



Na wschodzie bez zmian

Przygoda zaczyna się pod koniec czerwca 1944 roku. Trwa Operacja Bagration – ofensywa wojsk radzieckich na tereny utracone w 1941 roku. Bohaterowie idą w awangardzie 3 Frontu Białoruskiego, posuwającego się w stronę Wilna. Ich zadaniem jest zająć i utrzymać samotny dworek.

Gospodarstwo

Drużyna dociera do dworku około 19.00, Słońce zachodzi o 20.30. Pozwól graczom opracować plan obrony – wprawdzie w okolicy nie ma Niemców, ale grupa nie ma o tym pojęcia. Budynek leży nieco na uboczu, na skraju zagajnika, jest z drewna, lecz podmurowany. Wokół ciągną się pola malowane zbożem rozmaitym, które pozwala podkraść się niepostrzeżenie.

Chociaż w okolicy nie widać śladów życia, żołnierzy, ani nawet bocianów, z komina dworku bije dym. Nieważne, jak długo żołdaci będą obserwowali okolicę: nie zauważą nawet śladu człowieka, czy zwierzęcia. Po prawdzie, cała okolica jest dziwacznie cicha.

Dworek

Dworek, jako się rzekło, jest drewniany i zgoła niewielki: mierzy 8 na 5 metrów. Wewnątrz znajdują się cztery pomieszczenia: największym jest salon, prócz tego – korytarz, kuchnia i gabinet.

Budynek jest wprawdzie opuszczony, ale niedawno jeszcze ktoś musiał w nim mieszkać: na kominku płonie



ogień, w kuchni przypalają się kołduny, stół nakryto dla sześciu osób. W rogu rzucono sześć śpiworów, a o ścianę opierają się trzy Mauser 98k. Nie ma natomiast krwi, porozrzucanych łusek czy innych śladów walki. Wygląda, jakby obrońcy wyszli, porzuciwszy sprzęt.

Dziwaczne światła

Wkrótce po północy wartownik dostrzeże w litewskiej puszczy dziwaczne światła – w przeciwieństwie do ognia artyleryjskiego czy bomb, rozpalają całe niebo zielonym poblaskiem. Gdy zbledną, bohaterowie zobaczą, że nie są sami: w dworku walają się ciała sześciu niemieckich żołnierzy.

Trupy są wciąż ciepłe, a krew nie zdążyła skrzepnąć – jakby zginęli kilka chwil temu! To odkrycie wymaga testu Ducha. By sprawdzić, co zabiło hitlerowców, żołdaci muszą wykonać test Leczenia. Odkryją, że zastrzelono ich z broni o bardzo dużym kalibrze.

Gdy opadnie pierwszy szok, dzielni krasnoarmiejcy zauważą, że zmieniło się i wewnątrz dworku: meble wyglądają całkiem inaczej, na ścianie wisi portret człowieka w sukmanie, z zadartym nosem, zaś po podłodze walają się łuski. Zniknął też cały ekwipunek, prócz tego, co bohaterowie mieli przy sobie. Podobnie przepadł sprzęt Niemców, a nawet samowar!

W kwestii tego, co drużyna ma ze sobą, ostatnie słowo należy do MG. Pewnie trafi się pistolet, noże, może granat albo harmoszka – ale o ile żaden Iwan nie sypiał do tej pory z wierną pepeszą, cięższa broń przepadła.

Przy Niemcach można znaleźć dwa Mauser 89k, każdy z czterema kulami w magazynku, MP40 z 17 nabojami, trzy pełne magazynki do Mausera, jeden pełny magazynek do MP40, dwa noże, trzy granaty typu „tłuczek”, apteczkę i lornetkę.

Każdy, kto wyjrzy na zewnątrz, zobaczy w ciemności jakieś sylwetki – są jednak zbyt daleko, by je rozpoznać.

W okolicy dzieją się dziwne rzeczy. Światła to objaw wiru czasu, który wciągnął bohaterów, a wcześniej Niemców, do czasów napoleońskich. W czasie podróży tylko istoty żywe i to, co mają przy sobie.

Bitwa!

W dziesięć minut po podróży w czasie, lub gdy których z bohaterów wyjdzie z budynku, nastąpi atak. Ściany zadrzą od regularnej salwy, wpadające przez okna kule potrzaskają meble i portret cudaka. Pora na karty inicjatywy! Pamiętaj, że wystrzelenie flary by sprowadzić wsparcie nic nie da – Armia Czerwona jest bardzo daleko stąd.

Dworek otacza po dwóch żołnierzy Napoleona na każdego bohatera. Fakt, że pochodzą z przeszłości nie powoduje, że są głupi – wykorzystują każdą dostępną osłonę.

Są przekonani, że w opuszczonym dworku odbywa spotkanie cofającego się oddziału pruskiego z awangardą armii carskiej. Fakt, że bohaterowie mówią po rosyjsku tylko ich w tym przekonaniu utwierdził.

Oczywiście, francuscy żołnierze obwołują się po francusku. Język zmienił się jednak od tamtego czasu i nawet, jeżeli któryś z żołnierzy ma burżuazyjne wykształcenie, musi wykonać test Wiedzy (francuski), by cokolwiek zrozumieć. Bohaterowie nie zdołają podszyć się pod Francuzów, wołając w tym języku – żołnierze Boga Wojny wiedzą dobrze, że mówi nim każdy modny Rosjanin.

Wprawdzie na niebie wciąż goreje zielona luna, ale nie jest tak silna, by w pełni rozproszyć mroki nocy i oświetlić napastników. Walka toczy się w ciemności (-2).

Gdy bitwa się skończy, bohaterowie mogą wychynąć na zewnątrz. Widok ciał w dawnych mundurach i muzealnej broni wymaga testu Ducha, by nie dostać szmergła.

Jeśli BG pochwyć jeńca i zdołają skłonić go do mówienia, zezna, że walczy w armii Cesarza Napoleona. Pytany o datę odpowie, że jest rok 1812. Tym razem nie trzeba testować Ducha – widok mundurów jak z Tołstoja sprawia, że nawet najbardziej zatwardziali komsomolcy rozumieją, co jest grane.

Jeśli bohaterom braknie broni, mogą spróbować zdobyć muszkiety, proch i bagnety zabitych. Wprawdzie nie postrzelają z nich serią, ale zawsze to lepsze, niż obrzucanie wroga kamieniami i kalumniami.

Do rana Francuzi zaatakują trzy razy. Kiedy jednak na niebie zajaśnieje jutrzienka, zielone światła błysną po raz ostatni i drużyna wróci do swojego czasu. Zabici pozostają w przeszłości, wraz z całym ekwipunkiem, którego żołdaci nie mieli przy sobie. Drużynę czeka teraz nieprzyjemna rozmowa z towarzyszem komisarzem.

Żołnierze napoleońscy

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

Umiejętności: Walka k6, Spostrzegawczość k4, Strzelanie k6, Rzucanie k6

Tempo: 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5

Zawady: —

Przewagi: Zaprawieni w walce, muszkietierowie (potrafią przeładować broń czarnoprochową w 1 akcję)

Sprzęt: muszkiety (zasięg: 10/20/40, obrażenia: 2k8, SzS 1), 10 ładunków prochu, bagnety (Si+k4, +1 Odległość, gdy na lufie), po dwie bomby (zasięg: 3/6/12, obrażenia: 2k6, średni wzornik wybuchu), gustowny uniform

SAVAGE WORLDS
PROBNA
- darmowa jazda próbna
- przygody jednostrzałowe
- gotowi awanturnicy
- materiały dodatkowe
- sklep
- forum

WYDAWNICTWO GRAMEL

WWW.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL

Savage Worlds, Deadlands, One Sheets, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved. Polish edition is licensed from Pinnacle Entertainment Group. Text of Polish translation and the Gramel logo are Copyright Gramel. All rights reserved.

Photo courtesy of the National Archives.



WWW.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL

