



NOWI PRZYJACIELE RUFUSA

*Humorystyczna przygoda o wielkim
pomarańczowym psisku do gry Savage Worlds,
osadzona w świecie Beszamelu*

Marek Starosta

Poniżej znajdziecie scenariusz krótkiej 2-3 godzinnej przygody
do *Beszamelu: Widelcem i Magią*.

WSTĘP

Bohaterowie wędrują traktem wiodącym przez Brokutową Puszcę. Jeśli postacie w drużynie nie łączą nic innego, załóż że podróżują wspólnie dla bezpieczeństwa. Puszcza zwana także Brokulionem to niebezpieczne miejsce, pełne wielkich, agresywnych owadów.

Jest ciepły, choć deszczowy letni dzień. Ogromne kwiaty brokutów skrzypią na wietrze, zraszane przez letni kapuśniaczek. Słońce jeszcze nie zaszło, ale na niebie już pojawiły się dwa księżyce, żółty i czerwony. Niziołki wierzą, że większy, poznaczony kraterami, zrobiony jest z żółtego sera, a mniejszy to ogromna landrynka.

Z puszczy, z zagajników kalafiorów i kęp zielonej pietruchy rozlega się narastające granie świerszczy. Ten dźwięk w gęstwiejącej szarudze przyprawia bohaterów o dreszcz. Świerszcze z Brokutowej Puszczy mają rozmiar rottweilerów i zjadłość krokodyli.

Co gorsza, ponad grę świerszczy przebijają się jeszcze groźniejszy dźwięk – niskie, dudniące wycie, a z oddali widać, jak wierzchołki brokutów porusza jakaś wielka, niewidoczna siła.



NIZIOŁEK W POTRZEBIE

Za zakrętem drogi dostrzegacie ślady walki. Na środku traktu leży przewrócona dwukółka z zerwanymi lejcami. Ze środka wysypały się jakieś skrzynki. Na poboczu leży ranny niziołek.

Niziołek ma ciemne włosy, ale siwe bokobrody. Nosi proste ubranie, a najbardziej eleganckim jego elementem jest wyszywana kamizelka. Odnosił poważne rany. Na jego ciele widać ślady ugryzień. Jest bardzo słaby i nie ma siły wstać.

Niziołek jest umierający. Nie da się mu pomóc. Jego obrażenia są zbyt rozległe. Nawet jeśli bohaterowie spróbują uleczyć go magią. Efekty nie zdążą zadziałać. Gdy bohaterowie do niego podejną, zaczniesz szeptać słabym głosem...

– Jestem Ebi. Zaatakowały mnie bestie... wielka szarańcza... w okolicy poluje rój pod wodzą potwora, wyglądającego jak gigantyczna modliszka... Proszę was... dzień drogi stąd, przy trakcie stoi moja karczma. Powiedzcie mojej rodzinie co się stało...

Po chwili doda:

– Piesek mojej córeczki... gdzieś tu biega... wabi się Rufus... Matylda kocha go najbardziej na świecie... Jeśli obaj nie wrócimy do domu, biedne dziecko zapłacze się na śmierć.

TO SZELESZCZĄ ŚWIIERSZCZE

W pewnej chwili zdajecie sobie sprawę, że ucihły wszystkie odgłosy lasu, a Brokułowa Puszcza jakby na chwilę zamarła. Nagle z lasu na trakt wyskakują świerszcze rozmiarów dużych psów. Groźnie klapiąc żuwaczkami rzucają się na was.

Świerszczy jest tyle, ilu bohaterów. Każdy atakuje jednego bohatera.

Świerszcz z Brokułonu

Świerszcze wielkości dużych psów albo wilków. Agresywne i mięsożerne. W księstwie Wegetarii stworzenia te są niekiedy używane jako wierzchowce, ale osobniki, które napotka drużyna są pod działaniem zaklęcia i interesuje je wyłącznie zabicie bohaterów.

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4 (Z), Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Skradanie k8, Spostrzegawczość k4, Walka k6. Tempo: 7, Obrona: 5,

Wytrzymałość: 7.

Zdolności specjalne:

Ugryzienie: Si.

Pancerz +1. Chitynowy egzoskielet.

Rozmiar +1.

[Adventurers!]

Si: 1; Zr: 3; Um: 1; Atk: 1; Obr: 1; Wyt: 2

Walka w grupie

POMARAŃCZOWE PSISKO

Kiedy bitewny zgiełk cichnie, okazuje się, że niziołek Ebi umarł. Teraz bohaterowie prawdopodobnie zechcą sprawdzić ładunek wywróconej dwukółki i poszukać psa. To doskonała okazja, żeby bohaterowie przetestowali swoje różnorakie umiejętności, takie jak Obезnanie, Przetrawianie, Spostrzegawczość, czy Tropienie.

Z przewróconej dwukółki wysypały się zapasy, które Ebi wioził z targu do swojej karczmy. Jest tam skrzyneczka z bandażami i jedzenie: platy solonej wołowiny i boczku, 50 jaj (połowa rozbita), kan-ka mleka, duży wór ziemniaków, trzy słoje miodu, skrzyneczka przypraw.

Jeśli bohaterowie wymyślą sposób wytopienia psa, spróbują go zawołać, zwabić jedzeniem czy wytropić i zdadzą odpowiednie testy, to natkną się na zagubione zwierze.

Spomiędzy liści przydrożnej kalarepy wychodzi pies. Ale nie zwykły pies. Jest większy od konia. Ma jaskrawopomarańczowe futro w fioletowe pręgi. Jego fioletowy jęzor jest rozdwojony jak u jaszczurki, a fioletowe oczy mają pionowe źrenice. Kiedy wychodzi na drogę dostrzegacie, że ma na sobie resztki zerwanej uprzęży od dwukółki, a jego długi, włochaty ogon zakończony jest kolczastą kulą. Ma poraniony pysk i boki. Jego również pogryzły świerszcze. Staje na środku drogi i zaczyna na was szczekać. Śmierdzi mu z pyska.



Rufus – Pomarańczowe Psisko

Rufus to dziwaczny stwór. Pod wpływem wyładowania dzikiej magii zmutował i urósł. Nikt nie wie dlaczego. W całym Beszamelu nie ma drugiego takiego stworzenia. Kiedy jako szczeniak przydreptał traktem do oberży Ebiego, karczmarz przygarnął psiaka i zaopiekował się nim.

[SWEF]

Cechy: Duch k6, Siła k12, Spryt k6 (Z), Wigor k10,

Zręczność k6

Umiejętności: Skradanie k8, Spostrzegawczość k4,

Walka k6.

Tempo: 8, Obrona: 5, Wytrzymałość: 10.

Zdolności specjalne:

Ugrzyzenie: Si.

Rozmiar +2: Rufus jest większy od konia.

[Adventurers!]

Si: 3; Zr: 3; Um: 3; Atk: 2; Obr: 2; Wyt: 16

Misją bohaterów jest zatem odprowadzenie psa do jego małej właścicielki. Któż by odmówił? Musiałby serca nie mieć! A nawet jeśli grasz z najbardziej zatwardziałyimi charakternikami, to po prostu pies będzie za nimi łaził i dawał im się we znaki, aż sami uznają, że odprowadzenie go to najlepszy pomysł. A jeśli będą się nad nim znęcać, będzie rozdzierająco piszczał i będzie mu przykro. To zmiękczy każdego. Najgorszy charakternik odnajdzie w sobie odrobinę człowieczeństwa. Ten pies zmieni na lepsze. Właściwie na najbardziej krnąbrnym i oschłym dla zwierzaka bohaterze powinienes skupić całą jego uwagę. Reszta i tak będzie się o niego troszczyć.

POSKROMIENIE PSOTNIKA

Rufus to kochany, ale nieznośny pies. Zadaniami kilku następnym scen jest pokazanie tego graczom.

Uspokojenie. Pierwszym zadaniem bohaterów będzie uspokojenie rozszczonego zwierzęcia. Mogą spróbować do niego mówić, pogłaskać go, przekupić jedzeniem lub wykostać jedną ze swoich umiejętności.

Wierność. Rufus zostanie przy ciele pana, chyba że je zakopią lub zabiorą ze sobą. Jeśli porzucą ciało i trwającą przy nim psa, zwierze dogoni ich nocą.

Tymczasem Zaczyna się ściemniać. Bohaterowie zapewne postanowią rozbić obóz w pobliskiej przesiece, rozpalic ognisko, ugotować kolację i przenocować. Jeśli postanowią wędrować całą noc, rano będą Zmęczeni, co objawi się ujemnym modyfikatorem -1 do wszystkich testów. Tak, czy inaczej Rufus będzie im się dawał we znaki.

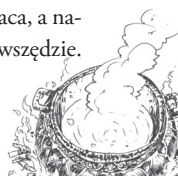
Postój to dobra okazja do opatrzenia ewentualnych ran i ugotowania posiłku, co w Beszamelu zawsze jest dobrym pomysłem, ponieważ można przygotować smakołyki zwiększające współczynniki lub przygotować półprodukty do czarów. Jeśli gracze przynieśli na sesję jakieś przekąski, to pora, żeby postawić je na stół.

Spostrzegawczy bohaterowie mogą zauważyć, że gdzieś w oddali wierzchołki brokułów znów kołyszają się, jakby poruszane jakąś wielką siłą.

Podjadanie. Późnym wieczorem Rufus zechce się bawić. Zacznie od próby kradzieży zapasów. Jeśli bohaterowie zabrali ze sobą dwukólkę i jej ładunek, będzie usiłował dobrać się znajdującego się tam mięsa. Jeśli nikt go nie zauważy, pożre cały jego zapas. Zauważony, zacznie uciekać w las. Jeśli go dogonią, będą musieli wyrwać mu mięso z pyska.

Podkradanie. Gdy wszyscy smacznie zasną, Rufus zacznie podkradać im fanty. Lubi długie metalowe przedmioty takie jak broń. Nie pogardzi też oprawioną w skórę księgą magikarską. Będzie je wynosił do lasu i zakopywał w sporym dołku, który wcześniej wykopał. Później bohaterowie mają dwa wyjścia. Albo próbować wyszarpnąć swoją broń z zaciśniętych szczęk zwierzaka, dla którego jest to przednia zabawa, albo próbować wytropić, gdzie nicpoń zakopał swą zdobycz.

Zganianie. Rozochocony taką zabawą Rufus postanawia okazać swoją miłość temu z bohaterów, który traktował go najchłodniej. Dobiaża do takiego delikwenta, staje na tylnych łapach i popycha go przednimi, przewraca, a następnie zaczyna oblizywać. Ślina jest wszędzie.



Zgonić się nie pozwala. Jedyńm sposobem są przeciwstawne testy Siły lub jakiś fortel.

Wycie. Gdy odzyskają już swoje rzeczy i zdejmą ze swojego towarzysza obliżujące go psisko, bohaterowie mogą spróbować znowu złapać trochę snu. Jednak godzinę po tym jak zasną Rufus zaczyna wyc, budząc wszystkich.

Wycie sprowadzi zaś na głowy bohaterów stado zębatach pomidorów, które wtoczą się do obozu kłapiąc paszczami. Stado dwukrotnie przewyższa liczebnie drużynę, wliczając w nią psa. Każdego atakują dwa. Największy problem jest z psem, który piszcząc rozdzierająco podwija pogon pod siebie i kładzie się na ziemi, sparaliżowany strachem nie broni się przed szczękami pomidorów i bohaterowie będą musieli go obronić.

Zębate Pomidory

Zmutowane, gigantyczne owoce pomidorów wielkości sporego psa, poruszając się podskakując i pożerają ofiary swoimi wielkimi zębatymi paszczami.

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k6 (Z), Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Skradanie k8, Sposzrzegawczość k8, Tropienie k8, Walka k8.

Tempo: 5, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 7.

Zdolności specjalne:

Ugryzienie: Si + k8. Paszcza pomidorów pełna jest kwaśnego, żrącego soku, dlatego atak ma PP1.

WĘDROWNY MAG

Rankiem bohaterowie zwijają obóz i podejmują wędrówkę.

Około południa napotykanie na drodze samotnego wędrowca idącego w przeciwną stronę. Na plecach nosi podróżny płaszcz w żółtym kolorze, podpira się na wysokiej lasce. Jest pożeraczem, jego żuchwa składa się z rzędów ostrych kościanych zębów. Jest łysy. Przez ramię ma przewieszony złoty łańcuch z wielką księgą magiczkarską znamionującą maga kanapkowego.

– Witajcie, zacni podróżni! – zagaduje. –

Miejcie się na baczności. W okolicy grasuje wyjątkowo zjadły rój świerszczy. Dawno nie widziano

tak liczne, a powiadają, że dowodzi nimi wielka, szkaradna modliszka. – Po chwili zaś dodaje. – Jakiego macie ładnego pieska! Mogę go poglaskać?

Manna-Manna, Mag Kanapkowy

Mag pochodzi z Bezkresnego Archipelagu. Wędruje po Tyglu w poszukiwaniu nowych przepisów magiczkarskich. W swojej księżce ma taki jeden nowy przepis, o którym bohaterom nie powie – Zmianę kształtu w gigantycznego psa. Do tego zaklęcia potrzebuje jednak serca stworzenia takiego jak Rufus.

Cechy: Duch k8, Siła k4, Spryt k10, Wigor k6,

Zręczność k6

Umiejętności: Magiczne gotowanie k10, Sposzrzegawczość k6, Walka k6.

Charyzma:–, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 6.

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Magia kulinarna), Nowa moc, Punkty mocy (30).

Moce: Mowa zwierząt (mag rozkazuje dużej chmarze świerszczy, używając jako wariantu ich mięsa),

Zmiana kształtu (mag posiada serce gigantycznej modliszki, którego kawałków używa jako wariantów by zmieniać się w wielką modliszkę).

– Smutno mi podróżować samemu – powie w pewnej chwili. – Sprzedajcie mi tego psiaka! Nie zdradzę wam zaklęć zawartych w mojej księżce, bo są dla mnie zbyt cenne, ale mogę zapłacić grubą sakiewką złota.”

Jeśli odmówią, Manna-Manna będzie nalegał.

– Mogę wam też zapłacić przysługą. Dam wam tę oto srebrną broszkę z symbolem kła. Kiedy ją złamiecie, zjawię się na wezwanie i wspomogę was.

Jeśli nadal będą odmawiać, złoży ostateczną ofertę.

– Ostatnia propozycja: dam wam całe złoto jakie mam przy sobie, broszkę w kształcie kła oraz tę puszkę w której znajduje się serce młodego smoka! Jego zjedzenie daje wielką siłę.

Bohaterowie mają swobodę decyzji. Mogą okazać się niegodziwi i sprzedać nieswojego psa, na którego czeka mała dziewczynka. Wówczas Manna-Manna zagwizdże na psa, a ten osobliwie posłuszny podrepcze za nim i obaj z magiem powędrują w kierunku, z którego przyszli



bohaterowie. W przeciwnym razie mag rozłoży ręce, będzie bohaterom życzył spokojnej podróży i odejdzie sam.

POSTBROKUŁALIPSA

Po południu zaczynacie słyszeć narastające ckanie świerszczy. Wydaje się podążać za wami z obu stron traktu, lecz tym razem świerszcze nie atakują. Tymczasem na waszej drodze stają ruiny miasteczka. To była niewielka osada przy trakcie, ale gdy w ciągu jednej nocy wyrósł Brokulion, brokuły i kalafiory poprzebijają dachy domów, skruszyły mury, obróciły w ruinę świątynię i ratusz. Trakt wciąż wiedzie przez środek osady, ale została ona opuszczona przez mieszkańców.

Gdy tylko przekroczacie wylamaną bramę miejską na dachy zrujnowanych domów wypełzają chmary wielkich świerszczy. Przeskakują z dachu na dach, zachodzą was od tyłu odcinając drogę ucieczki. Nim zdążycie zareagować, słyszycie głośnie tupanie. Ponad dachami kamienic widzie gigantyczny owadzi leb. To modliszka wielkości sporej wieży. Kroczy w waszym kierunku. Wychodzi na centralny plac miasteczka i wydaje z siebie groźny zew. Na ten widok Rufus podwija ogon pod siebie, kładzie się i zaczyna piszczeć rozdzierająco. Na jego futro wskakują trzy świerszcze i zaczynają go gryźć. Was nie atakują, ponieważ na was rusza wielka modliszka.

Jeśli gracze sprzedali psa, zamiast modliszki będzie na nich czekał jemu podobny pies (w obu przypadkach jest to czarnoksiężnik Manna-Manna, który potrafi zmieniać kształt; dalsza część scenariusza zakłada, że gracze psa nie sprzedali).

Wielka Modliszka

[SWEF]

Cechy: Duch k8, Siła k12, Spryt k10, Wigor k10, Zręczność k6

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Walka k10.

Tempo: 8, Obrona: 5, Wytrzymałość: 10.

Zdolności specjalne:

Ugryzienie: Si.

Uderzenie odhózem: Si.

Rozmiar +3: Modliszka ma wysokość dwupiętrowego budynku.

[Adventurers!]

Si: 3; Zr: 3; Um: 3; Atk: 2; Obr: 2; Wyt: 16

Podczas walki Rufus będzie przerażony i pasywny. Jeśli bohaterom nieobojętny jest jego los, będą musieli również zgonić z Rufusa gryzące go świerszcze, nim te zadadzą mu zbyt wiele ran.

Jeśli bohaterowie będą mieli duże kłopoty z pokonaniem modliszki i więcej niż połowa z nich padnie nieprzytomna, Rufus przełamie się, szcześnie groźnie i zagryzie modliszkę – ale to ostatnia deska ratunku. Staraj się raczej, aby gracze sami sobie poradzili.

Gdy modliszka zostanie zabita, jej cielsko znacznie syczeć i kurczyć się. Kiedy gryzący zielony dym wydobywający się spod jej ustępującej skóry rozwieje się, na miejsce modliszki pozostaną zwłoki maga Manna-Manna. W jego księdze magikucharskiej znajdują się trzy niepokojące zaklęcia – przemiana w wielką modliszkę, rozkazywanie świerszczom oraz przemiana w gigantycznego psa. Wszystkie zaklęcia są trudne i wymagają wielu tygodni do nauczenia oraz specjalnych składników. Ostatnie zaklęcie wymaga psiego serca. To dlatego mag pod postacią modliszki ścigał Rufusa, a pod własną postacią próbował go kupić, aby zdobyć składnik do nowego czaru.

ZAKOŃCZENIE

Chwilę po zmierzchu poranieni, niewyspani i zmęczeni docieracie do stojącej przy trakcie karczmy – dwupiętrowego, solidnego budynku z wielkim szyldem „Pod pomarańczowym psem”. Na zewnątrz wystawiono stoły. Na ogniu ustawiono grilla. Z beczek leje się piwo i wino. Podróźni śmieją się, dyskutują, ktoś gra na lutni.

Z obejścia wybiega mała dziewczynka w czarnych lokowanych włoskach i woła Rufusa. Rufus utykając na jedną łapę rusza polizać dziecko swoim fioletowym, rozdwojonym jęzorem.

Dziecko tuli się do pomarańczowego futra psa.



THORTON THORTEL – CUKIERNIK SKRYWAJĄCY TAJEMNICĘ

Cukiernik, który wiezie wielki wiśniowy tort ze swojej cukierni w małym miasteczku na południu do Królewca, na dwunaste urodziny króla Mateusza. Cukierniczy biznes to tylko przykrywka. Thorton jest przemytnikiem. W torcie ukryta jest szkatuła lodowa zawierająca 5 kg najlepszego foie gras. Przetłuszczoną gęsią wątróbkę uzyskuje się przez okrutne przekarmianie gęsi. Przymak jest nielegalny w większości księstw Tygla. Niziołek liczy, że w Królewcu dobrze zarobi na przemycanym delikatesie.

Rasa: Niziołek (zaczyna z umiejętnością Gotowanie k6).

Nacja: Wegetaria.

Cechy: Duch k6, Siła k4, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6.

Umiejętności: Gotowanie, k8, Prowadzenie k6, Reperowanie k6, Strzelanie k8, Walka k8, Wyśmiewanie k6.

Charyzma: -, Tempo: 6, Obrona: 5, Wytrzymałość: 5.

Przewagi: Gotowanie magiczne, Złota rączka.

Zawady: Apetyczny zapach, Wrażliwy żołądek, Ostrożny.

Wyposażenie: Nóż szefa kuchni (Si+k8), kusza i 10 bełtów, wóz, koń pociagowy, tort z ukrytą we wnętrzu szkatułą lodową z 5 kg foie gras.

GERTRUDA SZTRUDEL – MAGINI KANAPKOWA

Puszysta elfia czarodziejka podróżuje na wielki zlot magów kanapkowych.

Rasa: Elf (efekty głodu działają dopiero po 7 dniach bez jedzenia i wody).

Nacja: Wegetaria.

Cechy: Duch k10, Siła k4, Spryt k6, Wigor k4, Zręczność k6.

Umiejętności: Gotowanie k10, Spostrzegawczość k8, Walka k6, Wiedza (Okultyzm) k6.

Charyzma: -, Tempo: 5, Obrona: 5, Wytrzymałość: 6, Punkty mocy: 15.

Przewagi: Magia kanapkowa Punkty mocy (5).

Zawady: Alergia pokarmowa (P): dania pieczone, Grubas, Śpioch.

Moce: Długie ramię aromatu, Niewidzialność, Zamęt.

Wyposażenie: Kij, księga magikucharska.

RUDY GONZO – KOMBINATOR

Złodziejaszek i drobny kombinator. Wygnany z krasnoludzkiego królestwa za długą listę mniejszych i większych wykroczeń błąka się po Tyglu szukając swojego miejsca.

Rasa: Krasnolud (darmowa przewaga. Dla kurażu).

Nacja: Krasnoludzkie Królestwo.

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

Umiejętności: Hazard k6, Przekonywanie k6, Rzucanie k8, Skradanie k6, Walka k8.

Charyzma: -, Tempo: 6, Obrona: 5, Wytrzymałość: 5.

Przewagi: Dla kurażu, Cholerny szczęściarz.

Zawady: Łakomy, Koszmary, Tehórz

Wyposażenie: Sztylet, Widelec do rzucania (x10) (3/6/12, Si+k4).

„SZCZĘKA” – NAJEMNY OCHRONIARZ

Wojownik pochodzący z Bezkresnego Archipelagu. Barbarzyński wyspiarz podróżuje po świecie, najmując się do ochrony kupców.

Rasa: Pożeracz (wszystkożerny, szczęka zadaje Si+k8 obrażeń).

Nacja: Bezkresny Archipelag.

Cechy: Duch k4, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6.

Umiejętności: Przetrawianie k6, Tropienie k6, Walka k12, Wspinaczka k6.

Charyzma: -, Tempo: 6, Obrona: 8, Wytrzymałość: 8.

Przewagi: Ekonomiczny gość, Ratler.

Zawady: Krwiożerczy, Nawet wodę przypali, Nieświeży oddech.

Wyposażenie: Kolczuga (+2), miecz dwuręczny.

SZARFA – SKRYTOBÓJCZYNI

Szarfa to dwumetrowej długości jedwabna chusta, jedyny w swoim rodzaju przedmiot, który w wyniku spontanicznego, dzikiego efektu magicznego stała się samoświadoma. Wyrosły jej usta i oczy, nadając jej wygląd jedwabnego węża. Szarfa jest płatnym zabójcą. Potrafi bez problemu zakraść się niemal wszędzie udając zwyczajną tkaninę. Gdy zbliży się do ofiary, owija się wokół jej szyi i dusi ją. Szarfa właśnie zmierza do Królewca po kolejne zlecenie.

Rasa: Ożywiony przedmiot (Szarfa – duszeniem zadaje S+K6 obrażeń).

Cechy: Duch k4, Siła k8, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k8.

Umiejętności: Leczenie k6, Walka k12, Zastraszanie k8.

Charyzma: -, Tempo: 6, Obrona: 8, Wytrzymałość: 8.

Przewagi: Dromader, Niejadalny.

Zawady: Arogancki, Francuski piesek, Lojalny.

