

# Lokacja: **NAWIEDZONE WRZOSOWISKO**

## I. NASTRÓJ – *vibe lokacji*

**Atmosfera:** napięcie, dezorientacja (wskazówki dla MG jak 'odgrywać lokację')

**Zmysły:** uderzenia wiatru w twarz, mdły zapach trzęsawisk, losowe rozbłyski zimnego światła

## II NARRACJA - *propozycja opisu miejsca podzielona na trzy plany (daleki, średni, szczegół)*

**Makro:** Ciężkie, ołowiane chmury przygniatają horyzont nad rozległym wrzosowiskiem.

**Meso:** Powykręcane pędy roślin haczą o nogi, a pod każdym krokiem mlaska zdradliwy mech.

Komary i żółte muchy atakują podróżników zwabione zapachem potu. Zewsząd ciągle coś pluska, bulgocze, pojawia się lub znika we mgle.

**Mikro:** Między dwoma uschniętymi kikutami drzew pulsuje jasna plama, która powoli przybiera ludzkie kształty.

## III. CO MOŻE CZEKAĆ BG?

### Sekrety miejsca:

- 'Przekłęte Małżeństwo' - czarodziej i czarodziejka, którzy po awanturze obdarzyli się wzajemnie klątwami.

On obecnie nazywa siebie Królem Trzęsawisk i żyje w postaci Bagiennej Ośmiornicy; Ona - błąka się po Wrzosowisku jako Zjawa.

- Purpurowy Wrzos porasta okoliczne tereny, jednak aby nie stracił cennych właściwości, należy go ścinać w określony sposób i w konkretnym czasie - wiedzę tę posiadają 'Przekłęci Małżonkowie'

- Klątwę z jednego małżonka można zdjąć słowami, które zna drugi małżonek. Żadne z nich nie chce zrobić tego jako pierwsze.

### Zagrożenia związane wprost z fabułą:

- Purpurowy Wrzos błyskawicznie usycha jeśli zostaje ścięty w 'niewłaściwy sposób'

- 'Król Trzęsawisk', jeśli wpadnie w złość zacznie stopniowo pożerać Purpurowe Wrzosey

- Zjawa, wyprowadzona z równowagi może sprowadzać pioruny, które wypalają cenne rośliny.

- atak fizyczny na jednego z małżonków spotka się z atakiem drugiego małżonka na BG (są zmuszeni bronić siebie na wzajem gdyż jedno zna sposób na przywrócenie ludzkiej postaci drugiemu)

### Zagrożenia, które mogą wywołać NPC lub sama lokacja.

- pioruny (pokazówka: 'strzał ostrzegawczy' w jedno z uschniętych drzew)

- komary, żółte muchy (zagrożenie chorobą)

- ulewa (zwiększa grząskość gruntu)

- zmrok (utrudniona nawigacja, mało punktów odniesienia)

### Interakcje z lokacją:

- Purpurowy Wrzos - cenna roślina (właściwości ustala MG)

- grube konary (pomoc dla tonącego)

- gęste pnącza mogące służyć za liny

- drzewa (punkt obserwacyjny),

- gdzieś na Wrzosowisku stoją ruiny domostwa Przekłętego Małżeństwa (inwencja MG)

Potrzebujesz pomocy, chcesz podyskutować, lub podzielić się swoim pomysłem? [Zapraszam na serwer Discord:](#)



#### IV. OBSADA - Krótkie określenie najważniejszych NPC w tej lokacji

##### Król Trzęsawisk i żona-Zjawa

Czarodziej obarczony klątwą i zamieniony w bagienną ośmiornicę. Mówi zniekształconym ludzkim głosem, zamieszkuje w pobliskim Trzęsawisku. Czarodziejka obarczona klątwą przez jej męża – zamieniona w Zjawę, błąka się po Przekłętym Wrzosowisku.

**Cel:** Pozbyć się klątwy

##### **Sekret:**

- znają słowa za pomocą których można przywrócić współmałżonka do ludzkiej postaci
- wiedzą, jak i kiedy ściąć Purpurowy Wrzos

##### **Lęk:**

- jeśli jedno zostanie zgładzone, drugie straci szansę na pozbycie się swojej klątwy
- żadne nie chce jako pierwsze odczarować współmałżonka, gdyż sobie nie ufają

## V. WSKAZÓWKI dotyczące prowadzenia przygody

- sekrety odkrywaj stopniowo, zacznij od 'survival horror' – dotarcie na wrzosowisko, dziwne zjawiska, odgłosy, trudności terenowe, problemy z orientacją, zmienna pogoda
- ściąkanie rośliny bez odpowiedniej wiedzy powoduje natychmiastowe jej usychanie. Roślin na początku przygody jest sporo, pozwól BG popróbować różnych metod.
- pojawienie się Króla Trzęsawisk lub zbliżenie do jego bagna zapowiadaj: ciszę przerywa bulgotanie lub syk; z bagna wystrzeliwuje macka, która oplata i wyrwa pobliski krzew
- atak na Króla przyciągnie też Zjawę, która stanie w jego obronie
- przedstaw konflikt małżonków w sposób tragiczny ale też i groteskowy: niech się kłócą na oczach BG, Zjawa lubi efekty wizualne, Król Trzęsawisk rozbryzguje błoto lub pożera Wrzosa.
- Zarówno Zjawa jak i Król będą próbowali przeciągnąć BG na swoją stronę. Zależy im na wydobyciu od współmałżonka słów, które mogą zdjąć klątwę, lub zmuszenie współmałżonka aby to zrobił.
- wiedząc, że BG przyszli po Purpurowy Wrzos, jako kartę przetargową zaoferują wiedzę odnośnie poprawnego ściąkania rośliny
- mogą też uciekać się do szantażu stopniowo niszcząc Wrzosa.

## VI. Inne haki fabularne

*Jeśli nie wyprawa po Purpurowy Wrzos, to co?*

- tajemnicza zaraza w pobliskiej wsi – tropy prowadzą na Wrzosowisko
- plotki o niebezpiecznym kulcie
- tajemnicze błyski nad porzuconym domostwem Czarodziejów
- zaginiona karawana – kupcy wyjechali i nie dotarli do celu. Ślady urywają się w okolicy Trzęsawisk
- lokalny kapłan twierdzi, że miejsce trzeba oczyścić
- jeden z BG ma sen proroczy o skarbach na wrzosowisku (prawda to czy fałsz?)