

# Marcin 'Seji' Segit STUDENCKA BRAĆ



Nieoficjalna przygoda do pierwszej edycji gry fabularnej Warhammer FRP

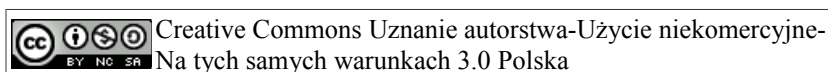
## Od autora

Niniejszy scenariusz został opublikowany w pierwotnej formie w czasopiśmie **Magia i Miecz** nr 01 (97)/2002 (tytuł pochodzi od redakcji).

Tekst był drugą częścią materiału o imperialnych żakach (część pierwsza, **Życie żaków altdorfskich**, została opublikowana w **Magii i Mieczu** nr 12 (96)/2001 pod tytułem *Vivat Academia!*). **Studencką brać** przed publikacją w Internecie przejrzałem, nieco przeredagowałem, poprawiłem błędy oraz zmieniłem, dopisałem lub usunąłem parę rzeczy (wypadło otwierające scenariusz opowiadanie – było zwyczajnie kiepskie).

Scenariusz pisało mi się dobrze i takież czytało po latach. Jednak jest to przygoda w starym stylu, zakładająca manipulowanie graczami i przedkładająca to, co Mistrz Gry chciałby opowiedzieć, nad swobodę podejmowania decyzji, co dzisiaj niezbyt mi się podoba. Wprowadzając poprawki, starałem się nieco złagodzić takie podejście, a także trochę je wytłumaczyć, jednak nie naruszając szkieletu tekstu. **Studencka brać** to scenariusz czysto rozrywkowy, kładący nacisk na to, jak coś się robi. Wynik działania nie jest za bardzo istotny, póki to, co wymyśliły postacie (czyli tak naprawdę gracze), jest interesujące. Nieoficjalne motto scenariusza to znane i lubiane hasła: „poza jest wszystkim” i „styl ponad treścią”. Nie wiem, czy dzisiaj skonstruowałbym ten scenariusz w taki sam sposób, przez dziesięć lat moje erpegowe poglądy mocno się zmieniły. W każdym razie mam nadzieję, że **Studencka brać** wciąż może dostarczyć dobrej zabawy paru drużynom. Udanych sesji!

Marcin Segit  
grudzień 2012



Podczas prowadzenia **Studenckiej braci** przydatny będzie tekst **Życie żaków altdorfskich** (do pobrania ze strony [www.blekitnyswit.pl](http://www.blekitnyswit.pl)).

### Źródła ilustracji

Okładka: <http://merryfarmer.net/2012/07/30/medieval-monday-games-and-sports>

Str. 3: [http://pl.wikipedia.org/wiki/Średniowieczny\\_uniwersytet](http://pl.wikipedia.org/wiki/Średniowieczny_uniwersytet)

Str. 6: <http://let-me-speak-on-ths.blogspot.com/2011/02/unruly-game-of-mob-football.html>

Str. 8: <http://www.dijitalimaj.com/alamyDetail.aspx?img=%7B07E90028-E88E-4EE8-A9E7-AC3F5B2C869B%7D>

Str. 14: <http://kids.britannica.com/comptons/art-107742/A-French-scholar-works-on-a-manuscript-in-a-monastery>

## Spis treści

Wstęp.....	4
Prowadzenie scenariusza.....	4
Snotball.....	5
Do przerwy 1:1.....	5
Studenckie sprawy.....	6
Powrót o poranku.....	6
Operacja „Pręgieryz”.....	7
Wieczorny trening i nowe kłopoty.....	7
Wznowienie gry.....	8
Porwanie!.....	9
W górę Reiku.....	10
Nuln.....	11
Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?.....	12
Mecz.....	13
Burda na koniec dnia.....	13
Epilog.....	13
Punkty Doświadczenia.....	13
Bohaterowie Niezależni.....	14



## Wstęp

Niniejszy scenariusz przeznaczony jest do pierwszej edycji gry fabularnej **Warhammer Fantasy Roleplay**. To okazja, by bliżej poznać życie żaków imperialnych, rozstrzygnąć spór między fana(tyka)mi dwóch drużyn snotballu oraz dostarczyć graczom kilku godzin dobrej zabawy. Mecz, burda i zamieszki oczywiście są w planie, a także pościgi, intrygi, porwania oraz dużo innych atrakcji. **Studencka brać** to scenariusz „na jeden raz”, jego rozegranie nie powinno zająć dłużej niż dwie sesje. Można też włączyć go do kampanii traktującej o żakach i ich przygodach.

W tekście słowa „żak” i „student” używane są zamiennie, choć słowo „żak” oznacza także ucznia szkół niższych, choć to nie o nich jest niniejszy scenariusz – po więcej informacji na temat imperialnych uczniów i studentów, ich obyczajów i codziennego życia odsyłam do mojego tekstu **Życie żaków altdorfskich** (do pobrania ze strony [www.blekitnyswit.pl](http://www.blekitnyswit.pl)).

## Prowadzenie scenariusza

Im weselsza będzie sesja, tym lepiej. Nie znaczy to, że na fabułę składać ma się ciąg następujących po sobie gagów, choć i tak się może zdarzyć i nie będzie w tym nic złego. Proponuję odstawić na chwilę wszechobecny warhammerowy mrok i rozkład (skończyć gawędę, powstrzymać deszcz, rozgonić chmury, osuszyć błoto, przywołać słońce) i pozwolić graczom na niczym nieskrępowaną zabawę. Wszak student, nawet z zagrożonego przez Chaos Imperium, raczej nie myśli o przyszłości, przynajmniej nie za często. Nie przejmuję się też zbyt problemami świata. Woli bawić się, śmiać, pić, zalecać do dziewcząt i korzystać z życia. Zapomnieć też należy na czas trwania przygody o twardych i brutalnych prawach rządzących światem **Warhammera** i przyznać postaciom graczy taryfę ulgową, inaczej zabawa może się bardzo szybko skończyć.

Gracze wcielają się w studentów Uniwersytetu Altdorfskiego, oczywiście ze wszystkimi tego konsekwencjami, jeśli chodzi o prawa i przywileje, ale i obowiązki. Powinni zapoznać się z informacjami na temat życia żaków opisanymi w **Życiu żaków altdorfskich**. Można też rozegrać sesję lub dwie, które wprowadzą postacie w życie studenckie – pozwoli to na lepsze zżycie się z postaciami i poznanie świata **WFRP** z nieco weselszej strony, choć niepozbawionej niebezpieczeństw (oczywiście w nieco mniejszej skali niż ma to miejsce w przypadku „typowych staroświatowych bohaterów”).

Zwariowane pomysły są na sesji mile widziane. Należy jednak pamiętać, że każda akcja postaci wywoła odpowiednią reakcję: nic tak nie podnosi poziomu adrenaliny, jak ucieczka przed strażą miejską, zastawienie pułapki na „wrogów” z sąsiedniej bursy lub konieczność „odbicia” przyjaciela z łap gwardzistów, lecz czyny te będą miały swoje konsekwencje. Nie oznacza to, że nie należy konfrontować Bohaterów Graczy z poważnymi problemami. Jeżeli trzeba, można piętrzyć przed nimi trudności i kilka razy postawić w krytycznej sytuacji.

**Studencka brać** to liniowy scenariusz: ma jasno określony początek, środek i koniec, a ścieżka rozwoju wydarzeń jest jedna. Różne mogą być jednak drogi, dzięki którym zaplanowane zdarzenia będą miały miejsce. Wszystkie przeszkody, na jakie natrafia postacie, są do pokonania – liczy się styl, w jakim to zrobią.

Gracze muszą być przekonani, że wiele od nich zależy i że nie przyszli na sesję jedynie po to, by posłuchać opowieści o swoich przygodach –

to powinno dać im dostateczną motywację do maksymalnego wysiłku. Jeżeli problemy, z którymi się zetkną, będą zbyt łatwe do rozwiązania, a wszelkie sukcesy przyjdą za szybko, drużyna może się zniechęcić, a w najgorszym przypadku uznać, że niezależnie od postępowania postaci wszystko skończy się dobrze. Dlatego też MG nie powinien się wahać, gdy trzeba ukarać postacie za głupotę lub pokazać im, że nie wszystko uchodzi płazem.

Jednak nie należy przesadzać – BG powinni uniknąć zbyt poważnych konsekwencji swych czynów, inaczej zabawa skończy się zbyt szybko. Brzmi to jak zachęta do manipulacji i oszukiwania przy stole – coś w tym jest, jednak chciałbym zaproponować uczciwe moim zdaniem rozwiązanie. Niech scenariusz zostanie rozegrany do końca (chyba że postacie zrobią coś naprawdę głupiego, co pogrzebie jakiejkolwiek szanse na dalszy rozwój akcji), a tam, gdzie to potrzebne, niech gracze testują umiejętności postaci (gdy trzeba, do skutku). Za to w podsumowującym całość epilogu rozstrzygną się studenckie losy. Jeśli postacie nie naraziły się za bardzo władzom miejskim i uniwersyteckim, nie zszargały do cna honoru studenta i uczelni, zapewne zasłużą na reprimendę i stosowne kary. Jeśli popełnią poważne przestępstwo (np. morderstwo) lub zhańbią się zachowaniem niegodnym studenta (jeszcze nie tak źle) i obywatela (o wiele gorzej), mogą zostać relego-

## Gdzie się podziały studentki?

Scenariusz domyślnie zakłada, że w drużynie pojawią się studenci płci męskiej. Nie oznacza to, że nie ma tu miejsca dla studentek. Niniejszy tekst zachowuje spójność z przyjętą przeze mnie wizją Uniwersytetu Altdorfskiego jako bastionu konserwatyzmu i wsteczności. Jak napisałem w **Życiu żaków altdorfskich**, nie ma formalnego zakazu przyjmowania kobiet na uczelnię, takowa praktyka jednak nie istnieje. Nic nie stoi na przeszkodzie, by kobieta w męskim przebraniu zaczęła pobierać nauki, choć moment otwarcia bram uczelni dla dziewcząt jest wciąż odległy w czasie. Mistrz Gry może oczywiście zdecydować inaczej.

wani z uczelni i po krótkim procesie wtrącone do miejskiego lochu lub wygnane z miasta.

Postacie powinny być na pierwszej profesji (żak) lub w wyjątkowych wypadkach na drugiej (żak musi być jedną z profesji postaci), wtedy jednak niestudencka profesja nie może być z gatunku „bojowych” lub oferujących zbyt dużo (np. gladiator lub łowca nagród odpadają; wyjątkiem jest tu szlachcic). Najlepiej, gdyby druga profesja była profesją uczonych (uczeń medyka, skryba itp.) – można wówczas przyjąć, że postać ma przerwę w nauce albo odbywa praktyki, lub też, ku zgrozie rektora, jest zatrudniona na uczelni i, zamiast dawać dobry przykład, wciąż goni za studentkami zbytкими.

Bohaterowie Graczy powinni zamieszkiwać w tej samej bursie i wywodzić się z mniej więcej grup społecznych o podobnym statusie (ułatwi to komunikację, choć nic nie stoi na przeszkodzie, by drużyna składała się z młodego panicza, który został posłany na studia, i k4 pochlebców-żaków lub grupki innych szlacheckich synów, którzy od księgi i pióra wolą wino i śpiew). Najlepiej by było, gdyby wszyscy byli dobrymi przyjaciółmi, takimi od bitki i wypitki. Oczywiście, muszą też być zawziętymi fanami uniwersyteckiej drużyny snotballu *Altdorf Jägers* – powinni należeć do bojówki *Rittersgruppe*.

## Snotball

Snotball najpopularniejszy jest w Middenheim, co do tego nie ma wątpliwości. Jednak inne miasta także mogą się pochwalić swoimi drużynami, choć nie zawsze są one równie kochane przez mieszczan, jak te w Middenheim. Podstawowym powodem takiego stanu rzeczy są kibice.

Kim jest kibic snotballu? Zapomnijcie o statecznym, czterdziestoletnim kupcu, który w dzień zawodów bierze do ręki klubowy proporzeczek i wraz z dziećmi idzie obejrzeć mecz, pogryzając przy tym pasztecik od ulicznego sprzedawcy. Kibic snotballu ma zazwyczaj kilkanaście lat, na szyi chustę w barwach ulubionej drużyny, nóż w rękawie i kilka blizn wyniesionych z poprzednich rozgrywek pucharowych. Do tego śmierdzi od niego alkoholem, a sam zainteresowany zastawił właśnie w lombardzie podręcznik do arytmetyki, by mieć na „środki wspomagające”

na najbliższy mecz. Tak właśnie wygląda przeciętny fan snotballu – źródło niechęci statecznych obywateli do tej formy rozrywki.

Oczywiście rozrywki przyciągają nie tylko chuli-ganów („zwyczajnym” widzom odmawia się miana kibica, pogardliwie określając ich jako „pasztety” – za sprawą popularnej meczowej przekąski), jednak to właśnie o nich jest najgłośniejsze. Większość „prawdziwych kibiców” wywodzi się spośród młodzieży, w tym żaków. Nic więc dziwnego, że władze Uniwersytetu Altdorfskiego nie są zbyt przychylnie nastawione do istnienia uczelnianej drużyny. Dotychczas jednak zespół (a raczej jego zagorzali fani) nie sprawiał zbyt wielkich kłopotów, więc i rektor nie miał powodów, by interweniować.

Nikt nie wie, dlaczego kibice snotballu walczą między sobą, ale wszyscy zdają sobie sprawę, że starcia podczas meczów należą już do niechlubnej tradycji. Oczywiście apogeum tego zjawiska ma miejsce w Middenheim, lecz fani wszystkich drużyn Imperium znani są z krewkiego temperamentu, zwłaszcza że na mecze przybywają zazwyczaj w stanie wskazującym na spożycie podłych, acz mocnych trunków. Do wybuchu bijatyki wystarczy byle pretekst lub jego brak. Znane są też przypadki, gdy kibice umawiali się w ustronnych miejscach na „walną bitwę”. Najczęściej najpoważniejszymi obrażeniami odnoszonymi podczas burd towarzyszących meczom są złamania i słu-czenia, ale miało miejsce już kilkanaście zgonów na skutek wykrwawienia, gdyż coraz częściej w użyciu są noże.

Poza *Altdorf Jägers* (drużyna uniwersytecka) działa w Altdorfie kilka innych amatorskich zespołów snotballu, z których najbardziej znane są: *Sigmar Ritters* (składający się z młodych kleryków Sigmara) oraz *Ulrik Wintersturmgruppe* (założony, zapewne z przekory, przez nowicjuszy Ulryka). Do tej pory mecze między kościelnymi drużynami kończyły się bez większych awantur.

## Do przerwy 1:1

Rywalizacja między altdorfską drużyną *Altdorf Jägers* a reprezentującym Nuln zespołem *Nulner Drachen* ma kilkunastoletnią tradycję. Na najbliższe spotkanie oba kluby umówiły się trzy miesiące temu.

## Barwy klubowe

*Altdorf Jägers*: symbolem drużyny jest herb Karla-Franza I – co prawda cesarz nigdy nie wyraził na to zgody, ale też nie zdarzyło się jeszcze, by ktokolwiek zaprotestował. Barwy drużyny to czerwień, złoto i biel. Fani na czerwono-białych chustach mają zazwyczaj wypisane złotymi nićmi hasło *Sigmar mit uns*.

*Nulner Drachen*: symbolem drużyny jest smok na tle litery „N”, barwy to zieleń i czerń. Fani zazwyczaj noszą zielono-czarne chusty z wyhaftowaną białą nicią wizerunkiem bombardy (stąd potoczna nazwa drużyny: Artylerzyści). Drużyna nie ma oficjalnego poparcia władz Cesarskiej Szkoły Artylerii (choć kibicuje jej większość kadry naukowej), ale jest powszechnie uznawana za jej reprezentację w rozgrywkach snotballu.

Oba zespoły mają swoje mniej lub bardziej zorganizowane bojówki. W Altdorfie drużynę uniwersytecką najmocniej wspiera *Rittersgruppe*, w Nuln najczęściej słycać o *Wolfenschütz*. Skąd konflikt między nimi? Nie wiadomo. Po prostu jest.

Ustalono termin i miejsce (niewielki amfiteatr w Nuln). Mecz ma ostatecznie rozstrzygnąć o prymacie jednej z drużyn (przynajmniej w tym sezonie), gdyż dwa ostatnie spotkania zakończyły się remisem. Przy okazji kilka osób pragnie załatwić swoje ciemne sprawy.

Wynikiem spotkania zainteresowane jest kilka znacznych osobistości (zakłady!), w tym paru przedstawicieli przestępczego półświatka. Dwóch mafiozów, jeden z Altdorfu, drugi z Nuln, nudząc się straszliwie pewnego dnia, założyło się, która drużyna okaże się lepsza w tym sezonie rozgrywek. Stawką zakładu było zwiększenie wpływów w danym mieście. Jeszcze pół roku temu, gdy miał zostać rozegrany pierwszy mecz, wydawało się to niezłą zabawą. Obecnie jednak sytuacja nieco się skomplikowała. W Nuln pojawił się nowy gang, który powoli zdobywa wpływy kosztem innych organizacji, więc utrata pozycji na rzecz przedstawicieli altdorfskich grup przestępczych byłaby bardzo nie na miejscu. Z kolei w Altdorfie, w wyniku coraz skuteczniejszych działań sił porządkowych, grunt zaczął palić się przestępcom pod nogami. Przydałaby się więc jakaś nowa siła w mieście, by odciągnąć nieco uwagę strażników i dać lokalnym gangom chwilę wytchnienia. Obu stronom zależy więc na wygranej *Nulner Drachen*, jednak każdej z innego powodu. Obaj gangsterzy poczynili już, niezależnie od siebie, pewne kroki, by zapewnić zwycięstwo drużynie Artlerzystów.

Kolejną sprawą jest rozstrzygnięcie sporu o tytuł najbardziej radykalnej bojówki fanów snotballu. *Rittersgruppe* i *Wolfenschütz* postanowiły raz na zawsze (a przynajmniej do następnego meczu) rozwiązać problem za pomocą wszystkich dostępnych środków. Punktowane będą zdarte chusty drużyny przeciwnej i liczba rannych. Zdobycie hełmu strażnika miejskiego liczone jest podwójnie.

### Studenckie sprawy

Pomimo licznych zajęć BG nie powinni zapomnieć, że są studentami, z czym wiążą się pewne obowiązki. Poza zabawą jest też nauka i czasem trzeba pójść na wykład. Należy zadbać o to, by niekiedy zajęcia na uczelni kolidowały z innymi planami postaci (przed sesją drużyna może wspólnie przygotować plan zajęć na uczelni). Lub też w krytycznej chwili żak przypomni sobie, że właśnie powinien zajmować miejsce w uczelnianej ławie. Nieobecności są surowo karane – od różgi poczynając, poprzez karcer, na grzywnach finansowych kończąc.

Sprawy meczu powinny toczyć się swoim torem, ale obok nich MG powinien postarać się, by gracze w pełni korzystali z możliwości, jakie daje im granie żakiem. Niech postacie bawią się, pija, flirtują, używają życia, ile tylko mogą. Oto kilka propozycji:

- obiekt westchnień – jakaś panna lub kawaler wpadli w oko żakowi, jednak pilnuje ich ojciec/matka/stado przyzwoitek/starszy brat. Jak tu zorganizować schadzkę? Jedna osoba raczej sobie nie poradzi, ale od czego przyjaciele? Dodatkowo o randkę może starać się inny żak.
- druh w potrzebie – jeden ze studentów zadarł z miejscowym elementem przestępczym, niezbyt groźnym, ale dosyć krewkim. Studenta obito i ograbiono – sprawy tej nie można pozostawić nierozwiązanej, prawda?
- konflikt między żakami – dotyczyć może zarówno osobistej zniewagi, jak i oskarżeń bądź napaści dotykającej większą grupę studentów np. całą burzę. Sprawa powinna skończyć się malowniczą bijatyką – najlepiej podczas odwetowego wypadu do „wrogiej” bursy
- „Czy przyjmie pan pijanego studenta?” – zaraz



zacznie się egzamin, a jeden z żaków nie jest w stanie ustać samemu na nogach, o odpowiadaniu już nie mówiąc. Sytuacja jest krytyczna – bez zaliczonego przedmiotu student zostanie usunięty z uczelni. Ponoć w dokach mieszka jeden taki, co zna środek błyskawicznie stawiający na nogi po zbyt dużej dawce alkoholu – problem

w tym, że nie wiadomo dokładnie, kto to jest i jakiej zażąda ceny

- zabawa kosztem strażników/kupców/mieszczan – im weselsza i huczniejsza, tym lepiej
- pójście na żebry lub też „prośnienie” o zapomogę mieszczan
- nocna wyprawa do szynku lub zamtuza
- honorowy pojedynek z innym studentem
- dostarczanie poczty na czas celem zarobienia kilku koron
- niewielki, acz wielce ryzykowny zakład

### Powrót o poranku

Godzina do świtu. Kilkanaście cieni przemyka chylkiem zaułkami Altdorfu. Co chwilę ktoś ogląda się za siebie, przystaje, nasłuchuje. Nerwowe szepty pognaglą wlokących się z tyłu. Czy to gang włamywaczy? Grupa zabójców? Nie, to altdorfscy żacy wracają z nocnej wyprawy do szynku, która zakończyła się po-



teżną bijatyką i interwencją straży miejskiej. Szczęśliwie jednak zakom (w tym postaciom graczy) udało się zmylić pogoń i dotrzeć w pobliże bursy. Teraz pozostał już tylko jeden problem – trzeba się dostać od środka.

Teren bursy otacza wysoki na dwa i pół metra mur, a potężna brama jest zamknięta na solidny stalowy łańcuch. Zaraz wszędzie słońce, a o świcie senior zawsze sprawdza, czy żacy śpią w swoich kwaterach. Czasu więc zostało niewiele. Mur jest gładki, a na bramie też nie ma zbyt wielu punktów zaczepienia. Na szczęście ktoś był na tyle przytomny, że zostawił otwarte okno w przylegającej do muru komorze. Jedynym problemem jest pokonanie ogrodzenia, co dla gromady nietrzeźwych młodzieńców może być sporym wyzwaniem.

Niech BG – osoby najbardziej trzeźwe – pokombinują nieco i poszukają sposobu na dostanie się do środka. Powinni zachowywać się przy tym tak cicho, jak to tylko możliwe. Kilka prób zakończy się zapewne fiaskiem (modyfikator -30 do każdego działania podjętego przez postacie): a to ktoś nie będzie w stanie utrzymać kolegi na ramionach, a to zacznie zbliżać się patrol straży miejskiej lub nagle prosto na graczy wypadnie grupa mrocznych, zakapturzonych postaci. Jeśli komuś uda się wspiąć na mur, ma dużą szansę zostać z niego ściągniętym przez towarzyszy domagających się pomocy we wspinaczce.

Kiedy BG już nieco się zmęczą, jeden z żaków siedzących pod murem wybełkocze coś o kluczach w sakiewce. Okazuje się, że senior bursy tym razem wybrał się do „Północy” wraz z podopiecznymi (o czym wiadano, ale w alkoholowym zamroczeniu zapomniano) i cały czas ma przy sobie klucze do bramy. W tym momencie wszystko powinno potoczyć się już szybko – nie licząc przerwy na puszczenie kilku pawów – a powrót nie powinien stanowić problemu.

### Operacja „Pręgierz”

Dzień dla postaci znacznie się nieszczęśliwie. Obudzą się koło południa w swoich komorach w bursie na ostrym kacu (można zastosować zasady „skacowania” opisane w **Liczmistrzu**). Wszystko będzie w najlepszym porządku (poza potężnym bólem głowy) do chwili, gdy żacy zauważą, najpewniej przy późnym śniadaniu wyblaganym u kucharki, brak jednego z kompanów. Hans, zwany Szybkim, nie zdołał umknąć straży i trafił do miejskiego aresztu. W chwili, gdy jego nieobecność zostanie odkryta, Hans będzie już przywiązany do pręgierza na niewielkim placu w pobliżu świątyni Sigmara.

Hans jest napastnikiem uniwersyteckiej drużyny snotballu *Aldorf Jägers*, która właśnie przygotowuje się do meczu przeciwko *Nulner Drachen*. Jego obecność na wieczornym treningu jest więc kluczową sprą-

wą. Wieść o losie nieszczęśnika przyniesie wracająca z targu posługaczka.

BG dość szybko powinni wpaść na pomysł uratowania kompana – wszak jest to priorytetowa sprawa i zależy od niej honor całego uniwersytetu (jeśli sami się na to nie zdecydują, ktoś zasugeruje im, że jako członkowie *Rittersgruppe* mają obowiązek pomóc zawodnikowi). Nie będzie to trudne. Hans jest przywiązany do pręgierza sznurem dość kiepskiej jakości, a pilnuje go tylko jeden znużony strażnik. Gwardzistę można przekupić, odciągnąć z posterunku lub zastraszyć. Każdy sposób zadziała, choć można też zmusić graczy do wymyślenia jakiegoś szalenie skomplikowanego planu – im bardziej będzie on nieprawdopodobny, tym lepiej. Obowiązkowo akcja powinna zakończyć się pościgiem. Niekoniecznie za BG, ale ci powinni być przekonani, że właśnie ich goni straż – za uwolnienie skazanego spod pręgierza grozi publiczna chłosta i trzy dni aresztu o spleśniałym chlebie i wodzie w celi pełnej szczurów.

„Szybki” będzie wdzięczny za ratunek, a jeszcze bardziej za zimny okład, gdyż jest skacowany co najmniej tak samo mocno, jak reszta kompanii. Jeśli jednak prześpi się nieco, wieczorem będzie w stanie pójść na trening. BG, jako fani drużyny, powinni również tam się pojawić.

### Wieczorny trening i nowe kłopoty

Snotball nigdy nie zdobył akceptacji władz uniwersytetu. Rektor przymykał jednak oko, mając na uwadze, że młodzież mająca zajęcie mniej się nudzi, a znużeni żacy stanowią olbrzymie zagrożenie dla miejskiego mienia i zdrowia mieszkańców. Jednak po nocnej awanturze w „Północy” rektor zdecydował się podjąć zdecydowane kroki mające na celu „zlikwidowanie gniazda rozpusty, siedliska złych obyczajów oraz przegnanie tego całego tałatajstwa”. Studenci wiele razy zadzierali ze strażą miejską, lecz tym razem przesadzili – kilku żaków nad ranem „ozdobiło” ratusz napisami sławiącymi drużynę *Aldorf Jägers* i paroma niezbyt wybrednymi hasłami dotyczącymi się drużyny *Nulner Drachen*, matek zawodników tego zespołu, samych zawodników, trenera, wykładowców Cesarskiej Szkoły Artylerii w Nuln itp. Sprawę pogorszyła skarga straży miejskiej na „niesfornych chuliganów wyglądających na żaków”, którzy uwolnili spod pręgierza studenta skazanego za pijaństwo i burdę. Rektor zdecydował się więc nauczyć młodzież szacunku dla prawa i obyczajów. W tym celu ma zamiar zakazać snotballu na terenie Aldorfu (władze miasta natychmiast zgodziły się na to) oraz dopilnować, by zawodnicy zniknęli tak z uczelni, jak i z miasta.

W trakcie treningu na plac położony niedaleko doków wbiegnie kilkunastu strażników miejskich, a za nimi wkroczy rektor wraz z paroma rajcami, ogłaszając zakaz gry w snotball w obrębie murów miej-

skich. Dodatkowo oznajmi, że wszyscy przyłapani na gorącym uczynku, teraz i w przyszłości, zostaną usunięci z uczelni i wygnani z Altdorfu.

Chwilę po nadejściu straży ktoś krzyknie: „Chodu!“. Zacznie się niezłe zamieszanie. Drużyna porzuci piłkę i rzuci się do ucieczki, a grupa bardziej krewkich fanów, zagrzewając się okrzykami do boju, zacznie rzucać kamieniami w miejskich pacholków.

Jeśli BG przyłączą się do walki ze strażą, MG może zainscenizować kilka scen okładania gwardzistów drągami (pełno się ich wała po placu), niesamowicie szybkich ucieczek dookoła boiska (oczywiście każdy żak będzie szybszy od strażników i najpewniej zdubluje niemrawych żołdaków) i tym podobnych scen. Postacie mogą wpaść w łapy straży, jeśli prowadzący będzie chciał nieco nastraszyć graczy, lub też, gdy okażą się „nadaktywni” (pałki i kamienie to jedno, natomiast noże bądź miecze to zupełnie inna kategoria – co prawda każdy żak za honor poczytuje sobie miecz nóż czy inne ostre narzędzie, ale użycie go przeciwko przedstawicielom władzy oznacza olbrzymie kłopoty).

Wtedy postacie powinny zostać po prostu niezłe obite przez strażników w jakimś zaułku lub też przed trybunałem będą musiały sprawnie wyłgać się z udziału w zajściach.

Jeśli BG zdecydują się na ucieczkę, nie powinni mieć z tym problemów. Kilku strażników pobiegnie za nimi, ale dla znających każdy zaułek żaków nie powinien to być problem. Można dodatkowo dać graczom okazję wyrwania jednego zawodników *Altdorf*

*Jägers* ze szponów straży miejskiej. Najlepiej, aby było to znów Hans. W ten sposób BG zyskają po raz kolejny jego dozgonną wdzięczność.

Ostatecznie sprawa rozejdzie się częściowo po kościach. Nikomu gra w snotball nie zostanie udowodniona (strażnicy nikogo nie złapią, co najwyżej odpłacą za doznane krzywdy, rozbijając parę studenckich nosów), nikt nie wyleci z uczelni (nie ma winnych, nie ma kary), lecz zakaz zostanie utrzymany w mocy. Rektor mimo wszystko jest dobrym człowiekiem, a widok studentów jego uczelni robiących pośmiewisko ze straży miejskiej nieco zmiękczy jego twarde stanowisko.

### Wznowienie gry

Drużyna snotballu jest znów w komplecie, ale jak obejść zakaz uprawiania snotballu w Altdorfie? Najłatwiej go znieść. Wyprawy za miasto celem treningu nie wchodzi w rachubę – po kilku takich wyjściach wszyscy wyładują na dywaniku u rektora, który udzie-

li drużynie i kibicom ostatniego ostrzeżenia (najwyraźniej ktoś donosi władzom – BG, jeśli zechcą, mogą przeprowadzić szybkie śledztwo; konfidentem okaże się młody kleryk Sigmara, któremu nie podoba się upadek moralności wśród młodzieży), poza tym jedyne dogodne do gry miejsce znajduje się godzinę marszu od bram miasta. Treningi odbywają się wieczorami, może się więc zdarzyć i tak, że drużyna będzie zmuszona nocować pod zamkniętą o zachodzie słońca bramą.

Aby akcja zniesienia zakazu powiodła się, potrzebna jest znajomość kilku powszechnie znanych faktów. Należy je podać graczom przed grą jako zasób wiedzy każdego żaka lub pozwolić zdobyć na wcześniejszej sesji. Niektóre plotki wzajemnie się wykluczają, ale tak już z nimi jest.

Kluczowymi postaciami planu są komendant straży miejskiej, rektor oraz rajcy. O każdej z tych osób krąży po mieście wiele plotek, część z nich nawet jest prawdziwa i stanowi tajemnicę poliszynela. Niejednokrotnie zresztą informacje te ratowały skórę niesfor-

nym żakom – czy można łatwiej nakłonić pacholka do chwilowej „niepamięci” niż opowiadając mu, gdzie chadza ukradkiem co trzeci dzień i co na to powie jego żona? Oczywiście niezbędne jest posiadanie owych informacji, jak i znajomość personaliów strażników, ale tego każdy żak (chodzi oczywiście o tych mniej grzecznych) uczy się podczas pierwszego miesiąca pobytu na uczelni.



### Rektor:

- lubi chadzać wieczorami do szynków i podrywać kelnerki (nieprawda: robi to jego młodszy brat, bardzo do rektora podobny);
- lunatykuje (prawda: rektor w księżycowe noce często wstaje z łóżka i nieświadomy przechadza się korytarzami uniwersytetu);
- boi się kobiet (kompletna bzdura);
- w młodości zobaczył ducha swego przedwcześnie zmarłego ojca i chce ujrzeć go ponownie (prawda: rektor czasem wspomina to wydarzenie w zaufanym – jak widać nie do końca – gronie; swego czasu krążył po uczelni dosyć niewybredny poemat o tej sprawie);
- pija tylko brandy z przemytu (prawda: rektor po wolutku popada w alkoholizm; dla bretońskiej brandy, której nie wolno sprowadzać do Imperium, robi niemal wszystko);
- każdy zaoszczędzony grosz inwestuje w nieruchomości, by zapewnić sobie dostatnie życie na starość



(półprawda: rektor odkłada pieniądze, ale kupuje za nie egzotyczne dzieła sztuki; łapówka w postaci chińskiego miedzianego lustra nie zadziała, więcej dobrego zrobi zaaranżowanie spotkania z potencjalnym dostawcą interesujących bibelotów i jednocześnie fanem snotballu).

#### **Komendant straży:**

- posiada ulubionego zwierzątko, papugę, do której jest bardzo przywiązany (prawda: jest to jedyny przyjaciel komendanta – po jego stracie mężczyzna załamie się; poza tym ptak był już celem kilku wypraw kandydatów do miejscowej organizacji złodziejskiej – wszystkie zakończyły się fiaskiem; komendant zabiera papugę ze sobą do pracy, a później odnosi ptaka do domu);
- od jakiegoś czasu wdycha do córki pewnego sukiennika (prawda: jednakże ojciec panny jest wielce temu związkowi przeciwny i uwięził biedną dziewczynę w domowym areszcie, uniemożliwiając zakonchany spotkanie);
- jest przywódcą Czerwonego Żądła – grupy kultystów-zabójców Khaine’a (nieprawda: ale szukając dowodów do ewentualnego szantażu, postaci mogą przypadkiem wejść do gniazda prawdziwych skorpionów);
- strażnicy nienawidzą swojego przełożonego i chętnie pozbyliby się go z urzędu (nieprawda: komendant jest surowy, ale sprawiedliwy);
- w przebraniu chadza na mecze snotballu (prawda: od czasu do czasu bywa po cywilnemu na meczach jako widz; choć nie jest to dla niego najlepsza rozrywka na świecie, potrafi docenić sportowców);
- jest analfabeta i w pracy musi polegać na zaufanym skrybie, co skrzętnie ukrywa (nieprawda: korzystanie z usług asystenta to sprawa pogarszającego się wzroku).

#### **Rajcy miejscy:**

- w środku tygodnia, pod pozorem spotkania rady miasta, udają się do piwniczki tawerny „Rybitwa” i „radzą” tam aż do rana (prawda: do tej pory jednak nikomu nie chciało się sprawdzić, czy plotka jest prawdziwa, choć żony radnych sporo by za to dały – a są zbyt leniwe, by samemu się za to wziąć);

- radni to kultysty (nieprawda: jednak kilku z nich jest na celowniku kultystów Slaanesha w związku z nietypowymi preferencjami seksualnymi);
- jeden z radnych, znajomy rektora, przemycy bretońską brandy (nieprawda: rajca zajmuje się przemycaniem trucizn – nie jest świadom, co jest w paczkach, które przekazuje, ale ma problemy finansowe, a zleceniodawca płaci nieźle);
- jeden z radnych to bretoński szpieg (prawda: karierę zakończył jednak dobre kilka lat temu i teraz jedynie korzysta ze zbudowanej szantażem pozycji);
- paru radnych planuje spisek przeciwko cesarzowi (nieprawda: spisek istnieje, choć skierowany jest przeciwko skarbnikowi miejskiemu, który wyprowadza pieniądze z miejskiej kasy; radni chcą załatwić sprawę po cichu, obawiając się skandalu);
- jeden z radnych to niespełniony pisarz, publikujący pod pseudonimem (prawda: spod jego pióra wyszły tak marne lub skandalizujące powieści, jak *Pastereczka i ogry*, „*Ch*” jak *Chaos* czy też plagiat *Niezwykłych przygód barona Tannhäusera*).

Poza tym wszyscy oskarżani są o zdradę małżeńską, trać i rzucanie uroków. MG może oczywiście dodać własne plotki lub zmodyfikować powyższe.

Zniesienie zakazu gry w snotball jest niezwykle istotne – jeżeli drużyna nie będzie trenować, nie wygra. Akcja postaci powinna zakończyć się sukcesem, choć nie od razu: niech parę razy im się nie powiedzie – plan ma prawo zadziałać, gdy będzie naprawdę dobry lub odpowiednio zwariowany. BG mogą poświęcić na to jednak tylko kilka dni – czasu do meczu pozostało niewiele. Ile osób należy przekonać, by użyć zniesienie zakazu, zależy od inwencji i skuteczności działań graczy: rewelacyjny pomysł, który pozwoli na jednoczesne przekonanie kilku radnych (zbiorowy szantaż lub śmiała próba przekupstwa) zadziałają błyskawicznie, w innym przypadku trzeba będzie wyłuskiwać rajców pojedynczo (należy przekonać k3+1 osób). Do zniesienia zakazu trzeba przekonać albo rektora i komendanta straży, albo radę miejską.

#### **Porwanie!**

Jak wspomniano wcześniej, są siły, którym zależy na przegranej altdorfskiej drużyny. Jako pierwsi uderzą przedstawiciele miejscowej mafii. Zaczną od zastraszania zawodników. Odpowiedzią ze strony studentów będzie sprawnie przygotowana zasadzka,

#### **Komplikacje**

Porwanie i pościg są tylko epizodami mającymi podgrzać atmosferę, jednak niegroźnymi żadnymi poważnymi konsekwencjami – to moment żywiołowych opisów i rzutów kośćmi (nawet niezdanie testu powinno skutkować raczej spektakularnym uniknięciem kraksy w ostatniej chwili i strata dystansu, niż katastrofą). Jeśli Mistrz Gry chce wprowadzić dodatkowe komplikacje, powinien rozegrać pościg test za testem. Gdy porywaczom uda się zbiec, postaci będą miały dodatkowy powód do zmartwień. Porwanych bandyci ukryją na terenie starych magazynów portowych. Jeśli w ciągu dwóch dni bohaterowie nie odnajdą towarzyszy, ci zdołają się uwolnić, jednak będą w kiepskim stanie, co wpłynie na wynik meczu.

z której gangsterzy nie wyniosą wszystkich zębów. Po tej porażce przestępcy przystąpią do bardziej radykalnych działań i spróbują porwać kilku zawodników.

Gdzie jest najlepiej kogoś porwać? Albo w miejscu odosobnionym, albo w samym sercu ruchliwego lokalu. Akcja zostanie przeprowadzona podczas pobytu drużyny w „Północy” po jednym z treningów. Oczywiście zrzędzeniem losu będą tam też postacie graczy.

Dwóch mężczyzn przysiadzie się do stolika zawodników. Będą mówić o możliwości sponsorowania drużyny, w tym o opłaceniu podróży do Nuln. Stawiać też będą kolejkę za kolejką. W pewnym momencie, skarżąc się na hałas, poproszą dwóch zawodników, w tym kapitana drużyny, o wyjście na zewnątrz celem omówienia szczegółów. Za nimi potoczy się jeden z klientów, chcąc ulżyć pęcherzowi. Po chwili wróci i łamiącym się z przepicia głosem oznajmi, że na zewnątrz jest rozróżba.

Dwóch mocno zalanych graczy w snotball okazało się twardymi przeciwnikami. Z dziesięciu napastników sześciu właśnie leży na ziemi, a pozostali starają się poskromić niedoszłe ofiary porwania. Gdy BG przecisną się przez drzwi, bandziorem uda się obezwładnić obu zawodników i wrzucić do stojącej opodal bryczki. Ruszą, zanim ktoś zdąży ich powstrzymać.

Pościg powinien być szybki, obfitować w nagłe zmiany trasy, ostre zakręty, wybiegających zniecka na drogę nocnych przechodniów i liczne przeszkody, jak np. pozostawiony samopas stragan. Skąd wziąć bryczkę? Powiedzmy, że akurat będzie jakaś przejeżdżać – dosyć wolno i tylko z jednym pasażerem, młodym fircykiem. Zmieszczą się do niej, poza woźnicą, cztery osoby – a na upartego sześć. Pod koniec szaleńczego nocnego rajdu uliczkami Altdorfu za BG powinien oczywiście pędzić oddział straży miejskiej.

Porywaczy uda się dopaść po mniej więcej kwadransie pościgu – od ich pojazdu odpadnie koło i wszyscy skończą na twardej ścianie miejskiego muru. BG będą mieli jakieś dwie minuty, by zająć się oszołomionymi porywaczami i porwanymi zawodnikami, zanim dopadnie ich kilkunastu wściekłych jak osy strażników.

Postacie, jeśli zdecydują się uciec z miejsca zdarzenia, umkną bez trudu. Straż zajęta będzie porywaczami. Jeśli zostaną i wyjaśnią sprawę, może im grozić jedynie kara za chodzenie do szynku i ostra reprimenda za zakłócenie ciszy nocnej.

Próby dojścia, kto stoi za porwaniem, spełzną na niczym. BG mogą zarobić kilka siniaków, zadając zbyt wiele pytań. Nie uda się odkryć motywów ani spraw-

ców, choć poszlaki będą wskazywać na fanów drużyny z Nuln, co nieco podgrzeje przedmeczową atmosferę.

## W górę Reiku

Powoli zbliża się czas wyjazdu do Nuln. Poszukiwany jest sponsor, jako że drużyna wraz z „Klubem Kibica” nie ma funduszy (po ostatnich wydarzeniach uczelnia obcięła lichą dotację). Poszukiwania mecenasów nie przyniosą jednak rezultatu, aż do ostatniej chwili, gdy uda się u jednego kupca załatwić pożyczkę na wysoki procent (drużyna planuje spłacić dług z wygranych zakładów). Kiedy wydawać się będzie, że sprawa wygląda kiepsko, pojawi się Herr Ingwarus Nacht.

Herr Nacht przyjdzie na spotkanie spotkania drużyny z *Rittersgruppe* (ma na nim zostać ogłoszona wiadomość o zaciągnięciu pożyczki). Krótko wyjaśni, że jest miłośnikiem snotballu oraz że postawił znaczną sumę na *Altdorf Jägers* i nie dopuści, by drużyna wklęła się w dodatkowe kłopoty. Herr Nacht zaoferuje wynajęcie na swój koszt statków płynących w górę

Reiku, a później rzekami Stir i Aver do Nuln oraz opłacenie kosztów podróży, a w wypadku wygranego meczu stały mecenas. Jeżeli jednak drużyna przegra, będzie musiała przez rok pracować w należących do niego magazynach, by odpracować dług – jednakże za niewielkim wynagrodzeniem, gdyż Herr Nacht jest, jak sam twierdzi, „wrogiem niewolnictwa i wyzysku”. Propozycja jest niezwykle intratna

i wszyscy zgodzą się na nią bez większych oporów, wszak suma do zwrotu będzie i tak niższa, niż kupiec-ka pożyczka wraz z odsetkami. Jeżeli postacie graczy będą protestować, zostaną przegłosowane.

Herr Nacht jest w rzeczywistości przedstawicielem mafii z Nuln. Ma dopilnować – obojętne, jakim kosztem – by drużyna nie dotarła na mecz. Postanowił nie uciekać się do przemocy na terenie Altdorfu (słyszał o nieudanej próbie porwania zawodników – jemu również nie udało się dojść, kto za tym stoi), lecz sprawić, by drużyna wyjechała z miasta i nigdy nie dotarła do Nuln. W tym celu zdecydował się zaoferować zawodnikom oraz fanom transport (wszyscy koniecznie chcą podróżować razem, a drużyna po próbie porwania nigdzie nie rusza się bez obstawy członków *Rittersgruppe*).

W sumie do Nuln uda się piętnastu zawodników (jedenastu podstawowych plus rezerwa) oraz członkowie *Rittersgruppe*. Oczywiście poza nimi na mecz udadzą się też „normalni” kibice – tych jednak będzie

### Ingwarus Nacht, lotr

Herr Nacht jest mężczyzną w wieku około czterdziestu lat. Ubiera się zawsze – niezależnie od pogody – w ciemny płaszcz, zmięty kapelusz i buty do konnej jazdy. Sprawia wrażenie dosyć ponurej osoby. Małomówny, rozmawia tylko o interesach. Jego fałszywa historia biznesowa jest dobrze przygotowana – żacy nie wpadną na żaden trop, poza dowodami hojnego wspomaganie potrzebujących.

mniejszość i podróżować będą w jak największej odległości od żaków.

W ostatecznym rozrachunku statkami Herr Nachta udadzą się drużyna, postacie graczy oraz ekipa osiemdziesięciu członków *Rittersgruppe*. Wypływać będą etapami: pierwszego dnia wyruszy około trzydziestu osób (drużyna plus BG plus grupka fanów) jednym statkiem, pozostali dzień później na trzech wynajętych i szybko przystosowanych do przewozu pasażerów barkach handlowych. Podróż w górę Reiku potrwa około piętnaście dni, zależnie od pogody i wiatru.

Pierwsze dwa dni podróży miną spokojnie. Wieczorem trzeciego dnia Herr Nacht wprowadzi w życie swój plan. Na nocleg podróżni zatrzymają się w niewielkim zajeździe położonym malowniczo w zakolu rzeki – Herr Nacht obiecał wszystkim wieczór niezapomnianych atrakcji, stąd też decyzja o nienocowaniu na łodziach. Gangster planuje doprawić ziołami zamówione przez drużynę trunki. Gdy wszyscy zasną, zawoła czających się w pobliskim lesie kompanów i poleci im wynieść zawodników do puszczy. Tam czekają już uprzednio przygotowane trumny (bardzo mocno zbite) oraz wykopane groby. Robota będzie czysta i nie pozostawi żadnych śladów.

Jednak przypadek pokrzyżował te nieczne zamiary. Dzień wcześniej do zajazdu przybyła pięcioosobowa grupa Cyganów transportujących tajemniczą skrzynię. Właścicielowi przedstawili się jako wędrowni kuglarze – dali przedstawienie i ponownie wystąpią w wieczór przybycia BG. Zapytani o skrzynię odparli, iż jest tam „wielkiej urody atrakcja”, która zaprezentują dopiero na dworze cesarskim w Altdorfie.

Prawda jest nieco inna. W rzeczywistości Cyganie są wysoko wyspecjalizowaną grupą złodziei i zabójców (tylko dwoje z nich jest Cyganami, reszta polega na charakteryzacji). Trzy dni temu porwali córkę burmistrza niewielkiego miasteczka i zamierzają sprzedać ją w stolicy za dobrą cenę jakiemuś arabskiemu kupcowi. Jak na razie udało im się zmylić pościg, zmieniając wygląd i przekradając się lasami, a przybycie kompanii studentów to okazja do zdobycia statku. Mają bowiem przed kim uciekać: goni ich ojciec dziewczyny wraz z jej trzema braćmi i kilkoma krewnymi. Ponadto ściga ich również kochanek panny, który chce wykorzystać zaistniałą sytuację do ucieczki z dziewczką – rodzina niezbyt przychylnie patrzy na syna ubogiego rzemieślnika.

Wspólnicy Herr Nachta mieli nieprzyjemność natknąć się poprzedniego dnia na przybywających do zajazdu Cyganów. Ci uznali osiłków za pościg i błyskawicznie się ich pozbyli. Ciała zapakowali do znalezionych w lesie – ku ogólnemu zdziwieniu, ale i radości –

trumien i zakopali. Co więcej, Herr Nacht kiedyś oszukał w interesach ojca porwanej dziewczyny, więc spotkanie się wszystkich pod jednym dachem powinno być wielce interesujące – zwłaszcza gdy jeden z żaków usłyszy ciche jęki dobiegające zza nieodkrytych drzwi pokoju, w którym Cyganie zostawili skrzynię i postanowi uwolnić porwaną.

Zamieszanie zacznie się, gdy BG wraz z towarzyszami zasiądą do kolacji. Zanim zdążą spróbować zatrutego przez gangstera wina, do zajazdu wpadnie burmistrz wraz z kompanią i z miejsca oskarży żaków o porwanie. Potem rozpozna Herr Nachta, a w chwilę później prawdziwych porywaczy. Zaraz potem wszystkich zgromadzonych w zajeździe uzna za współwinnych porwania i współpracowników Herr Nachta. W tym momencie zjawi się też kochanek dziewczyny, domagając się jej uwolnienia i zgody na ślub. Herr Nacht spróbuje wezwać na pomoc swoich kompanów – jak wiadomo, na próżno.

Nie jest istotne, w jaki sposób zawodnicy i sympatycy *Altdorf Jägers* wybrną z tej opresji. Ważne, by zamieszanie było jak największe. Wszyscy będą oskarżać się nawzajem, każdy będzie próbował roz-

paczliwie zrealizować własne cele. Dla żaków najlepszym rozwiązaniem jest skorzystać z zamieszania i cichaczem wrócić na statki, odcumować i mimo nocy ruszyć w dalszą drogę. Jeśli postanowią dołączyć do awantury, to zależnie od strony, której udzielą wsparcia, po bijatyce mogą liczyć na wdzięczność burmistrza lub cios w głowę od Cyganów.

Herr Nacht w pewnym momencie zniknie im z oczu i już więcej się nie pojawi (niezależnie od przebiegu wydarzeń w zajeździe, skończy on po krótkim pościgu na ślicznej, wysokiej sośnie – burmistrz jest dosyć pamiętliwy).

### Nuln

Reszta podróży przebiegnie spokojnie, choć prowadzący może oczywiście dorzucić kilka interesujących spotkań – nie powinny być one jednak zbyt uciążliwe dla postaci. BG wraz z drużyną dotrą do Nuln na dwa dni przed meczem. Dzień później przybędą pozostali kibice. Ponieważ „Klub Kibica” dysponować będzie pieniędzmi Herr Nachta, nie będzie problemu ze znalezieniem noclegu (lokal średniej klasy, ale zadbane). Na razie nie będzie widać najmniejszego śladu kibiców *Nulner Drachen*.

Miasto nie przygotowuje się specjalnie do meczu. Zwiększono co prawda siłę i liczbę patroli straży miejskiej, ale poza tym wszystko toczy się zwykłym, codziennym trybem. Znać jednak lekkie podenerwowanie kupców – wszak prawdopodobne zamieszki kibi-

### Dziewczę w skrzyni

Jeśli któryś z bohaterów uwolni dziewczynę, panna zakocha się w nim bez pamięci i zrobi wszystko, by z nim być. Nawet jeśli będzie to oznaczało samodzielną już ucieczkę od ojca i podróż do Nuln. To z kolei może ściągnąć na kark postaci dodatkowe kłopoty. Tym bardziej, jeśli fałszywi Cyganie ujdą z życiem i będą mieć pretensje do żaków.

ców to nie przelewki. Wszędzie widać porozwieszane plakaty obwieszczające o zbliżającym się spotkaniu, na części z nich ktoś dopisał niezbyt wyszukane hasła o drużynie gości. Poza tym jest spokojnie, może nawet nieco za spokojnie.

Po nieudanej próbie porwania zawodników (miało to być wstęp do kolejnych porwań, ale po pierwszym niepowodzeniu zostały one odwołane) mafia altdorfska wysłała za drużyną kilku osobników mających sabotować mecz. Przebrani za kibiców drużyny z Nuln mają oni za zadanie sprowokować napaść na przybyszów z Altdorfu i w zamieszaniu pozbyć się kluczowych graczy. Wina za to spadnie oczywiście na *Wolfenschütz*. Dodatkowo, w związku z niepowodzeniem akcji Herr Nachta, została wysłana grupa miejscowych rzezimieszków, by połechtać drużynę nożami.

### Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?

Być może postaci będą chciały zwiedzić Nuln. Niezależnie od ich decyzji, drużyna snotballu wybierze się na spacer po okolicznych szynkach. Pod wieczór, gdy wszyscy wrócą do gospody na kolację, okaże się, że „Szybki” Hans znów się gdzieś zapodział.

Zacy mogą poczekać na niego, licząc, że po prostu się spóźnił. Jednak czas będzie mijał, a Hans się nie pojawi. Po paru kwadransach wszyscy będą na tyle zaniepokojeni, że na poszukiwanie zawodnika zostanie wysłane kilkanaście osób, w tym postaci graczy, do których dołączy dwóch sportowców.

Po godzinie poszukiwań BG odnajdą Hansa w jednym z podlejszych szynków. Mocno wstawiony, w jednej ręce ściskać będzie kufel, drugą obłapiać kelnerkę i na całe gardło śpiewać meczowe przyśpiewki. Hansa da się wynieść z lokalu – będzie się opierał, lecz niezbyt skutecznie. Ledwo trzyma się na nogach, więc najlepiej będzie go nieść w dwie osoby.

Gdy BG wyjdą z szynku, natkną się na czekających na zewnątrz czekać kilku osiłków (grupa liczniejsza o pięć osób niż ta, która przysłała po Hansa) przystrojonych w barwy *Nulner Drachen*. W rzeczywistości będą to miejscowi bandyci nasłani na żaków. BG powinni zdać sobie sprawę, że napastnicy mają liczebną przewagę oraz po solidnej palce w ręce. Jedynym ratunkiem jest ucieczka. Jednak to nie koniec proble-

mów. Gdy tylko zacy wezmą nogi za pas i skrecają za najbliższy róg, napotkają drugą, niemal identycznie ubraną bandę. To z kolei będą bandziory z Altdorfu.

Ucieczka postaci powinna zostać przedstawiona tak dramatycznie, jak się tylko da: szybki bieg uliczkami pogrążającego się w nocnych ciemnościach Nuln, przekradanie się zaułkami, tupot butów prześladowców i ciężkie oddechy uciekinierów. Nie wolno zapomnieć, że BG taszcza ze sobą pijanego Hansa, któremu w najmniej odpowiednim momencie całkowicie urwie się film i ktoś będzie musiał biec z ciężarem o wadze niemal stu kilogramów na plecach.

Gdy tylko BG zgubią jedną grupę, niech natychmiast wpadną na drugą. Niech myślą, że są osaczeni. Należy zapewnić im maksimum mocnych wrażeń: ślepe zaułki, przerzucanie Hansa przez mur, oblanie nieczystościami z okna, Hans wymiotujący na zakręcie, zgubienie się i szukanie właściwej drogi itp.

W pewnym momencie zmęczeni ucieczką BG dotrą do doków. Tam rozegra się finałowa scena pościgu. Jak na razie żadna ze ścigających żaków grup nie wie o istnieniu drugiej. To, że jeszcze nie dopadli uciekinierów, wynika stąd, że osiłki z Altdorfu nie znają Nuln i kilka razy gubili drogę, natomiast miejscowe rzezimieszki są leniwe i nie chce im się zbytnio wysilać – w końcu to ich teren i nikt się przed nimi nie ukryje.

Klucząc w labiryncie skrzyń, BG trafią do dużego magazynu. W środku znajduje się długi korytarz pełen drzwi rozmieszczonych symetrycznie po obu jego stronach. Przejścia te prowadzą do połączonych ze sobą boksów. Magazyn ma tylko jedno wejście – to, którym weszli BG, i którym za chwilę wpadną jedna za drugą grupy pościgowe. W tym czasie BG powinni znaleźć się pod przeciwległą ścianą i zdać sobie sprawę, iż są uwięzieni. Jedynym ratunkiem jest skorzystanie z bocznych drzwi.

Całą scenę należy przedstawić tak kreskówkowo, jak to tylko możliwe. Na przykład postaci wbiegają trzecimi drzwiami po lewej, a ponieważ boksy są ze sobą połączone, wbiegają piątymi po tej samej stronie. Po chwili jedna z grup oprychów wbiega w trzecie lewe drzwi, a wybiega pierwszymi. I tak dalej. Po chwili szalonej gonitwy BG umkną z magazynu, a obie bandy gwałtownie spotkają się ze sobą, wy-

### Demony!

Uciekając, postaci trafią do ciągu kilkunastu połączonych ze sobą piwnic. Biegając przez nie raz czy dwa bohaterowie powinni zmylić drogę i zniecierpliwienie przelecieć z impetem przez drewniane drzwi. Gdy opadnie mieszanina kurzu i drzazg, ich oczom ukarze się dosyć niecodzienny widok. Na środku sporego pomieszczenia wyrysowany będzie na podłodze olbrzymi pentagram, otoczony zapalonymi świecami. Dookoła pentagramu stać będzie dziesięć nagich (nie licząc kapturów) postaci. To grupka nastoletnich kultystów, którzy zebrali się, by przywołać coś mrocznego, bluźnierczego i nieopisywalnego. Prowadzący ceremonię na sekundę przed wtargnięciem żaków zakończył inkantację. Teraz zaś gapi się na uwalanych kurzem i pajęczynami postaci i Olbrzymią Zakurzoną Rzecz, którą ci przynieśli na ramionach. W tym momencie Hans uniesie się majestatycznie i puści przed siebie pawia o rekordowym zasięgu i czasie trwania, obryzgując pentagram oraz Mistrza Ceremonii. Sekundę później kultysty z krzykiem wybiegną z pomieszczenia, bełkocząc o hordzie demonów.

biegając z przeciwległych drzwi. Ponieważ grupa z Nuln nie rozpozna w przebranych altdorfczykach znajomych kibiców, postanowi profilaktycznie spuścić im manto. Da to BG czas na ucieczkę i bezpieczne dotarcie do gospody. Od tej chwili nikt już więcej żaków niepokoić nie będzie.

## Mecz

Dzień przed samym meczem upłynie spokojnie (jeśli postacie „zaliczyły” wizytę w piwnicach, miasto obiegnie plotka, że z miejskich podziemi wyostał się oddział inwazyjny armii Chaosu, niosąc śmierć i zagładę). Pod wieczór przybędzie reszta ekipy ze stolicy, a wraz z nią kilkanaście kolorowo ubranych kobiet. Jak ktoś wyjaśni, wybrano najładniejsze dziewczyny z altdorfskich zamtułów, by zagrzewały drużynę do walki: mają podczas meczu wznosić okrzyki, tańczyć i machać pękami kolorowych piór.

Następnego dnia miasto będzie żyło meczem. Wszędzie pełno będzie straganów z chorągiewkami, snotballowymi pasztecikami (robionymi ze wszystkiego, tylko nie z mięsa), kielbaskami, cienkim piwem itp. Wśród rozgardiaszu przechadzać się będzie duża liczba strażników miejskich, jeszcze więcej kieszonkowców oraz naprawdę olbrzymia rzesza ubranych na żółto halflingów sprzedających specjalnie przygotowane na tę okazję lukrowane ciasteczka w kształcie bombard.

Mecz zacznie się punktualnie w południe. Kibice *Altdorf Jägers* zostaną umieszczeni w specjalnie chronionym sektorze amfiteatru. Przed widownią mniej lub bardziej udanie występować będą sprowadzone z Altdorfu dziewczyny.

Spotkanie należy opisać dynamicznie, zwracając uwagę na ofiarną grę snotlinga i zawodników. Powinno być wiele dobrych akcji podbramkowych, szybkich kontr i ze dwie ucieczki „piłki” z powodu zbyt luźnych więzów. Szala zwycięstwa powinna przechylać się raz na jedną, raz na drugą stronę. Decyzję o ostatecznym wyniku powinien podjąć Mistrz Gry. Niech będzie to podsumowanie całej przygody, starań graczy oraz tego, jak dobrze wczuwali się w role i skorzystali z możliwości, jakie daje granie żakiem. Jeżeli BG doskonale złapali klimat zabawy, mecz powinni wygrać *Altdorf Jägers*. Jeżeli jednak objali się i obchodził ich jedynie główny wątek scenariusza, zwyciężą gospodarze. MG może też zdecydować o kolejnym remisie, co może być punktem startowym kolejnej przygody. Można też zdać się na los i ustalić wynik meczu rzutem kostką, choć nie będzie to uczciwe wobec graczy.

## Burda na koniec dnia

To jednak jeszcze nie koniec. Gdy drużyny schodzić będą z boiska, do sektora altdorfczyków wdrze się kilkunastu kibiców *Nulner Drachen*, wymachując pałkami i ciskając kamieniami. Za nimi, zanim strażnicy zareagują, ruszą kolejni. Po chwili na widowni rozpęta się małe pandemonium, gdyż fani *Altdorf Jägers* nie pozostaną dłużni. Bijatyka będzie długa i zawzięta, choć mało krwawa. Gdy po kilkunastu minutach do szturm na niesformych kibiców ruszy oddział straży miejskiej, nastąpi gwałtowny zwrot akcji. Oba fankluby w jednej chwili zawrą rozejm i wspólnie ruszą na gwardzistów.

Awantura przerodzi się w zamieszki, które ogarną dwie dzielnice, spowodują kilka – na szczęście niegroźnych – pożarów i potrwać do późnej nocy. Straty wyniosą tysiące koron, a winni oczywiście nie zostaną schwytani. *Rittersgruppe*, poza kilkoma złamaniami i tysiącami siniaków, wyjdzie z awantury z dodatnim bilansem: mimo straty kilku chust uda się zdobyć olbrzymia flagę drużyny z Nuln – a jest to bardzo cenne trofeum, dla *Wolfenschütz* warte każdego okupu. Tym samym też *Rittersgruppe* uzyska tytuł najbardziej radykalnej bojówki sezonu.

## Epilog

Co dalej? Czas wrócić do nauki i wytłumaczyć się z nieobecności spowodowanej wyjazdem do Nuln (będzie to o wiele łatwiejsze w przypadku wygrania meczu). Jednak sporo osób może mieć teraz pretensje do BG i ich

towarzyszy, więc pewnego dnia znów mogą zacząć się kłopoty. Może mafia, niezadowolona z wyniku meczu, zechce wyrównać rachunki? Jeśli wygra drużyna z Altdorfu, żacy podpadną dwóm rodzinom mafijnym. Co, jeśli Frau Brunhilda Speer, kochanka Herr Ingwarsusa Nachta, trucicielka skrywająca prawdziwe oblicze pod maską niezwykle utalentowanej lutnistki, zapragnie zemsty? Komu jeszcze postacie nadepełny na odcisk?

## Punkty Doświadczenia

Jeżeli po rozegraniu tej przygody gracze nie mają zamiaru dalej grać żakami, nie ma potrzeby przydzielać Punktów Doświadczenia. Jeśli jednak mają ochotę kontynuować zabawę tymi samymi postaciami, to każdy gracz powinien otrzymać 100-120 PD: maksymalnie do 60 PD za realizację celów scenariusza i ewentualnych wątków pobocznych oraz maksymalnie do 60 PD za odgrywanie postaci.

### Kto stawiał na Artylerzystów?

W przypadku przegranej powrót do Altdorfu będzie skromny. Pieniądzy Herr Nachta wystarczy jedynie na opłacenie rejsu najgorszą, najbardziej śmierdzącą barką na całym Reiku. W razie wygranej pieniądze z zakładów (oczywiście BG stawiali na zwycięstwo swojej drużyny, prawda?) będzie dość, by wynająć dwa szybkie, spore statki oraz zorganizować w stolicy wielką popijawę, po której wszyscy poznają prawdziwe znaczenie słowa „kac”.



### Bohaterowie Niezależni

Mechaniczne opisy Bohaterów Niezależnych można zaczerpnąć z dodatku **Cienie nad Bögenhafen** (zestawienie charakterystyk standardowych BN: bandzior, strażnik miejski itd.) lub opracować samodzielnie. Współczynniki Herr Nachta nie powinny być potrzebne, chyba że Mistrz Gry daruje mu życie, by drużyna zyskała kolejnego powracającego wroga.

Prowadząc, warto też przyjąć kilka ogólnych założeń:

- strażnicy miejscy są tępi i powolni, ale też lubią snotball
- wszelkiego rodzaju bandziory są tępe i powolne, ale za to silne
- żak zawsze będzie szybszy od przeciętnego gwardzisty
- każda panna zakocha się w przystojnym i niesfornym żaku
- podczas rozgrywania scenariusza żadnemu z głównych bohaterów nie powinna stać się większa krzywda

