

# Światło w starym młynie

Prosta przygoda na pierwszą sesję. Jedna wioska, jeden stary młyn, zaginiony chłopak i stworzenie, które wcale nie musi być potworem do zabicia.

| CZAS        | GRACZE   | SYSTEM          | PRZYGOTOWANIE |
|-------------|----------|-----------------|---------------|
| 2-3 godziny | 3-5 osób | dowolny fantasy | 15-20 minut   |

Ta przygoda została napisana tak, żeby mógł ją poprowadzić ktoś, kto dopiero zaczyna. Nie wymaga znajomości konkretnego systemu, mapy bitewnej ani rozpisywania statystyk na trzy strony. Jeśli Twoja gra potrzebuje testów, używaj zwykłych poziomów trudności z podręcznika. Jeśli potrzebuje przeciwnika, wybierz statystyki młodego gryfa, dużego wilka albo innego łatwego stworzenia i potraktuj je jako ranne.

## Dla Mistrza Gry

Dalsza część zawiera całą tajemnicę. Jeśli masz zagrać w tej przygodzie jako gracz, nie czytaj dalej.

## W skrócie

Bohaterowie trafiają do Brzeziny, niewielkiej wioski stojącej przy trakcie. Od trzech nocy w zamkniętym od lat młynie widać światło. Z kilku zagród zniknęły kury, a poprzedniego wieczoru przepadł Janek Malec, młody pomocnik piekarza, który postanowił wszystkim udowodnić, że w starym młynie nie ma żadnego potwora.

Janek żyje. Utknął na piętrze młyna po zawaleniu schodów. Na dole ukrywa się młody gryf, ranny po wyrwaniu się ze stalowej pułapki zastawionej w lesie. Stworzenie kradło ptactwo, bo jest głodne i nie może daleko odlecieć. Nie poluje na ludzi i zaatakuje tylko wtedy, kiedy poczuje się osaczone.

To cała tajemnica. Reszta sesji zależy już od tego, co zrobią gracze.

## Co przygotować przed grą

- Nazwę wioski: Brzeziny.
- Trzech NPC-ów: Martę Kessler, Janka Malca i starego leśniczego Rudiego Falka.
- Jedną lokację: Stary Młyn.
- Jeden przedmiot: złamaną stalową pułapkę z urwanym łańcuchem.
- Jedno stworzenie: rannego młodego gryfa.

Jeśli korzystasz z Talehaven, to naprawdę wystarczy. Dokument scenariusza, jedna lokacja, trzy postacie, jeden przedmiot i jedno stworzenie. Nie buduj reszty wioski, dopóki gracze nie dadzą Ci powodu.

## Trzy rzeczy, o których masz pamiętać

- Janek jest żywy i chce wydostać się z młyna.
- Gryf jest ranny, głodny i przestraszony. Nie chce walczyć.
- Gracze nie muszą zabijać stworzenia, żeby zakończyć przygodę.

### Jeśli gracze zrobią coś, czego nie przewidziałeś

Nie szukaj w tekście odpowiedzi. Wróć do tych trzech faktów i zastanów się, co naturalnie wydarzy się dalej. To wystarczy do prowadzenia większości nieplanowanych sytuacji.

## Początek: Brzeziny

Nie potrzebujesz skomplikowanego powodu, dla którego bohaterowie są w Brzezinach. Mogą jechać traktem, szukać noclegu, eskortować wóz albo po prostu zaczynać kampanię w tej wiosce. Kiedy pojawiają się na miejscu, szybko dowiadują się o starym młynie i zaginionym Janku.

### Marta Kessler

Marta prowadzi piekarnię i niewielką gospodę. To ona prosi bohaterów o pomoc. Nie dlatego, że wierzy w duchy. Janek jest jej pomocnikiem i od wczoraj nie wrócił do domu.

Marta jest konkretna, zmęczona i coraz bardziej zła na ludzi, którzy zamiast szukać chłopaka, stoją na placu i opowiadają sobie historie o przeklętym młynie. Oferuje posiłek, nocleg i tyle pieniędzy, ile ma sens w Twoim systemie. Jeśli bohaterowie nie potrzebują nagrody, jeszcze lepiej.

Wie trzy rzeczy: Janek wczoraj wieczorem wypytywał o młyn, z zagrody obok zniknęły dwie kury, a kilka osób widziało w nocy światło w oknie na piętrze.

### Rudi Falk

Rudi jest starym leśniczym. Nie wierzy w duchy, ale dwa dni temu znalazł na skraju lasu duże pióro i zerwaną stalową pułapkę. Nie poszedł za śladami, bo zaczynało się ściemniać, a od kilku lat ma paskudne kolano i jeszcze gorszy charakter.

Jeśli gracze z nim porozmawiają, pokaże im miejsce. Jeśli nie, nic nie szkodzi. Pióro albo ślad urwanego łańcucha mogą znaleźć sami w drodze do młyna.

### Ważne dla początkującego MG

Nie zamykaj ważnej wskazówki za jednym rzutem. Jeśli bohaterowie sensownie szukają śladów, znajdą je. Test może powiedzieć, jak szybko to zrobią, czy odkryją coś dodatkowego albo czy po drodze pojawi się komplikacja.

## Droga do starego młyna

Młyn stoi kilkanaście minut od wioski, nad wąską rzeką. Droga jest zarośnięta, ale trudno się zgubić. Im bliżej budynku, tym więcej znaków, że coś dużego rzeczywiście się tu kręciło.

## Co mogą znaleźć

- Duże pióro, szaro-białe z ciemnym końcem. Nie należy do żadnego zwykłego ptaka.
- Ślady pazurów w mokrej ziemi. Jedna strona jest wyraźnie głębsza, jakby stworzenie oszczędzało ranną nogę.
- Kilka kurzych piór przy kamiennym murku.
- Złamaną stalową pułapkę. Łańcuch został wyrwany z mocowania, a na zębach pułapki została krew i kilka piór.

Wszystkie te rzeczy prowadzą do tego samego wniosku: w młynie rzeczywiście jest duże stworzenie, ale jest ranne. Nie musisz dawać graczom wszystkich wskazówek. Dwie w zupełności wystarczą.

## Stary Młyn

Budynek stoi nad rzeką od wielu lat i od dawna nie pracuje. Koło młyńskie jest zatrzymane, kilka okien zabito deskami, a drzwi od strony drogi są uchylone. W środku pachnie wilgocią, starym drewnem i czymś zwierzęcym.

### Parter

Na parterze znajduje się główne pomieszczenie z resztkami mechanizmu młyńskiego, workami przegniłego zboża i schodami prowadzącymi na górę. Schody zawaliły się mniej więcej w połowie. Z piętra od czasu do czasu dobiega głos Janka.

Pod starym podestem, w najciemniejszej części pomieszczenia, leży gryf. Jest mniej więcej wielkości dużego psa albo małego kuca, zależnie od tego, jak fantastyczny ma być Twój świat. Jedno skrzydło trzyma nisko, a na tylnej nodze ma głęboką ranę po pułapce.

Kiedy bohaterowie wejdą, stworzenie podnosi się, rozkłada zdrowe skrzydło i syczy. To ostrzeżenie. Jeśli nikt nie ruszy w jego stronę z bronią, nie atakuje.

### Piętro

Janek siedzi na górze przy zapalanej latarni. To jego światło widziano z wioski. Ma skręconą kostkę i kilka zadrapań, ale nic poważnego mu nie jest. Nie może zejść, bo schody zawaliły się, kiedy próbował uciec przed gryfem.

Jest zawstydzony bardziej niż przestraszony. Poszedł do młyna, żeby udowodnić kolegom, że historie o potworze są bzdurą. Kiedy wszedł do środka, nadepnął na luźną deskę, zrobił hałas i gryf rzucił się w jego stronę. Janek uciekł tak szybko, że niemal sam zrobił sobie większą krzywdę na schodach.

### Jak uratować Janka

Nie ma jednej poprawnej metody. Bohaterowie mogą wejść po belkach, zrobić prowizoryczną drabinę, rzucić linę, wejść przez okno albo wymyślić coś znacznie głupszego i prawdopodobnie bardziej interesującego. Jeśli pomysł ma sens, pozwól im spróbować.

## Co z gryfem?

To jest najważniejsza decyzja w tej małej przygodzie. Nie dlatego, że zmieni losy świata. Po prostu po raz pierwszy pokazuje nowym graczom, że RPG nie musi mieć jednego rozwiązania przygotowanego przez autora.

### Mogą walczyć

Jeśli bohaterowie zaatakują, gryf będzie się bronił. Użyj łatwych statystyk odpowiednich dla początkującej drużyny i pamiętaj, że stworzenie jest już ranne. Gdy dostanie poważny cios albo zobaczy otwartą drogę ucieczki, spróbuje wyrwać się z młyna zamiast walczyć do śmierci.

### Mogą mu pomóc

Jeśli oczyszczą ranę, zdejmą resztkę łańcucha albo po prostu zostawią jedzenie i szerokie wyjście, gryf po chwili opuści młyn. Nie musi zostać magicznym przyjacielem drużyny. To dzikie zwierzę.

### Mogą go uspokoić

Jedzenie, spokojne zachowanie i odłożenie broni mogą wystarczyć, żeby gryf przestał traktować bohaterów jak zagrożenie. Ktoś znający się na zwierzętach może zauważyć, że stworzenie bardziej cierpi, niż poluje.

### Mogą wymyślić coś innego

Pozwól im. Jeśli chcą zwabić stworzenie na zewnątrz kurą, przykryć je kocem, poprosić Rudiego o pomoc albo wyciągnąć Janka przez dach i zostawić gryfa w spokoju, przygoda nadal działa.

### Jeśli potrzebujesz ruszyć scenę

Janek zaczyna wołać, że podłoga na piętrze trzeszczy. Gryf próbuje podejść do wyjścia. Z zewnątrz zaczyna padać mocniej. Wybierz jedną rzecz i daj graczom powód, żeby przestali dyskutować przez kolejne dwadzieścia minut.

## Zakończenie

Kiedy Janek wraca do Brzezin, najważniejsza część zadania jest wykonana. To, co wydarzy się dalej, zależy od decyzji graczy.

### Jeśli gryf odleciał

Rudi potwierdza, że stworzenie prawdopodobnie przywędrowało z gór i wpadło w czyjąś pułapkę. Wioska przestaje tracić kury. Janek przez kilka dni opowiada wszystkim, że „miał sytuację pod kontrolą”, co jest oczywistą bzdurą.

### Jeśli gryf zginął

Mieszkańcy są bezpieczni i część z nich traktuje bohaterów jak łowców potworów. Rudi, widząc ranę po pułapce, tylko mruczy, że stworzenie miało wyjątkowo pechowy tydzień. Nie rób z tego moralnej kary. Gracze podjęli decyzję na podstawie tego, co wiedzieli.

## Jeśli zostawili go w młynie

Też w porządku. Kilka dni później stworzenie może odejść samo. Albo stary młyn stanie się miejscem, do którego jeszcze kiedyś wrócicie. Nie każdy wątek musi zostać zamknięty przed końcem pierwszej sesji.

## Nagroda i mały haczyk na później

Marta daje bohaterom obiecaną zapłatę, jedzenie i miejsce do spania. Jeśli chcesz zachęcić drużynę do kolejnej sesji, dodaj drobiazg: podczas opatrywania Janka znajdują w jego kieszeni srebrną monetę, której nie widział wcześniej. Na jednej stronie ma wybity znak, którego nikt w Brzezinach nie rozpoznaje.

Nie musisz jeszcze wiedzieć, co oznacza moneta. Jeśli zagrać ponownie, wymyślisz to później.

## Szybka ściągga dla MG

| Element          | Co trzeba pamiętać                                       |
|------------------|----------------------------------------------------------|
| Problem          | Janek zniknął po wyprawie do starego młyna.              |
| Prawda           | Utknął na piętrze. Na dole ukrywa się ranny młody gryf.  |
| NPC              | Marta Kessler, Janek Malec, Rudi Falk.                   |
| Lokacja          | Stary Młyn nad rzeką.                                    |
| Wskazówki        | Duże pióro, ślady pazurów, kurze pióra, złamana pułapka. |
| Konflikt         | Jak uratować Janka i co zrobić z gryfem.                 |
| Jeśli scena stoi | Janek woła o pomoc albo gryf próbuje uciec.              |
| Koniec           | Janek wraca do wioski. Los gryfa zależy od graczy.       |

## Jak przenieść tę przygodę do swojego systemu

Nie przepisuj mechaniki na siłę. Jeśli system ma gotowe statystyki gryfa, użyj ich i osłab stworzenie. Jeśli nie ma, wybierz dużego drapieżnika o poziomie zagrożenia odpowiednim dla początkujących bohaterów. Wszystkie pozostałe wyzwania rozwiązuj zwykłymi testami z podręcznika.

Najważniejsze jest tempo. Kiedy porażka w teście zatrzymałaby całą przygodę, nie zatrzymuj jej. Daj informację, ale dołącz koszt: stracony czas, hałas, drobne obrażenia, zgubiony przedmiot albo gorszą pozycję. Gracze nadal idą do przodu, tylko sytuacja robi się ciekawsza.

## Jeśli to była Wasza pierwsza sesja

Po grze nie pytaj od razu, czy wszystko zrobiłeś dobrze. Zapytaj, co było najfajniejsze, co było niejasne i czy chcieliby zagrać jeszcze raz. To da Ci znacznie więcej niż analizowanie każdego rzutu po

fakcie.

Jeśli odpowiedź brzmi „kiedy gramy dalej?”, masz już najlepszą recenzję, jaką pierwsza sesja może dostać.