

# Bagna Slemyrar

(Złe Bagna)

autorzy: Tomasz Misterka, Grzegorz Orlikowski,  
Kamil „Pixel” Boniecki i 1 zaginiony.

(odezwij się, jeśli to przeczytasz)



## Wstęp

Scenariusz przygotowany został jako efekt prelekcji / warsztatu prowadzonego przez Marka Golonkę na Zjavię (Warszawa, luty 2020). Wskazówki dla prowadzącego zostały podane w formie przypisów. Scenariusz można rozegrać w dowolnym systemie, aczkolwiek w przypisach nawiązuję do FUNT RPG – systemu opartego na Freeform Universal RPG. Funkcję „poczytalności” pełni w nim stan strachu.

## Zarys sytuacji

Postacie grających to grupa archeologów, która została wysłana na stanowisko archeologiczne, znajdujące się na skandynawskich bagnach. Poza nimi w obozie może być jeszcze 1-2 archeologów BN – (**Sophia Arnsdottir** / **Olaf Redberdson**). Zadaniem grupy jest zebranie znalezisk, wykonanie dokumentacji i odesłanie do muzeum w Sztokholmie. Najlepszym okresem do rozegrania tego scenariusza jest 20-lecie międzywojenne.

Jest późne lato / jesień, pada dokuczliwa mżawka. Gdy nie pada, gryzą komary i meszki. Jest zimno, mgliście i mokro. Archeolodzy obozują nieopodal stanowiska badawczego w rozstawionych, płóciennych namiotach. Część z nich pełni funkcje magazynowe i laboratoryjne. Płachty są impregnowane, ale też łatwopalne, co może mieć znaczenie dla przygody. Do oświetlania służą lampy naftowe.

Na bagnach, odkryto duży, owalny (przynajmniej od góry), wapienny gład<sup>1</sup>, wokół którego są złożone średniowieczne (w większości) przedmioty i szczątki ludzkie, klasyfikowane jako ofiary wotywne. Do tej pory wydobyto:

- Złote i srebrne monety (z różnych okresów — od średniowiecza do współczesności) i brakteaty<sup>2</sup> (jednostronne blaszki ze złota / miedzi).
- Elementy uzbrojenia (miecze, topory, włócznie, tarcze, resztki uzbrojenia – często połamane).
- Ofiary z ludzi — szkielety i mumie, z różnych okresów (najmłodsza około 50 lat temu, najstarsze z wieków średnich).

Część ze znalezionych przedmiotów ma symbole runiczne (zwykle i o znaczeniu magicznym<sup>3</sup>).

- 
- 1 Wapienny gład jest nietypowy dla Skandynawii, na której występują głównie skały granitowe. Jest to tak naprawdę wierzchołek czaszki kamiennego olbrzyma, śpiącego w bagnach, którego sen jest podtrzymywany złożonymi wotami. Ich naruszenie przez archeologów, powoduje jego stopniowe wybudzenie się. Uważne oględziny gładu, mogą wykazać obecność starych plam po krwawych ofiarach. Czyżby to był dawny ołtarz?
  - 2 Wśród znalezionych brakteatów jest też zniszczony, skórzany worek, który zawiera trzy złote egzemplarze z runicznym napisem ALU (Ansuz, Laguz, Uruz) i trzy złote egzemplarze z runicznym napisem OTA (Othala, Tiwaz, Ansuz). ALU jest interpretowane jako błogosławieństwo, ochrona, ale i mocne piwo. OTA jest interpretowane jako groza, strach, ale i forma imienia Otton, częstego u władców, co może być rozumiane jako groźny / straszny. Można je wykorzystać do skonstruowania magicznej inskrypcji powstrzymującej wybudzenie się olbrzyma.
  - 3 Wiedza okultystyczna może pomóc w ich odczytaniu, ale też dać fałszywe wyniki. W tym okresie na podstawie run germańskich zostało wymyślonych kilka ezoterycznych teorii niemających nic wspólnego z wiedzą historyczną, a nawet osobny alfabet magiczny na nich wzorowany.

### **W okolicy jest:**

- Mała wioska **Gamlathorpidh (Stara Wieś)**, o długiej historii osadnictwa.
  - Jej najstarszy mieszkaniec – **Olaf Thorrrson**. To skarbnica wiedzy ludowej, podań i przekazów. Posiada amatorską kolekcję znalezisk średnio-wiecznych<sup>4</sup>, „wyoranych” na polu, której część jest gotów odsprzedać. Może mieć pewną wiedzę i umiejętności magiczne, związane ze starymi obyczajami i wierzeniami. Jest bezpośrednio powiązany ze składanymi olbrzymowi ofiarami, które zapobiegają jego wybudzeniu.
- Grupa rekonstruktorów, odtwarzająca kulturę i zwyczaje wikingów. Część z nich to mieszkańcy wioski a część przyjezdni z pobliskiego miasta. Protestują oni aktywnie przeciwko naruszaniu bagien, jako miejsca świętego. Nie przekraczają granicy wykopalisk i obozu archeologów, ale stoją tuż za nią i robią hałas (uderzają tarczami o miecze, wnoszą okrzyki itp.). Mają wśród członków osoby specjalizujące się w magii runicznej. Nie są na początku przyjaźnie nastawieni, ale można się z nimi porozumieć i połączyć wysiłki.

**Okoliczne legendy** (mogą być znane badaczom lub przekazane przez mieszkańców wioski, starca, a nawet rekonstruktorów):

- W bagnach śpi wielki, chciwy diabeł, który kocha złoto. Idąc przez nie, trzeba mu rzucić monetę. (odkryty w ramach wykopalisk kamień, miejscowi ochrzcili szybko „diabelskim głazem” – Djofulsins klopp).
- W dawnych czasach ziemią tą władał Otton Arunson, a potem jego syn Otton Ottonson, który miał syna Arniego Ottonsona, który ruszył „na wiking” i już nie wrócił. Od tej pory, ludzie składają ofiary w bagnach, za spokój jego ducha.

---

4 W kolekcji znajduje się sporo różnych „Mjolnirów” (młotów Thora), które mogą działać jako wyposażenie – talizmany ochronne przed strachem, wywoływany przez olbrzyma.

## Co złego się dzieje?

W miarę upływu czasu wykopaliska stają się coraz dziwniejszym miejscem<sup>5</sup>. Olbrzym, swoim magicznym wpływem, powoduje wzrost strachu wśród Badaczy.

- Najświeższy wykopany szkielet pochodzi sprzed parudziesięciu lat. W bagnach znajdują się coraz starsze szkielety, wskazujące na cykliczność składania ofiar, sięgającą aż do czasów starożytnych.
- Ktoś z obozu archeologów (BN) tonie w bagnach. Wychodzi z obozu jakby pod wpływem hipnozy i nie wraca. Jego / jej ciało może zostać znalezione w jednym z dołów na stanowisku badawczym, na wpół wchłonięte przez bagno. Wygląda, jakby utonęło. Nie ma znaków wskazujących na przemoc.
- Wykopane szkielety zmieniają położenie kończyn. Na początku nieznacznie, potem coraz bardziej. (Czyżby głupie dowcipy kolegów i koleżanek? – jednak nie).

---

5 Warto uruchomić w tym momencie zegar. Jego wartość dla FUNT'a to 12+1k6 **[lub 15]** (zagrożenie ma skalę globalną). Gdy wydarzenia spowodują, że dojdzie do 0, kamienny olbrzym budzi się i wyłania z bagien. Każde wydarzenie może powodować zwiększenie poziomu strachu u zaangażowanej w nie postaci. Samo powstanie wydarzenia powoduje zmniejszenie zegara o 1 punkt. Każdy niezdany test odwagi, poza stanem strachu powoduje również przesunięcie zegara („Nie, ale...” o 0,5 punktu, „Nie” o 1 punkt, „Nie i...” o 1,5 punktu). Poziom Trudności kamiennego olbrzyma, gdy się wybudzi to maksymalna wartość zegara (12+1k6 [15]). Jeśli zegar nie dojdzie do zera **[np. zostaną 3 tiki]**, a wykorzystasz wszystkie opcje, powiększ Poziom Trudności olbrzyma o pozostałe punkty zegara **[np. 15 + 3 = 18]** i obudź go sam. Jeśli prowadzisz tę przygodę na innym systemie, dostosuj odpowiednio charakterystyki olbrzyma i wartości zegara.

- Wykopane mumie zmieniają się w szkielety. Jest to oficjalnie tłumaczone wpływem powietrza i przyspieszeniem rozkładu. Podobnie jak szkielety, zmieniają położenie kończyn.
- Słysząc jakby spod ziemi stare pieśni<sup>6</sup> i dudnienie. Można wyczuć wstrząsy. Intensywność pieśni i wstrząsów rośnie z czasem.
- Pojawia się znikąd mgła, zapalają się bagienne ogniki i wybuchają gazy. Może się zdarzyć, że spłonie lub zawali się jakiś namiot.
- Ginie z namiotów część wyposażenia (można ją znaleźć na stanowiskach badawczych, zagrzebaną w bagnie w miejscu wyjętych znalezisk).
- Rekonstruktorzy z czasem sami zaczynają śpiewać podobną pieśń w starogermańskim i uderzać rytmicznie tarczami<sup>7</sup>.
- Ciało utopionego archeologa może ożyć i spłonąć gazowym ogniem w namiocie, w którym będzie złożone.
- Rekonstruktorzy w akcje desperacji ruszają w kierunku wapiennego kamienia. Popełniają przy nim zbiorowe samobójstwo<sup>8</sup>.

---

6 Powtarzającym się refrenem może być rytmiczne, lekko transowe „Alu, Alu, Alu, Ota, Ota, Ota”. Odgłosy te może na początku słyszeć tylko część postaci, by osiągnąć dysonans poznawczy między nimi.

7 Rekonstruktorzy chcą w ten sposób opóźnić pojawienie się olbrzyma, jednak jeśli nie są dogadani z postaciami graczy, może to wyglądać, jakby odprawiali jakiś rytuał.

8 Zastosuj ten element na końcu. To taki akord na finał, który może wybrzmieć, jeśli wybudzenie olbrzyma jest nieuchronne.

## Możliwe Rozwiązania

- **Olbrzym się budzi, następuje katastrofa.** Można z nim walczyć, negocjować (po starogermańsku ewentualnie w języku islandzkim), uciekać, jednak po wybudzeniu jest nastawiony na agresję i zniszczenie wszystkiego, co żyje. Trupy zatopione w bagnach ożywają (również te wykopane). Zabici ludzie, dołączają do jego armii. Być może da mu radę artyleria, ale i tak efektem będzie panika wśród ludzi, zniszczenie minimum najbliższej okolicy i niewygodne pytania „co to było?”. Obecność naukowców nie pomaga – zapewne to jakies ich podejrzone eksperymenty, które wyrwały się spod kontroli.
- **Zatrzymanie wybudzenia olbrzyma** jest możliwe za pomocą dwóch sposobów:
  - Postawienie kamienia runicznego z odpowiednim zaklęciem i złożenie ofiary z krwi (ktoś musi zginąć). Jeśli żadne z badaczy tego nie umie, mogą wykorzystać do tego celu „maga” rekonstruktorów lub starca z wioski, który zna również stare zwyczaje<sup>9</sup>. Dylematem moralnym będzie wybór ludzkiej ofiary – niezbędnej, by rytuał zadziałał.
  - Zwrot zagrabionych przez archeologów ofiar wotywnych z nawiązką<sup>10</sup>.

---

9 Może się zdarzyć, że wymagana jest współpraca między nimi (znają po kawałku zaklęcia) albo że nie będą znali poprawnego tekstu – wtedy też olbrzym się wybudzi.

10 Trzeba jakoś załatwić sprawę z kierownictwem muzeum (to realiści, którzy nie wierzą w magię). Badacze mogą spodziewać się kłopotów personalnych włącznie ze zwolnieniem oraz presji ze strony bohaterów niezależnych, by dokończyć prace badawcze.

## Licencje

Freeform Universal RPG stworzone przez Nathana Russella:

<http://freeformuniversal.com/>.

Obrazek tytułowy jest autorstwa Dealpouite i pochodzi ze strony <https://game-icons.net>.

FUNT RPG to modyfikacja Freeform Universal RPG, stworzona przez Tomasza Misterkę: <https://funtrpg.com/>.

Wszystkie te projekty udostępnione są na licencji Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>.

Oznacza to, że możesz je kopiować, rozpowszechniać, zmieniać i tworzyć na ich podstawie inne utwory – również do użytku komercyjnego przy zachowaniu poniższych warunków:

- **Uznanie autorstwa** – Utwór należy odpowiednio oznaczyć, podać link do licencji i wskazać, jeśli zostały dokonane w nim zmiany. Możesz to zrobić w dowolny, rozsądny sposób, o ile nie sugeruje to udzielania przez licencjodawcę poparcia dla Ciebie lub sposobu, w jaki wykorzystujesz ten utwór.
- **Brak dodatkowych ograniczeń** – Nie możesz korzystać ze środków prawnych lub technologicznych, które ograniczają innych w korzystaniu z utworu na warunkach określonych w licencji.