



Scenariusz 2

KWESTIA ZAUFANIA

Egipt 1799

Kategoria: przygoda, spisek, przetrwanie

Kwestia zaufania
Wiarusi. Gra RPG

Streszczenie

Scenariusz toczy się w kilku głównych miejscach znajdującego się pod okupacją francuską Egiptu - w **Kairze** (w więzieniu, Instytucie Egipskim i porcie), **podczas rejsu Nilem** i **marszu przez pustynię**. Na finałową lokację przeznaczona jest tajemna **świątynia bogini Serket**.

Wiarusi uczestniczyć będą w ekspedycji naukowej, która ma na celu odkrycie i zbadanie świątyni. W rzeczywistości wyprawa została sfingowana przez Gubernatora Kairu aby zgubić pewnego archeologa, męża niezwykle atrakcyjnej kobiety. Dzięki temu Gubernator mógłby wreszcie cieszyć się bezkarnie wdziękami żony naukowca. Może się okazać, że Wiarusi wpadną na trop spisku, ocala archeologa i innych członków misji, a jeśli szczęście im dopisze, to faktycznie odkryją wspaniałą świątynię, w istnienie której wątpiono.

Scenariusz przewidziany jest do rozegrania w ciągu ok. 3-4 sesji.

Tło historyczne

W 1798 roku do Egiptu dotarły francuskie oddziały Bonapartego. Opanowanie Egiptu, pozostającego prowincją Imperium Osmańskiego, miało otworzyć Francuzom lądową drogę do Indii. Te zaś były niezwykle ważną kolonią Anglików, której utrata zachwiałaby potęgą Albionu. Podbicie kraju faraonów okazało się jednak trudniejsze niż przewidywano. Francuzi muszą mierzyć się z mamelukami, którzy nie chcą oddawać władzy, oddziałami tureckimi, beduińskimi plemionami oraz brytyjskimi dywersantami i marynarzami. Wyzwaniem jest również klimat i przyroda. Pustynia i skwar to piekło dla paryskich mieszczuchów i podwarszawskich chłopów. W szeregach armii francuskiej znajdowała się grupa polskich oficerów, a zapewne i żołnierzy – uchodźców z rozebranej Rzeczypospolitej.

Rozgrzewka

Wiarusi są w Egipcie od dłuższego czasu. Można ich zapytać, jakie zadania wypełniali, gdzie już byli, kogo poznali, co im się w tej krainie podoba, a co im nie odpowiada. Przede wszystkim należy zaś ustalić, jaki występki wobec służby popełnili.

Przyczyny uwięzienia

Każdy z graczy rzuca 2k6 a MG odczytuje wynik. Prosi graczy by stworzyli historię tego zdarzenia.

1. ...
2. Zejście z warty
3. Niesubordynacja wobec oficera w czasie służby w garnizonie
4. Pijaństwo
5. Wszczęcie bójki z towarzyszami
6. Burda na ulicach Kairu - skrzywdzenie mieszkańców
7. Skandaliczne zachowanie w domu uciech
8. Kradzież
9. Tchórzostwo na polu walki
10. Sianie defetystycznych nastrojów
11. Korespondencja z wrogiem celem ucieczki z Egiptu
12. Niewinny - wrobienie



Zawiązanie akcji

Jak spotykają się Wiarusi i co ich przekona do wzięcia udziału w Misji?

Wiarusi rozpoczynają grę w **Więzieniu**, na które wybrano pałac zamożnego mameluka zbiegłego z Kairu. Mogą zostać doprowadzeni z aresztu po tym jak sąd wojskowy zbadał ich sprawy i wydał wyrok - każdy dostał co najmniej kilka tygodni lub miesięcy odsiadki.

Droga pod strażą wiedzie uliczkami Kairu z aresztu do Więzienia. Mogą wówczas nawiązać ze sobą pierwszy kontakt (lub rozpoznać się, jeśli wcześniej przeżyli wspólne Misje).

Rewizja

Wiarusi pozostawili już w areszcie swoje wojskowe wyposażenie. Odbiorą je po wyjściu z Więzienia. Przed wejściem do niego odbędzie się jeszcze jedna rewizja. Wiarusom odebrane zostaną niebezpieczne przedmioty (chyba, że je ukryją - przeciwstawny Test Skupienia ze strażnikiem) a inne zostaną im pozostawione (ubrania, bielizna, przedmioty codzienne, pamiątki).



Tajemne tło Misji

Pod nieobecność Napoleona, który utknął z armią w Syrii, gubernator Kairu sprawuje wszechmocną władzę. Aktualnie wdał się w romans z żoną archeologa. Napoleon wymusił na oficerach i żołnierzach utrzymanie moralnej dyscypliny by nie gorszyć muzułmanów. Wierzy bowiem, że przekona ich, że Francuzi też żyją godnie i w poszanowaniu rodziny. Gubernator nie może więc obnosić się ze swoim afektem, ani odbić ukochanej uczonemu. Musi się go pozbyć w „białych rękawiczkach”. Organizuje ekspedycję, podczas której archeolog ma zginąć. Nikt nie może jednak powiązać wypadku z gubernatorem – to byłby koniec jego kariery. Gubernator dowiedział się od żony archeologa, że marzeniem badacza jest odkrycie tajemniczej świątyni skrytej w piaskach Sahary. Wedle opinii innych historyków świątynia nie istnieje. Gubernator nieoczekiwanie ogłasza organizację ekspedycji, którą pokierować ma mąż jego kochanki. Do spisku angażuje człowieka, który winny jest mu przysługę, a który ma dopilnować by nikt nie przeżył wyprawy.

Celem wyprawy jest **świątynia Serket**, egipskiej bogini zdrowia. Wedle hipotezy archeologa, w jej wnętrzu można odkryć stele pokryte hieroglifami. Zawierają one wiedzę o sposobach na ludzką nieśmiertelność, a przynajmniej na zwalczanie najpoważniejszych chorób, z którymi borykali się już poddani faraonów. Odczytanie hieroglifów pozwoliłoby wybrańcom żyć dłużej, a rannym na polu walki wracać do zdrowia. Ponadto wpłynęłoby to na odwagę na polu walki, a wówczas Francja byłaby niezwyciężona. Archeolog poszukuje jej zarówno dla własnej chwały, jak i dla pomnożenia siły ojczyzny.

Istnienie tej świątyni, a zwłaszcza artefaktów zawierających taką wiedzę jest powszechnie wykpiwane. Jednak świątynia istnieje naprawdę, lecz jej lokalizacja jest pilnie strzeżona przez nieliczne grono **wyznawców dawnych bogów**.

Przebieg gry

- Rozgrzewka z wybraniem przewiny
- Więzienie i rekrutacja na wyprawę
- Kair i przygotowania do wyprawy
- Rejs Nilem i wypadki (Atak hipopotamów, Wioska trędowatych, Wyspa Krokodyli)
- Przystań, zniszczenie łodzi i zasadzka Mameluków w kanionie
- Marsz przez pustynię i osada pogan
- Świątynia
- Epilog

Fracje i Postacie

Francuscy wojskowi

GUBERNATOR KAIRU Martin Dupuy - trzydziestoparolatek, ambitny pedant, pragnący zadziwić cesarza i całą Francję tym, w jak wzorowy sposób zarządza okupowanym miastem. Dlatego też wymaga od żołnierzy wiele, organizuje częste manewry, ćwiczenia, podwójne warty, karze za nawet drobne wykroczenia, czego doświadczyli Wiarusi. W ostatnich tygodniach jego rygor nieco zelżał, co niektórzy tłumaczą nową miłością gubernatora. Tylko nieliczni wiedzą, że chodzi o młodziutką **Juliettę Denon**, żonę archeologa. To gubernator jest inicjatorem ekspedycji, podczas której archeolog ma stracić życie.

KAPITAN WIĘZIENIA kapitan Clement Girard – uzależniony od opium, niedbały o służbę, skorumpowany, przeniesiony na to stanowisko ze względu na dawne zasługi dla Rewolucji. Gdyby nie bohaterska postawa w pierwszych bitwach 1792 roku, zostałby zdegradowany lub nawet rozstrzelany. Protegowani przyjaciele zadbali jednak by zamiast tego pełnił nudną służbę nadzorca więzienia. W

zamian za kolejne dawki narkotyku przymyka oko na niesprawiedliwości i przemoc dziejącą się w więzieniu.



DOWÓDCA ESKORTY kapitan Huzarów Alphonse

Daladier – rudowłosy Paryżanin, chciwiec, birbant i nicpoń, który w pierwszych latach Rewolucji został wciągnięty w rojalistyczny spisek. Od szafotu ocalił go Gubernator, wówczas ważny pułkownik, który jeszcze w czasach Wielkiego Terroru stworzył w ten sposób wiernych sobie akolitów do najróżniejszych posług. Tym razem otrzymał od swojego „patrona” wyjątkowo niewdzięczne zadanie. Ma zgubić ekspedycję. Może to zrobić na różne sposoby. Nie

dba o wyprawę. Nie interweniuje podczas kryzysów. Lekceważąco podchodzi do spraw bezpieczeństwa i dyscypliny. Na wyprawę dobrał swoich 8 zaufanych żołnierzy i porucznika, którego nadgorliwość irytuje. Ma zamiar pozbyć się i jego. Pogardza piechurami i lokalnymi żołnierzami. Panicznie boi się jednak śmierci oraz samotności.

Ty umrzesz dzisiaj, ale ja jutro

ZASTĘPCA DOWÓDCY ESKORTY porucznik Huzarów

Sebastian Touron młody Burgundczyk, który został przydzielony do szwadronu Daladiera dwa tygodnie temu. Egipt to jego pierwsza kampania, nie wahał jeszcze prochu. Uboga rodzina sporo wydała na ulokowanie syna w tak prestiżowym regimencie. Jako jedyny z Huzarów nie jest też wtajemniczony w prawdziwy cel Wyprawy. Odróżnia się więc od nich poczuciem obowiązków, potrzebą wykonywania wszystkiego regulaminowo i dbania o porządek. Spotyka się to z kpinami kawalerzystów, na które kilkakrotnie skarżył się kapitanowi.



Zainteresowany historią, korzysta z okazji by poszerzyć swoją

7

Kwestia zaufania

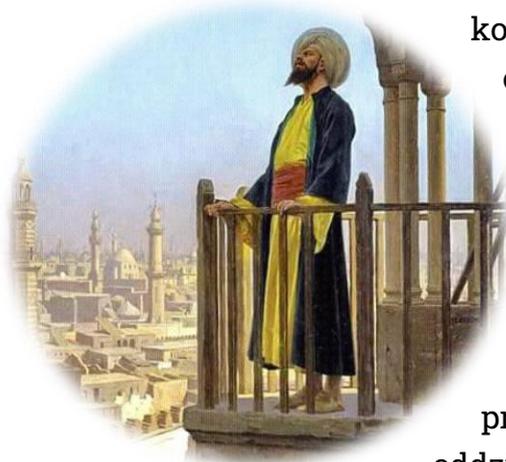
Wiarusi. Gra RPG

wiedzę wdając się w rozmowy z Denonem, Boi się, że nie podoła służbie, martwi się czy wykaże się odwagą na polu bitwy. Nie chce zawieść rodziców.

Wedle regulaminu, w rzędzie powinno być 8 namiotów

Egipscy wojskowi i załoga

DOWÓDCA EGIPSKICH REKRUTÓW – Sierżant Zaid Ali – trzydziestolatek, żółtodziób, wybrany na stanowisko dowódcy kompanii tylko z powodów politycznych, jego ojciec przekonał do poparcia Francuzów grono mieszkańców jednej z większych dzielnic Kairu. Ali cierpi na krótkowzroczność, ma jednak mocny głos, jeszcze do niedawna piastował zaszczytną godność muezzina. Wśród jego podwładnych są dalecy kuzyni i sąsiedzi z dzielnicy. Po krótkim przeszkoleniu, w dniu przysięgi pomocniczych oddziałów egipskich, ich matki i ojcowie błagali Aliego by dbał o nich i przyprowadził ich z powrotem żywych. Czuje się odpowiedzialny za ich los.



Trzydziestu jego piechurów ma średnio po 16-18 lat i wywodzą się z rzemieślniczej dzielnicy. Ich przeszkolenie trwało jedynie dwa tygodnie, w czasie którego poznali obsługę karabinu i kilka podstawowych komend. Planowano wykorzystywanie ich do pilnowania magazynów, nikt nie sądził, że mogliby tak szybko wziąć udział w boju. Prawie nikt z nich nie opuszczał nigdy Kairu. Dla wielu jest to więc przygoda życia.

STARSZY TRAGARZY Tarik Hassan - Egipcjanin – pięćdziesięciolatek cieszący się szacunkiem tragarzy, nazywany Wujkiem Tarikiem, zna doskonale Nil oraz wiele miast leżących nad nim. Pracował już z cudzoziemcami w przyszłości i wie, czego mogą oczekiwać bogaci Europejczycy. Swoich ludzi trzyma surową ręką. Wie, że przyroda to największa niewiadoma podczas każdej wyprawy w

głąb Egiptu. Cierpi na silne ataki bólu głowy, po których na kilka godzin potrafi stracić pamięć.

Wśród tragarzy jest **AGENT EGIPSKIEGO BRACTWA**, który dowiedział się o celu wyprawy ARCHEOLOGA. Przedstawia się jako **Muabik**, lecz jego współwyznawcy nazywają go Hatemu. To na pozór zwyczajny mężczyzna z niezwykle czarnymi włosami i brwiami, który za wszelką cenę stara się upodobnić do pozostałych Egipcjan. Wprawni znawcy ludzkiej antropologii mogą w nim rozpoznać Beduina. Dokładna obserwacja może pozwolić odkryć, że przy prawym uchu ma niewielki tatuaż ze starożytnym symbolem Anch. Podczas muzułmańskich modlitw zawsze palcem dotyka tego miejsca – to gest przebłagania Bogów za bałwochwalcze zwracanie się do Allacha. Jego zadaniem jest niedopuszczenie do odkrycia świątyni – nie wie jednak, że ekspedycja ma zostać zgubiona przez samych Francuzów. Pod szatami nosi niewielki chepesz – sierpowaty miecz starożytnych Egipcjan.



Badacze i rodzina

ARCHEOLOG Dominique Vivant Denon - blisko pięćdziesięcioletni mężczyzna, wyglądający na starszego, a na pewno słabszego, niż powinien w swoim wieku. Pracowity aż do przesady, pochłonięty niemal w zupełności swoją dziedziną nauki, w transie pracy potrafi zapomnieć nawet o rodzinie. Już we Francji zajmował się tajemniczymi świątyniami, które miały zostać celowo skryte przez kapłanów przed Grekami i Rzymianami. W Kairze zakupił od greckiego kupca fragment mapy, który upewnił go, że świątynia istnieje. Zna język arabski i koptyjski.

Zaniedbał żonę, która wdała się w romans z Gubernatorem. To zapewne ona podsunęła pomysł oddalenia z



Kairu swojego męża. Gubernator zaś pomysł podchwycił, ale bez wiedzy Julietty zamienił go w "egzekucję" w białych rękawiczkach.

Ma syna z pierwszego małżeństwa, którego zabiera na Wyprawę.

ŻONA Juliette Denon

Dużo młodsza od swojego męża piękna Francuzka z dobrego domu. To za pieniądze z jej posagu Denon mógł prowadzić swoje studia i kwerendy na terenie całej Francji. Podczas licznych nieobecności małżonka, samotna kobieta kilkakrotnie szukała pocieszenia w ramionach paryskich kadetów i uniwersyteckich asystentów. Teraz w Kairze poczuła prawdziwą miłość do szarmanckiego i władczego Gubernatora. To ona opowiedziała mu o marzeniach męża i badaniach na temat świątyni. Cieszy się, że jej kochanek zorganizował ekspedycję, na którą wyśle jej męża. Nie podejrzewa jednak, że Gubernator zaplanował tak okrutny jej finał.

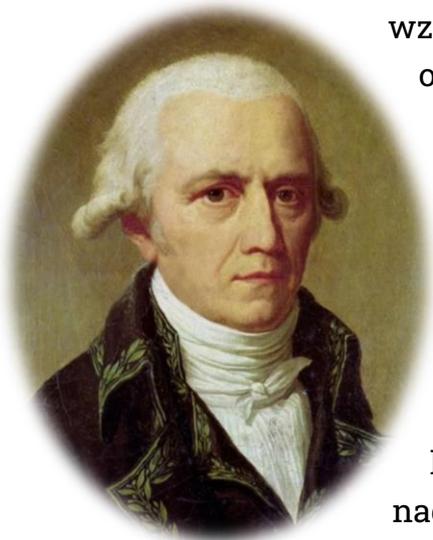


Miłość to pustynny żar

SYN (z pierwszego małżeństwa) August Denon - wściekły, zawstydzony, domyśla się, że ojciec jest zdradzany, próbuje to delikatnie zasugerować, ale ten nie chce go słuchać. Skonfliktowany z macochą. Chciałby być bardziej męski, żałuje, że nie jest wojskowym albo oficerem. Obiecuje sobie, że wykaże się w jakiś sposób na Wyprawie. Interesuje się medycyną i chorobami zakaźnymi.



BOTANIK Francois Blanchet – sześćdziesięcioletni badacz fauny i flory obszarów nadmorskich. Bardziej teoretyk niż praktyk, ze



względu na swój wiek i kilka starczych schorzeń w ostatnich latach przedkładał prace w laboratorium nad osobiste zbieranie okazów. Jego drugą pasją jest polityka, jeszcze w Paryżu angażował się w prace kodyfikacyjne działalności uniwersytetów. W Kairze swoje poglądy na temat nieudolności i niegospodarności Instytutu Egipskiego wyrażał bardzo głośno, czym naraził się aktualnemu prezesowi, przyjacielowi Gubernatora. Wysłał nawet kilka listów do Napoleona, w których opisał nadużycia. Nie rozumie dlaczego został oddelegowany

do tej ekspedycji w głąb kraju. Z czasem dociera do niego, że w ten sposób prezes Instytutu oddalił od miasta swojego krytyka. Ma bardzo racjonalne poglądy i trzeźwy umysł. Nie zna zbyt dobrze Denona, ale powątpiewa w istnienie tak opisanej świątyni. Ma ogromne poczucie humoru, uwielbia płatać figle przyjaciom. Nie liczy się z pieniędzmi, pochodzi z bogatej rodziny.

I. WIĘZIENIE

Wiarusi powinni spędzić tu 1 lub 2 dni

Znaczenie dla scenariusza: pobyt w więzieniu to zarówno szansa na integrację Wiarusów ze sobą, jak i przede wszystkim postawienie ich w bardzo niekomfortowej sytuacji. Powinni poczuć, że odsiadka nie tylko utrudni im dalszą karierę, ale będzie też doświadczeniem bardzo nieprzyjemnym. Doświadczą tego osobiście gdy zetkną się z ludźmi Bernarda. W więzieniu także ostatecznie zostanie im zaproponowana misja, którą mogą szybciej odkupić winy i odzyskać wolność.

Plan więzienia

Więzienie zostało utworzone w pałacu zamożnego mameluckiego beja, który zbiegł z Kairu w przeddzień wkroczenia Francuzów. Dzięki licznej służbie mógł

wywieźć znaczącą część swojego dobytku, wciąż jednak w niektórych pomieszczeniach znajdują się podstawowe i mniej zbytkowe meble i narzędzia. Pałac ma dwie kondygnacje. Wiedzie do niego duża, żelazna, dwuskrzydłowa brama. Budynek otacza spory dziedziniec, który przez większą część dnia pozostaje w słońcu. W budynku znajduje się niewiele okien, więc światło do pomieszczeń wpada głównie z dziedzińca.

Parter

Główna brama prowadzi do zasłanego słomą **przedsionka**, w którym Francuzi urządzili stajnię i wozownię. Znajduje się tam kilka koni i mułów. Dalej jest przejście prowadzące do lewego skrzydła kompleksu przeznaczonego na część socjalną strażników. W przebitych i w ten sposób połączonych ze sobą pomieszczeniach urządzono kuchnię, jadalnię oraz skład zapasów. Po prawej stronie przedsionka w pomieszczeniu, w którym kiedyś mieszkała służba zakwaterowani są strażnicy (**wartownia**). Zazwyczaj znajduje się tam pięciu żołnierzy, którzy przez wybite okienko mają wgląd w to co dzieje się na dziedzińcu. Okienko to zamykane jest drewnianą okiennicą od wewnątrz.

Z przedsionka na **dziedziniec** prowadzi przepysznie zdobiony arabską portal, w który wprawiona została potężna krata. Dziedziniec ma plan prostokąta o wymiarach ok. 10 na 15 metrów. Wokół niego znajdują się podcienia z kolumnami, które wspierają balkon pierwszego piętra. Najważniejszym miejscem jest **studnia**, która zapewnia osadzonym wodę. Nigdzie jednak nie widać wiadra do czerpania. Dziedziniec zasłany jest resztkami rozbitych mebli, fragmentami potłuczonych naczyń i brudnymi tkaninami – śladami przeprowadzonej tu grabieży. Oprócz tego na dziedzińcu rozparte są płachty namiotowe, które zapewniają w kilku miejscach cień. Na lewo od krata znajdują się **schody** prowadzące na piętro. W podcieniach znajdują się wejścia – przez portale bez drzwi – do **czterech pomieszczeń**. Pierwsze po prawej zasłane jest brudnymi siennikami. Nocuje w nim stłoczona większość skazanych. Tam przez dzień leżą chorzy. Pojedyncze sienniki znajdują się też w podcieniach. Pozostałe trzy pomieszczenia są ze sobą połączone i stanowiły kiedyś miejsce spotkań właściciela z przyjaciółmi i klientami. Obecnie zostały zajęte przez Bernarda i jego ludzi, do których nie może wejść nikt spoza bandy. To tam trzymane jest jedyne wiadro. Znajdujące się tam dodatkowe schody zostały zatarasowane meblami u wylotu na piętro przez strażników. Ich sforsowanie wymaga Testu Krzepy a przejściu się niewielkiej osoby Testu Skupienia.



Parter

Piętro

Za panowania mameluków piętro pałacu było częścią prywatną, nikt spoza rodziny i najbliższej służby nie mógł tam wejść. Lewe skrzydło przeznaczone było na **harem** dla kobiecej części rodziny, a prawe dla mężczyzn. Obecnie całe piętro zostało przeznaczone dla nielicznej załogi więzienia. Okalający dziedziniec **balkon** jest miejscem, na którym od czasu do czasu pojawia się wartownik. Z balkonów – podobnie jak z podcieni na parterze – można wejść do poszczególnych pokoi. Cały dawny harem zajął Kapitan Girard, z którego – ze względu na uzależnienie od opium – wychodzi bardzo rzadko. W **pokoju dziennym**, w którym kiedyś pan domu raczył się kawą, tytoniem lub studiował pisma, znajdują się dwa **balkony** wychodzące na główną ulicę.



Piętro

Relacje w więzieniu

W więzieniu panuje zaduch, upał, choroby i dokuczające wszystkim owady. Chociaż teoretycznie straż powinna pilnować porządku i interweniować podczas bójek, to wykształcił się patologiczny system. Parter rządzi się sam prawem silniejszego egzekwowanym przez trzymającą władzę bandę Bernarda. Chroniący się w cieniu – dosłownie i w przenośni – żołnierze nie wchodzą mu w paradę. Zapewnił bowiem, że nikt nie spróbuje ucieczki i sam zajmie się dystrybucją żywności oraz wody. Bernard wykorzystuje ten układ do terroryzowania słabszych, wymuszania na nich licznych przysług, oddawania znacznej części pożywienia oraz podbudowywania sobie własnego ego.

Straż pełni grupa kilkunastu żołnierzy, znudzonych, niekiedy lżej rannych lub chorych. Dowodzi nią **kapitan Clement Girard**, który jest uzależniony od opium. Zazwyczaj pogrążony jest w letargu w swoim gabinecie na piętrze. Jego podwładni dostarczają mu opium w zamian za spokój. Dzięki temu – i w porozumieniu z Bernardem – część z nich może opuszczać placówkę i zażywać

relaksu w okolicznych kafanach i domach uciech. Chociaż więc wedle regulaminu zawsze połowa straży powinna trzymać wartę, to w praktyce pod bronią znajduje się 4-5 ludzi. Jeden stoi na warcie przed główną bramą, dwóch gra w karty w wartowni (obok śpi kilku żołnierzy) a dwóch kolejnych dozoruje, w którymś z pomieszczeń na piętrze. Co pół godziny jeden z nich robi obchód wzdłuż balkonów. Żołnierze nie interweniują gdy ktoś psychicznie czy fizycznie znęca się nad współwięźniem. Zareagują dopiero gdy komuś grozić będzie śmierć. Kapitan musi bowiem co tydzień raportować liczbę osadzonych i zgonów. Liczby muszą się zgadzać.

Bernard "Wielki" - bosman, wyżywa się na szczurach lądowych, którzy według niego nie wiedzą co to prawdziwy bój. Robił przekręty na zaopatrzeniu, wyprzedził w porcie w Aleksandrii proch, kule kupcom greckim i Beduinom. Okręt „Timoleon”, na którym służył został przez to niemal zniszczony pod Abukirem. Aby zatuszować sprawę próbował w krytycznym momencie bitwy podnieść bunt i uciekać. Został po klęsce złapany, osądzony i skazany póki co na więzienie w Kairze (potem na galery na 5 lat). Rządzi więzieniem i terroryzuje słabszych.



W jego bandzie jest grupa 5 marynarzy z okrętu "Timoleon", 5 kanonierów z innych okrętów i kilku zdegradowanych, zdemoralizowanych żołdaków. Nie wchodzą w drogę strażnikom - ci zaś nie reagują.

Oprócz tego w więzieniu przebywa ok. 30 innych żołnierzy, często chorych, rannych, zdemoralizowanych, oskarżonych o dezercję oraz objawiających choroby psychiczne. Około 10 trzyma się jako tako na nogach i stara się nie podpaść Bernardowi.

Raz dziennie przynoszone jest jedzenie. Strażnicy stawiają miskę z kuskusem i kosz z warzywami wraz z ugotowanym bobem. Większość z tego zabierają ludzie Bernarda, a właściwie zmuszani są do tego sami więźniowie. Nadpsute papryki i pomidory pozostawiane są słabszym.

Trzy razy dziennie ludzie Bernarda przywołują więźnia by napełnił wiadro ze studni. Tylko raz woda trafia do drewnianego koryta w podcieniach, z którego pić mogą pozostali. To raptem 20 litrów na dobę dla 30 ludzi!

Jak banda Bernarda terroryzuje więźniów - przykładowe sceny, które mogą obserwować Wiarusi i w nich wziąć udział :

- Dwóch marynarzy wywleka jednego z żołnierzy na środek, na słońce i go przywiązuje plecami do powalonej kolumny – doskwiera mu żar, skwar, ryzyko udaru. Każą mu przyznać się gdzie są franki, które niby ukradł Bernardowi.
- Inni wywlekają z grupy żołnierza i na oczach wszystkich wyrywają mu srebrny ząb.
- Gdy do więzienia wtrącony jest kolejny skazaniec od razu go obskakują i okradają.
- Robią „nalot” na jedyne pomieszczenie skazanych i robią w nim przeszukanie wywlekając na dziedziniec wszystkie sienniki i przedmioty prywatne.
- W południe przewracają koryto i wylewają całą wodę, która powinna starczyć do następnego poranka.
- Jeden z „dobrych” wyciąga zachomikowaną manierkę - woda z winem..... czy pozostali zauważą?
- Bernard nudzi się, wybiera dwóch więźniów i każe im się bić dla uciechy obiecując zwycięskiemu soczystego arbuza.
- Łotry Bernarda straszą wszystkich, że wieczorem urządza sobie łowy i zabawę - panuje atmosfera lęku i wyczekiwania na wieczór

Wiarusi powinni nieco zaaklimatyzować się w Więzieniu, przeżyć kilka nieprzyjemnych upokorzeń, zawiązać drobne znajomości i poczuć grozę jaka wiąże się ze spędzeniem tu wielu tygodni. MG może przetrzymać z ww. przygodami Wiarusów 1-2 doby.

Kluczowa scena: wieczorem któregoś dnia Wiarusi powinni stoczyć bójkę z bandą Bernarda. Powodem do niej może być któraś z powyższych scen lub w ostateczności jakiś zdesperowany więzień - **kapral Malaparte** - w akcji desperacji rzuca się na Bernarda. W ostateczności łotry same zaczepiają Wiarusów i wymuszają ich reakcje.

W kulminacyjnym momencie bójki na dziedziniec wkracza **oficer huzarów w asyście kawalerzystów - kapitan Alphonse Daladier**. Biję brawa zwycięskim i wskazuje na tych, którzy bili się najdzielniej (w tym na Wiarusów, Bernarda oraz kilku innych łotrów). Ogłasza, że chętni mogą dołączyć do ważnej **Wyprawy**. Jej uczestnicy otrzymają pełną amnestię, zostaną im przywrócone stopnie wojskowe, a może nawet przysłużą się Francji i zasłużą na awans. Ponadto każdy otrzyma 30 franków. Wróci po nich jutro. Teraz niech odpoczną. Poleca strażnikom by Wybranych ulokować w wygodniejszej sali na piętrze i wypuścić ich. Dowodzący strażnikami stwierdza, że do wypuszczenia potrzebuje podpisu kapitana Girarda, który jest....nieprzytomny (opium). Obudzi się pewnie rano.

Emocje: Wiarusi powinni czuć satysfakcję z pokonania (lub przynajmniej dzielnego wytrwania) Bernarda i jego ludzi. Ci ostatni pałają żądzą zemsty za upokorzenie ("jakieś chłystki spuściły nam lanie"). Wizja wspólnej wyprawy może napawać lękiem.

II. KAIR



Na drugi dzień do Więzienia przybywa **porucznik Sebastian Tournon**, zastępca kapitana Daladiera. Jego zadaniem jest dopilnowanie zwolnienia Wiarusów i pozostałych wybranych. Czuwa nad zwrotem ich przedmiotów. Gromadzi ich przed bramą Więzienia, przedstawia się i wydaje kilka poleceń.

*Jest południe. O zmierzchu macie zameldować się w **Porcie**. Znajdziecie tam mnie lub kapitana Daladiera. Wcześniej jednak musicie wykonać kilka poleceń. Jeśli uwiniecie się z nimi sprawnie, to zostanie Wam kilka godzin na przygotowania, odpoczynek lub drobne uciechy. Możecie się sami podzielić.*

Zostawiam Wam tego oto dzielnego osiołka z dwukólką. Macie również po 2 franki zaliczki. Proszę o pokwitowanie tu...

Zadania do wykonania w ciągu dnia

1. Dotrzeć do domu, który zajmuje **archeolog Dominique Vivant Denon** i pomóc mu w załadunku bagaży na wyprawę.
2. Odszukać archeologa, gdyby go nie było w domu, i doprowadzić do zmierzchu do Portu (może przebywać w **Instytucie Egipskim**).
3. Przetransportować ekwipunek archeologiczny (narzędzia pomiarowe, łopaty, kilofy, drabiny, etc.) z **Wykopalisk** do Portu.
4. Odebrać zamówiony prowiant z suku (stragan **kupca Abdulhamida**) i dostarczyć go do Portu.
5. Ponadto każdy Wiarus powinien odebrać swoje wyposażenie bojowe i broń z koszar, które mieszczą się przy **Placu Ezbekija**. Zostały tam odesłane z aresztu.

Bernard i jego łotry nie są zainteresowane pomocą. Najchętniej nie zajmą się niczym, zrzucając wszystkie obowiązki na Wiarusów. Możliwe są - wulgarne - negocjacje, zastraszanie lub próba wykorzystania hierarchii wojskowej.

Przeciwstawny Test Subordynacji.

Najstarszy stopniem Wiarus rzuca Siła woli + Dowodzenie. Bernard rzuca 5 kośćmi. Każdy Sukces więcej po stronie Wiarusów pozwala pozbyć się jednego zadania na rzecz Bernarda. Wszystkie pozostałe powinni wypełnić Wiarusi.

Dodatkowe atrakcje i wydarzenia na ulicach Kairu

1. **Prywatne sprawy do załatwienia** (powiązane z historią Wiarusów) - np. dług do spłacenia lub wyegzekwowania, spotkanie z ukochaną,
2. **Zatargi z mieszkańcami** - np. Wiarus pada ofiarą kieszonkowca (ulicznego chłopca, za którym można puścić się w pogoń), osioł Wiarusów wyrządza szkodę na targowisku, Wiarusi nie zachowywali się pokornie gdy natrafili na kroczący orszak żałobników w trakcie pogrzebu, itd.
3. **Miejsca do odwiedzenia**, w których Wiarusi mogą odpocząć oraz przede wszystkim zdobyć informacje (nie wprost dotyczące Wyprawy):

- a. **Kafana** – za pół franka można wypić dobrą kawę i zjeść kilka słodkości z miodu, orzechów, migdałów i suszonych owoców. Rozpolitykowani miejscowi mężczyźni wymieniają się plotkami o niepowodzeniach Napoleona w Syrii i ostatnich zarządzeniach Gubernatora, który już mniej niż wcześniej wtrąca się w handel i zwyczaje muzułmanów.
- b. **Palarnia haszyszu** - można spróbować tego narkotyku (redukuje do 0 Poziom Wzburzenia) za 3 franki. Przy skrytym w rogu stoliku siedzi po turecku **kapitan Clement Girard** - przełożony Więzienia. Jest już w lekkim amoku, ale chyba stać go było dziś tylko na niewielką dawkę opium. W zamian za zakup dodatkowej porcji narkotyku jest gotów udzielić odpowiedzi na jakieś pytanie (np.
- Kim jest Daladier - *nie wiem, chyba przyjaźni się z samym gubernatorem. Nie będę więc mu się sprzeciwiał.*
 - Kim jest Bernard – *zdrajca i złodziej. Ale ja go rozumiem nawet. On ceni sobie życie. Po co tu umierać?*
 - Dlaczego werbowano ludzi w więzieniu – (za 2 Dokonania) *bo Was nie szkoda łachmaniarze. Zresztą i tak nikt się Was nie doliczy. Wpisałem Was do księgi zgonów z datą z przyszłego piątku.*
- c. **Dom Uciech "Trzy Kobry"** - można tam dostrzec huzarów, którzy towarzyszyli Daladierowi. Mają sporo pieniędzy. Właściwie zawłaszczyli lokal.
- Podśluchiwanie - *Szykuje się prosta misja, po której będziemy mogli spędzić w takich warunkach i miesiąc.*
 - Zaczepienie, rozmowa - zbywają Wiarusów, nie są zainteresowani brataniem się z "więźniami". Jedyne jeśli wśród Wiarusów będzie Huzar, to na osobności mogą mu szepnąć słówko: *uważaj na siebie, a najlepiej spieprzaj!*
- d. **Łaźnia** (hammam) - za pół franka można wziąć kąpiel, a za franka zlecić wyczyszczenie munduru i bielizny. Starzy Egipcjanie dyskutują o ich synach wcielonych do wojsk posiłkowych - Napoleon obiecał, że będą jedynie strzec porządku w Kairze, że ich nigdzie na żadną wojnę nie wyślą, są młodzi, niewyszkoleni, chorzy - a teraz ponoć kazano im się gotować do jakiejś wyprawy.
- e. **Meczet** – w czasie nabożeństwa wstęp dla niewiernych jest wzbroniony. Jeśli Wiarusi będą zaintrygowani tym, co dzieje się

wewnątrz podczas modłów, to okoliczni mieszkańcy spróbują zatarasować wejście. Łatwo o tumult w tej sytuacji. Gdy nie ma nabożeństwa, Wiarusi mogą za franka poprosić o oprowadzenie po dziedzińcu i wnętrzu meczetu. Mogą wówczas zdobyć podstawowe informacje o teologii i praktykach muzułmanów, które przydadzą się w kontaktach z uczestnikami Wyprawy.

- f. **Plac Ezbekija** - koszary francuskich pułków, które mieszczą się w pałacach mameluków. Można tam odebrać broń i wyposażenie oraz zdobyć nieco informacji o aktualnej sytuacji w Egipcie.
- Napoleon utknął z armią w Syrii, prędko nie wróci, może nawet zostanie tam rozbity? Wojsko pozostałe w Kairze nie jest zadowolone.
 - Gubernator w ostatnim czasie jest mniej uciążliwy, ma nową kochankę, po którą posyła swoich zaufanych adiutantów.
 - Egipskie wojska posiłkowe to póki co zbieranina obdartych, głupich i tchórzliwych wieśniaków. Nie wiem, ile czasu trzeba by ich jeszcze szkolić by nadawali się do walki.
 - Na południe od Kairu znów pojawili się mamelucy, którzy rozbili ostatnio kilka mniejszych francuskich patroli.



Czas: Wiarusi mają na wykonanie zadań około 8 godzin. Można narysować prosty zegar ze wskazówką na godzinie 12:00 i wskazać na godzinę 20:00 (zmiersch). W trakcie przygód w Kairze polecamy zamalowywać kolejne części zegara wskazując na upływ czasu.

Dom archeologa Denona - pomoc z bagażami

Kluczowe elementy: spotkanie z żoną Denona (podejrzenia o zdradę) i jego synem.

Dom znajduje się na bulwarze nieopodal Nilu w dzielnicy, w której zamieszkiwali jeszcze przed inwazją europejscy dyplomaci, kupcy, podróżnicy. Teraz sprowadziło się tam dodatkowo sporo badaczy oraz wyższych oficerów. Dom otoczony jest murem z bramą. Za nim kryje się niewielki ogród, który trzeba przejść by dotrzeć do piętrowego budynku.

Gdy Wiarusi docierają pod bramę zauważają powóz w stylu europejskim (jak on się zmieści na tych krętych uliczkach?). Gdy zbliżą się do drzwi domu zderzą się z **młodym oficerem ze sztabu gubernatora**. Zdany **Test Skupienia** pozwoli zauważyć, że oficer celowo odwracał i pochylał głowę by nie dać się rozpoznać. Zaczepiany odmawia rozmowy, informuje tylko, że pani Denon jest w środku.

W domu przebywa żona archeologa - pani **Juliette Denon** i **syn** Dominique'a z pierwszego małżeństwa - **August**. Pani Juliette jest w trakcie kłótni z pasierbem (*Nie Twoja sprawa. Za kogo Ty się masz?! Dorośniesz, to zrozumiesz, że za takie słowa wobec kobiety niejeden mężczyzna mógłby zabić!*). Gdy zauważy Wiarusów, chłodno się przywita (o ile wśród BG jest przynajmniej podoficer) i szybko opuści dom kierując się do czekającego wciąż powozu.

Syn informuje, że nie wie gdzie poszła macocha a ojca nie ma w domu. Pewnie jest w **Instytucie Egipskim** i jak zawsze wróci późną nocą. Nie ma głowy do rzeczy tak przyziemnych jak pakowanie bielizny do kufrów. Jego żona zrobiła to za niego - wskazuje na 2 kufry stojące blisko drzwi. Wiarusi mogą je zabrać. August niechętnie dopytuje skąd i o której wyrusza Wyprawa.

Instytut Egipski - znalezienie Denona

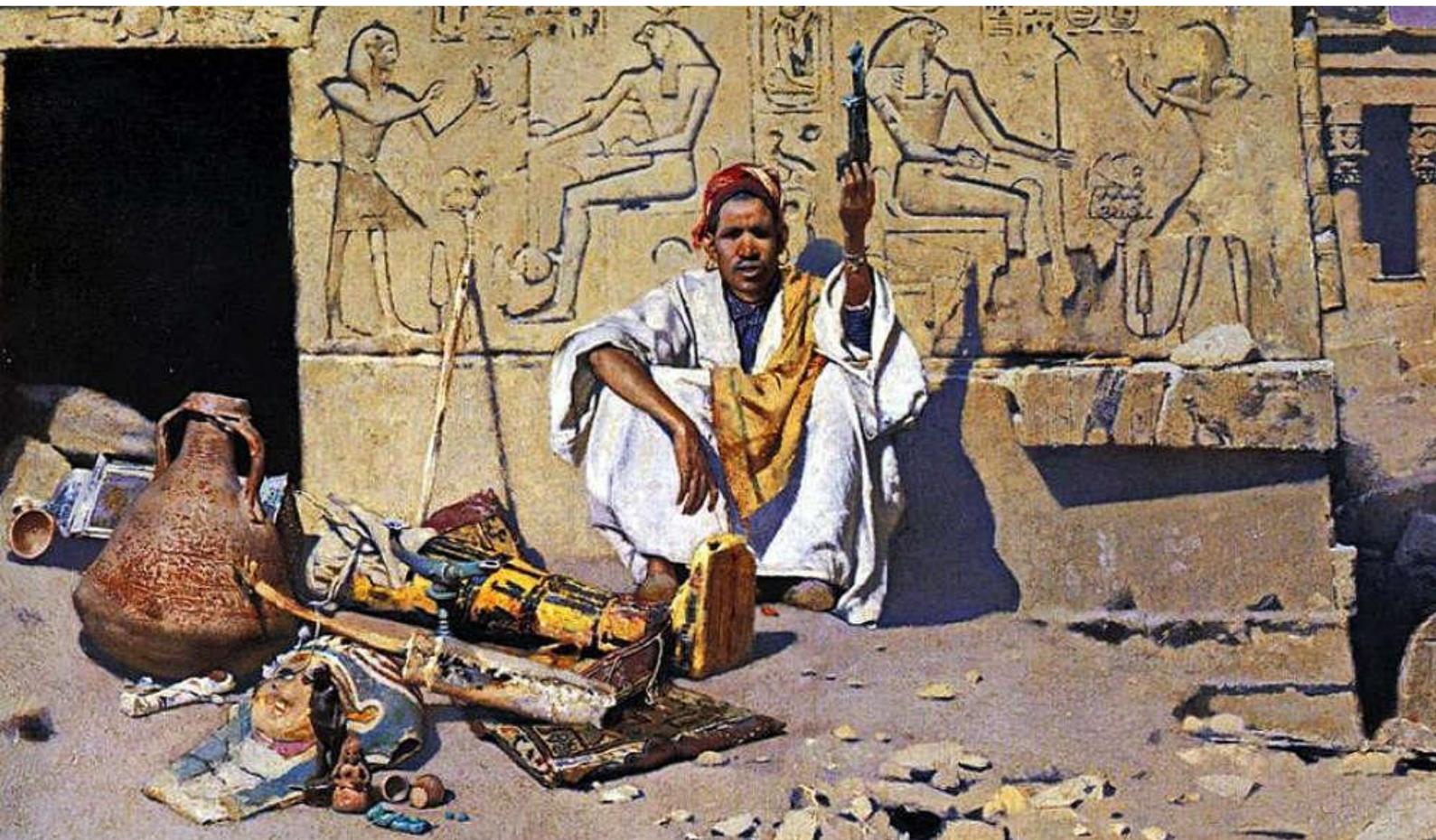
Kluczowe elementy: poznanie nastrojów badaczy (zawiść, niechęć i niezrozumienie sensu Wyprawy), opinie o Denonie (lekki wariat, bajdurzy o tajemniczej Świątyni), spotkanie z Denonem,

Ogromny pałac został zamieniony na ośrodek naukowy i dyskusyjny. W poszczególnych pomieszczeniach pracują matematycy, geografowie, historycy, językoznawcy, botanicy, geolodzy. Na dachu rozłożyli się astrologowie. W największej sali - audiencyjnej - organizowane są odczyty oraz narady badaczy. Codziennie od 16:00 ktoś dzieli się wynikami swoich badań.

Teraz trwa dyskusja na temat finansów Instytutu, a właściwie ogromnych braków. Botanik **Blanchet** zabiera głos i pyta, dlaczego w takich warunkach nagle organizowana jest Wyprawa Denona? *Przecież to szaleństwo. I to bardzo kosztowne szaleństwo! Jakim cudem ktoś [gubernator] wyraził zgodę na tak absurdalną Wyprawę?*

Wiarusi mogą zrozumieć, że Wyprawa nie ma akceptacji w środowisku badaczy. Są rozgoryczeni, że ich projekty i plany ekspedycji zostały wstrzymane lub odrzucone (brak środków, brak żołnierzy do eskorty), a Denon dostał nagle zgodę. Denon uchodzi za lekkiego wariata, odklejonego od rzeczywistości pochłoniętego poszukiwaniem jakiejś Świątyni Wiedzy. Badacze są też zdziwieni sukcesem archeologa. Wskazują, że w przeciwieństwie do nich Denon niechętnie brał udział w życiu towarzyskim garnizonu, nie pojawiał się często u Gubernatora, nie grywa z nim w karty. Jak to załatwić?

Denon ma swój mały gabinecik na piętrze. Nie odrywając się od ksiąg i rysunków wita się z Wiarusami. Obiecuje, że zjawi się na czas w Porcie (o zmierzchu). Jeśli Wiarusi pojawią się tu właśnie koło tej pory, to po ciężkich negocjacjach zgodzi się udać z nimi. Spakuje jeszcze kilka skrzyń z księgami i rulonów z mapami.



Wykopaliska - zabranie ekwipunku archeologicznego

Kluczowe elementy: odkrycie zatargu archeologa Biconta do Denona, zabranie starych i uszkodzonych narzędzi archeologicznych.

Na szczycie urwiska wznoszącym się nad Nilem znajduje się teren wykopalisk archeologicznych, które rozpoczęto, ale przerwano w ostatnich dniach na wieść o Wyprawie. Na terenie wykopalisk można spotkać innego **archeologa - Marcela Biconta**, który jest rozczarowany decyzją Gubernatora. Niechętnie przekazuje przygotowany ekwipunek. Schowany jest on w skrzyniach, które jego robotnicy wyciągają z dużego namiotu.

- *3 duże skrzynie, zgodnie z wytycznymi.*

Jeśli Wiarusi zechcą zajrzeć do środka, to odkryją, że skrzynie są w połowie puste, a znajdujący się tam sprzęt wygląda na mocno zużyty, niekompletny, zniszczony, itd. (**Test Rozumu**).

Zapytany o stan sprzętu Bicont odpowiada, że są to narzędzia, które wybrał sam **kapitan Daladier**. Był tu wczoraj i nadzorował jego pakowanie do skrzyń (**Test Skupienia** może wskazać, że nie widać próby okłamania Wiarusów). Jeśli Wiarusi będą się upierać, że sprzęt nie nadaje się do pracy, to po udanym **Teście Dowodzenia** (wszak badacze podporządkowani są armii) Bicont zgodzi się dołożyć zestaw do pomiaru wysokości w nowym etui i kilka drobiazgów.

Suk (targowisko) - odebranie prowiantu

Kluczowe elementy: wątpliwa reputacja handlarza Abdulhamida, odebranie prowiantu wątpliwej jakości na Wyprawę.

Targowisko tętni życiem o każdej porze dnia. Można tu znaleźć stoiska handlarzy owoców, warzyw, przypraw (te zapachy!), zwierząt, ryb, ale też tkanin, dywanów, biżuterii, mebli i naczyń. Część z nich znajduje się w krytej hali (najdroższe), inne w wolno stojących budach a nawet namiotach. Najsławniejszy kupcy czekają na klienta w podcieniach okolicznych domów lub siedząc bezpośrednio na ziemi wokół swoich towarów.

Łatwo odnaleźć **stragan Abdulhamida** - handlarza żywnością, który nie ma najlepszej reputacji. Jeśli Wiarusi będą o niego pytać, to spotkają się ze zdziwieniem (*A po co Wy, Francuzi go szukacie? Wy lubicie przecież dobrze zjeść*), a nawet troską (*Nie radzę u niego kupować, znam lepszych handlarzy bobu i melonów, choćby mój kuzyn Jusuf*).

Abdulhamid na widok mundurowych ożywia się, macha, woła Wiarusów.

- *To Wy od kapitana Daladiera? Mam wszystko. 30 kg warzyw, 30 kg owoców, 40 kg fasoli i bobu, 60 kg kuskusu. Bierzcie.*

Wskazuje na wiklinowe kosze z owocami i warzywami oraz worki z kuskusem, bobem i fasolą. Wzywa swojego młodego pomocnika by załadował zapasy na dwukółkę.

Jeśli Wiarusi chcieliby sprawdzić co jest w środku, to z wierzchu są porządne produkty - soczyste melony, piękne figi, pękate strączki fasoli. W środku produkty są już w gorszym stanie (popsute, małe, nadgniłe), a na dnie kamienie i piasek. Sprawdzenie tego wymagałoby jednak wysypania zawartości - wsadzenie ręki nie wystarczy.

Uwaga: Wiarusi mogą zapamiętać podaną wagę zapasów. Łącznie 160 kg. prowiantu. Być może przypomną ją sobie gdy zobaczą, ilu uczestników (ok.120) liczy Wyprawa. Zorientują się wtedy, że prowiantu jest dużo za mało. Przy bardzo oszczędnym gospodarowaniu starczyć może maksymalnie na 2-3 dni drogi.



III. PORT

Wiarusi powinni tutaj dotrzeć najpóźniej o zmierzchu (20:00) i zameldować o wykonaniu poleceń. Jeśli, któregoś z zadań nie wykonali spotkają się z krytyką. Stracą w oczach Zastępcy Tourona. Ten wyśle do miasta innych żołnierzy, a Wiarusom wyznaczy mniej prestiżowe zadania i obarczy ich podwójną wagą.

Port rzeczny oddzielony jest od miasta murem z dwoma bramami. Blisko południowej znajduje się kwartał zajęty przez członków Wyprawy. Trwa załadunek łodzi.

Odprawa

Daladier i Touron wzywają wszystkich i rozkazują uformować się jak na apelu. Przedstawią skład Wyprawy (poniżej), hierarchię, łodzie, rozkład obowiązków oraz cel (oczywiście Daladier nie zdradza prawdziwego celu misji).

Skład wyprawy i hierarchia

Dowódca Wyprawy (eskorty) Daladier

Zastępca dowódcy Touron

8 huzarów z końmi

20 więźniów - żołnierzy armii francuskiej, w tym Wiarusi i banda Bernarda

Sierżant piechoty egipskiej (wojsk pomocniczych) Zaid Ali

30 słabo wyszkolonych i wyposażonych piechurów egipskich (rekrutów) i stara armata

Starszy nad załogą Tarik Hassan

20 żeglarzy i wiosłarzy

30 tragarzy

Dominiq Denon

August Denon

Francois Blanchet

10 pomocników i służba

Przydział łodzi

Największa łódź - **Dżamila** – większość zapasów i sprzętów, Badacze, służba i więźniowie + wioślarze, dowodzi Tournon

Tahira - średnia łódź - tragarze i egipscy rekruci + wioślarze - dowodzi Ali

Aida - najmniejsza łódź - huzarzy i ich konie + wioślarze

Wyżywienie i zadania

- egipscy rekruci będą gotować dla wszystkich wojskowych, miska kuskusu, bobu, fasoli, 2x dziennie
- rejs łodzią trwa od świtu do popołudnia, potem obozowanie i nocleg
- warty w czasie rejsu, wysyłane patrole w trakcie rozbijania obozu, podwójne warty w czasie noclegu

Cel

*Naszym celem jest zaginiona Świątynia, o której informacje ma Pan Denon. On i jego ludzie mają dokonać tam wspaniałych odkryć (**Test Skupienia** - Daladier śmieje się pod wąsem). My zaś mamy zapewnić mu bezpieczeństwo na trasie i podczas jego badań. Świątynia znajduje się w górze rzeki. Będziemy płynąć ok. 4 dni, robiąc po 100 kilometrów dziennie. Następnie czeka nas ok. 30 kilometrów marszu przez pustynię na wschód, który powinniśmy wykonać w góra 2 dni. Po 1-2 tygodniach badań wracamy do Kairu, otrzymujemy wypłatę, a armia zapomina o Waszych przewinach!*



Ostatnia noc

Wiarusi mogą ją przespać (zredukować Poziom Wzburzenia) lub spędzić przy którymś z ognisk.

Ognisko pierwsze - przy ognisku siedzi **Syn Archeologa, Botanik i Zastępca Tournon**: trwa przyjazna rozmowa, Tournon uspokaja, musi być bezpiecznie skoro wysyłana jest tak nieliczna eskorta; Botanik jest zdziwiony, że Gubernator nagle organizuje wyprawę, do tej pory był sknerą i nieprzychylny wyprawom (w przeciwieństwie do Napoleona), teraz ponoć sam zarekomendował Denona i udziela mu wsparcia.

Botanik wypytuje Syna czy wierzy w te rewelacje ojca o świątyni? Brzmiały jak bajki, niegodne ludzi epoki rozumu.

Ognisko drugie - rozmowy tragarzy:

- wypytują się nawzajem o cel wyprawy, mają nadzieję, że to nie w okolicach **osady Manfaluf** bo panuje tam straszna choroba;
- jeden chwali się drugiemu, że udało mu się przed zmrokiem ukryć jeden kosz z kuskusem i jego kuzyni sprzedadzą to na targu - o dziwo Francuzi bardzo słabo kontrolują;
- wuj opowiadał, że ostatnio zapłacono mu tylko połowę obiecanej kwoty bo Francuzi finalnie nie dotarli do jakiejś świątyni - zawrócili po drodze, czegoś się przestraszyli;

Ognisko trzecie: rozmowy Więźniów - zabiłem miejscowego, za Napoleona zostałem powieszony, a tutaj zaproponowano mi udział w misji w zamian za uniewinnienie.

Pobudka

Przed świtem rozlega się dźwięk trąbki. Ogłaszana jest zbiórka, po niej wejście na łodzie i odbicie od brzegu. Wraz ze wschodem słońca trzy łodzie ruszają w górę rzeki.



IV. W GÓRĘ NILU

Podróż łodziami ma zająć 3-4 dni. To ponoć najbezpieczniejszy środek transportu w Egipcie. Obeznani z realiami życia tutaj zapewniają, że Wiarusów czekają długie i nudne dni. Jednak podczas rejsu powinny przytrafić się **wypadki** opisane poniżej. Przetrzebią one załogę i przekonają Wiarusów, że dowódca nie dba o ich życie. Część z nich zaplanował Daladier z pomocą przekupionych mameluków.

Rejs i postoje na nocleg

Dziwne zachowania:

- niedbałość o warty, Daladier nie wymusza ich, Touron się tym zajmuje ale Huzarzy i ludzie Bernarda nie chcą w tym brać udziału;
- Daladier na noclegach ma gości - beduińskich gońców, którzy debatuje z nim w jego namiocie. Czasami sam wysyła swoich Huzarów na pustynię;
- nie interweniuje gdy byli więźniowie jedzą więcej i wymuszają potrójne porcje od Egipcjan

Wypadki:

Atak hipopotamów

Tahira – łódź egipskich żołnierzy – płynie na końcu konwoju. Jeśli Wiarusi będą przykładać sporą uwagę do obserwowania rzeki, to udany Test Patrolowania pozwoli im wypatrzyć grupę kilku hipopotamów wynurzających się tuż przed łodzią. Jeśli nie, to zaalarmują ich dopiero krzyki ludzi. Wściekłe zwierzęta uderzają w kadłub łodzi z takim impetem, że co chwila któryś z przebywających na pokładzie Egipcjan ląduje w wodzie. Tam zaś po chwili trafia w paszczę bestii. Ciała są rozrywane. Niektórzy nieszczęśnicy trzymani za nogę są wciągani w toń Nilu. Egipcjanie wpadli w panikę, niektórzy strzelają na oślep w rzekę, raniąc przy tym swoich kompanów. Inni skuleni na pokładzie wznoszą modły do Boga. Nieliczni wioślarze, którzy nie stracili zimnej krwi, próbują odganiać

hipopotamy wiosłami i bosakami. Kilku oszalałych skacze do wody i próbuje dopłynąć do *Aidy*, znajdującej się najbliżej łodzi Huzarów. Wiarusi – po Teście Skupienia – mogą usłyszeć rozkaz rzucony do jego wiosłarzy by podwoił tempo i czym prędzej odpłynął. Jeśli załoga Dżamili, na której są Wiarusi, zdecyduje się pomóc Egipcjanom może odpędzić zwierzęta nim te zniszczą łódź i wygubią załogę. Hipopotamy powinny odstraszyć dwie, trzy skoordynowane salwy. Jeśli Francuzi nie przyjdą z pomocą, to z rzezi uratuje się jedynie 5 wiosłarzy i tyluż przerażonych Egipcjan z Alim.



Manfaluf – opuszczona osada trędowatych

Na jeden z noclegów Daladier wyznacza kwatery w opuszczonej wiosce znajdującej się kilkaset metrów od brzegów rzeki na niewysokim wzniesieniu. Jeśli wcześniej doszło do ataku hipopotamów, to powinien udając zatroskanego wskazać to miejsce jako bezpieczne i wolne od zwierząt. W dolinie zalewowej, wśród trzciny i szuwar, członkowie ekspedycji mogliby znów paść ofiarą bestii. Jeśli do ataku nie doszło, to ciągle Daladier używa argumentu związanego z hipopotamami.



Wioska składa się z kilkudziesięciu domostw ściśle do siebie przyległych. Ulica okala osadę, do której można się dostać przez kilka łukowatych bram, które przypominają wejścia do tuneli. Domostwa są zbudowane tak blisko siebie, że rozszerzające się kolejne piętra blokują dostęp światła na wąskich chodnikach. W wielu miejscach jedyną sposobem komunikacji jest poruszanie się po dachach. Jedynym wolno stojącym budynkiem jest malutki meczet z minaretem, z którego można dojrzeć dachy wszystkich budynków.

Daladier rozkazuje swoim huzarom trzymać wartę przy łodziach a pozostałym wybrać sobie kwatery w wiosce. Test Skupienia pozwoli odkryć świeże pochówki na obrzeżu osady oraz obecności żywych w niektórych domach jeszcze przed miesiącem. Kilka domów ma zabite od zewnątrz drzwi i okna, inne zaś wyrysowane czerwoną gliną znaki na ścianach. Wiarusi mogą również wyczuć woń rozkładających się ciał w leżących w centrum osady budynkach. Test Leczenia pozwoli zidentyfikować ślady na odnalezionych ciałach jako dżumę. Wiarusi mogą przypomnieć sobie rozmowę przy ognisku o osadzie pełnej chorych.

Jeśli Wiarusi odkryją chorobę będą mogli namówić członków Wyprawy by zrezygnowali z noclegu w jej obrębie. Daladier dopiero na wyraźne dowody choroby z udawaną troską zarządzi przeniesienie biwaku kilka kilometrów w górę rzeki. Jeśli Wiarusi zlekceważą sygnały lub ulokują się bliżej rzeki, to alarm wznieci August Denon – syn Archeologa interesujący się medycyną. Jako cywil ma zdecydowanie mniejszy autorytet i nim pozostali odkrywają, że wioska padła ofiarą zarazy, kilkunastu wioślarzy, egipskich rekrutów i francuskich żołdaków zdążyło wyszabrować wiele budynków. Czy pozostali pozwolą im teraz wrócić na łodzie ryzykując rozwłóczenie choroby?

Wyspa Krokodyli

Kolejny nocleg Daladier zarządza na oddalonych o około 100 metrów od wschodniego brzegu wyspach. Jako, że jego łódź wyprzedza konwój o około kilometr, jego ludzie przybijają do mniejszej, kamienistej wysepki, na której urządzają obóz. Gdy pozostałe łodzie się zbliżają Daladier wskazuje większą wyspę, na której licznej załodze będzie wygodnie.

Wyspa ma podłużny kształt przypominający jajo lub wrzeciono. Jest długa na około dwa kilometry i szeroka na najwyżej 800 metrów. Połowę powierzchni zajmują zarośla pełne krzewów, palm i daktylowców. Ze względu na wilgotność zielen jest bujna, wysoka i gęsta – utrudnia widoczność oraz poruszanie się. W niektórych miejscach może być potrzebna maczeta lub woltyżerski tasak. W północno-zachodniej części wyspy – zapewne nieopodal wybranego miejsca na biwak – znajdują się ruiny starożytnej, niewielkiej świątyni boga Sobka. To opiekun wody i królewskiej armii a także patron siły. Na fragmentach kolumn i pilastrów odkryć można hieroglify. Test Mądrości pozwoli zauważyć

powtarzającą się scenę przedstawiającą bóstwo na tronie w otoczeniu kapłanów oraz orszak ludzi – kobiet i mężczyzn – wstępujących do wody jeden za drugim. W dalszej części przedstawienia znajdują się znaki przypominające pola uprawne, kłosa i żniwiarzy. Dokonanie lub rozmowa z Archeologiem pozwoli zrozumieć sens hieroglifów. Informują one o cyklicznie składanej z ludzi ofierze bogu Sobkowi. Sam bóg przedstawiony jest jako człowiek z głową krokodyla. Archeolog przypuszcza, że ludzi rzucono na pożarcie gadom.

Wschodnia część wyspy skrywa **zniszczone obozowisko**, w którym ktoś mógł przebywać kilka lat temu. Świadczą o tym ludzkie kości i fragmenty odzieży oraz ekwipunku – rozwłózione w promieniu 200 metrów od jedyne ocalałego namiotu i śladów ogniska. Szkielety są niekompletne – niektórym brakuje nóg, innym korpusu, pełno też pojedynczych puszczeli czy mostków. Broń przypomina ta używaną przez miejscowych – długie muszkiety, jatagany i fragmenty kolczych hełmów. Zapewne kilka lat temu grupa mameluków została tutaj niespodziewanie zaatakowana przez krokodyle.

Wschodni brzeg, oddalony o najwyżej kilometr, wydaje się zabagniony i zarośnięty szuwarami. To tam gnieździ się olbrzymie stado wygłodniałych krokodyli – potomków gadów, które 3000 lat temu żywiły się religijnymi ofiarami. Jeśli Wiarusi zajmą się uważną obserwacją tamtego kierunku, to mogą zauważyć coś kotłującego się nad brzegiem. Z tej odległości będzie to jednak wyglądało jak wielka plama oleju na powierzchni wody (Test Skupienia). Jedynie użycie lunety pozwoli odkryć, że to skupisko wielu pojedynczych kształtów.

Krokodyle zostaną zwabione na Wyspę przez hałas (rozbijane obozowisko, śpiewy wioślarzy, trzask ścinanych palmowych pni, strzały przy polowaniu na ptactwo). Pojawiają się jednak dopiero o zmierzchu lub nocą. Za dnia odpoczywają w zaroślach brzegu. Gady zaatakują obozowisko od strony lasu. Pierwszymi ofiarami będą więc osoby wykonujące jakieś prace w zaroślach. Jeśli wartownicy zostaną przypilnowani, to mogą zaalarmować pozostałych o dziwnym, nasilającym się hałasie. Po tym do pojawienia się pierwszych gadów może upłynąć ok. 10 sekund.

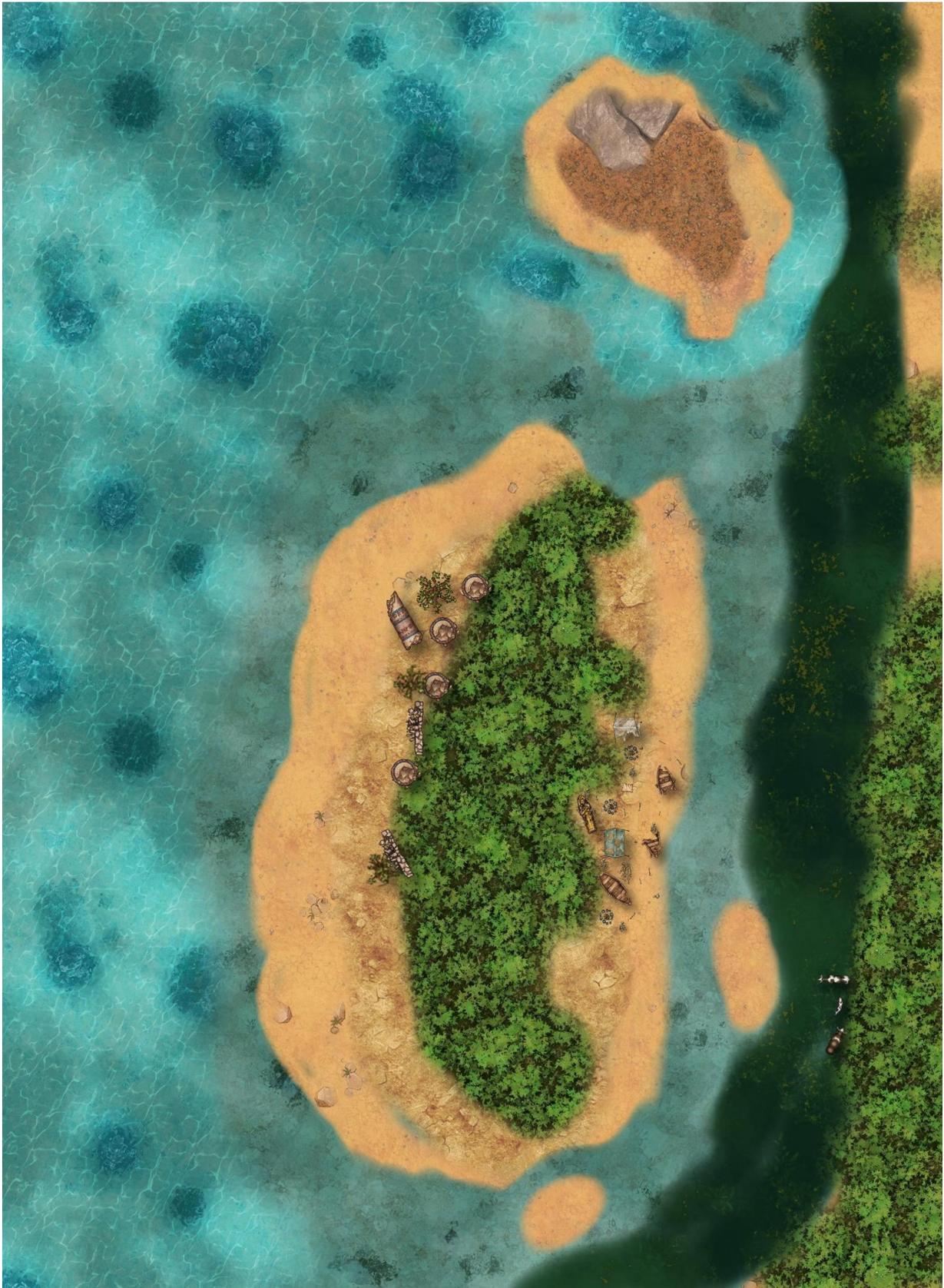
Walka z krokodylami będzie bardzo krwawa. Zginie wielu z członków załogi. Bestie nie padają bowiem od pierwszej kuli (no chyba, że pocisk trafi w oczodół)

ani pchnięcia bagnetem. Boją się jednak ognia więc walczący w pobliżu ognisk mają największą szansę na przetrwanie. Dominują osobniki o długości ok. 2-3 metrów lecz w stadzie jest też kilka ogromnych czterometrowych gadów oraz tzw. Krokodyl Królewski o długości 8 metrów.

Zwierzęta nie chcą zabić wszystkich. Pragną zaspokoić tylko swój głód. W najgorszym wypadku każdy z gadów rozszarpie jedną ofiarę i pochwyci drugą. W takiej sytuacji straty wśród członków załogi mogą wynieść nawet 50%.

Jeśli Wiarusi poczynią przygotowania (na wypadek ataku ludzi lub zwierząt) mogą zauważyć zwierzęta z większym wyprzedzeniem. Przewidując atak krokodyli mogą także szybciej zarządzić odwrót na łodzie lub rozciągnąć hamaki na wysokości kilku metrów pomiędzy palmami.





Wyspa Krokodyli

Kwestia zaufania
Wiarusi. Gra RPG

Zaopatrzenie

Podczas racjonowania żywności Wiarusi lub ktoś z BG może odkryć, że

- w wiklinowych koszach z fasolą i bobem pod warstwą świeżych strączków reszta jest całkowicie zgniła;
- w amforach na oliwę jest woda;
- W workach z kuskusem pod cienką warstwą ziaren znajduje się piasek;

Po zinwentaryzowaniu zapasów żywności zostanie co najwyżej na dwie doby (dopasowując realne liczby do aktualnego stanu liczebnego załogi). Oznacza to, że należy zmniejszyć do jednej trzeciej racje lub szybko pozyskać żywność. Dopóki znajdują się na Nilu możliwy jest połów ryb. Z braku soli należy je jednak spożywać od razu. W najlepszym wypadku zachowany suchy prowiant wydzielany w skromnych porcjach pozwoli na sześciodniowy pobyt na pustyni. Wiarusi mogą pamiętać, że czeka ich dwudniowy przemarsz do świątyni, co oznacza, że uwzględniając powrót do rzeki, czas na badania skróciłby się jedynie do dwóch dni.



Relacje pomiędzy członkami załogi

Huzarzy Daladiera (za wyjątkiem Tourona) – są ślepo posłuszni swojemu kapitanowi, który w zamian nie wymaga od nich zajmowania się prozaicznymi obowiązkami. Nie chcą zawiązywać żadnych relacji z pozostałymi członkami załogi, a zwłaszcza z Wiarusami. Odmawiają udzielania odpowiedzi na jakiegokolwiek pytania, okazują przesadną butę i pychę, nawet w sytuacji gdy Wiarus jest wyższy stopniem. Jeśli Wiarusi zaczynają działać na szkodę Daladiera (tropiąc nieprawidłowości, buntując załogę, publicznie oskarżając Kapitana) Huzarzy zaczną śledzić BG oraz spróbują ich w coś wrobić. Mogą zastanawiać się, czy nie lepiej pozbyć się Wiarusów wcześniej niż samego Archeologa. Jeśli Huzarzy poczują się zagrożeni w obliczu szykującego się buntu, spróbują wciągnąć do spisku zbirów Bernarda.

Zbiry Bernarda – starają się z początku naśladować niedbałość Huzarów. Lekceważą dyscyplinę i wysługują się Egipcjanami oraz tragarzami. Szukają też okazji do zemsty na Wiarusach za wypadki w więzieniu. Ceniąc jednak przede wszystkim własne życie gotowi są zawiązać taktyczny sojusz podczas największego kryzysu (np. ataku krokodyli). Trudniej będzie ich przekonać do buntu przeciwko Daladierowi.

Badacze - trzymają się z silniejszymi, tymi, którzy czynami lub chociaż słowami wydają się gwarantować zachowanie życia. Są jednak rozsądni i gdy Wiarusi przekonają ich, że Daladier planuje coś złego, gotowi są współpracować. Denon pragnie jednak kontynuować misję i dotrzeć do świątyni.

Egipcjanie, tragarze i wiosłarze – najpewniej poniosą najcięższe straty więc szybko poczują się jak mięso armatnie. Gdy zrozumieją, że Daladier nie dba o ich życie, to stracą zaufanie także do pozostałych Europejczyków. Jeśli dojdzie do walki pomiędzy białymi, to spróbują opuścić wyprawę na własną rękę (np. zabierając największą z łodzi). W przypadku gdy Wiarusi od samego początku troszczyć się będą o nich, to w krytycznym momencie gotowi są poprzeć bunt przeciw Daladierowi.

Zasadzka mameluków.

Cel fabularny: to ostatnia pułapka, którą przygotował Denon, tym razem przy współudziale przekupionych mameluków. Po tym etapie powinna zostać już niewielka garstka ludzi – ok. 10-20. Jednocześnie łodzie zostały zniszczone a Huzarzy wraz z Denonem przepadli. Wiarusi powinni stanąć przed dylematem: kontynuować ekspedycję czy wracać na własną rękę przez niebezpieczny kraj?



Ostatniego dnia rejsu łodzie przybijają do brzegu około południa. W miejscu tym znajduje się niewielka oaza, przez którą wiedzie droga z północy. Zaraz za oazą wznoszą się wzgórza, które ciągnąc się zarówno w kierunku południowym (w górę rzeki), jak i wschodnim (w głąb pustyni). To właśnie tam prowadzi droga. Wzgórza przecina długi na ok. 5 kilometrów wąwóz, zaś którym rozpościera się pustynia. Na niej znajdować ma się świątynia.

Daladier po raz pierwszy wykazuje pewne zaangażowanie. Nakazuje wyładowanie zapasów i wyciągnięcie na brzeg łodzi, które należy trwale przymocować. Francuzom i Egipcjanom rozkazuje by pomogli w pracach obozowych. Jeśli po poprzednich wypadkach znajduje się ranni, to może być moment by się nimi dokładniej zająć i wznieść prowizoryczny lazaret, w którym przeczekają do czasu powrotu ekspedycji ze świątyni. Kilku Huzarów Daladier wysyła na patrol na północ.

Jeśli Wiarusi nie posłuchają rozkazu i zdecydują się rozpoznać teren, to mogą odkryć sporo świeżych śladów w wąwozie. Wiele z nich prowadzi na jego grzbiet. Dokonanie w Teście Patrolowania pozwoli zaobserwować błyski pomiędzy skałami – to migoczą w słońcu metalowe jatagany i lufy muszkietów.

Po godzinie Huzarzy wracają i już z dala krzyczą o nadciągających mamelukach. Wzbudzają panikę. Daladier nakazuje odwrót w kierunku wąwozu. Sam zaś deklaruje, że wraz z Huzarami będzie opóźniał atak wroga. Wiarusi mogą mu zaufać i poprowadzić pozostałych w kierunku wąwozu lub przygotować obóz do obrony (zwłaszcza jeśli wśród rannych są ich przyjaciele). Faktycznie po kwadransie na horyzoncie można dostrzec obłok kurzu, który po kilku minutach zmaterializuje się w formę ławy jeźdźców.

W tym miejscu rozpocznie się walka. Wiarusi mogą spróbować najpierw bronić się między namiotami i łodziami, lecz z czasem powinni wycofać się do wąwozu. To tam dojdzie do właściwej zasadzki.

Starcie w wąwozie może obfitować w różne wypadki:

- Nieprzyjaciel strąca lawinę kamieni, która płoszy zabrane muły i osły - skaleczone uciekają i tratuja tragarzy. Kilku żołnierzy zostało przygniecionych olbrzymimi głazami.
- Strzelcy na szczycie kanionu mają przewagę wysokości – Wiarusi muszą znaleźć dobrą osłonę (Test Skupienia).
- Z tyłu, od strony rzeki pojawia się konnica mameluków, która odcina odwrót.
- Z przodu zbiegają piesi uzbrojeni w broń białą – szable i dziryty.

Mamelucy spodziewają się łatwego zwycięstwa nad przerażoną gromadą uczonych i egipskich rekrutów. Jeśli więc Wiarusom uda się sformować oddział,

rozstawić ludzi, wprowadzić dyscyplinę, to mogą odeprzeć atak nieprzyjaciela. Również wyeliminowanie kilku mameluckich bejów spowoduje, że pozostali odstąpią. Wiarusi mogą także odkryć kilka ścieżek prowadzących na szczyt wąwozu, z którego mogą łatwiej razić wroga lub zbiec z pola widzenia (np. ratując w ten sposób Archeologa i jego ludzi).

Mamelucy skupią się na rabowaniu poległych i plądrowaniu obozu. Ucieczka kilku-kilkunastu ludzi może ująć ich uwagę.

Jeśli ujdą z życiem zrozumieją że:

- Zostali zdradzeni a Denon z Huzarami zniknął (nigdzie nie widać ciała żadnego z nich);
- Łodzie zostały spalone (unoszą się dymy) a zapasy przepadły;
- Droga odwrotu jest odcięta przez mameluków.



Posterunek

Jeśli zdecydują się kontynuować marsz, to dotrą do posterunku mameluckich wojowników na skraju wąwozu. Ich zadaniem było zagrodzenie ekspedycji drogi na pustynię. Jeśli Wiarusi nie wyeliminowali ich w trakcie przeprawy, to teraz 4 z nich czatuje u wylotu kanionu, a 2 pilnuje wielbłądów przy rozbitym za skałą namiocie. Wewnątrz odpoczywa mamelucki bej. Wojownicy są zwerbowanymi do walki fellachami, chłopami feudalnymi należącymi do wspomnianego beja. Walka z nimi powinna być prostsza. Jeśli Wiarusom uda się zgładzić lub pojmać beja, to szybko złożą broń.

W namiocie beja można znaleźć:

- arabską mapę Egiptu z zaznaczonymi garnizonami mameluków w górze i dole rzeki oraz symbolem osady na wschodzie ze znakiem zapytania;
- listy z informacjami o ich sile w okolicy (wzdłuż rzeki, nie w głąb)
- kilkanaście litrów wody i niewielki kosz żywności – kuskusu i fasoli
- kilka brudnych i znoszonych kompletów odzieży
- fragment kamiennej płyty z hieroglifami, w których archeolog dopatry się inskrypcji z poszukiwanej świątyni
- znoszone, ale kosztowne odzienie i wyposażenia beja wraz z monetami o wartości 100 franków (Test Skupienia – zaszyte w woreczku pod hełmem).

Dodatkowo skorzystać można z dwóch wielbłądów i jednego konia.

Przesłuchanie beja (Test Dowodzenia) może potwierdzić informacje zawarte w dokumentach: mamelucy skupiają się na kontrolowaniu szlaku wzdłuż Nilu, rzadko zapuszczają się na pustynię. Ta ciągnie się setkami kilometrów na wschód bez żadnej oazy. Pytany o Daladiera nie będzie umiał udzielić odpowiedzi – nigdy nie słyszał takiego nazwiska (nawet na torturach). Bej twierdzi, że ich wódz Ibrahim Bej zdobył informacje, które pozwoliły przygotować zasadzkę na niewiernych. Ponadto kazano mu sprawdzić, czy na wschodzie znajduje się jakaś tajemnicza osada, na ślady której ktoś ostatnio wpadł. Nie podjął się jeszcze tego zadania.

Wiarusi muszą się dowiedzieć, że mamelucy wrócą tu w większej sile. Dzięki temu BG powinni być skłonni maszerować dalej w głąb pustyni (droga wzdłuż Nilu na północ jest niebezpieczna).



V. PUSTYNIA

Wiarusi wraz z ocalałymi muszą pokonać 30-kilometrowy odcinek pustyni. Przynajmniej na tyle wskazuje mapa Archeologa i tak szacował odległość również Denon. To dla wytrwałych piechurów dwa dni drogi.

Ta część scenariusza, to zmaganie członków wyprawy z przyrodą – żarem, pragnieniem, głodem, piaskiem, burzą i jadowitymi skorpionami. Wiarusi muszą przekonać ocalałych o konieczności marszu dalej. Powinni uwierzyć, że to ich jedyna szansa na ocalenie, a także zemstę na Huzarach (i może Gubernatorze, jeśli już połączyli fakty). W zależności od potrzeb Wiarusi mogą zmierzyć się podczas przeprawy przez pustynię z jednym lub kilkoma wypadkami.

Wypadki na pustyni:

1. Braki wody – skończyła się woda w ostatnim skórzanym bukłaku. Jej resztki mogły zostać rozlane przez słabnącego Wiarusa lub BG. Maszerujący muszą zdecydować, czy nie poświęcą zwierząt by wypić ich krew, która pozwoli przetrwać jeszcze jedną dobę. Mogą także spróbować poszukać wody:

- Szukając śladów ptaków, owadów czy drobnej roślinności – to byłby znak, że gdzieś w okolicy może być niecka z wodą. Jej kopanie pozwoli odkryć płytką studnię.
- Wszelkie kaniony są pozostałościami dawnych rzek. Na ich dnie może znajdować się znikoma ilość cieczy.

Uwaga: alkohol i tytoń źle wpływa na wyczerpany organizm

2. Jadowite skorpiony – podczas noclegu lub poszukiwania wody w załomach skalnych BG mogą zostać pokąsani przez skorpiony. W zależności od gatunku konsekwencje użądlenia mogą być różne:

- gorączka i halucynacje trwające całą dobę
- opuchlizna miejsca użądlenia utrudniająca poruszanie się (w przypadku nóg)
- paraliż, który na pierwszy rzut oka może zostać uznany za zgon. Ustaje stopniowo po około godzinie.
- niegroźna dla życia, ale niezwykle bolesna wysypka, która utrudnia skupienie się

3. Ruchome piaski – które wciągają powoli wybranego NPC lub zwierzę. Chaotyczna akcja ratunkowa powoduje, że w strefie ruchomych piasków znalazło się aż trzech ludzi. Pomoc może bardzo delikatna metoda z użyciem liny lub żywego łańcucha utworzonego z trzymających jeden drugiego ludzi w pozycji leżącej. Pomoc wymaga zdania Testu Krzepy – przy czym liczba kości to liczba osób zaangażowanych w wyciąganie. Każde Dokonanie pozwala uratować jednego wciągniętego w piasek człowieka. W przypadku porażki każda „1” oznacza dodatkową ofiarę.

4. Burza piaskowa – którą zwiastują charakterystyczne warunki atmosferyczne (nienaturalna cisza i duchota a potem szybko wzmagający się wiatr). BG mogą wypatrzeć na horyzoncie gęste chmury. Gdy pojawią się pierwsze podmuchy piasku można założyć, że do uderzenia burzy zostało maksymalnie 10 minut. Burza piaskowa szybko się przemieszcza i panuje na konkretnym obszarze. Można jej uciec przyspieszając tempa lub ją wyminąć (określenie jej trajektorii wymaga Testu Rozumu). Można też poszukać schronienia – kanionu, skał, namiotu. Jeśli Wiarusi znajdą się w jej epicentrum, to:

- istnieje ryzyko uduszenia
- zranienia i uszkodzenia oczu, nosa oraz krtani (można zneutralizować to szczelnie się zasłaniając)
- zapiaszczona zostanie broń palna (+3 kości do Testu Panewki)
- zanieczyszczeniu ulegną zapasy żywności i wody
- spłoszą się zwierzęta (lub padną)

Jeśli Wiarusi zostaną w miejscu, to mogą zostać zasypani. Wydostanie się będzie wymagało od każdego Testu Krzepy.

5. Wychłodzenie nocą – Wiarusi muszą wraz z pozostałymi rozbijać nocą obozowisko, skrzesać ogień, spróbować się ogrzać wspólnie i posilić. Inaczej ich organizmy ulegną wychłodzeniu i po tak męczącej podróży odmówią posłuszeństwa następnego dnia.

6. Fatamorgana – Wiarusi widzą coś, co nie istnieje. Jeśli nie zdadzą Testu Siły Woli poddadzą się mirażowi i zaczną ku niemu biec (męcząc się, odwadniając, narażając na udar).

Konsekwencjami powyższych wypadków może być:

- **Utrata Punktów Wytrzymałości** spowodowana ukąszeniami, poturbowaniem, zasypaniem przez piasek;
- **Skutki**, które już na zawsze przypominać będą Wiarusom o egipskiej przygodzie, np. pustynne zapalenie oczu trwale zmniejszające poziom Skupienia o 1 czy poparzenie twarzy zmniejszające Siłę woli o 1.
- **Sytuacje ekstremalne** takie jak głód, odwodnienie, wychłodzenie czy udar słoneczny, które zwiększają – za każde – poziom trudności testu o 1.

Zob. s. 113 w podręczniku.



VI. OAZA NEHTOP

Po dwudniowej męczącej wędrówce przez pustynię Wiarusi powinni dotrzeć do dziwnej osady znajdującej się w oazie. Zbliżą się do niej z kierunku zachodniego. Jeśli wcześniej doznali fatamorgany, to dopiero zdanie Testu Dyscypliny pozwoli im ruszyć w kierunku zabudowań. Porażka oznacza nieufne obchodzenie oazy dookoła, co dodatkowo nadwyręza siły podróżujących. Zaalarmuje też mieszkańców. Jeśli Gracze nie przypomną sobie, to któryś z NPC może wyrazić zdziwienie gdyż wedle słów Daladiera nie powinno tu być żadnej wioski. Znajduje się jednak ze znakiem zapytania na mapie mameluków.

Wyjaśnienie: Nehtop to wyjątkowa osada, o istnieniu której w Egipcie nie wie prawie nikt. Zamieszkują ją wyłącznie wyznawcy starych bogów, którzy przetrwali najpierw grecką, potem chrześcijańską a wreszcie islamską ofensywę religijną. W całym Egipcie pozostało tylko kilka takich miejsc, najczęściej w odległych zakątkach pustyni lub w okolicy wciąż ukrytych świątyń. Tak jest w tym wypadku – mieszkańcy Nehtop to potomkowie strażników świątyni Serket, którzy w IV wieku p.n.e. zasypali ją w piaskach Sahary. Żyją wiarą, że dopóty istnieć będzie życie na ziemi, dopóki choć jedna pradawna świątynia pozostanie wolna od intruzów. W każdym wieku liczba takich miejsc malała. Kilka ukrytych miejsc kultu odkryli XVIII-wieczni turyści. Obecna inwazja Francuzów, którym towarzyszą badacze, jest jednak największym zagrożeniem od czasów najazdu Arabów w VII wieku.

Osada liczy nieco ponad 50 ludzi, z czego ponad połowa to osoby bardzo sędziwe wyglądające niekiedy na sto lat (w rzeczywistości jeszcze więcej). Sekret długowieczności związany jest z pobliską świątynią Serket i praktykami religijnymi, które kultywują mieszkańcy. Wśród pozostałych są także osoby w sile wieku, młodzieńcy a nawet kilkoro dzieci. Zamieszkują kilkanaście domostw, które rozsiane są wokół jeziora. Przy każdym znajduje się pole uprawne, mały gaj i ogród, a także zagroda dla świń (sic!), kóz i drobiu. Mieszkańcy są więc samowystarczalni. Budynki nie przypominają tych oglądanych w innych wioskach Egiptu – są budowane na wzór starożytnych domostw (Test Rozumu). To co najbardziej zaskakujące (Test Rozumu), to brak meczetu i kogokolwiek, kto przypominałby islamskiego duchownego. Żadna z

kobiet nie zasłania twarzy. Wszyscy zaś noszą szaty przypominające te z przedstawień widzianych na reliefach zgromadzonych w Instytucie Egipskim.

Na jeziorze znajduje się niewielka wysepka, na której wznosi się obelisk. Jest on najważniejszym obiektem kultu dla mieszkańców. Zawiera on liczne przedstawienia i hieroglify, z których jedno na pewno obrazuje boginię Serket.

Władzę nad osadą sprawuje **Kapłan**, któremu pomaga **2 Wtajemniczonych**. Oni jako jedyni wiedzą gdzie znajduje się świątynia Serket i są dopuszczani do sekretów. Trzecim Wtajemniczonym jest także **AGENT Muabik**, który towarzyszył ekspedycji. Niżej w hierarchii znajduje się pozostałych 5 rodzin z mężczyznami na czele, żonami i dziećmi. Jeden z Wtajemniczonych – **Haszepsu** – przeżywa właśnie kryzys wiary. Kilka miesięcy temu to on przebywał w Kairze, w którym szpiegował poczynania Francuzów. Pomimo surowych nakazów Kapłana wszedł w intymne relacje z jedną z koptyjskich wdów, w której karawanseraju się zatrzymał. Od tamtej pory jego światopogląd zaczął się sypać, niczym piasek w klepsydrze. Doznanie prawdziwej miłości i towarzysząca mu teraz tęsknota za ukochaną oraz gwarnym miastem wywołuje u niego niechęć do życia na odludziu i wychowywania kolejnego pokolenia odciętych od świata strażników.

Jak zachowują się mieszkańcy:

1. Jeżeli na pustyni od Wiarusów odłączył się **AGENT Muabik**, to dotarł do osady wcześniej i uprzedził mieszkańców o zbliżaniu się Francuzów. Wówczas mieli oni trochę czasu by ukryć najbardziej wyróżniające się przedmioty, schować obiekty kultowe, zmienić stroje. Mieszkańcy starają się udawać pobożnych muzułmanów i zdziwieni są tym, że nie ma ich na mapach. Podobnie jeśli Wiarusi w obawie przed mirażem zwlekali przed wkroczeniem do wsi.

2. Jeżeli Wiarusi dotarli do osady niespodziewanie, to wywołali przerażenie. Jako, że tylko nieliczni znają język arabski, to pierwsze napotkane osoby odpowiadają lub komunikują się między sobą w nieznanym BG języku (staroegipskim). Jedynie archeolog jest w stanie zidentyfikować ten język jako wymarły dialekt dawnych poddanych faraonów. Wiarusi mogą przerwać jakiś rytuał czyniony przez Kapłana i Wtajemniczonych na wyspie.

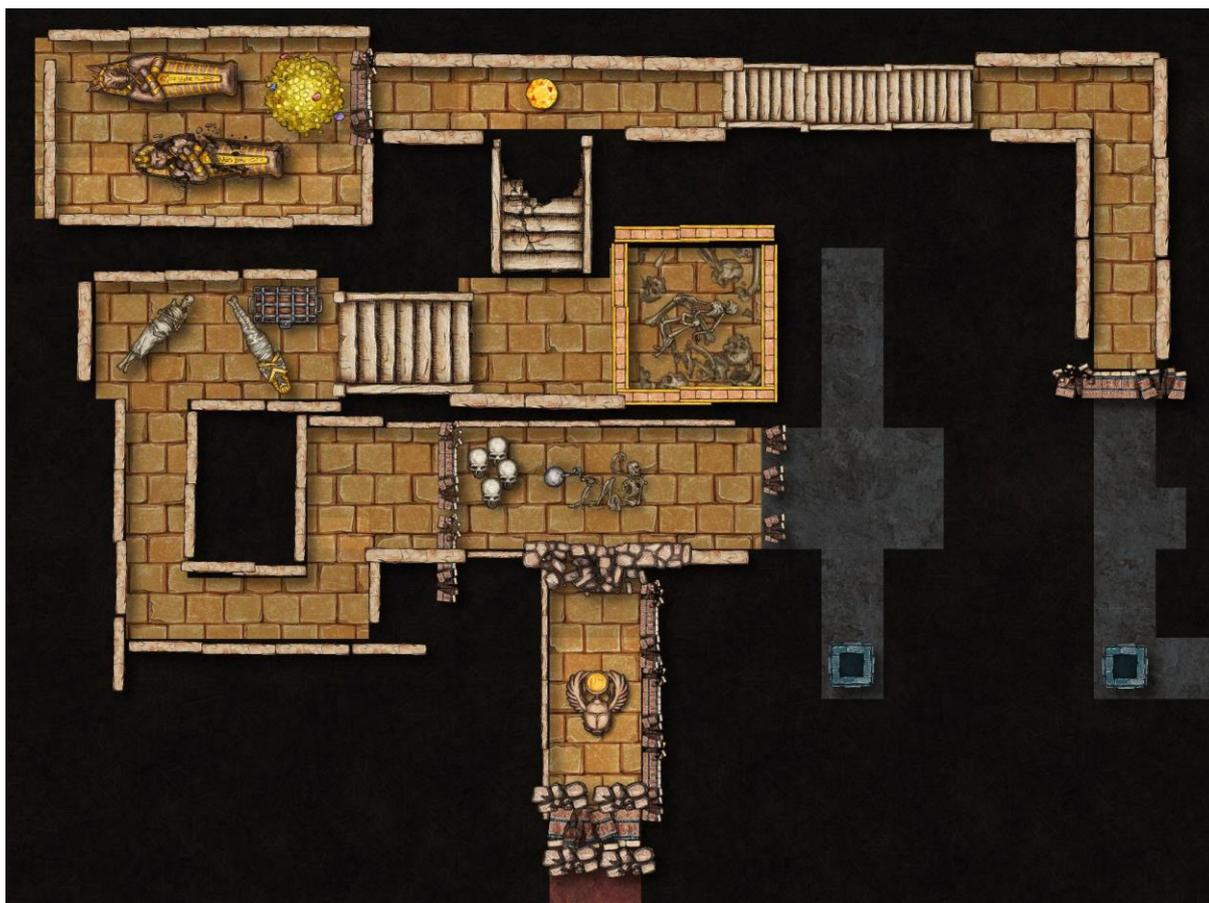
W obu wypadkach nadrzędnym celem prawie wszystkich mieszkańców jest szybkie pozbycie się intruzów. Jeśli będą pewni, że intruzi nie odkryli ich prawdziwego wyznania, to wypuszczą podróżnych cało. Jeśli jednak zauważą, że przybyli nie wierzą w ich zapewnienia o przywiązaniu do islamu, odkryją, że wypytują o świątynie lub badają obelisk na wyspie, to podejmą decyzję o uśmierceniu swoich gości. Mogą spróbować tego dokonać na kilka sposobów, np.:

- Zaproponują im nocleg w jednej z chat na uboczu wsi, do której wcześniej schowają dwa wiklinowe kosze z jadowitymi węzami, które budzą się dopiero nocą;
- Wskażą im fałszywą drogę do świątyni licząc, że po drodze zginą z pragnienia lub w wyniku burzy piaskowej (jeśli z tym problemem Wiarusi jeszcze sobie nie radzili);
- Spróbują pochować ich żywcem w świątyni jeśli zostanie odkryta.

Wiarusi mogą jednak pozyskać sprzymierzeńca w postaci Haszepsu, który za cenę zabrania go do Kairu jest gotów ostrzec gości przed planowanym zamachem, a nawet zaprowadzić ich do świątyni. Ta znajduje się bowiem raptem dwie godziny marszu na wschód od oazy. Wiarusi w drodze do świątyni powinni przeczuwać, że są cały czas śledzeni przez mężczyzn z osady.



VII. ŚWIĄTYNIA



To ostatni punkt na drodze Wiarusów. To jak zostanie on przeprowadzony zależy od MG i tego w jakich relacjach pozostają Wiarusi do członków ekspedycji.

Po kilku godzinach marszu na wschód od osady Wiarusi stają na krawędzi dużej wydmy. Poniżej, w pustynnej dolinie, pomiędzy wydmami, widać przysypany piaskiem pylon. To brama do skrytej pod piaskami Sahary świątyni Serket. W ciągu kilku godzin wiatr odsłoni kolejne fragmenty budowli. Jeśli członkowie ekspedycji będą pomagać, to mogą jeszcze szybciej odkopać wejście. Następnie wszyscy mogą zbadać świątynię. Muszą być świadomi tego, że czasie prób dostania się do wnętrza na okolicznych wydmach zaczną pojawiać się ludzie – egipscy strażnicy kultu dawnych bogów.

Od MG zależy jak zakończy się przygoda w świątyni. Czy Wiarusom uda się eksploracja, czy przejdą przez labirynt korytarzy pełen pułapek? A może zgodzą się odejść bez naruszania wrót w zamian za eskortę w bezpieczne miejsce? Czy

zdecydują się siłą wdrzeć do środka, jeśli świątynia będzie pilnowana? Czy w jej wnętrzu uda się odkryć tablice z hieroglifami zawierającymi niezwykle cenne informacje o chorobach i długowieczności?

Przykładowe lokacje w świątyni

- Wrota
- Przedśionek
- Komnata Duchów
- Korytarz
- Sala z mumiami
- Tajny grób
- Zerwane schody
- Komora główna
- Sekretne wyjście



EPILOG

Jeśli Wiarusi przeżyją Misję i wrócą do Kairu, to jak się zachowają? Czy spróbują poszukać zdrajcę Daladiera i wymierzyć sprawiedliwość? Czy też skonfrontują się z samym Gubernatorem? A może spróbują przedostać się do Napoleona by opowiedzieć mu, jaką kanalią okazał się Gubernator. Czy jednak nie ruszy za nimi pościg Gubernatora?

Istnieje również ryzyko, że naruszenie świątyni spotkało się z rzuceniem klątwy na Wiarusów i innych członków wyprawy. Może w kolejnych latach będą dowiadywali się o straszliwych okolicznościach śmierci kolejnych członków ekspedycji?

BESTIARIUSZ

Mameluk



Doskonały kawalerzysta i szermierz. W starciu potrafi szyc z łuku, miotać dziryty, pchnąć włócznią lub zadać śmiertelne cięcie krzywą szablą, zwaną bułatem. Nie kwapi się jednak do walki przeciwko uzbrojonej w broń palną piechocie. Wie, że kolczuga nie osłoni go przed

karabinową kulą. Mameluka poznać można nie tylko po kaukaskich rysach twarzy, ale i drogocennym ubiorze. Warto po walce zajrzeć pod jego hełm. Zapewne trzyma tam woreczek z kosztownościami na wypadek potrzeby wykupienia się z niewoli. Wiarusi nie powinni się zdziwić, gdy sami w mameluckiej niewoli będą rozebrani do naga!

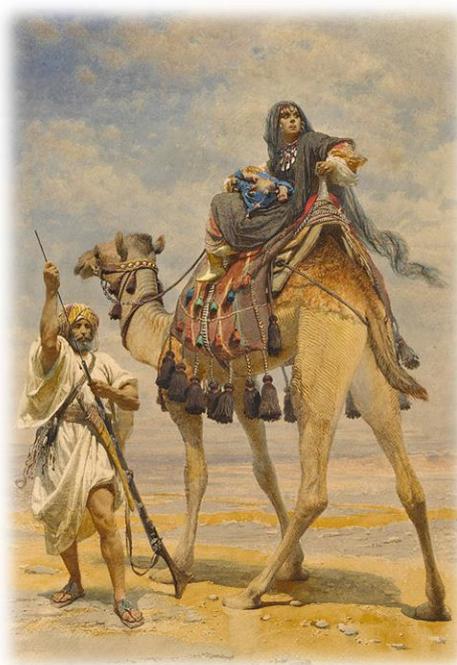
Al-Malik, syn Al-Aziza, 31 lat

Wybrane atrybuty i sprawności: Krzepa 4, Skupienie 3, Siła woli 2, Rozum 1, Mordobicie 1, Szermierka 4, Maszerowanie 1, Strzelanie 2, Patrołowanie 2, Jazda konna 4, Odporność na trudy 1, Dyscyplina 1, Dowodzenie 2, Leczenie 2, **Wytrzymałość 18**

Wyposażenie: kilka dzi rytów, łuk, bułat, pistolet, kolczuga i hełm, zdobiony koński rząd i rasowy arabski wierzchowiec, woreczek z klejnotami

Beduini

To prawdziwi synowie pustyni, którzy dosiadają wielbłądów, swoich najwierniejszych towarzyszy. Beduini są mniej wojowniczy niż mamelucy, ale pilnie strzegą swych pustynnych szlaków. Za wejście na niektóre z nich należy zapłacić haracz, za wkroczenie na inne, wiodące do tajemnych siedzib beduinów, grozi śmierć. Beduini są mistrzami zasadzek. Skalne wąwozy, pustynne wydmy, pozornie opuszczone oazy - to miejsca, w których można spodziewać się ataku. Walcząc konno, należy pamiętać, że nieobeznany wierzchowiec może spłoszyć się na widok i zapach jednogarbnego kuzyna.



Jusuf ibn Tariq, syn wodza plemienia Jebeliya, 19 lat

Wybrane atrybuty i sprawności: Krzepa 2, Skupienie 4, Siła woli 3, Rozum 1, Mordobicie 1, Szermierka 2, Maszerowanie 2, Strzelanie 3, Patrołowanie 4, Jazda konna 2, Odporność na trudy 3, Dyscyplina 1, Dowodzenie 1, Leczenie 1, **Wytrzymałość 14**

Wyposażenie: zakrzywiony nóż, szabla, stary, długi muszkiet, wielbłądzie oporządzenie, skórzane worki z wodą, talizman Ducha Pustyni

Kapłan starego kultu

Wysoki, łysy, suchy i w trudnym do zidentyfikowania wieku. Wygląda jakby mógł mieć zarówno 30, jak i 70 lat. Proste, przetarte szaty mogą sugerować, że to zwykły fellach - rolnik lub hodowca znad Nilu. Jednak język, w jakim komunikuje się z towarzyszami, wskazuje, że zna pismo i mowę faraonów. Grupy takich wyznawców pojawiają się na wierzchołkach wydm, gdy francuscy żołnierze zbliżą się zbyt blisko zaspanych w piachu piramid, grobowców i ruin dawnych miast.

Muabik

Wybrane atrybuty i sprawności: Krzepa 1, Skupienie 3, Siła woli 4, Rozum 3, Mordobicie 1, Szermierka 1, Maszerowanie 4, Strzelanie 1, Patrolowanie 3, Odporność na trudy 4, Dyscyplina 5, Dowodzenie 1, Leczenie 4, Obsługa 2
Wytrzymałość 12

Wyposażenie: brązowy chepesz (sierpowaty miecz) lub włócznia i rytualny nóż, talizmany, amulety, zwój pergaminu z hieroglifami, tajemniczy kamienny dysk

Ghul



Skrupulatni w liczeniu poległych Francuzi zetknęli się z problemem znikających zwłok. Objeżdżając pobojuwiska nie mogli doliczyć się zabitych. Często widzieli też dziwne, chodzące na czterech łapach, pokraczne istoty, które kręciły się wśród trupów. Znikały za wydmami dopiero po salwie. Miejscowi zważyły je ghouli i są ich obecnością niezwykle zaniepokojeni. Ponoć ostatni

raz widziane były wiele stuleci temu, gdy doszło do powstania przeciwko Mamelukom. Ponoć zjadają trupy, rozkopują zbyt płytko wykopane groby a nawet zabierają się za konających dopiero rannych.

Spis treści

Streszczenie	2
Tło historyczne	2
Rozgrzewka	3
Przyczyny uwięzienia	3
Zawiązanie akcji.....	4
Tajemne tło Misji.....	5
Przebieg gry	6
Fracje i Postacie.....	6
Francuscy wojskowi.....	6
Egipscy wojskowi i załoga	8
Badacze i rodzina	9
I. WIEZIENIE	11
II. KAIR	18
Dom archeologa Denona - pomoc z bagażami	22
Instytut Egipski - znalezienie Denona	23
Wykopaliska - zabranie ekwipunku archeologicznego	24
Suk (targowisko) - odebranie prowiantu.....	25
III. PORT	27
Odprawa	27
Ostatnia noc	29
Pobudka.....	29
IV. W GÓRĘ NILU	31
Rejs i postoje na nocleg	31
Zasadzka Mameluków.	40
V. PUSTYNIA	45
VI. OAZA NEHTOP	48
VII. ŚWIĄTYNIA.....	51
BESTIARIUSZ.....	53

Autor scenariusza
Łukasz Wrona

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu "Patriotyzm Jutra"



**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**



MUZEUM
HISTORII
POLSKI



**PA
TRIO
TYZM
JUTRA**



projekt
rekreator



Kwestia zaufania
Wiarusi. Gra RPG