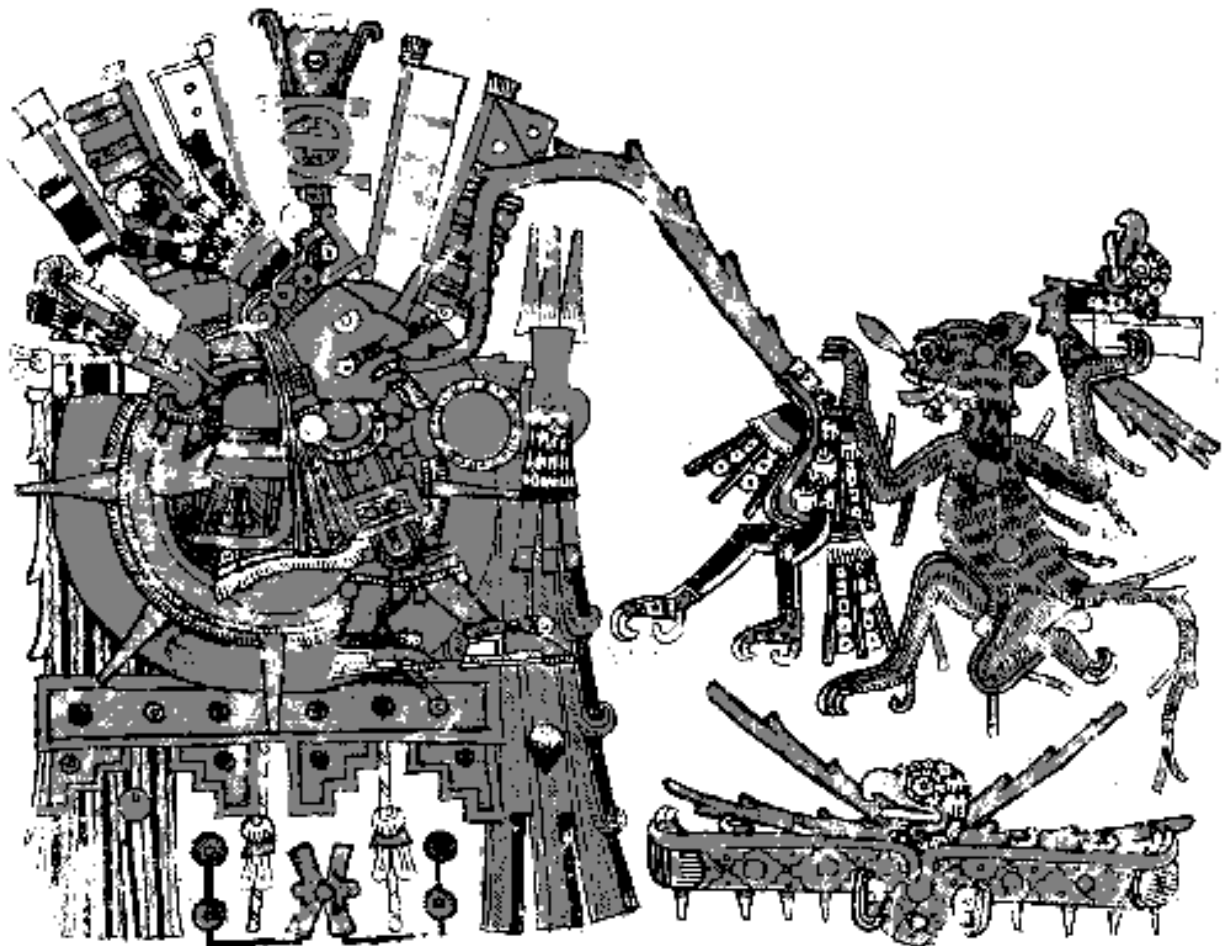
## **Kanoniczny wariant**

Scenariusz ten bazuje na mitach ludów Mezoameryki, a także wydarzeniach przedstawionych w tytułowym *Popol Vuh*. Niektóre interpretacje mitów zostały zmodyfikowane na korzyść opowieści. Warto więc w formie ciekawostki przytoczyć kanoniczny wariant. Nie oznacza to jednak, że gracze muszą do niego dążyć, to ich wybory i zabawa z historią.

1. Vucub-Caquix zostaje ośmieszony i zabity.
2. Zipacna został pokonany przez podstęp i zabity.
3. Cabracan ginie.
4. W Monte Alban (Chi-Pixab) panował smutek.
5. Tezcatlipoca traci stopę w Mictlanie.
6. Drużyna przyjmuje wyzwanie Mictlantecuhtliego.
7. Tecciztecatl tchórzy.
8. Nanautazin próbuje dostąpić boskiego wyniesienia bez ochrony stroju.
9. Tecciztecatl ginie po śmierci Nanautazina w ten sam sposób.
10. Quetzalcoatl zakłada strój i przywraca Słońce.
11. Bóstwa pomagają karawanie się ukryć.
12. Karawana nie była liczebna, ale zachowała uwielbienie.

Ad 1. Mezoamerykańska pelota to juego de pelota, czy właściwie ullamalitzli. Tu zostały rozdzielone te dwie gry. Pelota w tym scenariuszu przypomina pelotę baskijską, czyli grę europejską, która została sprowadzona na tamte tereny w czasach kolonialnych. Ten element *Popol Vuh* jest ahistoryczny.

Ad 2. Mezoameryka kojarzy nam się z krwawymi ofiarami z ludzi, jednak nie powinny mieć one miejsca podczas akcji *Popol Vuh*. Działania Quetzalcoatl'a miały na celu zaprzestanie nielicznych aktów, jednak z czasem uległo to wypaczeniu i właśnie na jego ołtarzach składano takowe ofiary. Stało to się na pamiątkę jego poświęcenia w przywróceniu Słońca. Dopiero po wydarzeniach *Popol Vuh* ofiary ludzkie stały się codziennością.



## Karty podróży

<p style="text-align: center;"><b>Przerywnik</b></p> <p>Kolejny dzień podróży minął w spokoju. Nie działo się nic szczególnego, co mogłoby zakłócić marsz karawany, więc drużyna może usiąść przy wspólnym ognisku i podzielić się historiami ze swego życia.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Złocisty aguti</b></p> <p>Karawana napotkała na swej drodze podróżników z południa, którzy zaproponowali bóstwom do kupienia zwierzątka zwane aguti. Gryzoń to niezbyt duży, ale może posłużyć za pokarm. Z drugiej strony, wygląda przyjaźnie i szkoda byłoby go zabijać.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Leki węzowe</b></p> <p>Członkowie karawany chcą być przygotowani na wszystko. W ciemnościach nie trudno o nieopatrzne spotkanie z jadowitymi stworzeniami. Popularną odtrutkę produkuje się ze strąków liany kumana. Czy bóstwa wyprawia się po tak błahą rzecz do lasu?</p>	<p style="text-align: center;"><b>Cholerna niewygoda</b></p> <p>Odpozywacie na odludziu. Niby to nic wielkiego, ale tym razem wszystko jakoś bardziej uwiera. Gleba stała się twarda niczym kamień, wieje zimny wiatr, a w oddali słychać skomlenie dzikich zwierząt. Czy uda wam się zasnąć tej nocy?</p>
<p style="text-align: center;"><b>Zapasy się kurczą</b></p> <p>Bogowie nie muszą jeść, żeby przeżyć. Posiłek zapewnia im jednak dodatkowe siły, które mogą pomóc im w starciach z wrogami. Z drugiej strony, członkowie karawany coś jeść muszą. Zdecyduj, czy chcesz, by lud głodował kosztem twej rosnącej siły.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Deszcz ognia</b></p> <p>Podczas podróży z nieba nagle spada ulewa odłamków skalnych. Karawana rozbiega się przerażona, zostawiając na ziemi dobytek i zapasy żywności. Szybko, musicie pozbierać wszystko do kupy i opanować zamieszanie, zanim zabłąkany odłamek zrobi coś złego!</p>
<p style="text-align: center;"><b>Światła na niebie</b></p> <p>Niby krzywda nie dotyka waszej karawany bezpośrednio, ale w oddali na niebie widzicie charakterystyczne rozbłyśki spadających skalnych odłamków. Karawana popada w marazm.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Żebracy</b></p> <p>Przechodząc przez małą wioseczkę, podbiegają do was ubodzy, prosząc o jakąkolwiek pomoc. Nikt nie ma łatwo, co im odpowiecie?</p>
<p style="text-align: center;"><b>Pielgrzymka wiernych</b></p> <p>Na szlaku napotykanie pielgrzymkę idącą do Tulan-Zuiva. Najwyraźniej nie wiedzą, co stało się w mieście.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Zniszczone gospodarstwo</b></p> <p>Najwyraźniej niedawno na tę małą osadę spadł deszcz odłamków. Ludzie stracili wszystko, co mieli w tych trudnych czasach. Mijacie wychudzone, ledwo żyjące sylwetki, które nie mają nawet siły na błagania.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Zbiegłe zwierzęta</b></p> <p>W pobliżu osady natraficie na stadko udomowionych pekari. Najwidoczniej uciekły z zagród. Może warto je zagonić? Z drugiej strony, czego oczy nie widzą...</p>	<p style="text-align: center;"><b>Trzęsienie!</b></p> <p>Ziemia się zatrzęsa! Niby to nic wielkiego, ale karawana dopisuje temu zjawisku mistyczne właściwości. Wykorzystacie to, czy uświadomicie ich o błędzie?</p>

<p style="text-align: center;"><b>Bandyci</b></p> <p>Jak głupim trzeba być, by zaatakować drużynę bogów? Cóż, desperacja może wiele. Karawana została zaatakowana przez grupę starających się walczyć o przeżycie.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ocalali z katastrofy</b></p> <p>Rozłoszczone niebo poczęło ciskać swe strzały z czerwonymi piórami – mówią ci, których spotykacie na szlaku. To uchodźcy ze zniszczonego miasta. Czy przyłączycie ich do swojej karawany?</p>
<p style="text-align: center;"><b>Wyładowania elektryczne</b></p> <p>Nie ma nic gorszego od burzy bez deszczu. Wokół was szaleją wyładowania, niektóre z nich podpaliły obumierające drzewa. Wymyślcie coś, by karawana uszła bez szwanku!</p>	<p style="text-align: center;"><b>No i poszło</b></p> <p>Z pogodą w czasach braku Słońca nigdy nie można być pewnym. Z nieba nagle spadła ulewa, która pogasiła wszystkie pochodnie karawany. Wokół ni najmniejszego źródła światła, ludzie potykają się o siebie i własne nogi. Pora coś temu zaradzić.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Wioska</b></p> <p>Spokojna osada na szlaku. Ostatnimi czasy nie dotknęły jej żadne nieszczęścia, więc ludność jakoś wiąże koniec z końcem. To dobre miejsce, by zaopatrzyć się w zapasy.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Połowanie</b></p> <p>Członkowie karawany udali się do lasu, by zdobyć pożywienie. Wokół ciemno, że oko wykol, a ci zamierzają strzelać z dmuchawek do zwierzyny. Cóż, bóstwa nie mogą pokazać, że są gorsi!</p>
<p style="text-align: center;"><b>Pobojowisko</b></p> <p>Nie wiesz, jaka bitwa się tu odbyła, ale wiesz, że przyniosła straty. W obliczu końca świata, ludzie walczą o wszystko, wywołując szaleńcze konflikty o najmniejszy skrawek jedzenia. Zachowacie szacunek do zmarłych, czy rozkażecie przeszukać zwłoki?</p>	<p style="text-align: center;"><b>Grupa bohaterów</b></p> <p>Hej, nie ma to jak spotkać bratnią duszę! Widzicie zmierzającą w waszym kierunku grupę innych bóstw, która najwyraźniej podobnie do was podróżuje po znanym świecie. Może wiedzą coś o przywróceniu Słońca? Nawet, jeśli nie, to warto podzielić się doświadczeniem.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Zbieractwo</b></p> <p>Kobiety z karawany wyprawiły się do lasu, by poszukać resztek żyjących roślin. Spostrzegacie jednak, że długo nie wracają. Mają tak obfite plony, czy może coś im się tam stało?</p>	<p style="text-align: center;"><b>Przerywnik</b></p> <p>Kolejny dzień podróży minął w spokoju. Nie działo się nic, co mogłoby zakłócić marsz karawany, więc drużyna może usiąść przy wspólnym ognisku i podzielić się historiami ze swego życia.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Zniszczone miasteczko</b></p> <p>Z dawna opuszczone ruiny. Na pierwszy rzut oka nic tu nie ma, ale może zniszczone domostwa kryją jakieś sekrety?</p>	<p style="text-align: center;"><b>Bandyci</b></p> <p>Jak głupim trzeba być, by zaatakować drużynę bogów? Cóż, desperacja może wiele. Karawana została zaatakowana przez grupę starających się walczyć o przeżycie.</p>

<p style="text-align: center;"><b>Błagania</b></p> <p>Na drodze napotykanie członków plemienia Vucumag. Ich pochodnie zgasły i umierają z zimna. Niegdyś była to zbieranina dumnych zdrajców, teraz są ofiarami błagającymi o pomoc. Udostępnicie im swojego ognia?</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ziąb</b></p> <p>Wokół jest tak zimno, że nieomal stopy zaczynają przymarzać do ziemi. Zapewne to krótkotrwały napływ ochłodzenia, ale nigdy nie wiadomo. Może pora jakoś zabezpieczyć karawanę?</p>
<p style="text-align: center;"><b>Przez wodę</b></p> <p>Dalszą drogę zagraża wam okazałych rozmiarów zbiornik wodny. Jego obejście nadłożyłoby karawanie sporo drogi. Z drugiej strony, zawsze istnieje możliwość kreatywnego użycia mocy, np. do rozstąpienia wód i przejścia suchą stopą.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Okradzeni</b></p> <p>Jakoś tak wam się wydawało, że ktoś przemyka wśród mroku i zakrada się do obozującej karawany, a teraz część zapasów poszła wraz ze złodziejami. Świadkowie mówią o członkach plemienia Zotzil. Ich siedziba nie znajduje się tak daleko stąd. Pora utrzeć im nosa, czy może pospieszyć czym prędzej do celu?</p>
<p style="text-align: center;"><b>Chamalcan</b></p> <p>Spotkanie z bogiem, który nie chce wam się pokłonić na powitanie nie należy do najprzyjemniejszych. Tak było i w tym przypadku, gdy natrafiliście na karawanę ludu Cakchiquele. Chamalcan, ich bóstwo przywódcze najwidoczniej ma jakiś problem.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Nie do wiary!</b></p> <p>Zwiadowcy donoszą, że nieopodal, choć poza waszym szlakiem, zauważono pole obsiane kukurydzą. Niektórzy nie dają temu wiary, drudzy zaś gotowi są odłączyć się od karawany i popędzić tam na własną rękę. Coś śmierdzi w tej sprawie i wcale nie jest to gnijące warzywo.</p>

Na podstawie: *Popol Vuh Księga Rady Narodu Quiche*, Państwowy Instytut Wydawniczy,  
Warszawa 1980

Grafiki pochodzą z: *Kodeks Borgia* ([https://digi.vatlib.it/view/MSS\\_Borg.mess.1](https://digi.vatlib.it/view/MSS_Borg.mess.1))