

USŁYSZ ZEW CTHULHU



Zbiór scenariuszy
Sołtysiak, Piątkowska, Barański,
Wieczorek, Wszebrowski, Kasicki,
Fabiszewski, Zych,



wspieram.to

TWÓRCY

Sprawa Małego Cohna

Autor: Michał Sołtysiak

Dawno temu w Dusznikach

Autorka: Maria Piątkowska

Redakcja: Jerzy Rzymowski

Babie lato

Autorzy: Tomasz Barański, Adam Wieczorek,
Artur Wszeborowski

Na dnie smętnego jeziora

Autor: Władysław Kasicki

Dom, którego nie ma

Autorzy: Bartłomiej Fabiszewski, Zbigniew Zych
Współautorka i redaktorka: Airis Kamińska

Wydawca

Michał Lisowski

Koordynatorka projektu

Daria Pilarczyk

Redakcja

Jerzy Rzymowski

Adam Wieczorek

Paweł Marszałek

Korekta

Joanna Korytko

Maciej Sznurkowski

Kasia Wieczorek

Kajetan Witrambowski

Projekt okładki

Marcin Bieliński

Ilustracja na okładce

François Launet

Skład i opracowanie graficzne

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Marcin Bieliński

Creatika Łukasz Kempański

Pomoce dla graczy

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Kacper Kilian

AUTORSTWO I PODZIĘKOWANIA

Dziękujemy osobom, które szczególnie pomogły w odnajdywaniu błędów opierających się procesowi redakcyjnemu: Piotr Chojnacki, Maciej Głuszek, Marzena Żyła-Hoppe, Mateusz Hoppe, Michał Jeniec, Natalia Manam, Marta Murzynowska, Marcin Piwek.

Ilustracje

David Ardila, str. 126, 171

Jakub Fajtanowski, str. 57, 62

Mariusz Gandzel, str. 6, 34

Anna Jarmołowska, str. 17, 26, 79, 80, 82, 96, 97, 160, 169, 198, 199

Antonio Mainez, str. 115, 154, 181

Rafał Szłapa, str. 74, 93, 150

Roch Urbaniak, str. 64

Marcin Leśniak, str. 176, 198

Zdjęcia

Zdjęcia z następujących stron pochodzą ze zbiorów Narodowego Archiwum Cyfrowego: 8, 10, 15, 19, 42, 65, 67, 73, 77, 80, 81, 85, 86, 87, 89, 101, 180

Teatr Miejski, str. 10, domena publiczna

Zdjęcie Sarassiniiego i słonia, str. 11, fot. Gustavo Bernstein Archive

Zdjęcie dworca kolejowy, str. 14, domena publiczna

Plakat reklamujący cyrk, str. 14, fot. Friedrich Kurt Fiedler; dokonano edycji napisów (CC 3.0)

Zdjęcie poznańskiego zoo, str. 16, domena publiczna

Zdjęcie Kościoła św. Floriana, str. 20, domena publiczna

Citroën Typu A, str. 21 © Umtyp5200 (CC BY-SA 3.0)

Błękitna Grota, str. 22, *Stary Ogród Zoologiczny w Poznaniu*, Anioła Stefan, Śmiełowski Jan, wyd. Miejskie Posnania

Wieża Górnosłaska, str. 28, autor niezany, domena publiczna

Mapa Poznania, str. 33, opracowanie Biuro Wydawnicze „Eles” Poznań, zbiory własne

Litografia Friedricha Augusta Pompejusza z 1862, str. 35

Zdjęcie pomnika Chopina, str. 36, fot. A.Milka, Biuro Wydawnicze „Ruch” - pocztówka, zbiory własne

Zdjęcie panoramy Dusznik, str. 37, Spółdzielnia Fotograf Kłodzko - pocztówka, zbiory własne

Zdjęcie samolotu Fokker D VII, str. 43, Dryke, domena publiczna

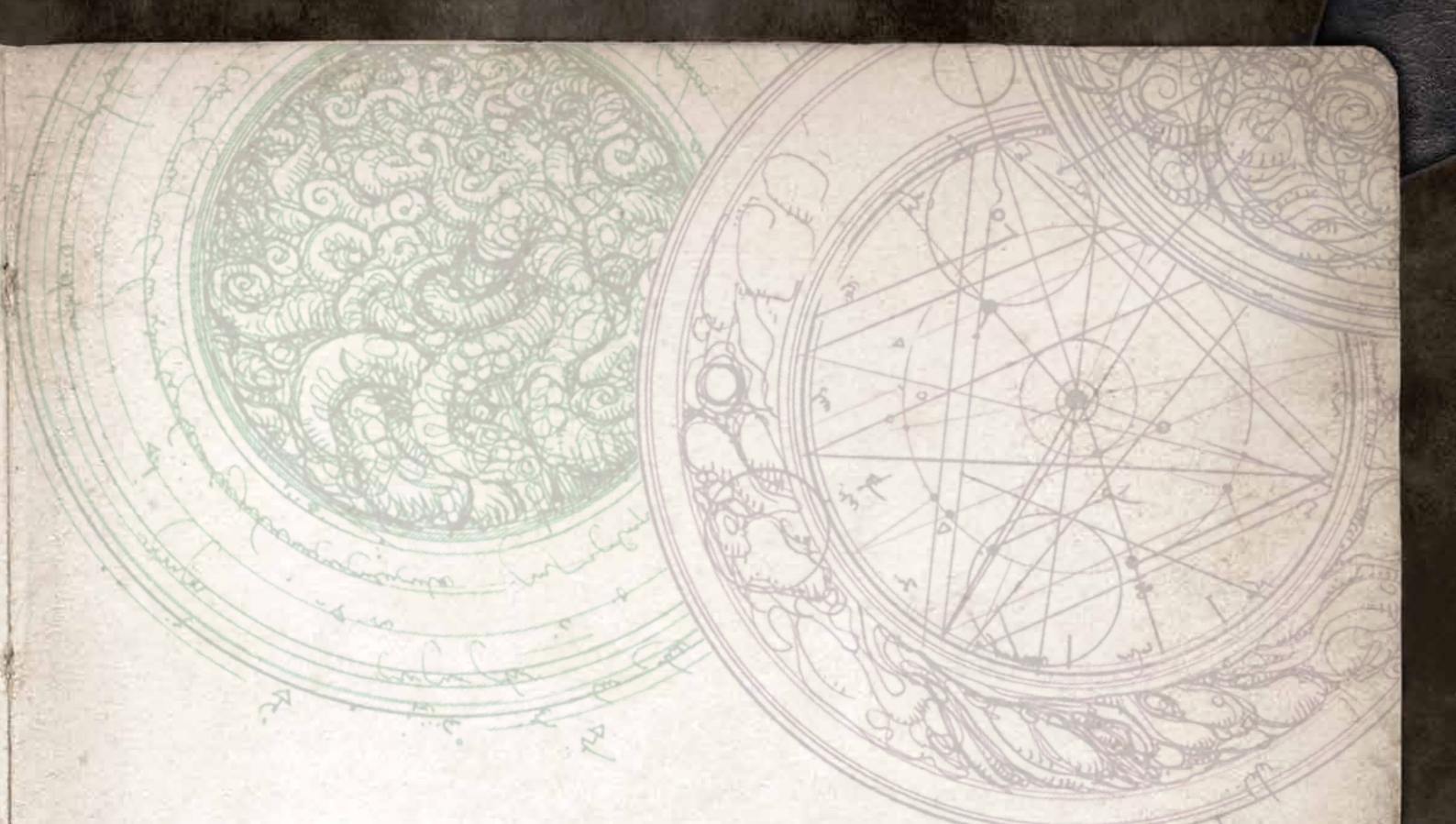
Zdjęcie parku zdrojowego w Dusznikach, str. 47, fot. S.Arczyński, Wydawnictwo PTTK - pocztówka, zbiory własne

Zdjęcie Teatru im. F.Chopina, str. 48, fot. A.Lutynia, Biuro Wydawnicze „Ruch” - pocztówka, zbiory własne

Zdjęcie Teatru im. F.Chopina, str. 48, fot. S. Arczyński, Wydawnictwo PTTK - pocztówka, zbiory własne

Zdjęcie Papierni, str. 49, fot. S. Arczyński, Wydawnictwo PTTK - pocztówka, zbiory własne

Znaki wodne młyna ze str. 49, *Paper Mill in Duszniki-Zdrój* Rafał Eysymontt, Rainer Sachs, Maciej Szymczyk, wyd. Paper-making Museum in Duszniki-Zdrój



Zdjęcie Klasztoru oo. Franciszkanów, str. 50, fot. Kunstverlag Hermann Adam, Freiburg i.Schl.- pocztówka, zbiory własne
Zdjęcie ruin Zamku Homole, str. 51, fot. Tomasz Leśniowski (CC BY-SA 4.0)

Zdjęcie willi, str. 53, fot. Spółdzielnia Pracy Fotografów Zawodowych Katowice - pocztówka, zbiory własne

Zdjęcie muszli koncertowej, str. 56. fot. Spółdzielnia Pracy Fotografów Zawodowych Katowice - pocztówka, zbiory własne

Mapa Bad Reinerz, str. 62/63, Verlag v.Albert Goldschmidt, Berlin, 1914 r.

Dwaj partyzanci, str. 66, domena publiczna

Brygada Świętokrzyska, str. 66, domena publiczna

Pluton oddziału specjalnego Armii Ludowej, str. 66, Męczeństwo, walka, zagłada Żydów w Polsce 1939–1945, Wydawnictwo MON, Warszawa 1960, domena publiczna

Oddział Batalionów Chłopskich mjr Kota, str. 75, Stanisław Kot (CC BY-SA 4.0)

ppor Jerzy Wasilewski - zginął rozstrzelany przez NKWD w Katyniu, str. 76, Adam Wieczorek, zbiory rodzinne

Przysięga żołnierzy 2 kompanii 7 batalionu 77 Pułku Piechoty AK, str. 77, domena publiczna

Schutzpolizei Kattowitz, Polen, str. 92, Bundesarchiv Bild 121-0288, (CC-BY-SA 3.0)

Obwieszczenie, str. 95, ze zbiorów Muzeum Historycznego - Pałac w Dukli

Pałac w Dukli, str. 99, wtórny, domena publiczna

VW Kübelwagen, str. 106, Bundesarchiv Bild 101I-022-2926-07 (CC-BY-SA 3.0)

Oberleutnant, str. 108, Bundesarchiv Bild 101I-198-1394-22A, (CC-BY-SA 3.0)

Junkers Ju52, str. 114, fot. Luutnantti T. Räisänen, SA-kuva 98655, (domena publiczna)

Kontrolle, str. 114, Bundesarchiv, Bild 121-0470 (CC-BY-SA 3.0)

Mapa Dukli z 1851 roku, str. 125, źródło: Archiwum Państwowe w Przemyślu, Stadt Dukla sammt Enclave Lipowica und Zboiska in Galizien **Jasloer Kreis**, sygnatura 56/126/0/-/0385M.

Leszy, str. 143 © Gorla ML (CC 4.0)

Posterunek, str. 145 © Krystian Kuchta (CC BY-SA 3.0)

Budynek, str. 145 © Nexusdx (CC BY-SA 3.0)

Zdjęcie ruin Warszawy, str. 155, domena publiczna

Zdjęcie dworca, str. 160 © Adrian Grycuk (CC 3.0)

Zdjęcia miasta Warszawy, str. 161, 162, © Piotr Wojnarowicz

Zdjęcie legowiska, str. 166, © Michał Kępiński

Zdjęcie Urzędu Miasta w Brzegu, str. 179, © Neo[EZN]/fotopolska.eu (CC 3.0)

Niniejsze dzieło jest fikcją. Nazwy postaci, miejsc oraz wydarzeń mogą stanowić punkt odniesienia, natomiast jakiejkolwiek podobieństwo postaci z gry lub scenariuszy do osób żyjących lub zmarłych jest przypadkowe.

Całość opracowania jest fikcyjna i opisywana przez przyzmat mitów Cthulhu bez zamiaru urażenia jakichkolwiek osób żyjących lub zmarłych. Wykorzystanie materiałów z niniejszej książki do celów komercyjnych poprzez wykorzystanie nośników fotograficznych, elektronicznych bądź innych nośników odtwórczych jest zabronione. CALL OF CTHULHU, ZEW CTHULHU, Usłysz Zew Cthulhu © 2019 Chaosium Inc.; wszystkie prawa zastrzeżone. „Chaosium Inc.” oraz „Call of Cthulhu” są zarejestrowanymi znakami towarowymi Chaosium Inc. i są używane na licencji. Nazwy, opisy i wszystkie formy przedstawienia świata zastosowane w tym podręczniku wywodzą się z dzieł chronionych prawami autorskimi i znakami towarowymi należącymi do Chaosium Inc. i nie mogą być wykorzystane lub używane powtórnie bez zgody Chaosium Inc. Wszelkie podobieństwo do prawdziwych postaci jest niezamierzone. chaosium.com

Adres do korespondencji:

Black Monk Michał Lisowski
ul. Słowackiego 13/211
60-822 Poznań
kontakt@blackmonk.pl

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 1

SPRAWA MAŁEGO COHNA

Streszczenie.....	7
Badacze.....	8
Mały Cohn – Wielki Słoń – Behemot.....	11
Ci żli.....	12
Prolog – Wielkie Łowy.....	14
Nadszedł 1924.....	16
Kalendarium wydarzeń.....	16
Scena początkowa – Przerwany bankiet.....	16
Dalsze sceny.....	18
Krwawa rzeźnia.....	18
Biblioteki i gazety oraz inne źródła wiedzy.....	19
Wróżka Zoja.....	20
Ojciec Mirosław.....	20
Włamanie po częstą Behemota.....	21
Mali ludzie.....	21
Błękitna Grota.....	22
Spługawiony Gniew Ganesha.....	23
Final – Na Starym Rynku była cisza.....	24
Scena końcowa.....	24
Scena po napisach.....	25
Sugerowane nagrody dla Badaczy.....	25
Dodatki.....	25

ROZDZIAŁ 2

DAWNO TEMU W DUSZNIKACH

Wstęp.....	35
Muzyka Ericha Zanna a Chopin.....	36
Bohaterowie Graczy – Badacze Tajemnic.....	39
Dramatis Personae.....	39
Chronologia wydarzeń.....	41
Skrót Scenariusza.....	42
Rozpoczęcie Przygody.....	42
Dojazd do Bad Reinerz.....	44
Lokalne informacje.....	45
Lokacje.....	45
U Kafjasza.....	45
Park zdrojowy.....	47
Młyn papierniczy.....	49
Klasztor oo. Franciszkanów.....	50
Ruiny zamku Homole.....	51
Biblioteka.....	52
Kościół i cmentarz.....	52
Dom Zanna – Villa Hygiea.....	53
Włamanie do Kafjasza i przesłuchanie.....	54
Kryjówka Kafjasza.....	54
Koncert Josefa.....	56
Rytuał.....	57

Kłótwa Yiga.....	58
Zakończenie.....	58
Dodatki.....	58
Muzyka Ericha Zanna.....	60

ROZDZIAŁ 3

BABIE LATO

Wstęp.....	65
Realia wojennej okupacji.....	65
Tworzenie Partyzanta.....	67
Cechy.....	67
Zawód.....	68
Umiejętności.....	69
Historia.....	69
Wyposażenie.....	71
Uwaga na początek kampanii.....	72
Tło historyczne.....	72
Streszczenie kampanii.....	74
Chronologia wydarzeń.....	75
Scenariusz 1 – Partyzanckie życie.....	75
Wstęp.....	75
Nowy dom.....	75
Partyzanckie życie.....	77
Akcje Partyzantów.....	85
Atak na leśniczówkę.....	86
Zanim opadnie kurz.....	90
Zabić bestię!.....	91
Opis wykonania wyroku.....	92
Epilog.....	95
Scenariusz 2 – część pierwsza: plany konwojów.....	96
Kasiarz.....	96
Spotkanie z opatem.....	97
Dodatkowe tropy.....	97
Sekretne przejście.....	97
Ucieczka.....	100
Scenariusz 2 – część druga: „więzień A”.....	101
Konwój.....	101
Szyfr ADFGVX.....	102
„Więzień A”.....	104
Powrót do obozu.....	105
Scenariusz 3 – Netzwaffe.....	105
Informatorzy.....	105
Poligon.....	105
Eksperyment.....	106
Niespodziewana wiadomość.....	107
Scenariusz 4 – Brama Afałasza.....	108
Niespodziewany zwrot.....	109
Niech stanie się koniec.....	111
Posłowie.....	113

Alternatywne zakończenie – Berlin.....	113
Droga na południe.....	114
Lotnisko.....	114
Bunkier w Berlinie.....	114
Epilog.....	116
Dodatki.....	116
Bohaterowie niezależni.....	116
Struktura Armii Krajowej.....	118
Pomoce do gry.....	118
Broń.....	119

ROZDZIAŁ 4

NA DNIĘ SMĘTNEGO JEZIORA

Słowem wstępu.....	127
Dramatis Personae.....	128
Badacze Tajemnic.....	133
Badacze Tajemnic jako cywile.....	133
Badacze Tajemnic jako agenci Wydziału X.....	133
Przygoda.....	134
Kult Smętka.....	134
Streszczenie scenariusza.....	135
Część 1 – Wstęp.....	135
1) Rozpoczęcie przygody.....	135
2) Gwałtowne hamowanie pociągu.....	136
3) Przybycie Tadeusza Żakowskiego i milicji.....	137
Część 2 – Rozwinięcie.....	137
4) Podróż do hotelu.....	137
5) Hotel nad jeziorem – „Przystań”.....	138
6) Uzdrowisko.....	139
7) Kopalnia torfu.....	141
Część 3 – Śledztwo i rozwikłanie sprawy.....	141
8) Lokacje.....	142
Kopalnia torfu.....	142
Kościół.....	142
Kamienne kręgi i las.....	142
Potencjalne wydarzenia	
po drodze do lepianki Czarajki.....	143
Czarajka z lepianki.....	143
Hotel.....	144
Miasteczko, okolica i dom Wojciecha.....	144
Dodatkowe wydarzenia w mieście.....	145
Posterunek.....	145
Biblioteka.....	145
Dom Gabriela Szwarca.....	145
9) Dom Konrada Wilszyńskiego na jeziorze.....	146
Część 4 – Final.....	147
10) Niemiecki ośrodek Schwarzer See.....	147
Rytuał.....	148
Po konfrontacji.....	149

LEGENDA OZNACZENIA SCENARIUSZY

Poziom trudności scenariusza: Bardzo łatwy ★; Łatwy ★★; Średni ★★★; Trudny ★★★★; Bardzo trudny ★★★★★

Szacowana liczba sesji: ①②③④...

ROZDZIAŁ 5

DOM, KTÓREGO NIE MA

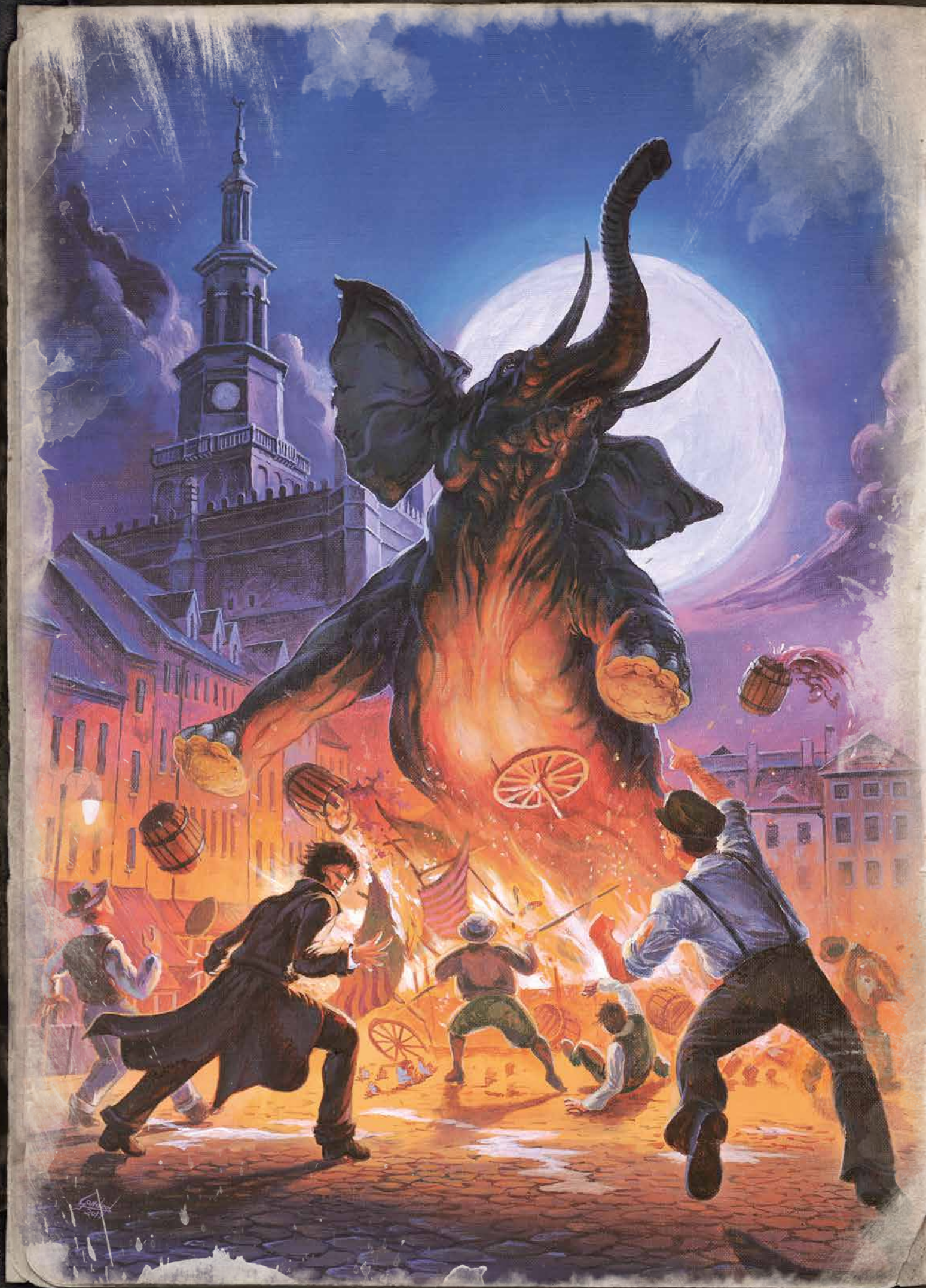
151

Część I: Zapraszamy do domu.....	151
Wstęp	151
Źródła grozy	152
Scenariusz – skrzynka z narzędziami	152
Część II: Opowieść o Domu, którego nie ma.....	153
Część III: Bohaterowie	156
Badacze, którzy kontynuują swoje przygody	156
Badacze skrojeni na miarę tego scenariusza.....	156
Badacze stworzeni przez twoich graczy	157
Część IV: U progu	157
Jak prowadzić.....	157
Prolog.....	158
Sceny.....	158
Czynszowa 4A m. 22, wizyta u Magdy.....	158
Co następuje po scenie z Magdą	160
Śliska 54: dzień	161
Śliska 54: noc	164
Lasek na Kole: dzień.....	165
Lasek na Kole: noc.....	167
Scena u matki Tomka	168
Policja straszy.....	169
Wilcza 2/4 m. 8	169
Aleje Jerozolimskie 57 m. 13	170
Podsumowanie przygody	171
Część V: Dom, Którego Nie Ma	172

Konstrukcja fabularna.....	172
Zarządzanie informacjami.....	172
Podsumowanie historii Tomka	172
Zamknięcie wątku Tomka, jego matki i Magdy ..	174
Powtórna wizyta na Czynszowej.....	174
Recykling scen z pierwszej przygody.....	175
Wątki osobiste	175
Nowy motor fabularny.....	176
Prośba sierżant Marzeny Żyły.....	176
Dom się zbliża, czyli więcej nowych scen.....	176
Bezdomni	177
Kult na Kole.....	177
„Robaczywa”, Janek i wątki osobiste Badaczy... 178	
Brzeg.....	178
W Urzędzie Miasta w Brzegu	179
Wizyta w Muzeum Piastów Śląskich.....	180
Mroczne tajemnice drzemiące w ruinach kliniki. 180	
Podsumowanie wiedzy,	
którą mogli zdobyć Badacze.....	182
Odnalezienie Anny Gutowskiej	183
Dom, którego nie ma.....	183
Wejście do Domu	183
Gdzie jest Hoppe?	184
Poziom kamienicy, czyli Śliska 52	185

Poziom kliniki.....	185
Miejsce poza czasem i przestrzenią	189
Część VI: Bohaterowie niezależni	190
Rodzina Tomka	190
Przekłęci Bezdomni.....	191
Zwykli bezdomni.....	195
Mieszkańcy Śliskiej 54.....	195
Policja.....	197
Skinheadzi z Koła.....	199
Lokatorzy nawiedzonych mieszkań.....	199
Brzeg.....	200
Mity	201
Inni	202
Część VII: Możliwe zakończenia	203
Nasze macki, czyli posłowie	205
Indeks.....	207
O autorach	209





SPRAWA MAŁEGO COHNA

AUTOR: MICHAŁ SOŁTYSIAK



Jedyny i niepowtarzalny pulpowy scenariusz o Poznaniu w latach 20.! Całkowicie oparty na faktach! Nawet z bibliografią i glosami! Zawiera Poradnik dla Strażnika Tajemnic! Będzie zoo, będą słonie, będą Indianie i Indie, będą sfery niższe i wyższe, będzie krew i przerażenie, a wszystko to dla bohaterskich Badaczy!

WPROWADZENIE

Fabula scenariusza rozgrywa się w Poznaniu w latach 20. XX wieku. Polska dopiero co odzyskała niepodległość. Wielka Wojna przyniosła wolność, ale jej wspomnienie wciąż jest świeże w pamięci wszystkich. Przyszłość niesie ze sobą nowe szanse i więcej możliwości.

Scenariusz przeznaczony jest dla czterech graczy (ale równie dobrze ich liczba może wzrosnąć do sześciu).

Sprawa Małego Cohna może świetnie sprawdzić się jako wprowadzenie do nowej kampanii albo rozpoczęcie przygód w międzywojennej Polsce. Uwiercie mi, jest tu masa miejsca dla knoń Starszych Bogów i choć ze znanych szkolnych lektur wydawałoby się, że jest inaczej, to realia II Rzeczypospolitej były równie ciekawe, co okres prohibicji w Stanach Zjednoczonych.

Akcja dzieje się w roku 1924, gdyż to właśnie wtedy znany w całej Europie, największy indyjski słoń zwany Małym Cohnem wyzionął ducha, a jego śmierć wywarła wielkie wrażenie na całej Polsce. Dziś nie patrzymy już tak na zwierzęta, świat się zmienił, ale w odradzającej się Polsce ten słoń był symbolem, że tak jak w całej Europie, poznańskie zoo potrafi być domem dla największych (dosłownie) egzotycznych cudów natury i nie mamy się jako Polacy czego wstydzić.

Prolog ma miejsce w maju 1913 roku, kiedy to Badacze poznają się i po raz pierwszy spotykają słonia. Ma to być jednak tylko „rozbiegówka” i jej celem jest zapoznanie się bohaterów (wówczas raczej nieświadomych) oraz uzyskanie pierwszych informacji o intrydze.

Miejszem właściwej akcji jest centrum Poznania, gdzie w sierpniowe dni 1924 roku bohaterowie graczy zmierzają się

z Niepoznanymi i spiskami sięgającymi eonów. Niepotrzebna jest jednak znajomość dokładnej topografii stolicy Wielkopolski w międzywojniu, gdyż tempo, jakie zostanie narzucone, nie pozwoli na dyskusję, czy ulica Zwierzyniecka łączyła się z Kraszewskiego, czy inną. Jeśli ktoś zechce, nie powinno być problemu z przeniesieniem akcji do innego miasta, gdzie można znaleźć zoo, słonie i rynek miejski oraz gdzie można coś wysadzić w powietrze.

Wszystkie dalsze informacje przeznaczone są jedynie dla Strażnika Tajemnic.

SZANOWNI STRAŻNICY!

Wiele elementów historycznych w scenariuszu zostało zmodyfikowanych i dostosowanych do realiów przygody oraz przyjętej konwencji. Fabuła oparta jest jednak na prawdziwych wydarzeniach i opisywane miejsca faktycznie istnieją, choć ubarwiono ich rozrywkowy aspekt. Mam nadzieję, że nie spłycięm ważnych kwestii, tym samym urażając czyjeś uczucia. To tylko gra i nie jest moim celem ośmieszać ani pokazywać istotnych problemów w międzywojniu w złym świetle. Pragnęłam pokazać świat gry, a nie brać udziału w dyskusji o problemach Polski w latach 20. Zainteresowanych prawdziwym obrazem odsyłam do wielu książek, które opisują rzeczywistość tamtych czasów. Pamiętajcie o tym, prowadząc.

STRESZCZENIE

W poznańskim zoo umiera słoń. Zgon jest nagły, a oficjalna wersja to gangrena i zapalenie płuc. Jednak nie jest to do końca prawda. Został otruty, gdyż lokalnie tworzący się krąg kultystów chce wykorzystać jego truchło do przywołania awatara pradawnego bóstwa albo choć zachować jego ciało

na przyszłość. Tu pojawiają się Badacze, którzy mają zająć się problemem ze słoniem. Zostaną poproszeni przez tajemniczą osobę o pomoc i tak rozpocznie się ich pościg za kultystami po centrum Poznania.

BADACZE

Scenariusz jest przeznaczony dla postaci, które w 1924 roku przebywają w Poznaniu, a dodatkowo były tu też przed wojną. Prolog do przygody ma miejsce w 1913 roku, kiedy Mały Cohn przybył do Poznania, by zostać w nim już do śmierci.

Podstawowym założeniem przy tworzeniu postaci jest to, że Badacze są patriotami. Tym samym powinni działać zazwyczaj dla dobra wspólnego (pro publico bono).



TROCĘ PULPY

Poradnik dla Strażnika Tajemnic z garścią rad, jak stworzyć nastroj i nie przejmować się szyderstwami o braku głębi psychologicznej i prawdziwych ludzkich dramatów uczuciowych godnych kina moralnego niepokoju.

Scenariusz został napisany jako tekst nawiązujący do stylistyki pulpowej, gdyż wielki słoń wymaga czegoś innego niż roztkliwanie się nad swoim szaleństwem i płacz po utraconej Poczytalności. Tu trzeba strzelać i bić się dzielnie ze wszechogarniającą grozą! Sugerowani bohaterowie powinni być twardsi i bardziej brawurowi, niczym z literatury przygodowej, gdzie nawet stary profesor ma kilka asów w rękawie, a „ludzie się kulom nie kłaniają”. Znajdziecie tu jednak również kilka dodatkowych informacji, które pozwolą wam stworzyć scenariusz dużo poważniejszy (oznaczone w tekście określeniem – Na poważną nutę). Wybór należy do was.

Pełne zasady do grania pulpowego znajdziecie w podręczniku *Pulp Cthulhu*. Na potrzeby tego scenariusza można jednak wykorzystać kilka założeń, żeby stworzyć atmosferę rodem z tanich kryminałów i powieści groszowych:

- Badacze są twardsi i dzielniejsi od zwykłych ludzi, a więc należy spojrzeć na nich łagodniej i nie starać się na siłę ich załamać i przerazić. Sugerowana jest pewna dobra wola ze strony Strażnika (oczywiście nienachalnie i bez przesady).
- Co do bohaterów – stawiamy na szlachetność, co jasno należy zaznaczyć. Postacie z literatury przygodowej i groszowej to wyrastający ponad przeciętność herosi, którzy czynią, a nie gadają! To mają być osoby, które czują, że trzeba pokonać strach i ratować ludzi. Nie wahają się zaryzykować własnego życia. Dodatkowo ważna dla nich jest lojalność wobec współtowarzyszy. To nie mogą być Badacze uważający, że należy się kłócić i skrycie sobą pogardzać. W podejściu pulpowym należy wydobyć z siebie to, co najlepsze, i grać Badaczami, którzy są prawdziwymi bohaterami.
- Akcja powinna być prowadzona szybko i bez zbędnych dłużyzn. Nie ma co eksplorować sytuacji społecznych i prowokować dywagacji o etyce, szansach ludzkości na przetrwanie, naturze ludzkiej i polityce. Po prostu przedstawienie musi trwać bez przestojów na długie dysputy nad filiżanką herbaty.

- Akcja dzieje się latem, a w 1924 roku było ono wyjątkowo gorące i sierpień był szczególnie upalny. To sprawia, że całość można wręcz pokazać jako „afrykańską” przygodę, gdzie cały czas oślepia słońce, a dopiero noc przynosi odrobinę wytchnienia, choć nawet wtedy temperatura nie spada zanadto. Mamy również plagę komarów i wszelkiego robactwa, co jeszcze bardziej podkreśla „tropikalną” atmosferę. Badacze powinni wręcz na każdym kroku odganiać muchy, a wszelkie lepy zwisające z framug, sufitów i okien są pełne czarnych robali.
- Spójrz na scenariusz jak na film, w którym ważne są plenery i dekoracje. Patrząc na oryginalne opowiadania Lovecrafta, łatwo zobaczyć bogactwo tła. To doskonale się sprawdza w opisie pulpowym, gdzie wszelkie budynki są wielkie, kamienne i są świadectwem potęgi człowieka, który stara się walczyć ze swoją przemijalnością i niewypowiedzianą potrzebą uzyskania choć pozornej nieśmiertelności. Uliczki to kaniony, które w nocy są pełne dźwięków i dramatów, gdzie słychać kroki, nerwowe stukanie obcasów, ciągnięcie i stukanie rzeczy, których nie chcemy sobie wyobrazić. Ludzie zaś to menażeria pełna tajemnic, gdzie każdy może zaczynał jako człowiek, ale nie każdy nim pozostał. Zepsucie odznacza się na jego twarzy, czyniąc go upiornie brzydkim, ale szpetotą duszy, a nie tylko ciała. Trzeba się odrobinę „rozkręcić” i uznać, że pulp musi być barwny jak horror, gdzie jest nie tylko ciemność, ale też wszystkie nasycone kolory krwi, zgnilizny i złowrogiego blasku.
- Mity Cthulhu są tutaj pretekstem, a nie clou scenariusza. Nie ma więc co przesadzać z ich prezentacją. Jest zły kult, jest magia, są potwory i zdeprawowani kultysty. Badacze wpadają w sieć kłamstw swoich wrogów, ale mają szansę zwyciężyć.
- Finał musi być wybuchowy, dosłownie. Tak żeby ostatnia scena, jeśli graczom się uda, była opisywana jako uśmiech zwycięstwa pośród zgłiszczy. Jak na filmach.
- Pobaw się konwencją, jakbyś robił słuchowisko, gdzie np. nawet stukanie w stół jest krokami bestii, a kłaśnięcie to dźwięk uderzenia.

Powodzenia!

POZNAŃ W LATACH 20.

Jeśli chodzi o geografę, chyba wszyscy powinni wiedzieć, gdzie leży Poznań. Nie otaczają go góry, nie ma dostępu do morza, a Warta nie należy do wielkich i szerokich rzek. Zasadniczo jest to duże miasto na równinie, otoczone licznymi lasami i polami, gdzie pracowici Wielkopolanie od wieków sieją, orzą i się bogacą (może nie wszyscy). W latach 20. Poznań stał się jednym z głównych miast odradzającej się Polski. W okresie, w którym rozgrywa się scenariusz, ma już ponad 200 tysięcy mieszkańców, a prezydentem jest od dwóch lat Cyryl Ratajski.

Nie będę tu zanudzał historią, bo tę znajdziecie w licznych książkach. Chciałbym jednak zwrócić uwagę na kilka słów-kluczy, które pomogą Strażnikowi w stworzeniu niezapomnianej atmosfery tego miasta. Część z nich jest wspólna dla większości miast odrodzonej Rzeczypospolitej, ale właśnie taka była nowa Polska.

Bywanie



Teatr Miejski

To czynność jak najbardziej modna i godna. Bywanie to uczestnictwo w różnych uroczystościach i spotkaniach oraz odwiedzanie miejsc pasujących do statusu danej osoby i jej pozycji społecznej oraz zawodowej. Bywa się w odpowiednich restauracjach, ale już nie w spelunach, chyba że jest się osobą gorzej ustawioną w życiu. Bywa się u odpowiednich ludzi i na odpowiednich uroczystościach. Badacze muszą być i powinni określić na początku, gdzie będą bywać, a gdzie nie.

Tradycja niepodległościowa

Nikt się nie przyzna, jak było za zaborów, jak było przed wojną, a już w jakiej armii się służyło, to też nie jest temat długich rozmów. Wszyscy walczyli o niepodległość, mieli ją w sercu, wychekiwali jej i cieszą się z jej nadejścia. Powiedzenie, że „za Kaisera to było lepiej...” jest nietaktem. W Wielkopolsce szczególnie, gdyż to tutaj udało się wygrać jedyne powstanie w dziejach Polski i wszyscy mieszkańcy się tym chwalą. Ta lokalna duma będzie podkreślana podczas wielu rozmów i wydarzeń.

Nowoczesność

Kobiety uzyskały prawa wyborcze, ulicami jeżdżą samochody, nastąpił zmierzch starego świata arystokracji (choć ziemiaństwo wielkopolskie trzyma się nadspodziewanie dobrze), a nowa Polska to nowa szansa na państwo, które nadrobi wszelkie zaległości. Poznań to były zabór pruski, a więc obszar mocno zindustrializowany i zurbanizowany. Przecinają go liczne linie kolejowe, a w wielu domach w mieście jest prąd, kanalizacja i radio. Poznaniacy czują się nowocześni, są bardzo łasi na wszelkie nowinki, a mit legendarnej gospodarności Wielkopolan jest elementem ich tożsamości kulturowej.

Nowi ludzie

Po Wielkiej Wojnie w mieście pojawiła się masa nowych ludzi, którzy jako robotnicy i pracownicy na wszelkich szczeblach wzbogacili lokalną społeczność. To i włączenie licznych wiosek w obręb miasta spowodowało, że równie łatwo spotkać w Poznaniu ludzi prostych, jak i niesamowicie wyrafinowanych. Tworzy to tygiel, gdzie często profesor odbudowanego uniwersytetu, mieszkający w kamienicy, głośno skarży się, że musi się użerać z rodziną robotników z poddasza. Nie trzeba dodawać, że kompletnie się nawzajem nie rozumieją.

Dobrzy-źli Niemcy

Wielkopolanie dużo wycierpieli podczas zaborów, bo wielu pamięta przymusową germanizację. Jednak widzą, jak bardzo pruskie panowanie wpłynęło na budownictwo, rozwój infrastruktury i rozwój społeczny. Poznań, choć to miasto stricte piastowskie, nie wstydzi się Zamku Cesarskiego i licznych udogodnień technicznych, jakie pojawiły się podczas zaborów. Tak samo nikt nie narzeka, że masa mieszkańców ma niemieckich przodków, choćby słynnych chłopów z Bawarii, którzy zostali unieśmiertelnieni, dając początek tzw. Bambrom.

Tygiel idei

Świat międzywojnia jest na swój sposób niewinny, gdyż jeszcze nikt nie zdaje sobie sprawy, do czego są w stanie doprowadzić idee polityczne – komunizm, faszyzm i nacjonalizm. Podskórnie to wszystko dopiero kiełkuje i postaci mogą spotkać zwolenników, wręcz wyznawców wszelkich idei, a w kawiarniach często rozmawia się na temat tego, kto ma rację. Ogólnie rzecz biorąc, rozpolitykowanie tutejszych mieszkańców potwierdzają liczne relacje.

Ciąg dalszy na następnej stronie

Spirytyzm



Wróżka

My patrzymy na seanse, wróżby i wszelkie dowody działania nadnaturalnych sił z pewnym powątpiewaniem. W międzywojniu spirytyzm jest modny, seanse popularne, a liczni jasnowidze, media i „osoby wrażliwe na eteryczne sygnały” zbijają czasem majątek na doradztwie i horoskopach. W każdej gazecie są reklamy wróżek,

a czasopisma oraz książki o spirytyzmie to bestsellery.

Powódź (Na poważną nutę)

Wiosną 1924 roku w Poznaniu miała miejsce wielka powódź. Zalaniu uległy całe nadwarciańskie kwartały i podmyty został most prowadzący na drugą stronę rzeki. Zalanie spowodowało wybuch licznych chorób i problemy dla biedniejszych mieszkańców miasta. To jest coś, o czym się mówi i co jest widoczne. Miasto wydaje się przygnębione, a zapach butwiejących domostw wciąż jest wyczuwalny. To sprawia, że śmierć słonia urasta do rangi symbolu, że oto nadchodzi kryzys. W mieście łatwo o bójki i napaści, a ludzie są drażliwi. Słysząc też wiele pretensji do bogatszych mieszkańców, że czerpią profity z biedy, sprzedając żywność i materiały po zawyżonych cenach. Podobnie oskarża się administrację, że nie radzi sobie z wieloma bezdomnymi i nagle zubożałymi mieszkańcami. Nocą zaś jest to naprawdę niebezpieczne miasto.

Klimat odrodzonej Polski był zdecydowanie inny niż klimat lat 20. w USA. W naszym kraju panowała swoista gorączka i radość z odzyskania niepodległości, co owocowało masą hasel, komunałów i nawoływań do działania na rzecz nowej, lepszej Polski, która po wieku niewoli w końcu może się sama rządzić. Szczególnie u młodszych ludzi postawy propanstwowe, prospołeczne i działanie dla dobra wspólnego były szczególnie cenione. Ile w tym ideałów i komunałów, nie będę dyskutował, ale Badacze, w ramach podejścia pulpowego, powinni być właśnie takimi ludźmi szlachetnego serca, którzy potrafią kraść i kłamać, ale dla Polski i swojego miasta zrobią bardzo dużo.

Tworzenie Badaczy na potrzeby przygody

Na potrzeby scenariusza zostały stworzone przykładowe postacie, ale jeśli zechcesz zrobić własne, poniżej znajdują się informacje, jakie warunki powinny one spełniać. Przygotowano je tak, aby łatwo było wprowadzić je w przygodę

i żeby Badacze mieli szansę ukończyć scenariusz z sukcesem:

1. W maju 1913 roku powinni uczestniczyć w przedstawieniu Cyrku Paurassiniego, który występował niedaleko poznańskiego dworca kolejowego. Tam nasi Badacze wezmą udział w jedynym w historii miasta polowaniu na grubego zwierza.
2. Latem 1924 roku mają przebywać w Poznaniu i powinni uczestniczyć w gali w poznańskim zoo, a potem w stypie po śmierci słonia. Połowa z nich powinna mówić po angielsku lub po niemiecku (od tego zależy, jakiego języka nauczą się inne postacie będące obcokrajowcami, np. Indianie).
3. Badacze nie mogą być zawieszani w próżni. Przez rodzinę, znajomych, miejsce pracy trzeba im zapewnić wsparcie merytoryczne. Nie jakieś olbrzymie, że ktoś coś za nich zrobi, ale żeby nie były to postacie wyrwane poza nawias społeczności Poznania. Powinni mieć możliwość uzyskania informacji oraz wsparcia od (mogą wybrać lub można im wylosować przy tworzeniu):
 - policji;
 - dużego czasopisma;
 - pracowników uniwersyteckich zajmujących się historią, archeologią i etnologią;
 - kontaktów w półświatku.
4. Powinni mieć dostęp do samochodu. Polecam Citroëna Typ A – bardzo popularny po wojnie samochód, w którym spokojnie zmieści się 4-5 osób.
5. Powinni mieć dostęp do co najmniej jednej sztuki broni myśliwskiej i to nie jakiejś śrutówki na kaczki. W warunkach II Rzeczypospolitej prawo zezwalało myśliwym na posiadanie broni palnej o nawet dość dużym kalibrze. Fuzje na niedźwiedzie i żubry były dostępne, podobnie jak sztucery na odyńce. Kilku Polaków polowało w Afryce i posiadało broń na jeszcze większego zwierza. W 1922 roku powstał poznański oddział Polskiego Związku Myśliwych liczący 256 członków, z których wielu dysponowało środkami na zakup dobrego uzbrojenia. Możliwe jest więc zdobycie lub posiadanie strzelby na słonia, jednak trzeba pamiętać, że jest to broń nieporęczna i wolno się ją ładuje.
6. Jeśli chcesz utrzymać pulpowy charakter gry, każdy z Badaczy powinien mieć po jednej z podanych poniżej umiejętności (minimalny poziom w nawiasie), które są przydatne w toku przygody. Możesz im je wylosować albo przypisać pasującą, dając za zadanie wymyślenie, jak Badacz się danej umiejętności nauczył:
 - Broń Palna (Długa) (60%);
 - Prowadzenie Samochodu (60%);
 - Ślusarstwo (60%);
 - Okultyzm (40%);
 - Język Obcy (Hindi) (50%).
7. W pulpowej rozgrywce należy również podwoić liczbę punktów Wytrzymałości, żeby nasi Badacze byli prawdziwie nieustraszeni. To ma ich odróżniać od typowych postaci.

Postacie w prologu

We wstępie mamy do czynienia z postaciami młodszymi o dziesięć lat. Tym samym mogą być jeszcze dziećmi, które przyszły na przedstawienie, albo osobami jeszcze niedoświadczonymi przez Wielką Wojnę. Nie należy się przejmować

ich charakterystykami, gdyż zdrowy rozsądek wystarczy, by wprowadzić młodsze wersje Badaczy do przygody. Nie powinny być potrzebne żadne rzuty.

Badacze w prologu nie muszą być przygotowani z wielką dokładnością i dbałością o szczegóły. Bardziej chodzi o krótką odpowiedź na pytanie, co robili 10 lat temu w Poznaniu: np. uczyli się w szkole i poszli do cyrku z rodzicami, zabrali do cyrku narzeczone, zaczęli pracę w urzędzie i to był ich ostatni wolny dzień przed rozpoczęciem praktyki, mieli iść do wojska lub szkoły policyjnej, byli przejazdem w Poznaniu przed rozpoczęciem studiów, świeżo wyszli z poprawczaka lub więzienia itd. Jedno zdanie wystarczy i nie powinno burzyć historii, jaką będą mieć po wojnie.

Jeśli jednak zajdzie potrzeba wykonywania jakichkolwiek testów, można dla uproszczenia uznać, że postacie otrzymują kość karną poza umiejętnościami takimi jak Pływanie, Rzucanie, Skakanie, Spostrzegawczość, Ukrywanie, Unik itp. Ma to symulować, że już teraz są czymś zainteresowane, ale ich kompetencje nie są za wysokie.

Scena w prologu jest „rozbiegówką”, a więc wiadomo, że postacie przeżyją. To zaś sprawia, że proponuję jak najmocniej oprzeć się na zdroworozsądkowych opisach, by ewentualne testy nie były potrzebne.

MAŁY COHN - WIELKI SŁOŃ - BEHEMOT

Słoń należy do oddzielnego rzędu zwierząt ssących, wielokopytnych, gruboskórnych, zaopatrzonych trąbą (Proboscidea, Elephantidae) i jest największym stworzeniem lądowym, na pozór ociężałym, niezgrabnym i ciężkim, a najbardziej zaciekawiającym publiczność w ogrodach zoologicznych. Słoń odznacza się nadzwyczajną pamięcią, mądrością i wielką inteligencją.

Dr Józef Starkowski, *Przewodnik po Ogrodzie Zoologicznym w Poznaniu*, 1924

Jedną z głównych postaci w scenariuszu, bez której obecności cała intryga nie miałaby miejsca, jest największy samiec (byk) słonia indyjskiego, jaki żył w niewoli w tamtym czasie. Mały Cohn lub Kohn (opisywany jest również jako Chonor) to zwierzę dość tajemnicze, które pojawiło się w Poznaniu w 1913 roku z cyrkiem Sarrasini (w przygodzie – Paurassini). Nie wiadomo dokładnie, ile lat miał w chwili przybycia – według różnych źródeł był już wtedy dorosłym, prawie 50-letnim słoniem, albo słoniowym nastolatkiem, który jeszcze rósł (słonie dorastają płciowo w wieku ok. 18 lat, ale jeszcze przez dekadę rosną i dojrzewają). W chwili śmierci mógł więc mieć równie dobrze 24 jak 71 lat (a ówczesna prasa pisała nawet o 90 latach, co byłoby pięknym wiekiem jak na słonia). Był na pewno olbrzymem i stworzeniem bardzo chimerycznym. O jego humorach i złośliwościach pisano bardzo dużo w ówczesnej prasie i przewodnikach. Złapano go w Indiach i sprzedano do cyrku. Cyrk Sarassini nie był jego pierwszym, gdyż już wcześniej zaliczył inne, w których nie udało się złamać jego charakteru. Wiele wskazuje na to, że Cohn był słoniem, który potrafił zabić i dlatego przerzucano go z cyrku do cyrku.



Mały Cohn w scenariuszu

Na potrzeby scenariusza Cohn urośnie jeszcze bardziej i będzie miał 3,5 metra (zamiast 3 metrów) wysokości, 7 ton wagi (zamiast 4 ton) oraz 8 metrów długości zamiast 6,5 metra, czyli tyle, ile największy znany i udokumentowany słoń indyjski na świecie, upolowany w Indiach, nomen omen w 1924 roku. Cohn i tak był gigantem, ale dzięki takiemu zabiegowi będzie robił jeszcze większe wrażenie. Dodatkowo będzie jedynym słoniem, jaki w tym czasie przebywa w zoo w Poznaniu (w rzeczywistości żyła tam jeszcze słonica Dora, ale trzeba dokonać cięć scenograficznych, by całą uwagę skupić na olbrzymie). Jest więc gigantycznym samotnikiem.

Kilka ważnych kwestii dotyczących opisu Cohna, a potem jego truchła:

- To gigant, prawdziwy behemot, który ma nogi jak pnie wielkich drzew i góruje nad każdym.
- Powinien być zawsze opisywany jako ucieleśnienie grozy natury. Jakby był awatarem nieokiełznanej siły, który tylko przypadkiem trafił do Poznania. Jest ucieleśnieniem opowieści o słoniach-gigantach zdolnych przewracać najwyższe drzewa i tratować całe armie.
- Widać w jego oczach wielką inteligencję, smutek i cien gniewu, który tylko czeka, aż coś go rozpali.
- Jego skóra jest pokryta licznymi bliznami i zmarszczkami, gdyż w swoim życiu wiele walczył.
- Ma oba kły, które może nie są bardzo długie (1,5 m), ale za to bardzo grube, jak tarany. To słoń-wojownik.

- Jest w nim coś nadnaturalnego, gdyż jest bardziej beżowy niż szary, a tym samym zdaje się czasem ulepiony z gliny jak posąg.
- To istota, z którą człowiek nie ma szans. Skóra przeciętnego słonia ma 3 cm grubości, jest więc dość kuloodporna. Taki gigant ma jeszcze grubszą. Jego widok nie odbiera Pocztytalności, ale im bliżej słonia się przebywa, tym bardziej traci się odwagę, bo nadeptnięcie lub uderzenie przez niego bezdyskusyjnie skończy się śmiercią. Tego są pewni nawet najmniej rozgarnięci ludzie.
- Jeśli podejdziesz się do niego za blisko, Mały Cohn sprawi wrażenie, jakby był awatarem Przedwiecznych.
- Intuicyjnie odnosi się przy nim wrażenie, że może w każdej chwili zaatakować. To nie jest miły i sympatyczny słoń.
- (Na poważną nutę) To nie jest nasz nowoczesny świat, gdzie szanuje się zwierzęta. Wszyscy treserzy i dozorczy na wybiegu słoń używają kijów z ostrym hakiem do dyscyplinowania zwierząt. Podobnie betonowy wybieg dla słoń w poznańskim zoo nie jest zbyt duży. Wielki słoń może być więc opisywany także jako wielki więzień, który pośród znerwicowanych lwów, ptaków z podciętymi skrzydłami, niedźwiedzi z depresją i małp, po których widać, że już znajdują się na skraju szaleństwa, nerwowo tłukących w kraty małych klatek, zdaje się koncentrować gniew Matki Natury. Czeka, by ukarać ludzkość za to, co żądni egzotyki ludzie robią ze zwierzętami. Opowieści, jak małe były klatki zwierząt w ogrodach zoologicznych przed kilkudziesięciu laty, wciąż budzą niesmak. To zaiste były nieprzyjemne miejsca dla zwierząt.

ANTYSEMITYZM (NA POWAŻNĄ NUTĘ)

Jest pewna tajemnica w samym imieniu Małego Cohna. Mały Kohn, Cohen, Kon to imię nadane w latach po I wojnie światowej symbolicznemu małemu Żydowi, który reprezentował wszelkie negatywne cechy przypisywane tej nacji przez antysemitów. Występował na ulotkach, w gazetach i nawet na pocztówkach wymierzonych przeciw ludności żydowskiej. Nie udało mi się znaleźć wyjaśnienia tego imienia. Podejrzewam, że w Cyrku Sarassiniego skrócono indyjskie imię Chonor i była to swoista ironia wobec rozmiarów słonia, ale to tylko moje przypuszczenia. Można to jednak wykorzystać i wpleść sceny związane z antysemityzmem, gdy ktoś uzna, że „tak jak słoń inne Coheny i Kony paść powinny” i głośno tym rzuci w zoo lub przy innej okazji w trakcie przygody. Co bardziej krewcy poznańscy Żydzi mogą natomiast protestować przeciw żalobie po słońiu z powodów religijnych i ideowych, bo od dawna mogą uznawać Małego Cohna za drwinę z nich. Sugeruję jednak wykorzystywać to z umiarem i na tej bazie pokazać, jak stopniowo świat międzywojenny był zatruty niegodnymi i rasistowskimi ideami, a to, co znamy z opisów Polski lat 20., nie do końca oddawało stan społeczeństwa i uprzedzenia, jakie w nim tkwiły.

Pomoc #2

BEHEMOT

Oto behemot, którego stworzyłem jak i ciebie – zajada trawę niczym byk.

Stary Testament, Hi 40, 15, Biblia Gdańska

Symbolika słonia łączy się w chrześcijaństwie i judaizmie z opisem Behemota, który był największym lądowym zwierzęciem stworzonym przez Boga. W świadomości ludzkiej od razu uznano, że Behemot musi być słońiem, a potem tylko obudowywano jego wizję innymi elementami. Został on nawet demonem, choć nie z tych najważniejszych. Poniższy fragment można wykorzystać jako pomoc dla graczy spragnionych wiedzy o symbolice słońi.

BEHEMOT – demon gruby i, mimo piastowanego stanowiska, głupi. Jego siła drzemie w nerkach, jego dziedziną jest obżarstwo i uciechy żołądka. Niektórzy badacze demonów uznają, że jest on w piekle wielkim podczaszym. Bodin sądzi zaś, że Behemot to po prostu ten faraon egipski, który wygnał Hebrajczyków. W Księdze Hioba mówi się o nim jak o monstrualnej kreaturze. Jedni uczeni twierdzą, że jest on wielorybem, inni, że słońiem, a były przecież i monstra, które nie dotrwały do dzisiaj. Zdaniem Urbana Grandier Behemot zdecydowanie jest demonem. Delancre twierdzi, że wzięto go za monstrualne zwierzę, bo przybierał postacie wielkich bestii. Dodaje jednak, że z równą łatwością może Behemot przyjąć ciało psa, słonia, lisa czy wilka. O ile Wierus, nasza wyrocznia w sprawach demonów, nie uwzględnia Behemota w swym spisie piekielnej monarchii, to jednak w księdze „Prestige des demons” podaje, że Behemot, czyli słoń, może być samym Szatanem, który poprzez przybieranie takiej postaci demonstruje swoją moc.

Ponieważ w XI rozdziale Księgi Hioba czytamy, że Behemot zjada siano jak wół, rabini zrobili zeń cudownego wołu trzymanego na uczcie dla ich mesjasza. Twierdzą, że wół ten jest tak ogromny, że codziennie pożera siano z tysiąca gór. Swej górskiej krainy nigdy nie opuszcza, gdzie zjedzona w dzień trawa odrasta nocą. Utrzymują także, że Bóg od razu zabił jego samiec, bo nie można było pozwolić na rozmnożenie się takiego gatunku. Wiele sobie Żydzi obiecują po uczcie z Behemota. Już dziś składają przysięgę na swoje kaski z tej wieczery.

Collin de Plancy, Dictionnaire Infernal (Słownik wiedzy tajemnej), 1863

CI ŻLI...

Kościół Jedności, czyli: Spisek kultystów (wersja wykorzystująca mity)

Sekta, która jest głównym rozgrywającym w scenariuszu, przyjęła miano Kościoła Jedności, bo uważa, że dzięki odejściu od ceremoniałów chrześcijaństwa na rzecz medytacji i tybetańskich wspólnych śpiewów można bardziej zbliżyć się do prawdziwego Absolutu. To już nie jest przecież średniowiecze, żeby był tylko jeden Kościół! Tak przynajmniej uważają członkowie Kościoła Jedności. Organizacja działa

Sama zaś księga Jacquesa Collina de Plancy *Dictionnaire Infernal* może stać się podstawą do stworzenia kolejnej zakazanej księgi. Tak naprawdę znany nam opis demonów z pierwszej połowy XIX wieku może być niepełną wersją, a pierwsze czterotomowe wydanie tej księgi z 1811 roku może mieć zagubiony tom, który zawiera prawdziwe zaklęcia do przyzywania demonów:

Dictionnaire Infernal

Jacques Collin de Plancy, 1811

Wydanie w pięciu cienkich tomach (po ok. 100 stron), oprawione w czarną, koźlą skórę z wygrawerowaną pieczęcią Salomona na okładce. Zawiera pełen opis hierarchii demonicznej i opisy piekła oraz znanych istot nadnaturalnych. Zdolny czytelnik z dużą wiedzą (Mity Cthulhu 20% i więcej) może powiązać opisywane tam istoty z prawdziwymi Przedwiecznymi. W nawiasach znajdują się statystyki księgi dla osób bez wymaganej wiedzy o mitach Cthulhu.

Utrata Poczytalności: 1K8 (1K4)

Mity Cthulhu: +2/+5 punktów (0 punktów)

Wskaźnik Mitów: 8 (nie dotyczy)

Przestudiowanie: 12 tygodni

Sugerowane zaklęcia: Wezwanie/Odesłanie oraz Nawiązanie Kontaktu z jednym bóstwem (sugeruję Nyarlathotepa).

Okultyzm: +5 punktów (+5 punktów)

na całym świecie i jej przedstawiciel właśnie organizuje grupę wiernych w Poznaniu.



Klemens Zygmunt
Chorąż-Wojciechowski

Sekta działa legalnie, a jej liderem w Poznaniu jest niejaki Klemens Zygmunt Chorąż-Wojciechowski, podobno z „tych Wojciechowskich”. Nie jest liczna – jej oddział w mieście dopiero się formuje, ale już został zauważony przez Kościół katolicki i rzecz jasna nie wzbudził sympatii.

Sekta ma duże środki i chętnie je wydaje, by zdobyć sympatię poznańskich notabli.

Dodatkowo pan Chorąż-Wojciechowski zdaje się znać masę różnych osób i, jak głosi plotka, wielu mężczyzn dzięki niemu zdobyło doświadczenia, o jakich marzyli, choćby były nielegalne. To podobno łączy się z humanistyczną filozofią sekty, według której ludzie oświeceni mają korzystać z danego im przez Absolut świata i czynić go sobie podległym.

Tutaj potrzebna jest twoja decyzja, szanowny Strażniku. Kościół Jedności może być tak naprawdę odnogą kultu jednego z Wielkich Przedwiecznych. Do wyboru:

Chaugnar Fagn – jego wyznawcy pragną przyzwać swojego pana. Truchło Cohna jest idealne do wykorzystania jako dom dla duszy Wielkiego Przedwiecznego odpowiedzialnego za wszelkie oświecenie. Chcą spróbować go wezwać lub

choć zabezpieczyć na przyszłość jego część (serce i mózg, a najlepiej całość).

Nyarlathotep – ciało słonia zostanie wykorzystane w rytuale narodzin Shogorana, czyli człowieka z trąbą – jednego z awatarów Nyarlathotepa. Zwłoki idealnie się do tego nadają, gdyż jak z bazyliiskiem, syn musi się urodzić z samca, a nie matki, by osiągnął pełną moc. Najbardziej potrzebują chociaż części skóry i serca słonia.

Cokolwiek wybierzesz, przywódca sekty i jej wtajemniczeni członkowie będą się starać pozyskać ciało lub choć skórę Cohna, żeby wykorzystać je w rytuale. W zoo znajduje się do tego idealne miejsce – Błękitna Grota, obecnie nieczynna, gdyż podczas powodzi podniósł się w niej poziom wody, która jest teraz sukcesywnie wypompowywana, ale na razie nic to nie daje. Na potrzeby scenariusza oczywiście uda się ją zarezerwować dla Kościoła Jedności, by zorganizować w niej koncert.

Kultyści chcą złożyć kilku ludzi w ofierze, by zdobyć odpowiednią moc. Liczą, że im się uda, ale potęgą, z którą igrają, jest zbyt duża i ich pograży. Słoń wstanie tak czy inaczej.

Spisek Kabalistów (wersja bez mitów)

Ten scenariusz można poprowadzić w oderwaniu od mitologii Lovecrafta, opierając się na kompletnym szaleństwie. Przy takim podejściu nasz słoń jest wcieleniem demonicznego Behemota, którego mięso ma być podawane na uczcie u Jahwe, według gnostyckich koncepcji judaistycznych opartych na kabalistycznej wierze w sefiry. Pamiętajcie, że tradycja żydowska wywodzi wiele elementów z czasów niewoli egipskiej, a więc może być to rytuał konsumpcji wywodzący się od któregoś z pustynnych kultów nubijskich. W pulpowym podejściu nie jest to ważne, ale dociekliwym Strażnikom dopowiem, że może chodzić o kult z czasów króla Manasses, który przywrócił politeizm w Judei. Religia ta została potem zmieszana z wpływami nubijskimi. Główną siedzibą kultu była wyspa Elefantyna na Nilu, gdzie oprócz Domu Yahveh znajdował się również główny ośrodek kultu boskiej bestii boga-barana Chnuma, a w niedalekim Hierakonpolis znaleziono jedyną w Egipcie mumię słonia!

Tym samym Kościół Jedności to tak naprawdę spisek badaczy sefir, którzy przekonali Klemensa, że chce posmakować Behemota, by zyskać moc obiecaną w apokryfach judaistycznych. Klemens w to uwierzył i z pomocą sekty chce zrobić ucztę ze słonia, w którym widzi wcielenie Behemota. Do tego potrzebuje odpowiedniego miejsca, położonego wysoko, z którego łatwo będzie czerpać moc z układu gwiazd, które według wyliczeń kabalistycznych 23 sierpnia układają się w koniunkcję nazywaną Drzewem Życia. Idealnym miejscem jest jaskinia w poznańskim zoo i szczyt alpinarium.

Klemens planuje złożyć ofiarę z ludzi, by dzięki temu uzyskać moc do przejścia potęgi Behemota. Jest szalony, ale charyzmatyczny, a jego totumfacki Kuba Polkowski mu w tym pomoże. Chcą potem zjeść obie nerki słonia (każda waży jakieś 10-12 kg), by zyskać potęgę i oświecenie, a podarowany im geniusz ma sprawić, że zdobędą bogactwa i zostaną nowymi władcami ludzkości.

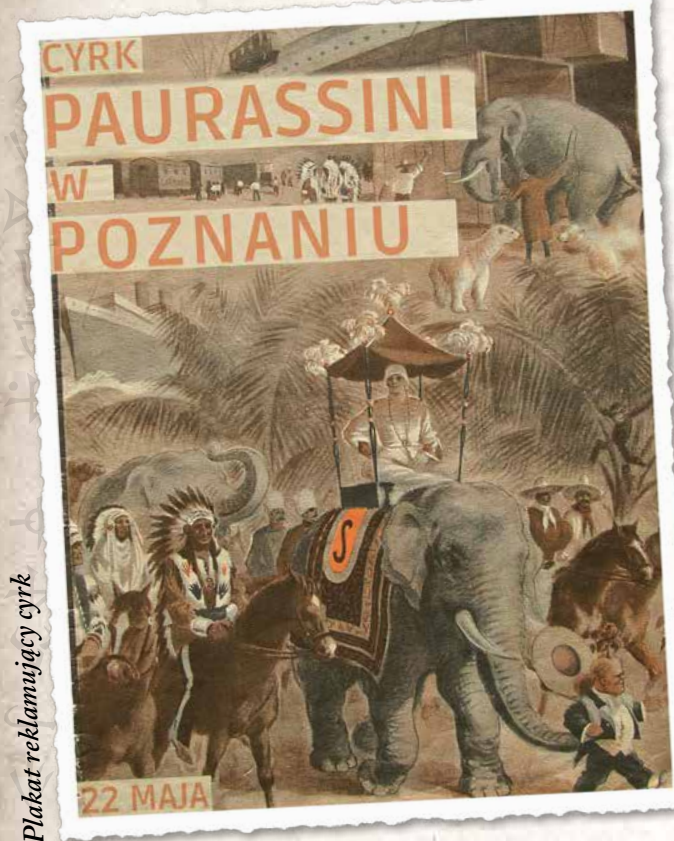
Ich rytuał przyzwie demona, który oblecze się w ciało Cohna i zacznie siał zniszczenie na Starym Rynku w Poznaniu.

PROLOG – WIELKIE ŁOWY

Czcigodni Panowie i Szanowne Panie, Meine Damen und Herren, Mesdames et Messieurs, Signore e Signori, Dzieci i ich Opiekunowie, Matki i Ojcowie, Starcy i Młodzi oraz Wy wszyscy spragnieni atrakcji i magii cyrku, zaczynamy przedstawienie! Będą słonie i Indianie, będzie strach i tajemnice, ale przede wszystkim będzie szansa, by prawdziwi bohaterowie pokazali swe twarze i dokonali czynów godnych herosów! To wszystko i jeszcze więcej dla uciechy tłumów, i hańby jeszcze większej dla pomiotów mitów! A więc zapraszam!

czyli, jak niedaleko namiotu cyrkowego wbijano w ziemię cztery wielkie pale z przyczepionymi do nich łańcuchami z okowami o szerokości beczek, jakby przygotowanymi na przedpotopową bestię. Brak oświetlenia i zapadający zmierzch nie pozwolili im jednak przyjrzeć się bardziej.

Badacze idą w rozchodzącym się tłumie, który wciąż próbuje ochłonić z wrażeń, jakie przyniósł kontakt z prawdziwą egzotyką i magią cyrku. Wciąż słychać zachwyty nad wołyżerami, tresurą tygrysów itd.



Plakat reklamujący cyrk

Wstęp powinien być szybki, a informacje nie muszą być szczegółowe. Młodsze wersje Badaczy uczestniczą w przedstawieniu w Cyrku Paurassiniego (dla dociekliwych *paura* to strach po włosku). Przygodę należy rozpocząć w chwili ich wyjścia, około godziny 22:00, gdy nad Poznaniem świeci już księżyc i wszystko zapowiada piękną majową noc. Można im dać stronę z ogłoszeniem z „Wielkopolanina” z 1913 roku (**Pomoc #1**).

Powietrze pachnie kwiatami z rabat położonego nieopodal parku. Słychać gwizdki parowozów z pobliskiego dworca kolejowego. Nasi bohaterowie obejrzą ostatnie przedstawienie przed wyjazdem trupy cyrkowej i należy wspomnieć im trzy ważne kwestie:

- Mało było słoni i nie widzieli zapowiadanego największego słonia na świecie.
- Taniec indiański w wykonaniu prawdziwych krajowców z Ameryki był niesamowity! Pierwszy raz widzieli Indian i to od razu prawdziwych!
- Cyrk się zbierał, ale gdy przyszli na przedstawienie, zoba-



Dworzec kolejowy

Nagle padają strzały, a zza namiotu cyrkowego wybiega olbrzymi kształt. Wygląda jak dom na słupach, który roztrąca ludzi i gna w stronę niewielkiego wzniesienia, za którym położony jest dworzec kolejowy i tory. Za nim pędzi obsługa cyrku, artyści i sam dyrektor, skąpany w złocie swego scenicznego kostiumu. Biegną i strzelają, a wielki kształt się nie zatrzymuje. Wszyscy zastygają, gdy lampy gazowe ukazują kształt potwora, słonia z kosmarów, większego od parowozu, większego od chaty, sięgającego co najmniej drugiego piętra kolosa, który rażony bronią krótką zdaje się niewzruszony. Ktoś woła: „Polizei!!!”, ale szybko zostaje uciszony swojskim „Policja, policja!”, bo jednak większość widzów to Polacy.

Słoń zatrzymuje się u szczytu wzgórza i staje na tylnych nogach – w tym momencie wśród widzów wybucha panika. Bestia niemal sięga do wschodzącego księżyca i wręcz zasłania go swoim ogromem. Wszyscy rzucają się do ucieczki. Nikt tutaj nigdy nie widział tak wielkiej istoty i atawistyczny lęk przed nieznanym opanowuje większość ludności.

Potem słoń skręca na tory i biegnie w kierunku lokomotywni i terenów kolejowych, gdzie stoją wagony, parowozy i zabudowania pełne kolejowych sprzętów oraz maszyn.

Ktoś krzyknie wtedy: „Gońmy go! Zagońmy go z powrotem! Gońmy!”.

Nasi Badacze mogą uciec, ale mogą też przyłączyć się do ludzi, którzy wraz z cyrkowcami i kilkoma policjantami pobiegli w kierunku, w którym uciekł słoń. Jeśli zdecydują się na uczestnictwo, znajdą się obok siebie i to jest ta chwila, gdy powinni się krótko opisać z zaznaczeniem charakterystycznych cech, które ułatwią za dziesięć lat ponowne połączenie Badaczy w drużynę.

Jeśli zaangażują się w polowanie, to kilkadziesiąt osób, dość barwny tłumek, pobiegnie w kierunku zabudowań kolejarskich za dworcem w Poznaniu. Znajdują się tu liczne tory z odgałęzieniami i budynki z piaskiem, częściami, opalem itd. Pośród nich szaleje słoń! Jako podkład muzyczny polecam tam-tamy. W końcu ma to być polowanie na bestię!

Ważne elementy polowania i wydarzenia, jakie mogą nastąpić:

- W tłumie są obecni Indianie, niektórzy w swoich strojach z występu. Mają prawdziwą broń długą. Zostawili swoje wielkie, barwne pióropusze, ale resztę ostrych przedmiotów i ozdobnych strzelb zabrali ze sobą.
- Są tam również opiekunowie słonia – tcho-tcho. Należy opisać ich jako uzbrojone we włócznie karły o zaciętych, wręcz odpychających twarzach. Może Badaczom skojarzą się z Pigmejami, którzy z jakichś niewyjaśnionych powodów nie wzięli udziału w cyrkowym przedstawieniu. Może dyrektor Paurassini uznał, że Poznaniacy nie docenią występu złowrogich konusów.
- Jest kilku policjantów, którzy mają normalne karabiny powtarzalne.
- Większość uczestników pościgu to ludzie tacy jak nasi Badacze, spragnieni wrażeń i grozy.
- Panuje gorączkowa atmosfera, która udziela się naszym bohaterom – jakby zew krwi i żądza mordu. Badacze czują się, jakby walczyli z przedwiecznym horrorem. Słoń wszak jest niehumanoidalnie wielki i wydaje się personifikacją odwiecznego wroga wszystkich cywilizowanych ludzi, nieokiełznanej natury, którą Bóg kazał czynić sobie podległą.
- Zabudowania dworcowe są nieoświetlone. Jedynie łuna od miasta odrobinę doświetla teren. Można liczyć tylko na księżyc, kolejarskie latarki (powinny być dostępne) i samodzielnie zrobione pochodnie (choćby ze szmat unurzanych w smarze lub mazucie, którego używa się w parowozach).

Polowanie nie będzie długie. Badacze mogą więc w międzyczasie porozmawiać ze sobą i wymyślić jakiś plan, np. kierowaną nagonkę. Ważne, żeby zobaczyli i usłyszeli strzały; by dostrzegli, jak liczne pociski trafiają słonia i nic mu nie robią. Jedynie te z karabinów w ogóle przebijają się przez skórę. Do czasu, gdy jeden celny strzał trafia w tętnicę za uchem i słoń zaczyna mocno krwawić. Z każdym uderzeniem serca giganta z rany tryska świeża krew, a w powietrzu rozchodzi się metaliczny zapach.

Po tym trafieniu zachowanie słonia zmienia się – nagle pokorniej i rusza w kierunku cyrku, jakby zrozumiał swoją sytuację. Ktoś krzyknie: „Pewnie chce umrzeć pośród innych! Słonie tak robią”. Tłum rusza za słoniem w drogę powrotną, pozostawiając zdewastowane zabudowania dworca, bo szalejący słoń na pewno zniszczył jakieś słupki, ściany, skrzynie, czy nawet uszkodził któryś wagon.

Wracając, można łatwo wdepnąć w plamy krwi, jakie pozostawia po sobie coraz wolniej idący Mały Cohn. Po drodze przystaje co jakiś czas, by podnieść trawę ziemi lub wyrwać trawę, którą przykładą sobie do rany. Słoń sam próbuje sobie opatrzyć krwawiącą ranę! Te zwierzęta są niesamowicie inteligentne i trzeba to uświadomić graczom.

Gdy ranny słoń dotrze w pobliże namiotu, zostanie przywiązany do dziwnej konstrukcji i zacznie się długa rozmowa

dyrektora Paurassiniego z jakimś człowiekiem w pozbawionym dystynkcji mundurze wojsk pruskich. Rozmawiają po włosku. Łatwo można się domyslić o czym – zapewne trwa dyskusja o wyroku na słoniem.

Minie kwadrans albo więcej. Sytuacja się uspokoi. W końcu mężczyzna w pruskim mundurze powie do zebranych, że słoń buntownik trafi do pobliskiego zoo, gdzie zostanie opatrzony i niedługo zostanie podjęta decyzja co dalej. To może być koniec prologu.

Jeśli Badacze zachowywali się aktywnie i albo wyrażali swoją troskę o los słonia, albo wręcz przeciwnie, przekonywali, że to bestia, którą trzeba zabić, zdarzy się jeszcze jedna rzecz. Podejdzie do nich stary Indianin i zacznie mówić po angielsku lub niemiecku. Jeśli któryś z Badaczy zna ten język, dowie się, że:

- To potężne zwierzę i duch jego jest silny. Gdyby chciał, mógłby przyjąć jakiegoś wielkiego Manitou, który w duszy słonia znalazłby nowy dom. Trzeba zadbać o słonia i pozwolić mu dożyć ostatnich dni (jeśli wyrażą troskę o słonia).
- To zbyt potężne zwierzę i jego duch jest zbyt silny oraz zbyt gniewny. Taka wielka dusza łatwo połączy się z mocą jakiegoś wielkiego, złego Manitou. Takiego słonia trzeba zabić, żeby żaden zły duch nie uzyskał wsparcia od tak wielkiej istoty (jeśli namawiali do skończenia ze zwierzęciem).

Tu należy zakończyć prolog. Gracze powinni w tym momencie zdecydować, czy utrzymywali ze sobą kontakt przez następne dziesięć lat, czy może ich ścieżki się rozeszły. Jeśli się rozeszły, to warto dać każdemu graczowi pięć minut na opisanie, co działo się z Badaczem przez następne dziesięć lat – to ułatwi wcielenie się w postacie.

POGLĄDY BADACZY (NA POWAŻNĄ NOTĘ)

Jeśli chcesz mieć postacie z bogatszą osobowością, które mają własne poglądy, to po prologu mogą się przydać poniższe pytania:

1. Co robiłeś podczas Wielkiej Wojny?
2. Jak czujesz się z faktem, że jesteś teraz Polakiem w wolnej Polsce?
3. Czy Wielka Wojna była tragedią, czy nie? Może jest potrzebna kolejna, by odzyskać wszystkie polskie ziemie sprzed zaborów?

Strażnikowi Tajemnic dodam jeszcze tyle: słoń przeżył, został atrakcją zoo w Poznaniu. Nigdy już nie musiał występować w cyrku, ale też nigdy nie stracił swojego krnąbrnego charakteru.

Jeśli lubisz pamiętne sceny, to Cohn był wprowadzany do zoo jak pokonany wróg. Zmuszono go do schylania się, żeby przeszedł przez wejście na teren ogrodu zoologicznego. Badacze mogą zobaczyć pokonanego słonia, jak pokryty krwią, zrezygnowany, bity długimi kijami zakończonymi kolcami, z trudem przeciska się pod wejściem, by już zostać w zoo jak w więzieniu.

NADSZEDŁ 1924...

Nasi „wielcy biali łowcy z fyrtyla” są znowu razem. To ich pierwsza poważna sprawa po Wielkiej Wojnie, już w niepodległej Polsce. Jak pisał Sun Tzu: „Pokonani wrogowie tworzą armię, a zabici cmentarze”. Jednak nie wszyscy, którzy umrą, stają się niegroźni! Śmierć Cohna ponownie rozstawia figury na poznańskiej planszy, a Badacze po raz kolejny muszą połączyć siły, by powstrzymać odrodzenie Zła. Tym razem ostatecznie, jak mają nadzieję. Tyle że tym razem nie są w stanie zaskoczyć wroga. To raczej on będzie się z nimi krwawo bawił. Bardzo krwawo... Godnie i z dreszczykiem – idealnie, by potem opisać to w powieści dla mas!

Scenariusz został przedstawiony jako sceny związane z lokalizacją, ułożone w miarę chronologicznie. Niewykluczona jest jednak pewna dowolność w rozgrywaniu ich w zależności od decyzji, jakie podejmą gracze.

Proponuję wykorzystać tutaj filmowy sposób prowadzenia i sceny oddzielać „cięciami”. Takim sposobem unika się dłużyzn powstających, gdy np. postacie podróżują od miejsca do miejsca.

KALENDARIUM WYDARZEŃ

- Sobota, 16 sierpnia – śmierć Cohna i bankiet, który zmienił się w smutną stypę.
- Niedziela i poniedziałek, 17 i 18 sierpnia – sekcja Cohna na dziedzińcu słoniarni i ładowanie na platformy wyciętych preparatów.
- W poniedziałek 18 sierpnia Badacze mogą przeczytać w popołudniowym wydaniu „Dziennika Poznańskiego” artykuł o śmierci Cohna (**Pomoc #3**).
- Poniedziałek, wtorek i środa, 18-20 sierpnia – konserwowanie szczątków słonia w oddziale Wydziału Rolniczo-Leśnego Uniwersytetu Poznańskiego, w powozowni przy willi na Sołacz, gdzie rezyduje dział zooanatomii.
- Sobota – wieczór 23 sierpnia – stypa po Cohnie w ogrodzie zoologicznym oraz spotkanie Kościoła Jedności na terenie zoo.
- Północ z soboty na niedzielę (23/24 sierpnia) – finał na Starym Rynku.

SCENA POZĄTKOWA - PRZERWANY BANKIET W POZNAŃSKIM ZOOLOGU

Lokalizacja: Ogród Zoologiczny w Poznaniu

Data: Sobota, 16 sierpnia 1924, pora poobiednia

Poznańskie zoo



Poznańskie zoo w 1924 roku to miejsce, gdzie – poza licznymi, acz niewielkimi klatkami dla zwierząt stanowiącymi ściany pawilonów, w których nocują zwierzęta – trwają różne prace budowlane i porządkowe. Budowana jest wielka kopuła woliery dla ptaków i przygotowuje się nowe wybiegi dla zwierząt. Zoo się rozwija i to widać. Szczególną uwagę przykuwają budynki słoniarni w samym centrum oraz znajdujące się za nimi alpinarium, w którego wnętrzu mieści się słynna Błękitna Grota (przypominająca tę z wyspy Capri, z galerijkami wokół podziemnego jeziora), gdzie odbywają się prelekcje. Podobno przed wojną można było przepłynąć z grotty do stawu na zewnątrz. Na tarasach alpinarium można zobaczyć orły, wilki i muflony.

Nasi bohaterowie przebywają w zoo, gdzie odbywa się pokaz grupy artystów z Arizony w USA. Przyjechali oni jako jedna z wielu grup zapraszanych do ogrodu, by pokazać poznaniakom wielką egzotykę. W tym roku byli już Egipcjanie i Hindusi z Himachal Pradesh w Indiach. Większość z tych grup to zorganizowane przez europejskie cyrki pokazy rzeczywistych krajowców, dostosowane merytorycznie do nikłej wiedzy, jaką ma społeczeństwo na temat Indii, Ameryki czy Antypodów. Choćby obecni w Poznaniu Indianie to rzeczywiście członkowie plemion z Wielkich Równin, ale mieszkający od ponad dziesięciu lat w Niemczech.

Ogród zoologiczny jest podzielony na dwie części – w jednej (od wejścia) znajdują się zwierzęta, a dalsza to podupadająca restauracja. Trwają prace, by przekształcić ją w muzeum. Restauracja dalej działa, ale widać, że nie wiecie się jej najlepiej, chociaż teraz rozstawienie stolików w pobliżu różnych eksponatów do planowanego muzeum dodaje miejscu uroku.

W części zoo, gdzie znajduje się restauracja z salą bankietową, stoją również namioty na pokazy i miasteczko tipi. Nasi bohaterowie już tam są, ale dobrze by było, gdyby określili, co ich sprowadziło. Muszą też ustalić, czy utrzymywali kontakty od czasu polowania na słonia w 1913 roku, czy to ich pierwsze spotkanie po latach. Powinni się rozpoznać. To czas na zapoznanie się bohaterów nad lampką taniego wina, jakie oferują kelnerzy w restauracji. Można zacząć ponownie łączyć drużynę – wspierać ich wspominki i „naciągać” fabułę, np. sadzając ich obok siebie.

Bankiet został wydany w związku z kończącą się wystawą etnologiczną z dalekiej Ameryki Północnej. Można więc tu spotkać Indian i wodza Saakahyę (Silny za wielu). Gracze powinni wymyślić, jak znaleźli się na tym bankiecie.

Ważne elementy i informacje:

- Przedstawienie krajowców z USA opowiadało o tym, jak Indianie pokonali wielkiego Mogollona, który to, wielki niczym góra i umiejący podnieść bizona jedną łapą, terroryzował Arizone. Mają nawet strój wielkiego, brązowego yeti.
- Znajdują się tutaj całe rodziny i pośród nich nasi bohaterowie mogą się natknąć na różnych ludzi, którzy znają ich z 1913 roku i mogą ubarwić ich historię. Tym samym Strażnik może wpleść osoby, które przedstawiają bohaterów lub napomknąć o czymś, czego ci się wstydzą.
- Jedzenie jest drogie i zapewne nasi Badacze nie będą rozrzutni, ale to dobry moment, by np. opowiedzieć coś graczom o atmosferze Poznania itp.

Gdy tak wszyscy będą deliberować o tym i owym, do jednej z osób siedzących przy stole w głębi sali, gdzie goszczą notabile, podejdzie ktoś z obsługi zoo. Po wysłuchaniu pracownika ogrodu męczyzna, w którym Badacze rozpoznają dyrektora zoo, wstanie i zwróci się do zebranych.

– Szanowni państwo – rozpocznie – właśnie dostałem informację, że nagle padła nasza chluba. Nasz największy okaz, słoń-olbrzym nie żyje. Ostatnio trochę niedomagał, ale trzymał się doskonale. Dziś jednak nie udało mu się wstać i pomoc weterynaryjna nie zdołała go uratować. Mały Cohn niestety odszedł. To wielka strata dla naszego ogrodu i czujemy się osieroceni. Przykro mi tym psuć tak doskonały raut, ale proszę wybaczyć, bo muszę się oddalić celem zaplanowania co dalej, by nasz Cohn został odpowiednio pożegnany, a jego truchło zabezpieczone dla potomności.

Ktoś z tłumu rzuci komentarz: „Siedem ton mięsa oddać na biednych! Słonina dla ludu!”. Nie znajdzie jednak poklasku, a jego słowa wzbudzą niesmak. Szybko zapanuje wielki smutek i jasne będzie, jak wielka to strata dla Poznania.

Wszyscy udadzą się zobaczyć martwego słonia, którego ciało leży przed budynkiem małej słoniarni. Zbierze się tam cały tłumek. Nie tylko u dzieci, lecz także u wielu dorosłych, patrzących na górujące nad wszystkimi truchło, widać będzie łzy w oczach. Kilku policjantów i żołnierzy proponuje nawet wartę honorową przy trupie. Poznań chce z honorem pożegnać swojego największego słonia w historii.

W tłumie słychać różne stwierdzenia – od „Ile mięsa się zmarnuje!” po „Wczoraj Wniebowstąpienie Najświętszej Panienki, a dziś dla równowagi Cohn do piekła poszedł!”. Za to ostatnie ktoś dostanie po twarzy, bo większość osób naprawdę lubiła słonia, choć nie miał łatwego charakteru i często pokazywał humory.

Na tym etapie Badacze powinni już przemieszczać się w grupie i przypomnieć sobie wcześniejsze przygody podczas polowania. Nic tak nie buduje zażyłości, jak wspólne wspomnienia. Można im nawet pozwolić na ubarwienie odrobiny historii. Ciekawe, jak gracze zapamiętali akcję z prologu? Może niech opowiedzą, co pamiętają?

Badacze powinni zostać zaczepteni przez kilka osób, które będą chciały z nimi rozmawiać. Nie muszą spotkać wszystkich tutaj opisanych.

Wódz Saakahya (Silny za wielu)



Wódz Saakahya

Wódz pamięta ich z polowania. Był wtedy jednym z wojowników i pamięta, co mówił ówczesny przywódca grupy. Sam również uważa, że ten słoń to zagrożenie, bo ma mocną duszę i ciało, a to może być domem dla ducha zarówno dobrego, jak i złego.

Jeśli gracze wdadzą się z nim w dłuższą rozmowę i potraktują go z szacunkiem oraz uwagą, to wręcz proponuje im, żeby spalić cielsko

słonia. Będzie próbował ich przekonać do tego, żeby nie wykorzystywano słonia „dla dobrej nauki”. Oczywiście to nie wyjdzie, bo ciało jest bardzo dobrze pilnowane przez policjantów, ale można próbować. No i jak spalić siedem ton słonia? Wódz nie jest samobójcą, ale jak sam twierdzi: „Honor nie pozwala mi milczeć!”.

Z tej rozmowy Badacze powinni wynieść wrażenie, że to dopiero początek i że coś na pewno będzie się działo.

Kuba Polkowski

Podejdzie do nich jakiś sympatyczny człowiek. Przedstawi się jako Kuba Polkowski, dokładnie tak, swojsko i zwyczajnie. Kuba powie im, że ma doskonałą pamięć do twarzy i że miło mu widzieć Badaczy ponownie razem. Spotkali się w 1913 roku podczas ratowania oszalałego ze strachu słonia. Ma nadzieję, że go pamiętają, był wtedy młodym człowiekiem i szkoda, że stracili kontakt.



Kuba Polkowski

Zaprosi ich za tydzień na oficjalną stypę (w sobotę 23 sierpnia). Tutaj, do zoo, gdzie w Błękitnej Grocie odbędzie się koncert skrzypcowy na pamiątkę słonia. Pamięta ich pomoc w uratowaniu Cohna, bo przecież uratowali mu życie, mówiąc, żeby dyrektor cyrku nie zabił słonia. Będzie twierdził, że działa za zgodą dyrektora i jest to prawda.

Kuba używa Głosu Ra i to czyni go naprawdę ciepłym, sympatycznym człowiekiem, który na pewno nie skrzywdziłby muchy i nie okłamałby nikogo. Nie wolno z tym jednak przesadzić, bo paranoja to znana przypadłość w *Zewie Cthulhu*. Polkowski jako prywatny inwestor proponował dyrektorowi zoo (z pieniędzy przywódcy pewnego kultu, ale o tym cicho) opłacenie stypy w restauracji w zoo i koncertu w Błękitnej Grocie. Zapłacił dość dużo, bo grota od jakiegoś czasu stoi zamknięta.

Teraz zaprasza co ciekawszych ludzi, jacy wpadną mu w oko – takich, którzy wyglądają na przyjezdnych, samotnych lub mało zakorzenionych w środowisku poznańskim – na stypę, gdzie będzie potrzebna energia życiowa do przeprowadzenia rytuału. Badacze są wśród planowanych ofiar.

Kuba spisze nazwiska, „żeby się nie pomylić”. Dawno się nie widzieli i oczywiste będzie, jak bardzo się ucieszy, jeśli Badacze obiecują przyjść. Podejdzie też do innych osób, które tak jak Badacze są wyjątkowe na tle tłumu. Je także zaprosi, więc tym bardziej będzie wyglądał jak organizator stypy z ramienia zoo.

Wróżka Zoja

Jeśli Badacze zgodzili się na propozycję Kuby i rozmawiali z wodzem, podejdzie też do nich bardzo egzotycznie ubrana kobieta z włosami czernionymi na heban i makijażem, jakiego nie powstydziliby się aktorka filmowa. Wygląda jak kruczo-czarna, starsza Marlena Dietrich (taka jedna początkująca w tym czasie aktorka).

Wróżka Zoja



To Zoja, jedna z najmłodszych wróżek w Poznaniu, której usługi wymagają naprawdę wysokiej opłaty. Tym razem jednak wróżka, onieśmielająco wyzywająca kobieta, spojrzy na Badaczy i *naprawdę* będzie mieć widzenie. Nerwowo opowie im, że są w niebezpieczeństwie i czuje, że słoń wstanie, a potem zakończy ich żywot. Jej opowieść będzie mało składna,

ale Badacze nie powinni mieć wątpliwości, że wierzy w to, co mówi. Powie im też, że muszą się trzymać razem, bo „łańcuch musi być zwarty, by zatrzymał ZŁO!”. Będzie też im wmawiać na przykład, że się uzupełniają itd.

Da im swoją wizytówkę (**Pomoc #4**) i zapewni, że Opatrzność i Absolut, któremu służy, nakazały jej wesprzeć ich w potrzebie. Kto zaś odmówi pięknej kobiecie? Zoja została opisana na końcu tekstu, jednak nie będzie brać udziału w żadnych testach i akcjach Badaczy. Chyba że Strażnik zdecyduje inaczej – w takim przypadku można ją dołączyć do grupy Badaczy jako wsparcie merytoryczne.

Ojciec Mirosław Nowicki

Ojciec Mirosław Nowicki



Wychodząc, bohaterowie zostaną zaczepieni przez księdza, który poinformuje ich, że planowana stypa jest organizowana ze wsparciem Kościoła Jedności, a więc nie jest to uroczystość, na której powinien się znaleźć dobry katolik, no i stypa po zwierzęciu nie licuje z wiarą. Wskaże im Kubę Polkowskiego jako jednego z przedstawicieli rzeczzonego Kościoła.

Teraz czas na bardzo dużo decyzji graczy. Figury zostały rozstawione i tylko finał jest pewny. Nadszedł czas, by Badacze się wykazali. Graczowi, który jest najbardziej zaznajomiony z okultyzmem, należy wręczyć **Pomoc #2** (na temat Behemota), gdyż znana jest mu ta symbolika. Może ona sprawić, że gracze zaczną myśleć o Cohnie jak o czymś więcej niż martwym słońiu.

Oczywiście mogą zrezygnować, ale wtedy nie będzie przygody. Pytanie brzmi też, czy będą chcieli działać razem.

DALSZE SCENY

Dalsze sceny nie są ostatecznie usytuowane chronologicznie. Badacze mają kilka dni do sobotniego wieczoru, kiedy mają przyjść na stypę. Do tego czasu powinni zebrać informacje na temat całej intrygi itd. Mają też szansę dowiedzieć się trochę więcej o słońiu, Kubie i jego mocodawcach, a także wziąć udział w pościgu.



WOJENNE WSPOMNIENIA (NA POWAŻNĄ NOTĘ)

Jeśli potrzebujesz dodania do atmosfery poważniejszych motywów, wystarczy pokazać graczom, jak bardzo sekcja Cohna przypomina pole bitwy z Wielkiej Wojny (nigdy nie wolno jej nazwać inaczej, bo pod tą nazwą funkcjonowała; to była przecież największa wojna znana ludzkości – wojna światowa).

Można więc podrzucić graczom kilka zdań, że pachnie tu jak w lazarecie po bitwie. Ta cała krew, muchy; ludzie po łokcie unurzani w posoce ocierają brudnymi, zakrwawionymi rękami czoła itp. Może któryś z Badaczy brał udział w wojnie, może dla niego to nadal traumatyczne wspomnienie...

Po 19 sierpnia Strażnik powinien dać graczom wycinek z gazety (**Pomoc #5**) z informacją, że w sobotę za tydzień na Starym Rynku odbędzie się pokaz sztucznych ogni. W zoo trwać będzie stypa po Cohnie, a na rynku będą strzelać fajerwerki. Gracze nie wiedzą, że to wszystko się połączy.

SCENA –KRWAWA RZEŹNIA

Data: Niedziela, 17 sierpnia 1924, ewentualnie również poniedziałek, 18 sierpnia

Nasi bohaterowie mogą przyjść do zoo, żeby obejrzeć sekcję słonia i ładowanie jego szczątków na platformy, które zawiozą preparaty na Solacz, gdzie uniwersytet posiada kilka willi. To bardzo brudna robota i do zoo nie są wpuszczane dzieci ani kobiety wyglądające na „słabe psychicznie”. Przy bramce zatrudniono kilku policjantów, którzy dorabiają sobie w ten sposób do pensji.

To może być dobra scena z masą krwi, gdy studenci Wydziału Rolniczo-Leśnego dzielą ciało giganta za pomocą pił, siekier, wielkich noży, maczet i nożyc do metalu. Słychać młotki i wizg ciętych pischczeli, które jako świeże stawiają opór zębom pił. Do tego zamontowano rusztowanie z wielokrążkiem i wtaczane są pod nie wozy z platformami. Trzeba je wtaczać ręcznie – konie boją się zapachu krwi, dlatego są trzymane w odosobnieniu, za budynkiem słoniarni.

Wszystkie zwierzęta w zoo i tak czują krew, a dodatkowo nad głowami zebranych latają różne czarne ptaszydła, jakby było to pole bitwy, nad którym kruki i wrony czekają na żer. Co jakiś czas któryś odważniejszy ptak sfrunie na dół, by spróbować coś ukraść. Na jednego z Badaczy powinna spaść kropla krwi z pazurów lub dziobu któregoś z ptaków.

Tu chodzi o stworzenie klimatu, sceny pełnej tryskającej krwi i łamania wielkich kości. Po raz pierwszy Badacze powinni się spotkać z taką ilością martwego mięsa. Scenariusz dzieje się w sierpniu, a więc mamy upał i wysychająca krew pachnie odurzająco. To wszystko powinno być przedstawione jak scena z filmu rozgrywającego się gdzieś w Afryce, po polowaniu na grubego zwierza, kiedy to trofeum z polowania jest obrabiane.

Rozbieranie truchła słonia może trwać dwa dni i jeśli potrzebujesz, może odbywać się również w nocy, przy świetle lamp.

W tłumie pojawiły się różne osoby i łatwo można się czegoś dowiedzieć. Będą tu obecni:

Ojciec Mirosław Nowicki

Spotkany już wcześniej ksiądz łatwo da się go namówić na rozmowę o Kościele Jedności. Opowie o tym, co podejrzewa: że jest to masoński ryt bałwochwalców, którzy nurzają się w rozpuście, a sugerowana przez nich jedność to tylko pretekst do baraszowania i urządzania orgii. Ponarzekła na czasy i obyczaje.

Z ważnych kwestii jednak będzie pierwszym, który:

- wspomni nazwisko Chorąż-Wojciechowskiego i że to na pewno jakiś gangster,
- powie, że Kościół Jedności to jakaś szemrana sekta,
- nie będzie pewny, ale uzna, że akurat w działalności kościoła widzi „rękę diabła” i to rzeczywiście, bo nie zdziwiłby się, gdyby któryś z liderów był opętany.

Rozmowa z nim nie powinna wymagać rzutów, ale odgrywania, bo on chce się podzielić informacjami, tylko trzeba go do tego trochę zachęcić.

Wróżka Zoja

Pojawi się kierowana, jak to stwierdzi, „zaburzeniami w sferach eterycznych i wielkim krzykiem duchów, jakie dziś ją obudziły”. Ona również chce pomóc Badaczom, bo intuicyjnie im ufa, „a nie zwykła się mylić w ocenie ludzi”. Zoja może się podzielić następującymi informacjami:

- Nadchodzi wielkie wyzwanie. Widziała to w kartach i podczas medytacji duchy również powiadomiły ją, że „wielkie zło szuka nowego domu i żaden człowiek nie jest w stanie pomieścić w sobie tego, co nadejdzie!”.
- Przyszła, żeby oddać duchowi Cohna ostatni ukłon, ale widzi, że on nie odszedł i ma chyba jeszcze coś do załatwienia.
- Jest bardzo niezadowolona, że ciało słonia nie zostanie spalone. Chęć zachowania jego szczątków uważa za nierozsądną. Zna niezliczone przykłady, gdy zły duch dzięki zachowanej czaszce dalej mógł czynić przykrości ludziom. Według niej należy palić lub chować w poświęconej ziemi.

Jeśli chcesz ubarwić sytuację, to Zoja jest gotowa na nowy romans i któryś z Badaczy może jej wpaść w oko.

Jeśli gracze będą bardzo wnikliwie obserwować sekcję Cohna, mogą usłyszeć (trudny test Nasłuchiwania), że Cohn najpewniej został otruty, bo w jego żołądku i płucach znaleziono ślady działania trucizny. Jednak szybko osoba, która to powiedziała, zostanie zganiona, żeby siedzieć cicho i zostawić to panu profesorowi Tulipskiemu.

Dla twojej wiedzy, Strażniku: sprawa otrucia zostanie wyciszona, bo za dużo osób poniosłoby konsekwencje, a dyrektor zoo musiałby odejść. Małego Cohna otrul Kuba, ale to nie jest ważne w scenariuszu i raczej Badacze nie mają jak się tego dowiedzieć. Zrobił to, bo zbliża się dogodna koniunkcja planet.

Dawni opiekunowie Cohna

W zoo można zorganizować również Badaczom pierwsze

spotkanie z Nieznanym. Będą nim dawni opiekunowie Cohna, którzy pozostali ze słoniem, a wcześniej pracowali w Cyrku Paurassiniego. To dwójka małych, dość brzydkich ludzi, których twarze nie budzą sympatii. Wyglądają na Szerpów lub Hindusów z Kaszmiru.

Zostali pozostawieni przez Paurassiniego, kiedy sprzedał słonia do zoo w Poznaniu, ponieważ od dawna wiadomo, że słonie trzeba przeprowadzać z ich stałymi opiekunami. Żyli od dziesięciu lat w Poznaniu, w mieszkaniu na zapleczu zoo. Załatwiono im dokumenty i wszystko co potrzebne, a oni dbali o słonia i zyskali szacunek współpracowników. Wykonują najbrudniejsze prace.

Tylko że to nie są ludzie i nie jest ich dwójka.

To tak naprawdę czwórka tcho-tcho. Są oni niesamowicie podobni do siebie i zmieniają się przy opiece nad Cohnem. Są opiekunami tego Naczynia i uznawali go za żywy pomnik ich mrocznego bóstwa (Chaugnar Faugna albo Nyarlathotepa). Nie są związani z Kościołem i czują się skrzywdzeni faktem, że Cohn został otruty.

Teraz Badacze powinni wykonać testy Spostrzegawczości. Zwykły sukces pozwoli dostrzec, że w różnych miejscach słoniarni są widoczni dawni opiekunowie Cohna i że jest ich więcej niż dwóch. Trudny sukces uświadomi obserwatorowi, że w ich wyglądzie jest coś dziwnego. Przy ekstremalnym sukcesie dana osoba wychwyci jakiś detal świadczący o tym, że mali ludzie kipią ze złości (np. któryś z nich uderzy ręką w ścianę, kopnie coś itp.).

Badacze na tę chwilę nie będą w stanie do nich podejść i dłużej porozmawiać. Chodzi o zasianie ziarna niepewności, bo bohaterowie powinni otrzymać informację, że to bardzo dziwni osobnicy i nie do końca można być pewnym, że to w pełni homo sapiens.

SCENA – BIBLIOTEKI I GAZETY ORAZ INNE ŹRÓDŁA WIEDZY



Biblioteka Raczyńskich



W ramach fabuły Badacze mogą skorzystać z różnych źródeł informacji, choćby Biblioteki Raczyńskich, gdzie znajdują czasopisma i książki na potrzebne tematy. Podobnie mogą im się przydać archiwa gazet lub informatorzy w księgarniach, na uczelniach, w antykwariatach itp. To jednak potrwa dużo dłużej. Należy pamiętać, że w ramach pulpowych przygód nie powinno być dłużyzn i słęczenia nad papierami. Tutaj jest ważna interakcja i działanie. Jednak jeśli twoi Badacze zechcą, poniżej są informacje, jakie mogą znaleźć w zależności od sukcesów w testach Korzystania z Bibliotek:

Normalny sukces:

- Data pojawienia się Kościoła Jedności w Poznaniu – 1921 rok.
- Opowieść o Małym Cohnie i jak przybył do Poznania.
- Behemot i związana z nim symbolika.

Trudny sukces:

- Kościół Jedności został założony przez Klemensa Chorąż-Wojciechowskiego, osobę o nieznanym pochodzeniu, ale na pewno niezwiązaną z rodziną któregoś z poznańskich notabli – wbrew temu, co mówi, nie jest „z tych Wojciechowskich”.
- Mały Cohn jest bardzo stary, ma co najmniej 70 lat. Złapano go ok. 1900 roku. Ma długą historię ofiar na swoim koncie. Już po złapaniu zabił dwóch łowczych z Przedsiębiorstwa Hagenbecka. Potem w trzech cyrkach spowodował śmierć co najmniej sześciu osób.
- Zjedzenie mięsa Behemota sprawia, że człowiek staje się mądrzejszy i jest w stanie samodzielnie przeliczać w umyśle kabalistyczne równania niczym król Salomon. Do tego jego rany szybciej się leczą, a starość nie ima, pozwalając, by dożył w dobrym zdrowiu wieku Matuzalema, cały czas będąc w stanie zaludniać ziemię.

Ekstremalny sukces:

- Ktoś rozpoznał w liderze Kościoła Jedności swojego dawnego kolegę, drobnego ulicznego złodziejczaka z Ostrowia. Inny zaś pamiętał, że Zyga Wojciechowski dostarczał do wojska kontrabandę i alkohol, a także pomagał upłynniać skradziony sprzęt. Te plotki można znaleźć przez przypadek w gazecie wydawanej w Ostrowie lub w okolicznościowym wywiadzie z kombatanem w gazetce świątecznej. Zygmunt Wojciechowski to syn gorzelnika, który podczas wojny nie wykazał się szczególną walecznością i na pewno ma kontakty z półświatkiem.
- Słoń w poznańskim zoo może być jeszcze starszy i pasuje do jednego z legendarnych potomków Ganesha, czyli odmiany największych słoni indyjskich, które są idealne jako ciała do zamieszkania przez bogów. Podobne słonie były hodowane przy jednej ze świątyń w Indiach, gdzie służyły do rytuałów rozmów z bogami. To idealne ciała do nawiedzeń.
- Ze wspomnień angielskiego uczestnika wojny w Indiach na początku XIX wieku można dowiedzieć się, że widział, jak olbrzymi słoń trafiony kulą armatnią leżał cały dzień martwy i szarpany przez sępy, a następnego dnia przywrócono go do życia. Podobno jakiś czarnoksiężnik podpalił żywcem kilka związanych osób i dym z tej ofiary

wskrzesił słonia, który zniszczył cały angielski obóz wojсковy. To opowieść sensacyjna w gazecie z ciekawostkami ze świata.

SCENA – WRÓŻKA ZOJA

Odwiedziny u wróżki mogą zaowocować postawieniem tarota lub wrózeniem z misy wody. Zoja jest bardzo charyzmatyczna i mocno wczuwa się w rolę.

Przyjmuje w eleganckim apartamencie, w najbardziej luksusowym hotelu Poznania, w Bazarze koło rynku. To wspaniałe miejsce i Badacze muszą się tam pilnować, by nie uznano ich za impertynentów. Osoby z prasy i z półświatka są tutaj rozpoznawane od razu, bo portierzy chronią prywatność gości, a dodatkowo hotel ma uznany przez bossów status miejsca neutralnego.

Gracze poza wszelkimi informacjami, jakie były wspomniane wcześniej, a możliwymi do uzyskania od Zoi, mogą jeszcze dowiedzieć się, że (tak pouczają duchy, karty itd.):

- Słoń wstanie z wody, ale oni powinni bać się ognia, choć to ogień pokona zło.
- Muszą dobrze wybrać miejsce bitwy, bo jeśli wróg wybierze za nich, poniosą klęskę.
- Muszą naprawdę trzymać się razem, jak palce jednej dłoni, bo inaczej przegrają.
- Żal by było tak pięknych duchów utracić (Zoja naprawdę szuka romansu).

SCENA – OJCIEC MIROSŁAW Z KOŚCIOŁA NAJŚWIĘTSZEGO SERCA JEZUSA I ŚW. FLORIANA W POZNANIU



Kościół Najświętszego Serca Jezusa

Ojciec Mirosław nie jest proboszczem, ale bardzo zaangażowanym w działalność misyjną księdzem wspierającym swój kościół. Od niego mogą się dowiedzieć kilku rzeczy o Kościele Jedności, a poza tym:

- Ojciec Mirosław był w Indiach. Tam zmarłe słonie się pali, bo inaczej z ich ciał powstają muchy tse-tse i inne robactwo. W zoo powinni spalić ciało.
- Poznań szybko staje się coraz bardziej katolickim miastem i można być z tego dumnym.

- Zapytany, czy zna Kubę Polkowskiego, ojciec Mirosław przeżegna się i stwierdzi, że człowiek ten ma głos tak słodki jak sam diabeł – tak przynajmniej podpowiada mu intuicja. Ma wrażenie, że coś jest nie tak z Kubą.
- Nie zna się specjalnie na okultyzmie, a wszelkie wspominki o Behemocie uzna za rojenia kabalistów, których nie znosi, bo ich przodkami byli faryzeusze (tak przynajmniej sądzi).

SCENA – WŁAMANIE PO CZĄSTKĘ BEHEMOTA

Jeśli gracze wczuli się w Badaczy, którzy pragną rozwiązać sprawę Cohna, możliwe jest, że dostaną cynk od znajomego z półświatka, policji czy gazety, że planowana jest kradzież części słonia z budynku uniwersyteckiego na Sołacz. Poznańska uczelnia posiada duże wille, które stanowią trzon Wydziału Rolniczo-Leśnego. Są dogodnie położone na zachodnim skraju, jako pierwsze od ulicy odgradzającej kwartał od Stawów Sołackich i rzeki Bogdanki. Pomiędzy nimi znajduje się duża murowana szopa, która kiedyś służyła za powozownię, a później została zaadaptowana na salę dla zooanatomów. Jest podpiwniczona, a w podziemiach znajdują się kadzie z formaliną.

Teren jest ogrodzony i posiada stróżówkę, chociaż mało kto wierzy, że możliwy jest inny rabunek niż zwykły szaber. Nad budynkiem głównym góruje symetryczna fasada z zegarem słonecznym na szczycie i sentencją *Umbrae docent, Fugacem vitam – Cień odmierza upływające życie*.

To tutaj Badacze w nocy mogą spotkać napastników, którzy pragną ukraść mózg, nerki, genitalia i serce Cohna. Mają samochód ciężarowy (Lancia Jota z demobilu), na który spokojnie zmieszczą się kradzione rzeczy. Szczątki zostaną wpakowane w ceratę i drewniane skrzynki. Wszystko to powinno cuchnąć formaliną i krwią, a z samochodu może coś wyciekać w drodze. Dodatkowo padlina przyciągnie liczne muchy – trzeba pamiętać, że mamy lato.

Kradzieżą zajmuje się Maciej „Pan Cichy” Gluszek, który jest bardzo niezadowolony z tego, że musi zajmować się podobnymi sprawami, zamiast mokrać robotą, w której czuje się znacznie lepiej.

Rozwinięcia fabularne mogą być co najmniej dwa (najbardziej prawdopodobne): ekscytujący pościg po uliczkach lub śledzenie ciężarówki.

Pościg po uliczkach



Pościg nie powinien odbywać się w budynku uniwersyteckim, ale nastąpić po krótkiej strzelaninie, kiedy złodzieje wskoczą na ciężarówkę. Badacze będą ich gonić samochodem po uliczkach i wyjadą poza miasto, gdzie bandyci próbują ich zgubić w ciemności. Strażnik powinien poprowadzić

akcję tak, aby ciężarówka zgubiła pościg na Jeźcach i zniknęła. Badaczom z oczu gdzieś w okolicach zoo. Przestępcy zaczają

się naprzeciw, w budynkach Wystawy Narodowej (przyszłych Targów Poznańskich).

Trasa powinna prowadzić przez:

- wąskie uliczki między kwartałami robotniczych kamienic,
- ogrodzone płotami podwórka przy gospodarstwach, które stopniowo są włączane w obręb miasta,
- dawne pola, które zamienione zostały w składy węgla i materiałów budowlanych.

Większość dróg jest brukowana lub gruntowa, więc Badaczy czekają wertepy i wstrząsy. Asfalt jako nawierzchnia wszedł do użytku dopiero po I wojnie światowej i poza centrum rzadko można go było spotkać w Poznaniu. W 1924 roku nie ma w Poznaniu także stacji benzynowej. Benzynę kupuje się w składach koło dworca kolejowego.

Śledzenie ciężarówki

To trudniejsze zadanie, bo samochody na ulicach Poznania w 1924 roku są nieliczne i bandyci łatwo mogą dostrzec, że ktoś za nimi jedzie. Jednak jeśli gracze wykażą się inwencją (np. odegrają znudzoną grupę imprezowiczów, którzy chcą się zaprzyjaźnić z innymi kierowcami, wyzywają ich na wyścig, zajeżdżą drogę itd.), mogą odkryć, że bandyci dostarczają skrzynki do zoo, gdzie odbierze je kilka osób z chustami na twarzach i wniesie do środka. Jeśli ktoś zda ekstremalny test Spostrzegawczości, rozpozna po chodzie jedną z osób odbierających skrzynki – to Kuba Polkowski.

Tak czy inaczej, może dojść do strzelaniny, ale Badacze będą w mniejszości i zostaną zmuszeni do ucieczki. W każdym momencie może się również pojawić policja, która zakończy scenę.

SCENA – MALI LUDZIE

To ciekawe spotkanie może się odbyć w momencie, gdy gracze już wiedzą, że z uniwersytetu zostały skradzione preparaty. Badacza stwarzającego najmniej groźne wrażenie odwiedzi jeden z dawnych opiekunów Cohna. To przedstawiciel tcho-tcho i budzi niechęć samym swoim wyglądem. Wybrany został ten z nich, który najbardziej przypomina człowieka i który poprawnie, choć odrobinę nosowo, mówi po polsku.

Badacze raczej nie mają pojęcia, że to nie do końca człowiek, ale hybryda. Jednak w międzywojennej Polsce, w której lata zaborów, wojna i bieda dokonały spustoszeń, liczne były przypadki krzywicy i karłowatości w populacji. Tak naprawdę, poza skojarzeniem, że to „wredny karzeł”, Badacze nie powinni być świadomi, że mają do czynienia z wyznawcą jednej z wielkich Przedwiecznych Potęg.

Karzeł przedstawi się jako Ranber Kheeraat, ale mogą do niego mówić Radek. Powie, że jest jednym z opiekunów słonia, którego śmierć pozostawiła ich w wielkim żalu. Do tego zbezczeszczone jego ciało. Teraz zaś planowany jest bluźnierczy rytuał i potrzebują pomocy Badaczy, bo widzieli, że zainteresowali się oni sprawą Cohna. Nasi bohaterowie nie zdawali sobie sprawy, że ich poczynania są śledzone z oddali.

Radek zaoferuje pomoc swoją i swojego plemienia (takiego słowa użyje). Chce, żeby Badacze mieli oczy i uszy otwarte podczas żałoby w sobotę i pomogli im odzyskać serce słonia. Planują je spalić na stosie i odprawić własny rytuał.

Zapytany o pochodzenie odpowie, że są Hindusami z Pendżabu, którzy wyznają Ganesha i słonie są dla nich tak święte, jak dla reszty krowy. Opiekowali się od pokoleń Cohnem i przyjechali razem z nim, nie mogąc go pozostawić bez opieki. Pracowali więc w cyrku, a potem w zoo. Słoń ich słuchał i jako opiekunowie nie stawiali wygórowanych żądań materialnych. Dodatkowo trzymali się w cieniu i wykonywali najbrudniejsze oraz najniebezpieczniejsze prace przy słoniu. To po części prawda – tylko trzeba wymienić imię Ganesha na tego Przedwiecznego, którego nie wybrano jako patrona Kościoła Jedności w tym scenariuszu.

Radek powie, że umieją walczyć, a nikt nie zwraca na nich uwagi, więc są w stanie wesprzeć Badaczy, jeśli ci będą musieli wdać się w bitkę. Jednak nie spodziewa się, że dojdzie do walki, bardziej podkreśla to jako ostateczność (nie można za bardzo straszyć graczy).

SCENA – BŁĘKITNA GROTA

Data: 23 września



Błękitna Grota

Nadszedł sobotni wieczór. W zoo odbywa się koncert na świeżym powietrzu, przy wejściu do Błękitnej Groty. Jest to podziemny staw pod alpinarium. Na górze znajdują się wybiegi wilków i szakali, a na dole podziemny zbiornik wodny. Można do niego dojść po galerii albo wpłynąć łódką, bo ma połączenie z jeziorkiem stanowiącym centrum zoo i goszczącym ptaki (kaczki, łabędzie itp.). Na stoku alpinarium przebywa około stu osób, dla których przyniesiono stoliki i krzesła, a kelnerzy roznoszą mrożoną herbatę i przyjmują zamówienia na ciasta. Znajduje się tutaj kilka sztalug z plakatami reklamującymi zoo, na których jest przedstawiony słoń. Zostały przepasane kirem, gdyż przedstawiają choć symbolicznie Małego Cohna. Noc zapowiada się na gorącą, ale rześką, gdyż zmierzchające niebo jest krystalicznie czyste. Już teraz widać gwiazdy i niewielki sierp księżycy.

Niedaleko alpinarium Badacze spotkają Kubę Polkowskiego, który zaprosi ich dalej. Przekaze im, że mogą oczywiście poszukać wolnego stolika, ale może zechcą zobaczyć koncert skrzypka w grocie, gdyż specjalnie sprowadzono wirtuoza, żeby zagrał elegię ku czci Cohna. Używa Głosu Ra, więc brzmi bardzo przekonująco. Jednak nie powinno być to traktowane jako nakaz, ale subtelnie sugerowane, że Kuba jest bardzo

sympatyczny i chyba naprawdę polubił Badaczy. Można zasugerować, jeśli widzieli go wśród odbierających skrzynie z wnętrznościami Cohna, że może się pomylili i podchodzą do niego zbyt nieufnie, wręcz paranoicznie.

Nasi Badacze mają zaproszenie do wnętrza i mogą tam wejść w grupce ok. 20 dość barwnych, mocno przypadkowych osób, które już na początku powinni wzbudzić zainteresowanie graczy. Jeśli Badacze bliżej zaprzyjaźnili się z Wrózką Zoją, ona też może być obecna.

Wewnątrz znajdują się galerie otaczające staw o średnicy około 40 metrów. Jest on podświetlony żarówkami i umieszczonymi pod wodą lampami, ale zasadniczo w grocie panuje nastrojowy półmrok. Ściany są pokryte niebieskimi kamieniami i farbą, żeby jak najlepiej oddać wygląd znanej już w starożytności Lazuruwej Groty na wyspie Capri. Dzięki tym sztuczkom udało się pokazać zwiedzającym jeden z cudów cesarza Tyberiusza (jego słynne Nimfeum z Willi Damecuta). Jest to bardzo urokliwe miejsce i w innych okolicznościach na pewno nie posłużyłoby jako miejsce dla kultystów – za dużo by tu było zakochanych par i bogatych małżeństw świętujących różne rocznice.

Tyle że 1924 nie był rokiem, który rozpoczął się szczęśliwie. Przez to, że na wiosnę była powódź, woda sięga prawie do brzegów wąskich galerii wokół stawu, a w niektórych miejscach wręcz się na nie wlewa, co powoduje, że ludzie niechętnie wchodzi w głąb. Koncert odbywa się więc na stoku, ale na dole zaplanowany jest solowy koncert wirtuoza skrzypiec, którego zaprosił główny dobroczyńca dzisiejszego bankietu pożegnalnego. Wirtuozem jest Klemens Zygmunt Choraż-Wojciechowski. Badacze mają okazję zobaczyć go po raz pierwszy.

W środku trudny test Spostrzegawczości może uświadomić graczom, że po drugiej stronie podziemnego zbiornika, skryty w cieniu, stoi Maciej Głuszek ze swoimi pomagierami.

Teraz wszystko zależy od decyzji graczy, bo zaraz akcja nabierze rozpędu.

Najpierw jednak możesz wprowadzić ich w nastrój i zaszerzować im chwilę przerwy przy muzyce poważnej na skrzypce (proponuję np. *Amazing Grace* lub *Śmierć Romea i Julii* Prokofiewa – znajdziesz w Internecie). To da chwilę na wyciszenie i można ruszyć z kopyta.

Rytuał odbędzie się szybko, bo Klemens już długo czekał. Gdy tylko skończy grać elegijny utwór, od razu zacznie kolejny, tym razem już bardziej żwawy kawałek, a zakończy nieznośnym rzepoleniem. Równocześnie Kuba Polkowski będzie spokojnym tonem opowiadał o słoniu, wplatając słowa z hindi określające Cohna (np. *mahaan haathee* – wielki słoń, *mahaan gyaan* – wielka mądrość, *aashabai ganesha* – nadzieja Ganesha. Nie potrzeba ich dużo, wystarczy wpleść tych kilka zwrotów do wypowiedzi). To melorecytacja, która jest dość ujmująca i uspokajająca. Trudny test Spostrzegawczości może przynieść informację, że niedaleko grającego pływają jakieś dziwne przedmioty, jakby niekształtne martwe ryby lub kłęby wełny (to wnętrzności słonia).

Polkowski wciąż używa Głosu Ra, więc zgromadzeni nie powinni dostrzec, co jeszcze dzieje się w zaciemnionej grocie. Choćby to, że za plecami Badaczy zatrzasną się drzwi (trudny test Spostrzegawczości). Dodatkowo mogą usłyszeć z oddali pluski i ktoś może ich spróbować wrzucić do wody. Jeśli Zoja

SPUGAWIONY GNIEW GANESHA – RYTUAŁ PRYZYWANIA SHOGORANA/ AWATARA GNIEWU CHAUGNAR FAUGNA/ POŻERACZA BEHEMOTA

Utrata Poczytalności: 1K4

Czas rzucania: 5 minut na każdy wydany punkt Magii.

Czar ten pozwala na przyzwanie istoty podobnej do słonia, ale różniący się od niego pewnymi szczegółami. Po pierwsze istota ta wygląda, jakby wyciągnięta została z bagna, gdzie zaczął się proces mumifikacji, a więc skóra jest opięta i ściemniała, wypadła sierść, a wszelkie mięśnie i ścięgna odznaczają się wyraźnie na ciele. Istota ta może odpowiedzieć na jedno pytanie lub podarować swoją perłową łzę, która obdarza geniuszem intelektu. Niestety, później wpada w niszczycielski szal, który mija dopiero, gdy potwór pożre mięso o łącznej wadze będącej równowartością jego masy. Dlatego należy ten rytuał przeprowadzać na otwartym terenie i mieć przygotowaną drogę ucieczki.

Shogoran – Człowiek-Słoń, czyli awatar Nyarlathotepa – w tej wersji słoń łąknie krwi i jego trąba potrafi wydrzeć ciało, jakby była zakończona ostrymi haczykami.

Awatar Gniewu Chaugnar Faugna – słoń potrafi wbić trąbę w ciało i w kilka sekund wyssać nią całą krew i część wnętrza z ciała. Pozostawia to zwłoki przypominające worek z resztkami zawartości.

Pożeracz Demona Behemota – emanacja pierwotnych niszczycielskich sił kosmosu – w tej wersji demon po prostu pożera swoje ofiary, pakując je sobie trąbą do paszczy zdolnej rozszerzać się jak u węża.

By odprawić rytuał, należy wykorzystać instrument, który został wykonany z drewna z Pendżabu, ze strunami skręcanymi z żył otaczających serce zwierzęcia bliskiego Ganeshowi – czyli samca słonia, najlepiej wyróżniającego się rozmiarem. (W naszej przygodzie są to skrzypce Klemensa, które zostały specjalnie przygotowane na tę okoliczność. Można na nich normalnie grać, ale tak naprawdę są zmodyfikowane. Jako podkład dźwiękowy na zakończenie rytuału polecam dowolne nagranie z praktyki uczenia się gry na skrzypcach, najlepiej z pierwszych trzech tygodni).

Dodatkowo trzeba mieć co najmniej serce słonia, a za każdy dodatkowo organ z poniższych szansa powodzenia wzrasta o 10%: nerki (za każdą), wątroba, płuca (za każde), mózg, żołądek, genitalia.

Rytuał należy przeprowadzać nad zbiornikiem wody, od którego musi się odbijać muzyka. Organy zwierzęcia są wrzucane do wody i to z niej narodzi się przywołwana bestia. Poświęcenie słuchaczy (dobrowolne lub wrzucenie ich do wody) dodaje 5% do szansy powodzenia rytuału.

jest obecna, na pewno będzie jedną z osób, które zostaną wrzuczone. Poza Chorąż-Wojciechowskim, Kubą, Głuszką i jego ludźmi w ciemności ukrywa się jeszcze około tuzina kultystów, którzy będą pomagali we wypychaniu ludzi do stawu. Są ubrani jak wszyscy, więc ciężko odróżnić ich od zwabionych ofiar. Gdy słoń zacznie wychodzić z wody, część z nich ucieknie – to mimo wszystko zwykli mieszkańcy Poznania i widok powstającego z wody słonia okaże się ponad ich nerwy.

Teraz głównym zadaniem Badaczy jest ucieczka, choć mogą spróbować przerwać rytuał. Użyj charakterystyk bandytów Głuszki, którzy mają za zadanie wypychać ludzi do wody. Klemens cały czas będzie grał, woda zacznie przybierać coraz intensywniejszą, lazurową barwę, a potem pociemnieje i wzburzy się, jakby coś się kotłowało pod powierzchnią. Wrzucane osoby mogą próbować się wydostać, ale gdy już widoczne będzie, że „coś” (i to coś dużego) jest pod wodą, co najmniej kilkoro z nich zostanie wciągniętych do wody czymś na kształt wielkiej macki, ale bez przyssawek. Jest ona czarna i jakby zakończona otworem. Jakby to była jakaś trąba... Możliwa utrata Poczytalności po teście wynosi 2/1K10.

Wrota groty można wyważyć, bo panuje tutaj niezły rogardiasz. Tyle że wtedy „coś” ucieknie.

Jeśli Badacze dogadali się z „małymi opiekunami słonia”, ci mogą pomóc im w ucieczce z groty. Są w stanie wesprzeć wyważanie drzwi lub zareagować na jakieś wołania Badaczy. Niestety, wcześniej ludzie Głuszki dopilnowali, by karły nie były w stanie podejść za blisko. W krzakach na wybiegu dla wilków leży jeden z nich. Reszta również ucierpiała, ale byli w stanie uciec przed ludźmi gangstera.

Finał tej sceny powinien przynieść:

- Zakończenie rytuału, który jest tylko połowicznie udany. Przyzwany potwór może zabić Klemensa i jego podwładnych. Niewykluczone, że Badacze razem z Głuszką i jego bandą będą próbowali się obronić. Rytuał przyzwał potwora, ale nie da się nad nim zapanować. Chorąż-Wojciechowski okazał się za słabym magiem. Nawet Kuba mu nie pomógł.
- Ucieczkę Badaczy na zewnątrz w mniej lub bardziej pełnym składzie.
- Wydostanie się potwora i jego szaleńcza szarżę przed siebie, która zaprowadzi go przez wybieg dla słoni. Następnie istota zniszczy mur zoo i ruszy wprost na miasto, pożerając po drodze przypadkowych ludzi. Jego trasa powinna zakończyć się na Starym Rynku, gdzie wywróci tramwaj i zacznie pożerać pasażerów. Musi zjeść siedem ton, czyli około 100 osób. Zjada średnio jedną osobę na dwie minuty.
- Jeśli chcesz, żeby było bardziej pulpowo, biegnący potwór może zdeptać Kubę Polkowskiego. To ujawni, że pod zmiażdżoną skórą ma on ciało wyglądające, jakby od dawna gnął od środka. Dodatkowo pachnie czymś, co można określić jako jad lub jakąś truciznę. Odór powinien być naprawdę odrzucający. Można podrzucić graczom pomysł, że może tak wyglądają ludzie, którzy nie mają duszy i podpisali cyrograf z diabłem, by stać się „złotoustymi”. Test Poczytalności z utratą 1/1K4 PP.
- Tcho-tcho mogą próbować zatrzymać słonia, ale niestety w tym starciu Goliata z Dawidami słabsi zostaną wdeptani w ziemię.

Teraz decyzja zależy od graczy – czy ruszą zabić słonia, czy może będą tylko biernymi widzami jak bohaterowie niegodni powieści groszowych. Od tego, jak szybko ruszą śladem potwora, zależy bardzo wiele ludzkich istnień, gdyż demoniczny Cohn chce się nasycić i będzie pędził, pożerając na swojej drodze każdego, kto nie ucieknie. Droga prowadzi w dół, więc ludzie uciekają w kierunku Starego Rynku.

Widok zabitych po drodze wymaga testu Poczytalności (utrata: 2/1K10).

FINAŁ – NA STARYM RYNKU BYŁA CISZA...

Stary Rynek w Poznaniu to typowy rynek miejski, nawiązujący w swym kształcie do średniowiecznych korzeni miasta z doby lokacji (**Pomoc #6**). Mamy więc plac z centralnie usytuowanymi budynkami, a pośród nich renesansowy ratusz zwany Starym. Stary Ratusz nie był jednak w latach 20. największym stojącym tutaj budynkiem. Wtedy dominował na rynku Nowy Ratusz – olbrzymi, ciężki gmach mieszczący setki urzędniczych pokoi, który nie dotrwał do naszych czasów. To tutaj znajdowały się miejskie archiwa i decydowały się losy miasta. Pośród budynków należy jeszcze wspomnieć Odwach z więzieniem garnizonowym i posterunkiem policji oraz kilkanaście wąskich kamieniczek pomalowanych na wszelkie kolory. Wszystkie rynkowe pierzeje zajmują bogate kamienice, na których parterach mieszczą się sklepy i restauracje, a na piętrach mieszkania bogatych Poznaniaków i apartamenty do wynajęcia. Po rynku jeżdżą samochody i tramwaje. Znajdują się tutaj przystanki większości linii prowadzących na drugą stronę Warty. Stoją również liczne dorożki. To centrum miasta, które nigdy nie śpi.

W sobotni wieczór rynek jest wypełniony wystawionymi stolikami i powinni się tu bawić ludzie. Jednak panika, jaką wzbudził monstrualny słoń, i hałasy towarzyszące jego nadejściu spowodowały, że obecni uciekają w boczne uliczki i porzucają swoje rzeczy. Niestety, cały czas przyjeżdżają tu tramwaje, a do tego nie brakuje ciekawskich gapiów, którzy chcą zobaczyć, co się dzieje. Wielu zobaczy Małego Cohna, który wygląda, jakby wypełził z grobu. Dodatkowo miał się tu odbyć pokaz sztucznych ogni (można przypomnieć, że gracze już o tym czytali – **Pomoc #5**). To sprawia, że tragedia nie tylko wisi w powietrzu, lecz także ma dużą szansę rozlać się po rynkowym bruku pod postacią krwi pożartych i zmiażdżonych ofiar słoniowego gniewu.

Dodatkowo jeden z dachów jest remontowany i z jednej strony rynku leżą krokwie oraz pale do jego konstrukcji. Niektóre są zastrzone i mogą posłużyć jako prowizoryczne piki lub lance, jeśli gracze wymyślą, że warto poszukać jakiejś dużej broni na potwora.

Teraz czas na genialny plan Badaczy. Co zrobią, by pokonać nieumarłego Cohna?

Mają do dyspozycji beczki materiałów wybuchowych pod postacią olbrzymich rakiet (10-kilogramowe race, jakieś

100-150 sztuk). Są one rozstawione pod ścianami Starego i Nowego Ratusza – patrz **Księga Strażnika, Tabela III: Inne rodzaje obrażeń**. Niezależnie od tego, czy Badacze skorzystają z nich, czy nie, Strażnik powinien wykorzystać jakiś pretekst, żeby doszło do wybuchu, co stworzy widowiskowe tło.

Policja i żołnierze z Odwachu mogą pomóc Badaczom, ale ich nie wyręcza.

Strzelanie do słonia wymaga ekstremalnych sukcesów, by cokolwiek mu zrobić. Gruba skóra, dodatkowo „za-impregnowana” przez procesy mumifikacyjne sprawia, że większość zwykłych kul będzie się od niego odbijać. Jednak trafienie w oko oślepi go, a przestrzelenie mózgu zabije, bo on żyje i podlega zasadom żywych istot.

Można spróbować zaatakować go samochodem, uderzyć tramwajem lub wykorzystać drewniane elementy z budowy dachu. Na przykład użyć samochodu jak „rumaka” dla „rycerza z kopią”.

Słoń jest w szale i nie będzie się znanadto bronił. On chce się najeść i będzie zajęty łapaniem i pożeraniem ofiar. Jeśli któryś z Badaczy podejmie, może zostać zabity i bohaterowie powinni mieć świadomość, że nieprzemysłany atak na Cohna to klasyczne „z lancą na czołg”, a więc muszą podejść do sprawy strategicznie, a nie heroicznie.

Powinni mieć szansę go zabić, ale nie powinna być to łatwa walka.

SCENA KOŃCOWA

Jeżeli Cohn nie zostanie pokonany, ale się nasyci, czar zacznie słabnąć. Może się tak zdarzyć, jeśli Badacze będą się zbyt długo ociągać z walką, co pozwoli na dokonanie masakry i demon zostanie zaspokojony. Wtedy wielki słoń zacznie się rozwiewać i rozpylać, jakby jednocześnie topniał lód i buchała para. Badacze przeżyli, ale liczba ofiar jest gigantyczna, podobnie jak skala zniszczeń.

Jeśli uda się pokonać Cohna, jego ciało zacznie się rozpadać i szybko zmieni się w rozpylającą się brudną wodę, pełną skrzepów krwi, fragmentów tkanek, połamanych kości oraz chrząstek. Demon powstał z wody oraz ciała i na nie też się rozpadnie.

Cokolwiek się stanie, ci Badacze, którzy przeżyli, powinni w ostatniej scenie stanąć pośród zniszczeń, a za ich plecami wybuchną ostatnie rakiety. Nasi bohaterowie mogą odpocząć, bo to koniec fabuły i czas odsapnąć. Czy zwyciężyli, czy nie, powinni otrzymać opis hekatombi, jaka miała miejsce na rynku. Mogą się rozejść lub spróbować pomóc ocalałym. To pytanie do graczy, czy ich Badacze są prawdziwymi bohaterami do końca.

Następnego dnia nikt nie uwierzy w opisane wydarzenia. Wspomnienia będą blaknąć, jak to zwykle bywa, i pojawią się wiarygodne informacje, że „z zoo uciekł słoń... ale został odgoniony. No pani, strącił ludzi, zniszczył tramwaj, ale na wojnie więcej ludzi zginęło...”. Mało kto będzie się przejmował tym, że w sierpniu 1924 roku w Poznaniu nie było żadnego cyrku. Ludzie nie chcą wierzyć w demony i potwory. Nasi bohaterowie znają jednak prawdę i powinny im to dać satysfakcję.

SCENA PO NAPISACH

Jeśli potrzebujesz „sceny po napisach”, to na miejscu, gdzie rozpadł się demoniczny Cohn, może pozostać dziwna, opalizująca perła wielkości pięści. Nie daje daru geniuszu, ale pozwala na kontakt z kimś bardzo, ale to bardzo inteligentnym. Po perłę schyla się jakaś postać, podnosi ją i odchodzi. Nie wiadomo, kto to jest. To, drogi Strażniku, może być wstęp do ewentualnej kampanii, w której tajemnicą na pierwszym planie będą sekrety Polski międzywojennej i to, jak doszło do przegranej kampanii wrześniowej. To jednak już zupełnie inna historia.

SUGEROWANE NAGRODY DLA BADACZY

- Pokonanie Małego Cohna w jego demonicznej postaci: +15 punktów Poczytalności.
- Szybkie, heroiczne wyruszenie na Stary Rynek: +5 punktów Poczytalności.
- Rezygnacja z wyruszenia na Stary Rynek: -10 punktów Poczytalności.
- Sprzymierzenie się w Błękitnej Grocie z Głuszkim: +3 punkty Poczytalności.
- Uratowanie co najmniej trzech osób w Błękitnej Grocie: +3 punkty Poczytalności.
- Uratowanie Zoji z wody: +5 punktów Poczytalności.
- Pomoc rannym na Starym Rynku: +3 punkty Poczytalności.

DODATKI
POSTACIE I POTWORY

Mały Cohn (powstały w ramach rytuału)

S 300 KON 180 BC 340
ZR 60 MOC 65

PW: 52

Modyfikator Obrażeń: +7K6

Krzepa: 8

Ruch: 10

Ataki w rundzie: 2

Uderzenie trąbą 50% (25/10) obrażenia 7K6 (MO)

Pochwycenie i zmiżdżenie 25% (12/5) obrażenia 8K6 + 7K6 (MO) (również w wodzie, w Błękitnej Grocie)

Tratowanie 50%(25/10) obrażenia 4K6 + 7K6 (MO)

Atak ciosami 25% (12/5) obrażenia 6K6 + 7K6 (MO)

Atak trąbą i wyrwanie ciała lub wypicie krwi 40% (20/8) obrażenia 3K6 + 2K6/turę

Pancerz: Skóra 8 punktów.

Umiejętności: Nasłuchiwanie 80%, Wycucie Interesujących Zapachów 95%

Utrata Poczytalności: 3/2K6 na widok szarżującego Małego Cohna.

Tcho-tcho

Patrz Księga Strażnika, Rozdział 14

Mali źli ludzie, którzy od dawna służą Cohnowi. Dbają,

by był zdrowy i zadbany. Pracowali w Cyrku Paurassiniego i obecnie też dbają o Cohna jako indyjscy posługacze. Na pierwszy rzut oka wyglądają jak niewysocy Hindusi z bardzo brzydkimi, pomarszczonymi twarzami. Jest ich czterech, a ich imiona (poza Radkiem) nie są ważne, gdyż w scenariuszu nikt raczej z nimi nie będzie rozmawiał, choć mogą być odrobinę pomocni.

Ojciec Mirosław Nowicki

Ksiądz z poznańskiej parafii, lat 38.

S 45 KON 45 BC 60
ZR 45 INT 55 WYG 45
MOC 65 WYK 67 P 61
PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Punkty Magii: 13

Ruch: 7

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) obrażenia 1K3 albo z użyciem broni (pałka lub duży nóż 1K6)

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Języki Obce (Hindi 70%, Łacina 45%, Niemiecki 45%), Korzystanie z Bibliotek 48%, Nasłuchiwanie 44%, Perswazja 67%, Psychologia 55%, Wiedza (Teologia) 70%

Odgrywanie: Ojciec Mirosław spędził kilka lat na misjach w Azji i to wyrobiło u niego bardzo moralizatorskie podejście do wszystkich ludzi. Poucza i tłumaczy, jakby dalej chrystianizował pogan. Jest mężczyzną średniego wzrostu, który nadrabia braki fizyczne zacięciem apostołem.

Wróżka Zoja

S 40 KON 50 BC 45
ZR 55 INT 70 WYG 65
MOC 70 WYK 70 P 60
PW 9

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Punkty Magii: 14

Ruch: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) obrażenia 1K3 albo z użyciem broni

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Korzystanie z Bibliotek 48%, Nasłuchiwanie 42%, Okultyzm 55%, Perswazja 72%, Pierwsza Pomoc 40%, Prowadzenie 32%, Psychologia 55%

Odgrywanie: Ta pani wie, czego chce. Dbą o siebie i swój język, ale jak trzeba, umie sprawić, że będzie słuchana. Proszę się odnosić do niej z szacunkiem, bo jest z dobrej rodziny i to, co robi, zawsze jest eleganckie i właściwe! Poza tym zna się na kartach i gra w pokera jak zawodowiec.

Wynajęci przestępcy

Typy spod ciemnej gwiazdy, jakich gracze spotkają na swej drodze. Za odpowiednią opłatą kogoś zastrzelą, potną lub przepędzą.

Przykładowe imiona i pseudonimy: Franz, Niemiec, Szczechu, Waśka, Iwan, Pan Władzio, Kulas itp.



ROZDZIAŁ I

S 70 KON 70 BC 65
ZR 60 INT 45 WYG 45
MOC 45 WYK 50 P 45
PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Punkty Magii: 9

Ruch: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)
albo z użyciem broni (pałka lub duży nóż 1K3 + 1K4 (MO))

Broń Palna (Rewolwer .38) 30% (15/6) obrażenia 1K10

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 35%, Spostrzegawczość 35%,
Ukrywanie 45%

Odgrywanie: To zazwyczaj mocno zbudowani mężczyźni z licznymi bliznami i ponurym wzrokiem, z których wielu zdaje się mieć przyklejone kaszkiety do tłustych włosów, a w kąciку ust memła zapalną lub samodzielnie skręconego papierosa. Mówią niewyraźnie i zazwyczaj wyrażają się w mało elegancki sposób. Zawsze zaczynają od gróźb, bo to mniejsze ryzyko.

Maciej Głuszek – „Pan Cichy”, herszt do wynajęcia



Przywódca przestępców wynajętych do zdobycia truchła słonia.

S 70 KON 65 BC 65
ZR 70 INT 75 WYG 65
MOC 80 WYK 80 P 20
PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Punkty Magii: 16

Ruch: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO) albo z użyciem broni (pałka lub duży nóż

1K3 + 1K4 (MO))

Broń Palna (Pistolet .45) 68% (34/13) obrażenia 1K10+2

Głuszek nosi dwa pistolety, jeden zawsze ukryty w kaburze wszytej w płaszcz. Sięga po niego jednak dopiero, gdy w pierwszym skończy mu się amunicja.

Unik 35% (17/7)

Umiejętności: Mechanika 58%, Nasłuchiwanie 48%, Perswazja 45%, Prowadzenie Samochodu 58%, Psychologia 50%, Spostrzegawczość 55%, Ukrywanie 50%, Urok Osobisty 40%, Zastraszanie 60%

Odgrywanie: Wysoki mężczyzna, który mówi mało i zawsze z przydechem. Biję od niego nieokreślony chłód. Ma około 40 lat i stara się po prostu robić swoją robotę, bo po pierwsze jest opłacony, a po drugie „krew na rękach ma zleceniodawca, on jest tylko wykonawcą”. Nie zawaha się przed niczym. Wygląda, jakby poza pracą nie miał nic więcej i nie wdaje się w żadne dyskusje. Nigdy się nie unosi ani nie przeklina. Widać po nim też wieczne rozczarowanie podwładnymi, na których patrzy z politowaniem.

„Kuba Polkowski”

Najwyraźniej znajomy z lat dawnych.

S 45 KON 45 BC 45
ZR 40 INT 80 WYG 3
MOC 85 WYK 80 P 0
PW 9

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Punkty Magii: 17

Ruch: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3

Broń Palna (Pistolet .45) 60% (30/12) obrażenia 1K10+2

Unik 20% (10/4)

Umiejętności: Gadanina 55%, Mity Cthulhu 15%, Nasłuchiwanie 48%, Okultyzm 55%, Perswazja 55%, Prowadzenie Samochodu 38%, Psychologia 40%, Spostrzegawczość 55%, Ukrywanie 50%, Urok Osobisty 70%

Zaklęcia: Głos Ra.

Odgrywanie: Mężczyzna średniego wzrostu między 30. a 40. rokiem życia, z sympatyczną twarzą i posturą urzędnika. Wzbudza zaufanie, bo wygląda po prostu niegroźnie – ot, jeszcze jeden agent czy księgowy. Włosy i broda jasne, twarz bez znaków szczególnych. Wtapia się w tłum i gdyby nie uśmiechnięta twarz, łatwo by go było przeoczyć.

W rzeczywistości to jeden z najlepszych krętaczy i negocjatorów lokalnego kultu. Jego zadaniem jest przekonywanie ludzi do realizacji planów najwyższego kapłana wybranego Przedwiecznego. Nie jest też ambitny. Po prostu pomaga i realizuje plan. Jako jedyny wie, że rytuał, który ma zostać przeprowadzony, nie służy konserwacji truchła.

Jak naprawdę się nazywa, nie wie nikt z tych, z którymi utrzymuje kontakt. Nikt bowiem w Poznaniu nie pamięta, że przed wojną mieszkała tu mieszana rodzina, która nie zapisała się w historii miasta zbyt dobrze, ale to już inna historia... i mało znana.

Kuba jest człowiekiem bez duszy, jak gdyby dawno temu sprzedał ją diabłu i ten zamiast po śmierci po prostu odebrał mu ją natychmiast i uczynił swoim pomagierem. Jest bezwzględny; z wewnętrznej potrzeby kłamie oraz uczestniczy we wszystkim, co przynosi zło, zepsucie i sprawia, że świat jawi się jako paskudny padół też. On tym żyje. Dlatego pomaga Klemensowi Chorąż-Wojciechowskiemu bez prawie żadnej zapłaty.

Wyobraź sobie kogoś, kto patologicznie lubi kłamać i zwoździć. I do tego odbierz mu duszę.

Klemens Zygmunt Chorąż-Wojciechowski

Przywódca sekty, lat 42.

S 60 KON 55 BC 65
ZR 45 INT 80 WYG 75
MOC 60 WYK 80 P 10
PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Punkty Magii: 12

Ruch: 6



GŁOS RA

(Za *Grand Grimoire of Cthulhu Mythos Magic*)**Koszt:** 6 PM, 1K4 Poczytalności.**Czas rzucania:** 2 godziny.

Czasowo podnosi Wygląd rzucającego i cechy z nim związane. Potrzebny jest rytuał, podczas którego spala się różnorodne komponenty. Przez następną dobę (24 h), zapewnia premię +5K10 do WYG rzucającego i dodaje jedną kość premią do testów Gadaniny, Perswazji i Uroku Osobistego.

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)
lub nóż 1K4 + 1K4 (MO)

Broń Palna (Rewolwer .38) 30% (15/6) obrażenia 1K10

Unik 22% (11/4)

Umiejętności: Gadanina 50%, Mity Cthulhu 25%, Nasłuchiwanie 35%, Okultyzm 60%, Perswazja 65%, Prowadzenie Samochodu 50%, Psychologia 30%, Spostrzegawczość 50%, Sztuka/Rzemiosło (Skrzypce) 70%, Ukrywanie 50%, Urok Osobisty 60%

Zaklęcia: Głos Ra, Przywołanie/Spętanie Demona (Gwiezdnego Wampira – przyzwie tylko w ostateczności), Słowa Mocy, Zmącenie Pamięci.

Odgrzywanie: Klemens chciałby być arystokratą i osobą ze śmietanki towarzyskiej, która stoi ponad innymi. Niestety Wojciechowskich jest jak mrówek w Wielkopolsce i jemu nie przypadło dobre urodzenie w bogatej rodzinie. Drugi człon nazwiska sam sobie zmyślił i za łapówkę wpisał w magistracie do aktu urodzenia. Naprawdę ma na imię Zygmunt, ale woli Klemens, bo brzmi bardziej światowo. Zawsze chciał być „kimś”. Ma straszne kompleksy i uważa, że musi zdobyć oświecenie. Chce zostać geniuszem, który wzbogaci się, wykorzystując głupszych, tak jak wielokrotnie wykorzystano jego. Czytuje Nietzschego i chce zostać nadczłowiekiem.

To jednak nie takie proste dla syna zwykłego gorzelnika z Ostrowia. Od czego jednak są różnorodne układy i układy, nie tylko z ludźmi? Dorobił się na handlu demobilem i „prywatyzacji” różnych dóbr po Wielkiej Wojnie. Dostarczał też alkohol i używki żołnierzom stacjonującym tu podczas działań wojсковych. To pozwoliło mu poznać pewnych ludzi, którzy znali innych ludzi z dalekiego kraju, którzy służyli już bynajmniej nie ludzom. Jest początkującym przywódcą, który dopiero tworzy struktury i korzysta bardziej z pomocy starych znajomych z półświatka niż pozyskanych członków kultu. Dopiero rozgląda się po Poznaniu i zapoznaje z lokalnymi figurami. Liczy, że pierwsza wielka akcja, jaką ma zrobić, a więc pozyskanie truchła słonia i wykonanie rytuału zakonserwowania cielska na przyszłość, pomoże mu zdobyć odpowiednią pomoc do dalszego rozwoju.

Jest szczerze wyniosły; bardzo mocno akcentuje swoje nazwisko. Poczytalność stracił nie na skutek mitów, ale różnych trudnych wyborów, jakich wymagała jego kariera i jakie podpowiedziała mu chciwość. Zabija z łatwością i nie robi to już na nim wrażenia. Woli jednak robić to cudzymi rękami,

stąd znajomość z Głuszką, któremu płaci za mokłą robotę, choć obaj się niezbyt lubią.

Jest bardzo przystojnym, zadbanym mężczyzną, który jednak czasem traci ogłódę i zaczyna czerwienić na twarzy oraz kłąć jak szewc. Wobec kobiet stara się być szarmanckim i szafuje zwrotami „madame”, „mademoiselle” itd. Gra również świetnie na skrzypcach, gdyż okazało się, że ma do tego talent, ale – jako że jest z plebsu – nie został nigdy „odkryty”.

Korzysta również z pomocy Kuby Polkowskiego, choć nie do końca wie, kim on jest – jego usługi polecił mu „ludzie, którzy znają ludzi... itd.” jako świetnego współbrata do pomocy. Kuba jest śliski, więc Klemens szybko znalazł z nim wspólny język.

Szeregowy członek kultu

Przykładowe statystyki, jeśli zajdzie potrzeba interakcji z kilkunastoma kultystami, jakich zebrał Klemens. Warto pamiętać, że wielu z nich to zwykli mieszkańcy Poznania, niefortunnie wciągnięci do sekty.

S 55	KON 50	BC 55
ZR 50	INT 65	WYG 55
MOC 60	WYK 60	P 55
PW 10		

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Punkty Magii: 12

Ruch: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3 lub nóż 1K4

Broń Palna (Rewolwer .38) 30% (15/6) obrażenia 1K10 (jeśli kultysta posiada)

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 35%, Okultyzm 30%, Spostrzegawczość 25%, Ukrywanie 20%

PRZYKŁADOWI BADACZE

Szarlotta (kiedyś Karolina) Nowacka – lat 30 – niestety, stara panna z doświadczeniem, dziennikarka, która liczy, że z działu plotek przeniesie się do poważnego opisywania spraw poznańskich. Marzy o relacjonowaniu spraw kryminalnych. Jej samodzielność i ironiczne uwagi nie przysparzają jej przyjaciół i według rodziny odstrasza potencjalnego męża.

W 1913 roku była młodą panną na wydaniu, która poszła dość niechętnie na przedstawienie cyrkowe, jednak samo polowanie było ekscytujące. Ucieszyła się też, że wtedy, w natłoku wrażeń, nikt nie zauważył, że jakaś dziewczucha biega za słoniem w ramach rozentuzjasmowanego tłumy.

Od tego czasu stała się miłośniczką polowań i nauczyła się doskonale strzelać ze sztucera. Jest nieformalną członkinią bractwa kurkowego, które z pełną sympatią opisuje i tuszuje romanse członków, a w zamian może z nimi polować.

Na bankiecie w zoo ma mieć oczy szeroko otwarte i nie wracać bez raportu o jakiejś aferze towarzyskiej.

Jan Bursztyn „Młodszy” – policjant, były saper, po trzydziestce. Ma dość skomplikowaną przeszłość, gdyż jako młodziak był początkującym włamywaczem, którego matka wysłała

do tworzącej się w ramach cesarskiej policji grupy polskiej. Jego ojciec jest znanym w półświatku przedwojennym włamywaczem i kasiarzem zwanym Klucznikiem, obecnie właścicielem najlepszego warsztatu ślusarskiego w Poznaniu. Umie dorabiać klucze i radzić sobie bez nich, a jak ktoś „zgubi klucz do sejfu”, to wystarczy Jana seniora w nocy przywieźć. Janek jest trochę dumny z ojca, bo ten nigdy nie siedział – tylko z ojca, a nie z jego dawnych kamratów. Ci jednak, jako przyszywani wujkowie, czasem pomagają mu, gdy ktoś złamie złodziejskie prawa, a takich ostatnio wielu.

W 1913 roku był na przedstawieniu już jako policjant, gdyż jego ojciec został poproszony o zrobienie odpowiednio mocnych klódek do łańcuchów Cohna i za to dostał bilety dla rodziny. Brał udział w polowaniu, bo jego ojciec nie może biegać i to Jan miał dopilnować skucia słonia.

W czasie wojny był saperem, a potem został polskim policjantem. Zajmuje się włamaniami i najpewniej, gdy tylko skończy wieczorowe studia prawnicze, zostanie inspektorem kryminalnym. Mało kto dziś pamięta, że gdyby nie matka, znalazłby się po drugiej stronie krat.

Dawno nie był w zoo i teraz znowu skorzystał z podarku od ojca, który pomaga tam zakładać solidne zamki. Ilość wariatów jest przecież duża. Wszedł więc na jego zaproszenie, bo nazywają się tak samo: Jan Bursztyn. Nikt nie musi wiedzieć, że on jest ten „Młodszy” i prawie inspektor, a nie świetnie się trzymający Janek Klucznik.

Doktor Manfred „Manny” Maharshi-Nowak – lat 29 – syn Hinduski z Pendżabu i polskiego etnologa, który pojechał tam jeszcze za Kajzera i przywiózł żonę. Mówi świetnie po polsku i w hindi. Poszedł w ślady ojca i obecnie wyklada prahistorię w nowo utworzonym Uniwersytecie Adama Mickiewicza. Uczy o kulturach azjatyckich, a jego konikiem jest filozofia hinduska (do czego się nie przyznaje) i okultyzm. Profesor Józef Kostrzewski uznał go nawet za obiecującego naukowca, który poszerza horyzonty studentów i pokazuje im, że nie tylko Morze Śródziemne tworzyło cywilizację, lecz także Azja była wspaniale rozwiniętym miejscem w prahistorii.

W 1913 roku był z ojcem na przedstawieniu, by zobaczyć słonia. Ruszył razem z tłumem, by tak jak opowiadała mu matka zobaczyć *mustah*, czyli szal słonia. Chciał zobaczyć potęgę tego zwierzęcia.

Obecnie pracuje na uczelni i powoli przygotowuje się do napisania tez docenckich. Przyszedł na raut, bo nie mógł ominąć takiego wydarzenia jak wioska indiańska i po prostu lubi zoo.

Kajetan Wójcik – 24 lat – są tacy ludzie, którzy odnajdują swoje przeznaczenie wraz z postępem technologii. Tak było z Kajtkiem, który od dziecka chciał jeździć samochodem. Odkąd zobaczył pierwszy automobil, wiedział, że cztery kółka będą jego życiową miłością. Podczas wojny jeździł karetkami i ciężarówkami, kiedy tylko mógł się zaciągnąć, czyli odkąd skończył 15 lat. Po prostu naturalny talent.

W 1913 roku, jak każdy młodzik, chodził z rodzicami do cyrku i podobało mu się w nim szalenie. Gdy się zdarzyło, że uciekł słoń, to małego urwisa nie mogło zabraknąć, szczególnie że były tam inne młode osoby, które nocną porą, jak „wielcy biali łowcy”, polowały na słonia.

Po wojnie, jak na kierowcę przystało, pracował jako wozak przy ciężarówkach i na taksówce oraz na samochodzie, który czekał w bocznej uliczce, a potem odjeżdżał z piskiem opon. Potem taki samochód trzeba było wywieźć daleko i Kajetan zawsze pamiętał, żeby te kilka kursów w jego życiu nie miało miejsca w Poznaniu. Nie pomagasz przecież okradać ludzi ze swojego miasta. Jednak doskonale na tym zarabiał i lubił ten dreszcz emocji.

Teraz przyczajony czeka na kolejną szansę takiej doróbki, a jako że został kierowcą na ciężarówce dostarczającej różne towary do zoo, to trafił na bankiet.

POMOCE DLA GRACZY

Pod tym linkiem znajdziesz materiały, które pomogą Ci w przeprowadzeniu tej przygody oraz gotowe karty Badaczy:



BIBLIOGRAFIA

(Gdyby ktoś chciał dowiedzieć się czegoś więcej o przedwojennym Poznaniu, Starym Zoo i okultyzmie).

Aniola S., Śmielowski J.: *Stary Ogród Zoologiczny w Poznaniu*. Poznań 2017.

Banach L., Ratajszczak R., Taborski A.: *125 lat Ogródu Zoologicznego w Poznaniu*. Poznań 1999.

Kopeć Z.: *Poznań między wojnami*. Łódź 2013.

Mrugalska-Banaszak M.: *Przedwojenny Poznań. Najpiękniejsze fotografie*. Poznań 2014.

de Plancy C.: *Słownik wiedzy tajemnej*. Tłum. M. Karpowicz. Warszawa-Kraków 1993.

Siemczuk P.: *Magiczne dwudziestolecie*. Kraków 2014.



Wieża Gornośląska



BEHEMOT – DEMON GRUBY I, MIMO PIASTOWANEGO STANOWISKA GŁUPI. JEGO SIŁA DRZEMIE W NERKACH, JEGO DZIĘDZINĄ JEST OBŻARSTWO I UCIECHY ŻOŁĄDKA. NIEKTÓRZY BADCZE DEMONÓW UZNAJĄ, ŻE JEST ON W PIEKLE WIELKIM PODCZASZYM. BODIN SĄDZI ZAŚ, ŻE BEHEMOT TO PO PROSTU TEN FARAON EGIPSKI, KTÓRY WYGNAŁ HEBRAJCZYKÓW. W KSIĘDZE HIOBA MÓWI SIĘ O NIM JAK O MONSTRUALNEJ KREATURZE. JEDNI UCZENI TWIERDZĄ ŻE JEST ON WIELORYBEM, INNI, ŻE SŁONIEM, A BYLI PRZECIEŻ I MONSTRA, KTÓRE NIE DOTRWAŁY DO DZISIAJ. ZDANIEM URBANA GRANDIER, BEHEMOT ZDECYDOWANIE JEST DEMONEM. DELANCRE TWIERDZI, ŻE WZIĘTO GO ZA MONSTRUALNE ZWIERZĘ BO PRZYBIERAŁ POSTACIE WIELKICH BESTII. DODAŁ JEDNAK, ŻE Z RÓWNĄ LATWOŚCIĄ MOŻE BEHEMOT PRZYJĄĆ CIAŁO PSA, SŁONIA, LISA CZY WILKA. O ILE WIERUS, NASZA WYROCZNIĄ W SPRAWACH DEMONÓW, NIE UWZGLĘDNIŁA BEHEMOTA W SWYM SPIŚIE PIEKIELNEJ MONARCHII, TO JEDNAK W KSIĘDZE „PRESTIGE DES DEMONS” PODAJE, ŻE BEHEMOT, CZYLI SŁOŃ MOŻE BYĆ SAMYM SZATANEM, KTÓRY POPRZECZ PRZYBIERANIE TAKIEJ POSTACI DEMONSTRUJE SWOJĄ MOC.

PONIEWAŻ W XI ROZDZIALE KSIĘGI HIOBA CZYTAMY, ŻE BEHEMOT ZIADA SIANO JAK WÓŁ, RABINI ZROBILI ZEŃ CUDOWNEGO WOŁU TRZYMANEGO NA UCZTĘ DLA ICH MESJASZA. TWIERDZĄ, ŻE WÓŁ TEN JEST TAK OGROMNY, ŻE CODZIENNIE POŻERA SIANO Z TYSIĄCĄ GÓR. SWEJ GÓRSKIEJ KRAINY NIGDY NIE OPUSZCZA, GDZIE ZNIEDZONA W DZIEŃ TRAWA ODRASTA NOCĄ. UTRZYMUJĄ TAKŻE, ŻE BÓG OD RAZU ZABIŁ JEGO SAMICĘ, BO NIE MOŻNA BYŁO POZWOLIĆ NA ROZMNOŻENIE SIĘ TAKIEGO GATUNKU.

PÓŹNIEJSZA TRADYCJA ŻYDOWSKA GŁOSI, ŻE NA UCZCIE NA KOŃCU ŚWIATA BEHEMOT ZOSTANIE ZŁOŻONY W OFIERZE I SPOŻYTY RAZEM Z LEWITANEM I ZIZEM. WIELE SOBIE ŻYDZI OBIECUJĄ PO UCZCIE Z BEHEMOTA. JUŻ DZIŚ SKŁADAJĄ PRZYSIĘGĘ NA SWOJE KĄSKI Z TEJ WIECZERCZY.

ŚMIERĆ „MAŁEGO COHNA”

Dziennik Poznański, 1924.08.18

W sobotę rano padł wielki słoń, atrakcja Ogrodu Zoologicznego, a pupil i ulubienie publiczności poznańskiej – „Mały Cohn”.

Nasz Mały Kon zachorował zniecka, nagle w jego nogę wdała się była gangrena, a cierpie jego stało się nieznosne. Do tego dołączyło, na krótko przed zgonem zapalenie płuc, co uczyniło przebywanie w towarzystwie słonia nieznosnym od jego charkotu i ataków kaszlnięć, jakie olbrzym wydawał ze swego jestestwa. Na koniec dołączył jeszcze napady apoplektyczne i słoń zgasł niegodnie.

Postanowiono go przetransportować do zakładu dla anatomii uniwersyteckiej na Wildzie. Transport truchła ze względu na jego wagę ton siedmiu – był niemożliwy w całości. Postanowiono zatem dokonać poćwiartowania, poczem przewieziono śmiertelne resztki staruszka-olbrzyma na siedmiu platformach do zakładu dla anatomii uniwersyteckiej. Podział dokonany na betonowym podeście słoniarni, gdzie wołami przeciągnięto zewłok, był nadzorowany według wymagań techniki anatomicznej przez asystenta prof. Tulipskiego, anatoma uniwersyteckiego p. Odrzyka z pomocą sześciu ludzi trwał od niedzieli 11 rano do poniedziałku 8 rano. W zakładzie anatomicznym część wnętrza zostanie preparowaną. W preparacie zachowane zostaną mózg, płuca, serce, przewód pokarmowy, nerki (co trudnym jest, ale pionierskie badania profesora umożliwiają ich zachowanie), szkielet oraz całość skóry, celem późniejszego jej wypchania, by kiedyś przy odpowiednich środkach wystawić Kona w muzeum dla gawiedzi spragnionej widoku największego słonia, jaki żył w zoologu europejskim. O rozmiarach olbrzym niech zaświadcza kilka szczegółów. Mózg na przykład dochodzi wagi 8kg, główna wena (aorta) mierzy w średnicy

7 cm, skóra dochodzi grubości 3-4 cm. Zachowano ją całą i po złożeniu zajęła całą plat-formę, wraz z czaszką która zostanie wyjęta w innym czasie. Długie zęby przedstawiające olbrzymią wartość jako kość słoniowa, wyjęte zostaną później, przy użyciu pewnych anatomiczno-chirurgicznych zabiegów.

Zgasły Mały Kon był największym słoniem na kontynencie. Liczył przeszło 90 lat. Przeszłość miał bardzo bujną i bogatą. W walce z pogromcami, chcącymi go ująć na przestworze azjatyckich równin, zdobył liczne blizny od kul, które tylko dodały mu chwały wielkiego wojownika, godnego być wierzchowcem Aleksandra, gdy tenże zdobywał Indie dla swego Imperium. Potem przywieziony przez przedsiębiorstwo Hagenbecka sprzedany został i debiutował w cyrku Buscha.

Ogród Zoologiczny w Poznaniu nabył Małego Cohna po aferze, jaką miał w cyrku Paurassinięgo. Przy pewnym występie „zbuntował się on” i zbiegł. Przy pościgu strzelano do niego, a na pamiątkę owego zajścia zatrzymało olbrzymie cielsko Kona około 30 kul karabinowych. Żył on z tym niedobrowolnym nabytkiem, gdyż widocznie chirurgia nowoczesna nie dorosła do wydobywania kul z olbrzymiego cielska. Kule te zapewne przyczyniły się do zgonu olbrzyma, gdyż słoń według opinii znawców dostał od nich gangreny.

Publiczność nasza kochająca tak bardzo Ogród Zoologiczny, przyjmie wiadomość o zgonie jej ulubieńca z niewątpliwym żalem. Strata, która wynikała przez utratę wspaniałego okazu będącego atrakcją i dumą Ogrodu Zoologicznego jest bardzo wielkim uszczerbkiem w zbiorach fauny podzwrotnikowej i nie prędko nadarzy się okazja jej zastąpienia podobnym okazem. (k)

Pomoc #5

32





DAWNO TEMU W DUSZNIKACH

AUTORKA: MARIA PIĄTKOWSKA

REDAKCJA: JERZY RZYMOWSKI



Badacze przybywają do Reinerz na sympozjum pośpiesznie organizowane przez okultystę Jędrzeja Kajfasza. Na miejscu okazuje się, że Kajfasz zaginął. Badacze wpadają na jego trop i odkrywają mroczną tajemnicę miasteczka.

Dawno temu na ziemiach Śląska kwitł pogański kult ducha opiekuńczego Żmija. Wierzano, że bożek chroni ludzi przed złem, tocząc walkę ze smokami powietrznymi. Kojarzono go z ognistymi zjawiskami na niebie. Pojawiał się pod postacią ptaka bądź jako człowiek z małymi skrzydełkami poniżej ramion, węzowym ogonem lub ciałem pokrytym łuskami. Miejscowa ludność z wędrującymi po świecie żmijami często utożsamiała spadające gwiazdy. Skoro Żmij zapewniał człowiekowi dobrobyt, to nic dziwnego, że spadająca gwiazda również była odbierana jako zapowiedź szczęścia lub spełniającego się życzenia. Podczas szczytu Perseid granica między światami była niezwykle cienka.

Lokalni mieszkańcy nie podejrzewali jednak, że są wśród nich wyznawcy Yiga – złego węzowego boga, którzy wszelkimi sposobami starali się zniszczyć kult Żmija na ziemiach śląskich i oddać je w całości Yigowi. Ich rytuały sprawiały, że niektóre dzieci rodziły się zdeformowane, chore lub martwe.

Mało kto zna prawdziwą wersję legendy o Białej Damie z zamku Homole:

Dawno temu w Duśnikach (tak nazywało się miasto za czasów przynależności do państwa czeskiego, do 1742 roku), na zamku Homole doszło do tragedii. Pan zamku zginął ugodzony sztyltem, z ręki młodej żony zadurzonej w przystojnym rycerzu, który przybył nieoczekiwanie na dwór. Wkrótce potem kochankowie wzięli ślub, ale dręczona wyrzutami sumienia kobieta popadała w coraz głębsze szaleństwo. Tajemniczy rycerz, nie mogąc już znieść jej rozpacz, sam postradał zmysły i zabił ją w noc spadających gwiazd. Pochował ją w podziemiach zamku Homole, po czym zniknął, a zamek stał się siedzibą rozbójników. Nikt nie pamięta, że ów rycerz w lśniącej zbroi wyglądem przypominał gada, a jego skóra mieniła się lśniącymi łuskami. Rycerz złożył żonę w ofierze Yigowi. Niedługo potem miejscowi zaczęli spotykać w lasach

Białą Damę, do złudzenia przypominającą zrozpaczoną panią zamku. Jej ciało również pokrywały łuski. Błagała o zdjęcie klątwy. Z czasem w lesie zaczęto widywać ogromną żmiję, która pojawiała się w czasie deszczu Perseid, w sierpniu. Mówiono, że pilnuje tajemniczego klucza do podziemi zamku Homole, skrywających niezliczone kosztowności i złoto.

Byli tacy, którzy widząc groźną żmiję z pękiem kluczy w pysku, uciekali i już nie wracali. Ale znalazł się jeden minstrel, Eryk, zdolny zabić żmiję. Ze zdobytymi kluczami pognął do podziemi. Jednak Yig to mściwe bóstwo – kto skrzywdzi węża, ten jego klątwy doświadczy. Wiedziony chciwością Eryk wszedł w ciemny korytarz pełen kłębiących się na ziemi gadów. Tam objawił mu się sam Yig, nakazując, aby minstrel wpuścił go do ziemskiego wymiaru. Eryk, zachowując resztki rozumu, uciekł. Każdej kolejnej nocy Yig ukazywał mu się w snach. W ostatnich chwilach poczytalności Eryk próbował odegnać gada od siebie i ochronić miasto przed nadejściem zła, aby naprawić swój błąd. Studiował księgi, aż w końcu natknął się na zapis o kaście zaklinaczy węży zwanej Sapera, której członkowie znali zaklęcia odegnania węża.



Od tamtej pory, przez kilka nocy w roku w czasie szczytu Perseid Eryk grał muzykę uniemożliwiającą Yigowi przedostać się do rzeczywistego świata. Z czasem kult Yiga osłabł, a mieszkańcy miasta odzyskali zdrowie i wiarę w to, że Żmij wciąż nad nimi czuwa. Nie zdawali sobie sprawy, że to zasługa Eryka.

Na użytek scenariusza pewne detale związane z wydarzeniami i miejscami historycznymi, jak również chronologia i nazwiska części autentycznych postaci zostały zmienione. Ta opowieść czerpie z historii Dusznik, lokalnych legend oraz epizodów z życia Fryderyka Chopina, jednak są one potraktowane dość swobodnie. Strażnika i graczy zainteresowanych zgłębieniem tematu odsyłamy do źródeł bardziej wiarygodnych historycznie.

MUZYKA ERICHA ZANNA A CHOPIN

W sierpniu 1826 roku do Duśnik (Reinerz) przybył szesnastoletni Fryderyk Chopin. Zamieszkał w Domu Bürgla – tym samym budynku co Erich Zann (Eryk), tutejszy muzyk. Zafascynowany muzyką wydobywającą się co noc z pokoju Ericha Zanna, Chopin zaprzyjaźnił się z miejscowym artystą. Próbował go przekonać, aby to, co grywa wieczorami, zagrał również podczas koncertu z okazji święta Perseid. Zann jednak stanowczo odmawiał, twierdząc, że jego muzyka posiada inny, wyższy cel. Chopin, próbując dowiedzieć się więcej, wpadł w prawdziwą obsesję na punkcie „nieziemskich” dźwięków, które potrafił na skrzypcach zagrać Zann.

Pewnej nocy, gdy gwiazdy falami spadały z nieba, granica między światami była bardzo cienka, a Chopin, słuchając muzyki Zanna, ujrzał oblicze Yiga w oknie. Zann nakazał Chopinowi trzymać się od niego z daleka, twierdząc, że w przeciwnym razie ich świat ogarnie zło. Chopin uciekł, ale myślami cały czas wracał do Yiga, który oddziaływał na jego umysł, powodując postępujące szaleństwo.

Dzięki Yigowi Chopin poczuł przypływ weny i zauważył, że jego zdrowie poprawiło się, a talent rozkwitał. Ostatniego dnia deszczu Perseid Chopin miał dać koncert w parku zdrojowym. Korzystając z okazji, wykrał nuty z mieszkania Zanna i podczas koncertu zagrał utwór z zapisu minstrela, zmieniając go delikatnie wedle swojej koncepcji.

Tego wieczora Zann nie mógł strzec bramy, a uczestnicy koncertu doświadczyli czegoś wyjątkowego. Dźwięki wdzierały im się w umysły, a moc Yiga przedstawiała się do ziemskiego świata, zyskując wyznawców pośród mieszkańców Reinerz i uwalniając węże z podziemi zamku Homole. Na niebie pojawiły się kłębiaste chmury, które przypominały olbrzymie skrzydlate węże. Byli to straszliwi

łowcy. Wzmógł się potężny wiatr i rozpętała się burza. Gdy przerażony Chopin zdał sobie sprawę z tego, co się stało, zgarnął fragmenty nut i pognął do Zanna. Zastał go martwego, zastygłego ze skrzypcami w rękach. Pozostałe arkusze nutowe zostały wchłonięte w ciemność czającą się za oknem. Jako że Zann był uznawany za heretyka, nie mógł zostać pochowany w poświęconej ziemi. Chopin, z pomocą miejscowego franciszkanina, ojca Wolfganga, który znał Ericha, urządził mu dyskretny pochówek przy ruinach zamku Homole. Zann został pogrzebany ze swoimi skrzypcami i zapisem nutowym wykradzionym przez Chopina.

Chopin wyjechał z Reinerz i nigdy już tam nie powrócił. Wydarzenia, w których brał udział, sprawiły, że nawiązał kontakt ze swoim późniejszym nauczycielem, Józefem Elsnerem, masonem i badaczem przypadków nadprzyrodzonych. Prowadzili długą korespondencję. Chopin mocno zainteresował się zjawiskami paranormalnymi. Z kolei mieszkańcy Reinerz zaczęli ubóstwiać kompozytora – pokazał im „muzykę nie z tej ziemi”.



Młody Chopin



Pomnik Chopina

W 1897 roku odsłonięto dwumetrowy kamienny głaz z brązowym medalionem przedstawiającym popiersie Chopina i podpisem w języku łacińskim: „Fryderykowi Chopinowi, który w Dusznikach w roku 1826 swą sztuką prawdziwą i wysoką kulturą szlachetny duszy charakter w zaraniu młodości okazał, pomnik ten ku wiecznej rzeczy pamięci za pozwoleniem władz miejskich Polak wystawił”.

Listy Chopina

W ostatnich latach życia Chopin pisał do Elsnera, że czuje się obserwowany. Cierpiał na suchoty, ale miewał też specyficzne i nietypowe problemy z oddychaniem. Mawiał, że „czuje, jakby wielki wąż zacisnął mu się na szyi, przez co nie może złapać oddechu”.

Pozostałości po Erichu Zannie

Z domu Zanna nie przetrwało niemal nic. Na jego gruzach postawiono dom wypoczynkowy Villa Hygiea (patrz: sekcja **Villa Hygiea**). Wewnątrz pensjonatu, w biblioteczce można znaleźć stare książki poświęcone historii Indii i tamtejszej kaście Sopera (zaklinaczom węży).

Oryginalny zapis nutowy

Wykonany ok. XVII wieku na papierze z młyna papierniczego, oznaczony tamtejszym znakiem wodnym (znak Kretschmerów). Obecnie znajduje się w piwnicach starego młyna, gdzie Kajfasz urządził sobie kryjówkę.

Działanie Yiga

Raz na rok, podczas święta Perseid ludzie składają dary Żmijowi, a część wyznawców – Yigowi, szerząc jego kult wśród mieszkańców miasta. To za sprawą tutejszego kapłana Josefa sekta wyznawców Yiga rośnie w siłę. Miejscowa ludność od dawna cierpi na różne choroby. W ciągu ostatnich kilku dekad wzrosła śmiertelność wśród dzieci. Ludzie szepczą, że okoliczne wody źródlane wcale nie są takie zdrowe, jak mogłoby się здаwać, ale nie mówi się o tym głośno, by nie płoszyć turystów.

Aby jednak sam Yig przedostał się do naszego świata, zaklęcie w postaci oryginalnych nut musi zostać całkowicie zniszczone.

Papier czerpany

Młyn papierniczy w Reinerz istnieje od 1562 roku. Wówczas właścicielami młyna była rodzina Kretschmerów. W 1706 roku młyn przeszedł w ręce rodziny Hellerów – ten okres uznaje się za czasy świetności przemysłu papierniczego na ziemiach śląskich. Od 1822 roku młynem zajmuje się rodzina Wiehrów. Listy, które Badacze znajdują w trakcie trwania przygody, będą sygnowane różnymi znakami wodnymi, w zależności od epoki, w której były sporządzane. Wszystkie istotne dla fabuły listy były spisywane na papierze z młyna w Reinerz. To ważna informacja dla ciebie, Strażniku, abyś miał jasność w kwestii wskazówek dla graczy:

- **Listy Chopina do Elsnera oraz zapis nutowy sporządzony przez Chopina** – rok 1826, znak wodny rodziny Wiehrów.
- **Oryginalny zapis nutowy Zanna z zaklęciem, którego poszukuje Yig** – XVII wiek, znak wodny Kretschmerów.
- **Inne zapisy nutowe Zanna (Villa Hygiea)** – XVII i XVIII wiek, znaki Kretschmerów i Hellerów.
- **Listy Kajfasza do córki Izabeli, niewysłane zaproszenia** – 1925/1926, znak wodny Wiehrów.

Dawno temu w Dusznikach to przygoda przeznaczona dla 4-5 początkujących graczy, do rozegrania w ciągu 1-2 sesji. Badacze mają za zadanie rozwikłać zagadkę tajemniczego

zniknięcia Jędrzeja Kajfasza – okultysty i założyciela Polskiego Towarzystwa Boskiej Mądrości. Badacze zostali listownie zaproszeni na kameralne sympozjum, organizowane w dość pilnym trybie w Bad Reinerz przez wspomnianego Kajfasza. Badając zjawiska nadprzyrodzone, wpadł on na ślad dziwnych wydarzeń mających miejsce w Reinerz (Dusznikach) w 1826 roku i związanych z ówczesną wizytą młodego Fryderyka Chopina. W miarę zgłębiania świeżo poznanej historii Kajfasz stopniowo popada w szaleństwo, odkrywając mroczną tajemnicę, która obecna jest w miasteczku od setek lat – trop prowadzący do odrodzonego kultu Yiga. Zafascynowany swoim odkryciem, daje się uwikłać w śmiertelną grę. Tuż przed przyjazdem Badaczy Kajfasz znika w niewyjaśnionych okolicznościach.

Fakty historyczne



Widok na miasto

Miasto Bad Reinerz (dawniej Dušníki, ob. Duszniki-Zdrój) w latach dwudziestych XX wieku wchodziło w obręb regionu należącego do Republiki Weimarskiej, a wcześniej do 1742 roku leżało w granicach Królestwa Czech (jako hrabstwo kłodzkie). Językiem urzędowym w roku 1926 jest niemiecki, większość mieszkańców to Niemcy oraz zasymilowani Czesi, Polacy i Żydzi. Bad Reinerz zostało wcielone do Polski w 1945 roku, wówczas zmieniono nazwę miasta na Duszniki-Zdrój.

TEMATY TABU

Strażniku Tajemnic, pamiętaj, że istnieją tematy tabu. Zarówno twoi gracze, jak i ty sam możecie nie chcieć, by jakieś tematy pojawiły się w przygodzie. Przed sesją zapytaj o nie swoich graczy i ustalcie zasady gry. Nie należy wprowadzać elementów mogących zepsuć zabawę grającym. Jeżeli wyniknie taka konieczność, zmień odpowiednią część scenariusza.

Przykładowe tematy tabu w scenariuszu: brutalność, morderstwo, bluźniercze rytuały, choroby psychiczne, zdeformowane ciała, śmierć dzieci.

Jako że miasto Reinerz (Duśniki) w latach dwudziestych XX wieku wchodziło w obręb regionu należącego do Republiki Weimarskiej, a wcześniej do 1742 roku leżało w granicach Królestwa Czech (jako hrabstwo kłodzkie), Badacze poza narodowością polską mają do wyboru także niemiecką, czeską lub żydowską. Jeśli gracz zdecyduje się na taką narodowość, pamiętaj, że będzie miał wtedy umiejętność Język Ojczysty odpowiednio: niemiecki, czeski lub jidysz. W Reinerz w tym czasie obowiązuje język niemiecki. Na potrzeby scenariusza założmy zatem, że Badacze posługujący się tym językiem w co najmniej 30% potrafią sprawnie się w nim porozumiewać, jest to poziom pozwalający zrozumieć większość codziennych rozmów, bez wykonywania testu. Gdy zaistnieje potrzeba (np. jeśli przekazywane informacje będą dotyczyć specjalistycznej terminologii lub dziedziny, której Badacz nie zna), wówczas pojawi się informacja o konieczności wykonania niezbędnego testu.

Przydatne umiejętności

- Język Obcy/Ojczysty (Niemiecki, Czeski, Polski, Jidysz)
- Spostrzegawczość
- Nasłuchiwanie
- Sztuka/Rzemiosło (Muzyka)
- Sztuka/Rzemiosło (Kaligrafia)
- Sztuka/Rzemiosło (Falszerstwo)
- Okultyzm
- Historia
- Nauka (Mitologia, Muzykologia)
- Perswazja
- Pilotowanie (Samoloty Śmigłowe)
- Pierwsza Pomoc
- Broń Palna (Krótka)
- Zastraszanie
- Urok Osobisty
- Zręczne Palce

Motywacje Badaczy

Istotną kwestią w tej przygodzie są relacje Badaczy z rodziną Kajfaszów, które mogą wpłynąć na przebieg fabuły i wzbogacić rozgrywkę o dodatkowe ciekawe sceny lub konflikty pomiędzy postaciami.

Poniższe motywacje to propozycja. Możesz je rozdysonować lub losowo przydzielić Badaczom, albo poprosić ich o wymyślenie własnych. Pamiętaj jednak, aby wskazać im temat, wokół którego będą oscylować – związki z Kajfaszami i z historią miasta Reinerz.

Wybierz po jednej motywacji z poniższych akapitów (lub stwórzcie własne) dla każdego Badacza.

Relacja z Kajfaszami:

1. Badacz pożyczył pewną sumę pieniędzy Jędrzejowi Kajfaszowi. Do tej pory Kajfasz mu jej nie zwrócił. Badacz może wejść w konflikt z jego córką, Izabelą, która obieca mu zwrot długu lub zgodzi się na dodatkową zapłatę za pomoc w odnalezieniu ojca.
2. Kajfasz pożyczył pewną sumę pieniędzy Badaczowi, a ten jeszcze mu jej nie zwrócił. W jakiś sposób czuje się zobowiązany, dlatego chce pomóc rodzinie w odnalezieniu Kajfasza.
3. Badacz jakiś czas temu wszedł w bliską relację z Izabelą. Niezależnie od tego, jak potoczyły się ich losy (a może nadal są związani?), Badacz zawdzięcza „coś” Izabeli. Może awans? Może wstawiła się za nim u ojca?
4. Badacz jest przyjacielem rodziny od dawna i wie o problemach finansowych Kajfasza. Traktuje Izabelę jak siostrę/córkę. Jest związany z rodziną, dlatego chce pomóc w odnalezieniu Kajfasza.
5. Badacz jest spokrewniony z Jędrzejem Kajfaszem. Jest częścią rodziny. Być może sam pomagał Jędrzejowi rozwinąć redakcję czasopisma Wyzwolenie.

Wiedza na temat miasta:

1. Badacz korespondował ze znajomym, który leczył się w uzdrowisku w Bad Reinerz. Choroba nie ustąpiła, znajomy wkrótce po pobycie w Reinerz zmarł. W listach pisał, że odkąd wrócił z Reinerz dręczą go nocne koszmary – być może to przez te węże, których w kłodzkich lasach jest mnóstwo.
2. Badacz ma krewnych w regionie ziemi kłodzkiej. Z korespondencji wynikało, że w rejonie Reinerz od dawna notuje się wysoką śmiertelność noworodków, a niektóre rodzą się zdeformowane. Być może Badacz podjął się zgłębienia tematu naukowo, stąd tym bardziej ochoczo przybywa na sympozjum Kajfasza?
3. Badacz przed laty odwiedził Reinerz i tutejsze uzdrowisko. Od tamtego czasu miewa koszmary senne, ale nie pamięta dokładnie swoich majaków. Dodatkowo mówiono wtedy, że woda z uzdrowiska źle wpływa na zdrowie, bardzo dużo dzieci umiera zaraz po urodzeniu lub rodzą się zdeformowane.
4. Badacz naukowo lub zawodowo zgłębia temat polskich artystów – postać Chopina interesuje go szczególnie, dużo czytał na temat wizyty pianisty w Reinerz i słynnego koncertu.

Bliski krewny Badacza (brat/kuzyn/wuj) odwiedzał Reinerz kilkakrotnie. Jako artysta i członek berlińskiego kabaretu występował w Teatrze Zdrojowym przy okazji różnych uroczystości miejskich. Wkrótce potem zachorował i zmarł. Z jego listów wynikało, że przyczyną były suchoty, ale skarżył się także na bezsenność, która pod koniec życia nie dawała mu spokoju.

BOHATEROWIE GRACZY – BADACZE TAJEMNIC

Tworzenie Badaczy sprawia przyjemność przede wszystkim graczom, dlatego nie chcemy przedstawiać tutaj gotowych postaci. Zamiast tego chcielibyśmy zasugerować sposób wykreowania bohatera, który pasowałby do niniejszej przygody. Motywacją do przyjazdu do Reinerz (Duszniak) jest spotkanie organizowane przez okultystę, znajomego Badaczy.

Sugerowane profesje Badaczy

Naukowcy zainteresowani zjawiskami nadprzyrodzonymi, członkowie Towarzystwa Boskiej Mądrości, dziennikarze/redaktorzy związani z ezoterycznymi czasopismami (np. *Wyzwolenie*), muzycy lub artyści zainteresowani tematem okultyzmu albo związani ze środowiskiem ezoterycznym, prywatni detektywi zajmujący się niezwykłymi wypadkami.

Jeśli gracze wybiorą inne profesje i mają inny pomysł na postacie, daj im się wykazać. Jeśli odpowiednio umotywuja swój wybór, tak aby ich Badacze byli logicznie i spójnie związani z fabułą, pozwól im na to. Być może ich Badacze współpracowali z Kajfaszem w innym zakresie? Może któryś z nich był nauczycielem muzyki Kajfasza, może pracował z nim w kopalni albo znają się od dzieciństwa i już w młodości bawili się w pogromców duchów? Być może któryś z Badaczy jest prywatnym detektywem, który pracował dla Kajfasza i badał niewyjaśnione przypadki? A może pochodzi z tych stron?

DRAMATIS PERSONAE

Jędrzej Kajfasz



Jędrzej Kajfasz

To Kajfasz odnalazł listy Chopina do Elsnera i dowiedział się o wydarzeniach w Reinerz sprzed stu lat. Kajfasz to były górnik i wielki pasjonat zjawisk paranormalnych, o których pisał w wydawanym przez siebie czasopiśmie „Wyzwolenie”. W 1919 roku założył on Polskie Towarzystwo Boskiej Mądrości, którego stał się prezesem. Wpadłszy na trop wydarzeń w Duszniakach, od razu

podjął decyzję o wyjeździe w tamte tereny i zbadaniu sprawy.

Czytając listy Chopina, sam poczuł fascynację dźwiękami, o których pisał artysta. Nie mógł natomiast znaleźć żadnych informacji o Erichu Zannie, poza tymi zawartymi w listach pianisty. Obserwował również zwyczaje tutejszych mieszkańców, którzy niezwykle mocno przywiązani byli do słowiańskiego kultu Żmija, oddając bożkowi cześć co roku w sierpniu, w czasie szczytu Perseid. Kajfasz wnikliwie badał temat, próbując dojść, kim naprawdę był Erich Zann wspomniany przez Chopina. Wertując lokalne legendy, znalazł informacje o zamku Homole i jego podziemiach. Kajfasz postanowił je sprawdzić, a wzmianka o Eryku naprowadziła go na pewien ślad. Szukał dalej w podaniach, aż znalazł informacje, jakoby Żmij nazywany bywał również Yigiem. Z początku Kajfasz

myślał, że obie nazwy są równoznaczne, dopiero po ujrzaniu Yiga i przeczytaniu kilku zakazanych ksiąg zorientował się, że Yig to zupełnie inny bóg – „lepszy bóg”.

Kajfasz udał się do podziemi zamku Homole, gdzie ujrzął wielkiego Yiga otoczonego wyznawcami i wijącymi się węzami. Yig nakazał Kajfaszowi odnaleźć nuty Zanna i przynieść mu je, aby nikt nie mógł odesłać go z powrotem do Krain Snów. Zafascynowany Yigiem Kajfasz rozpoczął poszukiwania. Jak natchniony tworzył pisemne relacje o węzowej istocie z podziemi. Dopiero wtedy odnalazł w starych księgach zapis o Yigu i zrozumiał, że to był zupełnie odmienny od Żmija i dużo potężniejszy. Kajfasz pisał listy do członków Towarzystwa, robił notatki i informował o swoim odkryciu także Badaczy, chcąc zorganizować sympozjum i podzielić się swoimi odkryciami. Zamierzał odnaleźć nuty Zanna, ale nie po to, by przekazać je Yigowi, tylko po to, by nauczyć się kontrolować złośliwe bóstwo. Zaczął uczyć się gry na skrzypcach. Dzięki listom i informacjom wydobytym z miejscowej parafii odnalazł zapis nutowy Zanna, ukryty wraz ze skrzypcami w starym futerale pochowanym z ciałem Zanna na wzgórzu homolskim.

Kajfasz spreprował nuty dla Yiga, a oryginały ukrył, uprzednio ucząc się ich na pamięć. Znajdują się w starym młynie papierniczym, w którym urządził sobie kryjówkę. Powielił dziesiątki razy domniemane zapisy nutowe Zanna i zaklęcia zaklinaczy węży, którymi Zann próbował ochronić się przed Yigiem. Skrzypce Zanna znajdują się w futerale w kryjówce Kajfasza, w starym młynie. Na pomieszczenie rzucone jest zaklęcie iluzji, które można zdjąć po zagraniu na skrzypcach Marszu żałobnego c-moll Chopina (jest to utwór, który Chopin zagrał w Duszniakach po raz pierwszy). To dlatego w domu wynajętym przez Kajfasza wszędzie są nuty z powyższym utworem. Kajfasz cały czas się go uczył.

Na sympozjum pragnął pokazać to, co zamierzał osiągnąć – dać świadectwo swojej kontroli nad bóstwem. Yig jednak zorientował się, że został oszukany. Porwał Kajfasza dzień przed planowanym sympozjum.

Odgrywanie Kajfasza

Badacze będą mieli styczność z Kajfaszem w ostatnim etapie przygody. Będzie on uwięziony przez Yiga w prowizorycznym więzieniu (klatce) w podziemiach zamku Homole. Kajfasz jest niepojętym i nieprzewidywalny. To starszy łysy mężczyzna z rozbieganym wzrokiem. Po kilku dniach spędzonych w niewoli cuchnie, a jego ubranie jest podarte, brudne i mokre. Kajfasz będzie chciał wspomóc Badaczy (być może to on zagra zaklęcie na skrzypcach), ale tylko do momentu, gdy uzna, że może przejąć kontrolę nad Yigiem. Nie będzie chciał pozbyć się go z tego świata; zamiast tego za wszelką cenę dąży do własnego, obranego wcześniej celu. Kajfasz uznaje siebie za istotę wyższą nawet od samego Yiga. Jeśli będzie trzeba, zwróci się przeciwko Badaczom.

Izabela Kajfasz

Początkująca pilotka, dostała niepokojące listy od ojca, a dzień przed sympozjum odebrała telefon od właścicielki domu, który wynajmuje jej ojciec, z informacją, że pan Kajfasz zniknął. Od razu przyleciała do Reinerz. Nie chce, aby Badacze informowali służby o zaginięciu. Kajfasz ma bowiem



długi, które szybko musi spłacić – to dzięki jego łapówce Izabela mogła uczęszczać do szkoły szybowcowej w pobliżu Grunau (ob. Jeżów Sudecki). Izabela nie chce rozgłosu związanego ze zniknięciem ojca; boi się, że całą sprawą zainteresują się wierzyciele. Pasją Izabeli jest latanie, pragnie zostać pilotem.

Nauki pobiera u samego Hansa B. Andersena, byłego pilota wojskowego, miłośnika i kolekcjonera samolotów i założyciela szkoły w Grunau.

Odgrywanie Izabeli

Wyda się zimna i raczej wycofana, ale po bliższym poznaniu błyszczący intelektem, a jej nietuzinkowe pasje zaskakują rozmówców. Jest bardzo zgrabną i ładną kobietą. Charakteryzuje się dużym urokiem osobistym, ale jest przy tym niezwykle uparta i lubi działać po swojemu. Niechętnie dzieli się informacjami na temat swojej rodziny czy ojca. Kocha go bardzo i za wszelką cenę będzie próbowała go bronić. W zasadzie oprócz ojca liczy się dla niej tylko kariera, przyjdzie jej więc łatwo wykorzystać Badaczy do własnych celów. Badacz, który wszedł z nią w bliską relację, jest dla niej również drugorzędny. Być może dzieli z nim wspólną przeszłość, ale gdyby miała wybierać, zapewne wybrałaby karierę. Izabela cierpi na postępującą bezsensowność i podczas pobytu w Reinerz ona też doświadcza wpływu Yiga. Jeśli Izabela jest blisko z którymś z Badaczy, możesz wpleść w ich rozmowę wzmiankę o koszarze sennym lub dziwnych wizjach, które jej się tu przydarzają. Po dwóch-trzech dniach (wedle uznania Strażnika) stanie się bardziej nerwowa i zacznie wspominać o klątwie, która ciąży nad jej rodziną. Odgrywając jej postać, postaraj się, aby sprawiała wrażenie osoby na granicy oblędu. To może przyczynić się do potencjalnego konfliktu między nią a Badaczami. Być może stracą do niej zaufanie. Wówczas, jeśli będziesz chciał je odbudować, możesz zaaranżować sytuację, w której Izabela ratuje życie jednemu z Badaczy (np. w teatrze lub w leżu Yiga). Nie bój się angażować jej w ważne sceny – chcemy, aby Badacze mogli nawiązać z nią silną relację. Możesz tę postać, Strażnika, wykorzystać do zachęcenia graczy do odgrywania swoich bohaterów, inicjując rozmaite dialogi i sytuacje konfliktowe.

Yig

Ojciec węży, **patrz Rozdział 14 Księgi Strażnika**. Jeśli Yig sobie tego zażyczy, każda z jego ofiar lub ofiar jego wyznawców może zostać pozbawiona skóry, którą kultysty mogą przybrać i tym samym przyjąć tożsamość ofiary. Dokładnie to stało się ze skórą szlachcianki z homolskich włości. Wkrótce zaczęła pojawiać się w lasach jako Biała Dama wabiąca śmiałków, by później zmienić się całkowicie w żmiję. Taki sam rytuał Yig chce przeprowadzić na Jędrzeju Kajfaszu. Pozwalając przybrać jego tożsamość swojemu wyznawcy, Yig rozszerzy swój kult o kolejne znaczące środowiska, deprawując teozofów i naukowców.

Wyznawcy Yiga

Kultysty poszukujący zapisu nutowego. Po udanym trudnym teście Spostrzegawczości Badacze są w stanie dostrzec delikatnie mieniące się łuski na skórze szyi, starannie chowane pod apaszką lub chustą. Ich tęczyówki mają wyraźnie żółtą barwę. Mówiąc, przedłużają każdą głoskę „s”. Niektórzy mają zdeformowane ciała, które ukrywają pod obszernymi ubraniami. Możesz śmiało opisać kobietę, która skrywa twarz pod chustą, a po udanym teście Spostrzegawczości Badacz zauważy, że kiedy mówi, jej usta wykrzywają się w nienaturalne grymasy. Inny kultysta może mieć rozdwojoną końcówkę języka. W podziemiach zamku Homole wśród kultystów znajdować się mogą także zdeformowane dzieci, które rzekomo przedwcześnie zmarły – Yig, niczym dobry ojciec, nie pozostawił ich bez opieki i dopilnował, aby przeszły przemianę pod jego okiem. Niemal w pełni przypominają humanoidalne gady, na podobieństwo „ojca”, ale udany test Psychologii sprawi, że Badacze dostrzegą w nich także człowieka.

Wyznawców Yiga w Reinerz jest dużo. W większości ważniejszych grup w mieście są członkowie kultu – reprezentanci władz miasta, urzędnicy, służby porządkowe, przedstawiciele lub pracownicy Parku Zdrojowego. Jeśli Badacze wejdą w konflikt z np. służbami porządkowymi, nie wahaj się wplątać w to kultu Yiga. Być może Badacze dostaną wyższą grzywnę lub będą śledzeni i nadzorowani. Pod koniec dnia 12 sierpnia kultysty powinni już być zorientowani, że Badacze weszły w mieście. Wykorzystaj mieszkańców będących kultystami, aby deptali Badaczom po piętach. Co jakiś czas poproś Badaczy o wykonanie testu Spostrzegawczości – być może ktoś ich właśnie śledzi? W ciągu tych dwóch dni Badacze powinni czuć, że z każdą kolejną godziną budzi się kolejny groźny element duszniczej tajemnicy, a część mieszkańców miasta może zwracać się przeciwko nim. Park Zdrojowy to epicentrum działania kultu w mieście. W tym miejscu Badacze powinni czuć się najbardziej niekomfortowo, a każdy napotkany człowiek może być potencjalnym kultystą.

Josef

Dyrygent Teatru Zdrojowego, kapłan Yiga. To ten sam rycerz, który setki lat temu przyjechał na homolskie włości i zburzył spokój miasta, najpierw nakłaniając panią zamku do zabicia męża, a następnie zabijając ją samą i poświęcając Yigowi. Josef to najwierniejszy wyznawca Yiga. Do jego umiejętności należy zrzucanie skóry i przyjmowanie nowej tożsamości. Jednak z każdym nowym wcieleniem lepiej widać, jak jego pokryta węzowymi łuskami skóra delikatnie mieni się w świetle. Im więcej tożsamości przyjmie, tym większy obszar ciała pokrywają łuski. Subtelny wpływ mocy Yiga na mieszkańców Dusznik sprawia, że nikogo nie dziwi i nie wzbudza podejrzeń, że mężczyzna wydaje się nie starzeć.



Odgrywanie Josefa

Na pierwszy rzut oka Josef wydaje się ciepłym, uśmiechniętym i serdecznym człowiekiem. Po pierwszych chwilach rozmowy można usłyszeć lekki akcent. Josef mówi biegle po niemiecku, ale Badacz, który wykona udany test Języka Obcego, zorientuje się, że mężczyzna nie jest rodowitym Niemcem. Josef to artysta pełną gębą, ma tysiąc pomysłów naraz, uważa, że świat stoi przed nim otworem. Jest bardzo pewny siebie, a przy tym zaraża entuzjazmem. Gaduła i komplementarz (jeśli w drużynie jest Badaczka, Josef na pewno zwróci na nią uwagę). Mimo że czaruje kobiety, wydaje się także zainteresowany mężczyznami. Zna się na modzie i chwali ubiór losowego Badacza. Josef jest ubrany bardzo elegancko – we frak i białą wykrochmaloną koszulę. Jego czarne buty błyszczą, a on sam pachnie drogimi perfumami. Udany test Nasłuchiwanie pozwoli zauważyć, że często przeciąga głoskę „s”. Josef przedstawia się po prostu imieniem. W zasadzie nikt nie zna jego nazwiska. Prawda jest taka, że przez wieki, kiedy tu przebywa, zmieniał je już kilka razy.

CHRONOLOGIA WYDARZEŃ

XVI wiek – Na zamek Homole przybywa tajemniczy rycerz – Josef. Rozkochuje w sobie żonę pana zamku. Za namową kochanka kobieta morduje męża i wiąże się z Josefem. Nie wie jednak, że ukochany jest kultystą Yiga – ojca węży. Kobieta popada w obłęd, Josef morduje ją i składa w ofierze Yigowi, po czym zrzuca skórę i znika, pozostawiając niewielką grupę wyznawców Yiga na tym terenie. Młyn papierniczy należy do rodziny Kretschmerów.

XVII wiek – W miasteczku mówi się o Białej Damie wędrującej po lesie homolskim. Ma łuskowatą skórę i błaga o zdjęcie klątwy w zamian za kosztowności ukryte w podziemiach ruin zamku. Z czasem przemienia się w żmiję z pękiem kluczy w pysku. Mieszkańcy w obawie przed złymi duchami gorliwie modlą się o wsparcie Żmija. Wśród nich są nieliczni wyznawcy Yiga.

Wiosna 1630 – Minstrel Eryk zabija żmiję i wiedziony wizją bogactwa schodzi do podziemi, uwalniając kłębiące się tam węże. Objawia mu się sam Yig, który przeklina go za zabicie żmii. Żąda też wpuszczenia go do świata ludzi. Eryk ucieka. Od tamtej pory Biała Dama przestaje pojawiać się w lasach.

Lato 1630 – Yig nawiedza Eryka w snach, granica między światami staje się coraz cieńsza. Do Duśników powraca Josef. Przybierając inną tożsamość, buduje kult Yiga. Ludzie zapadają na dziwne choroby, rodzą się martwe lub zdeformowane dzieci. Eryk studiuje księgi i zaklęcia ochronne. Natrafia na wzmiankę o kaście zaklinaczy węży (tzw. Saperi), opanowuje muzyczne zaklęcie i poświęca siebie, aby ochronić miasteczko. Od tej pory co roku podczas szczytu Perseid wygrywa zaklęcie na swoich skrzypcach, aby odegnąć Yiga.

Jesień 1630 – Kult Yiga rośnie w siłę. Eryk stopniowo pogrąża się w obłędzie, opanowując kolejne niezbędne zaklęcia ochronne. Staje się strażnikiem bramy między wymiarami.

1742 – Duśniki wraz z hrabstwem kłodzkim przechodzą pod panowanie pruskie. Nazwa miasteczka zostaje zmieniona na Bad Reinerz. Eryk asymiluje się z napływającą ludnością

niemiecką, przyjmuje nazwisko Erich Zann. Młyn papierniczy prowadzony jest przez rodzinę Hellerów.

1805 – Erich Zann podejmuje pracę w nowo wybudowanym Teatrze Zdrojowym. To samo czyni Josef, podając się za tamtejszego muzyka i dyrygenta.

Sierpień 1826 – do Reinerz przybywa młody Fryderyk Chopin z matką, w odwiedziny do siostry, która już od pewnego czasu przebywa w uzdrowisku. Zatrzymują się w Domu Bürgla, w którym mieszka także muzyk Erich Zann. Fryderyk zaprzyjaźnia się z Zannem i coraz bardziej fascynuje się jego twórczością. Podczas szczytu Perseid Chopin jest świadkiem corocznego rytuału ochronnego przeprowadzanego przez Zanna. Objawia mu się Yig, mając jego młody umysł. Chopin kradnie zapis nutowy Zanna i na koniec swojego koncertu gra tajemniczy utwór, pozwalając, aby do miasteczka przedostało się zło. Zann umiera, Yig rośnie w siłę. Chopin z pomocą ojca Wolfganga urządza Zannowi pochówek na wzgórzu homolskim – wraz z ciałem muzyka zostają pochowane skrzypce i nuty. Następnie opuszcza Reinerz i nigdy już nie wraca. Nawiązuje kontakt z Józefem Elsnerem. W listach pisze o dziwnym wężu, znajomości z Zannem i niespotykanych wydarzeniach po koncercie. Młyn papierniczy znajduje się w rękach rodziny Wiehrów.

Lipiec 1925 – Jędrzej Kajfasz – okultysta, prezes Polskiego Towarzystwa Boskiej Mądrości – w ramach badań nad zjawiskami nadprzyrodzonymi odkrywa listy Chopina i Elsnera. Trafia na wzmianki o dziwnej legendzie i tajemnicy Ericha Zanna.

Listopad 1925 – Kajfasz wyrusza do Reinerz, aby zbadać sprawę wydarzeń sprzed prawie wieku. Krok po kroku odkrywa tajemnicę kultu Yiga na tych terenach. Gdy bada podziemia zamku Homole, objawia mu się Yig. Kajfasz jest nim zafascynowany. Dołącza do kultu, zgadza się odnaleźć nuty Zanna i dostarczyć je Yigowi.

Styczeń 1926 – Kajfasz popada w coraz głębszy obłęd. Kupuje skrzypce i uczy się gry na nich. Jest zafascynowany tematem kasty Saperi – zaklinaczy węży. Zawiera układ z właścicielem młyna, starym Wiehrem. W zamian za pieniądze na utrzymanie przybytku Kajfasz korzysta z piwnicy, w której urządza sobie kryjówkę. Tam gromadzi wszystkie materiały na temat kultu Yiga oraz magicznych zaklęć, także tych ochronnych. Na papierze z młyna przepisuje wszystkie arkusze nutowe Chopina, przede wszystkim Marsz żałobny c-moll.

Czerwiec 1926 – Kajfasz odnajduje ciało Zanna i oryginalne nuty. Chce jednak przechytrzyć Yiga. Zamiast dostarczyć mu oryginalne nuty Zanna, robi ich kopię, a sam próbuje opanować zaklęcie pozwalające mu kontrolować, jak sądzi, samego Yiga. Rzuca zaklęcie iluzji na piwnicę pod młynem i ukrywa tam oryginalne arkusze z zapisem nutowym oraz skrzypce Zanna. W międzyczasie wysyła zaproszenia do zafascynowanych okultystów ze swojego grona (w tym do Badaczy), chcąc zorganizować sympozjum, na którym zademonstruje swoje odkrycia i pokaże, że ujarzmił obcą istotę. Sympozjum planuje na dni 12-13 sierpnia.

Lipiec 1926 – Kajfasz dostarcza Yigowi spreparowane nuty. Sam przygotowuje się do sierpniowego sympozjum i rytuału, w którym okiełzna Yiga.

10 sierpnia 1926 – Yig wie, że został przechytrzony. Porzywa Kajfasza. Za zdradę każe Josefowi rytualnie poświęcić Kajfasza w noc szczytu Perseid i zdjąć z niego skórę.

12 sierpnia 1926 – Przybywają Badacze oraz córka Kajfasza, Izabela, która niepokoi się o ojca.

DIAGRAM FABULARNY

Pod tym linkiem znajdziesz materiały, które pomogą Ci w przeprowadzeniu tej przygody: diagram fabularny i mapy. Strażnika i graczy zainteresowanych zgłębieniem tematu odsyłamy do źródeł bardziej wiarygodnych historycznie.



SKRÓT SCENARIUSZA (SUGEROWANY vs SZYBKA WERSJA ✖)

1. Podróż pociągiem (naukowiec i muzyk, łowcy na niebie, awaryjne lądowanie, pojawienie się Izabeli). ✖
2. Przyjazd do Reinerz. ✖
3. (Opcjonalne) Zwiedzanie miasta.
4. Dom Kajfasza (rozmowa z Izabelą, niezapowiedziana wizyta kultystów). ✖
5. Zwiedzanie miasta: klasztor, młyn, Dom Zanna. ✖
6. (Opcjonalne) Zwiedzanie miasta: teatr, park, cmentarz, kościół, Homole, biblioteka.
7. Włamanie. ✖
8. Kryjówka – rozproszenie iluzji, odzyskanie nut Zanna. ✖
9. Teatr – konfrontacja z Josefem i łowcą (jeśli zostanie przyzwany).
10. Rytuał – konfrontacja z Yigiem. ✖

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

(sugerowana muzyka: E. Bodo, A. Dymśa, M. Fogg)

12 sierpnia 1926 roku. Dziesiąta rano. Upał. Na niebie żadnej widocznej chmury. Badacze podróżują pociągiem przez tereny ziemi kłodzkiej. Wagon restauracyjny jest wypełniony licznymi osobami pochodzącymi z wyraźnie wyższych sfer, większość z nich to Niemcy. Obsługa także mówi po niemiecku. Badacze siedzą przy stoliku, wokół unosi się zapach dymu papierosowego i cygar. Mimo że jest ranek, słońce już mocno daje się we znaki. Pamiętaj, aby dać graczom możliwość opisanie swoich postaci i wczucia się w rolę. Możesz zapytać ich, jak wyglądała ich dotychczasowa współpraca z Kajfaszem lub jakie wiążą z nim wspomnienia. Może dzielą jakieś wspólne? Pomoże to zbudować relację między Badaczami oraz nakreślić związek z Jędrzejem Kajfaszem.

Badacze mają okazję zapoznać się lub rozpoznać (test Spostrzegawczości) znajomego naukowca z kręgu Jędrzeja Kajfasza. Dwóch dobrze zbudowanych mężczyzn po czterdziestce stoi pod oknem. Trzymając drinki w rękach, dyskutują.

Test Nasłuchiwanie pozwoli usłyszeć, jak wymieniają po niemiecku kilka zdań na temat Kajfasza, który „odkrył coś bardzo dziwnego”:

- Trochę niepokoję się o Kajfasza. Jego listy były dość dziwaczne.
- Wydawał się bardzo zaangażowany w badania na temat legend Reinerz.
- Ciekawe, skąd miał na to pieniądze? W końcu córkę wysłał na studia, a to niemały wydatek.

Jeśli Badacze zwrócą na siebie uwagę lub zwyczajnie zawołają mężczyzn, ci z chęcią przysiądą się do stolika i zaczną rozmawiać. Profesor Karl Franz ze Śląskiego Uniwersytetu Fryderyka Wilhelma w Breslau jest dobrym znajomym Jędrzeja Kajfasza. Współpracował przy powstawaniu ezoterycznego czasopisma „Wyzwolenie”. Drugi mężczyzna to Felix Jaeger – muzyk, który mieszka w Reinerz i właśnie wraca tam na koncerty. Jedynie słyszał o Jędrzeju Kajfaszu, nie zna go osobiście.

Udany test Majętności lub Uroku Osobistego pozwoli uzyskać kilka dodatkowych informacji na temat Kajfasza i jego prac: Karl Franz dostał, tak jak Badacze, listowne zaproszenie na kameralne sympozjum w Bad Reinerz. Franz wspomina, że na sympozjum miał przyjechać również prof. Czarnecki z tego samego uniwersytetu, ale niestety wyjechał na inną konferencję. Kajfasz od roku pisał do nich obu w sprawie słowiańskich wierzeń i wysyłał im swoje opracowania naukowe na ten temat. Po udanym trudnym teście Perswazji lub Uroku Osobistego Franz dzieli się swoją obawą: „Jeśli Kajfasz rzeczywiście wpadł na trop niejakiego Zanna, to sprawa może być bardziej skomplikowana. Zann bowiem wiąże się z pewną legendą.”

Zanim jednak zdąży rozwinąć myśl, poprosz o wykonanie testu Spostrzegawczości. Jeśli Badaczom uda się test, zobaczą za oknem nagle kłębiące się czarne chmury. Zaznacz także, że Badacze słyszą dość wyraźny dźwięk lecącego samolotu.

Zwróć im uwagę na to, że chmury układają się w dziwne kształty. Jeśli Badacz wykona udany trudny test Spostrzegawczości, dostrzeże, że chmury układem przywodzą na myśl olbrzymie ptaki i nawet zdają się podobnie poruszać. Wyraźne stają się kształty skrzydeł. Karl Franz i Jaeger również zwracają na nie swoją uwagę. Poprosz o wykonanie trudnego testu Okultyzmu lub normalnego Nauki (Mitologii). Jeśli test się powiedzie, Badacz jest w stanie połączyć ten kształt z czymś węzowatym, być może Żmijem, którego kojarzono ze zjawiskami na niebie.

W tym samym momencie Badacze słyszą wyraźny dźwięk silnika samolotu i przeraźliwy pisk hamulców. Czują też, jak cały pociąg trzęsie się i ostro hamuje, powodując mocne szarpnięcie. Pasażerowie przewracają się z dużą siłą na siebie i upadają na podłogę. Pociąg znajduje się na wysokości wsi Narbutin obok Lewina (obecnie Witów obok Lewina Kłodzkiego).

Poprosz o test Zręczności. Jeśli się nie uda, Badacze przewracają się, tracąc 1K3 PW. Zwróć uwagę, że Karl Franz upadł bardzo niefortunnie – uderzył głową o stół i stracił przytomność. Jaeger przewrócił się na podłogę. Źródłem zamieszania był lądujący nieopodal torów dwupłatowiec, który podchodząc do lądowania, sprawiał wrażenie, jakby miał się zderzyć z pociągiem, co wzbudziło nerwową reakcję maszynisty. Obsługa pociągu stara się uspokoić pasażerów i od razu nieść pomoc rannym. Panuje wrzawa, rozgardiasz, słychać podniesiony głos konduktora, który prosi o pozostanie na swoich miejscach (mówi po niemiecku): „Proszę sprawdzić, czy wszyscy są cali. Nastąpił wypadek. Obok torów awaryjnie lądował samolot.”

Samolot Fokker D. VII



Jeśli Badacze otworzą drzwi i wyjdą na zewnątrz lub wykonają udany test Spostrzegawczości, zobaczą, że na polanie, na której zatrzymał się pociąg, stoi unieruchomiony dwupłatowiec – Fokker D. VII. Znad maszyny unosi się dym. W kokpicie jest pilot. Obsługa pociągu zmierza w stronę samolotu.

Badacze także mogą otworzyć drzwi i ruszyć z pomocą nieprzytomnemu pilotowi. Jeśli tak się stanie, zorientują się, że to kobieta. Udany test Pierwszej Pomocy lub Medycyny sprawi, że pilot natychmiast się ocknie. Gdy zdejmie charakterystyczną skórzaną czapkę-pilotkę, wysuną się spod niej jasnobrązowe loki – Badacze, którzy znają Izabelę, od razu ją rozpoznają. Badacze i obsługa pomagają kobiecie wyjść z samolotu. Izabela jest trochę oszołomiona, ale przytomna.

Obsługa pomaga zepchnąć maszynę dalej od torów, by umożliwić przejazd pociągu. Widząc to, kobieta zacznie pouczać pracujących, aby byli ostrożni („to bardzo cenna maszyna”). Mówi po niemiecku – udany test Języka Obcego (Niemiecki) pozwoli rozpoznać polski akcent (jeśli Badacze nie znają Izabeli). Kobieta jest zdenerwowana, może wdać się w sprzeczkę, po czym poprosi o pomoc w odprowadzeniu do wagonu. Dopiero wtedy przywita się ze znajomymi Badaczami, a innym przedstawi się jako Izabela Kajfasz. Jeśli Badacze zaczną rozmawiać z nią po polsku, od razu płynnie przejdzie na język ojczysty. Poprosi Badaczy o towarzystwo w dalszej podróży do Reinerz (Dusznik) i z ochotą da się poprowadzić do wagonu restauracyjnego lub odpowiedniego przedziału. Jest oszołomiona i wyraźnie przestraszona.

Jeżeli Badacze nie wyjdą do samolotu, tylko skupią się na pomocy Franzowi, zorientują się, że wśród personelu pomagającego poszkodowanym jest także lekarz. Wydaje on polecenie nadania telegramu z najbliższej stacji (Lewin), aby wysłano karetkę, która odbierze poszkodowanych ze stacji w Reinerz i przewiezie do szpitala w Bad-Kudowa (Kudowie Zdroju). Postaraj się, aby Badacze nawiązali kontakt z Izabelą. Mogą ją spotkać, gdy jest prowadzona do wagonu restauracyjnego. Wachluje się skórzaną czapką, a mijając Badaczy, zatoczy się i wpadnie na jednego z nich: „Przepraszam, mógłby mi pan pomóc? Chyba muszę usiąść i napić się wody, ten upał i to lądowanie...”

We wszystkich powyższych przypadkach, gdy rozmowa zejdzie na temat jej ojca, Izabela robi się nerwowa (udany test Psychologii pozwoli zauważyć, że coś ukrywa). Poinformuje Badaczy, że może zaprowadzić ich do rodzinnego domu i tam na spokojnie porozmawiają. Zapytana o wypadek i awaryjne lądowanie przy torach, odpowie, że zaskoczyła ją zmiana pogody. Udany test Uroku Osobistego lub Perswazji sprawi, że kobieta doda po cichu, iż wydawało jej się, że zaraz zderzy się z jakimś olbrzymim ptakiem. W pewnym momencie widziała ich więcej, jakby wokół niej krążyły, chowając się w ciemnych chmurach: „Słyszałam łopot skrzydeł i takie jakby syczenie... Spanikowałam i miałam problemy z zapanowaniem nad sterami.”

Mówiąc o tym zdarzeniu, Izabela delikatnie drży, jakby się czegoś obawiała.

Gdy samolot zostaje odsunięty od torów, pociąg jest gotowy do drogi. Po chwili słychać gwizd. Załoga wraca do pociągu, a ten rusza w dalszą podróż. Zwróć uwagę Badaczy na fakt, że Felix Jaeger cały czas starał się pomóc Franzowi i nie odstępował go na krok. Jeśli Badacze także będą chcieli zająć się Franzem, Jaeger powie im, że sam dopilnuje, aby Franz trafił pod dobrą opiekę, zna bowiem ludzi w szpitalu w Bad-Kudowa.

Do Reinerz został nieco ponad kwadrans jazdy. Do Izabeli podchodzi kierownik pociągu, aby uzyskać wyjaśnienia i uzgodnić z nią sposób poinformowania odpowiednich służb i bezpiecznego usunięcia samolotu z polany. Ich rozmowa odbywa się w języku niemieckim. Kobieta tłumaczy, że miała problemy ze sterownością, straciła wysokość i nie mogąc jej odzyskać, leciała nad torami, dopóki nie dostrzegła fragmentu wolnej przestrzeni do awaryjnego lądowania. Chwilę później bierze kierownika na stronę. Udany test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec, że wyjmując banknot i wsuwając go do kieszeni

jego marynarki. Jeśli dodatkowo Badacz wykona udany test Nasłuchiwania, usłyszy: „Bardzo proszę o wyrozumiałość. Jadę do ojca. Jest bardzo chory i nie chcę przysparzać mu problemów. Jeśli chodzi o samolot, sama się nim zajmę. Uczęszczam do szkoły szybowcowej w Grunau. Niezwłocznie przysłę również zadośćuczynienie wszystkim poszkodowanym wysłanym do szpitala. Na szczęście nikomu nie stała się poważna krzywda.”

Kierownik wydaje się nieco zakłopotany, ale przyjmuje łapówkę.

Jeśli Badacze podsłuchali rozmowę Izabeli z konduktorem i zapytają o wspomnianą chorobę Kajfasza, Izabela odpowie, że wolałaby, aby wieści o całym zajściu nie dotarły do jej ojca: „Tata i tak ma dużo teraz na głowie. Porozmawiamy później, dobrze?”

DOJAZD DO BAD REINERZ

Pociąg staje na stacji w Reinerz. Po wyjściu na stację Badacze zauważają plan miasta Reinerz wywieszony na ścianie budynku stacji oraz kilka niestarannie przyczepionych ulotek hoteli reklamujących się jako Park-Hotel Liche i Villa Hygiea. Dom wynajmowany przez Kajfasza mieści się przy Villenstrasse.

Izabela uśmiecha się do jednego z woźniców stojącego nieopodal wozu. Młody mężczyzna rzuca kilka słów po niemiecku, wyraźnie poznając kobietę. Izabela proponuje Badaczom podwózkę do domu Kajfasza.

Jeśli Badacze przyjmą propozycję, woźnica zaprosi ich na wóz. Izabela cały czas rozmawia z mężczyzną. Przedstawia go Badaczom jako Alberta Schultza, syna właścicielki domu, który wynajmuje jej ojciec. Na wozie oprócz pasażerów i ich bagażu znajduje się skrzynka z kilkoma butelkami miodu pitnego. Zapytany o nią, Albert odpowie, że jest sierpień, Perseidy spadają, a to jest czas, gdy niektórzy jego znajomi i tutejsi mieszkańcy odprawiają małe pogańskie obrzędy i dziękują bogom za ochronę. Udany test Perswazji lub Uroku Osobistego sprawi, że Schultz powie nieco więcej: „Ja tam się nie znam, ale niektórzy utrzymują, że chroni nas ten ich cały Żmij. Uważają, że spadające gwiazdy przynoszą szczęście.”



Udany test Okultyzmu lub Nauki (Mitologii) sprawi, że Badacz może skojarzyć, że w mitologii słowiańskiej istnieje postać Żmija, skrzydlatej gadziej istoty, przychylniej ludziom i kojarzonej z ognistymi zjawiskami na niebie (komety, meteoryty i spadające gwiazdy). Jeśli test umiejętności społecznej został zdany z wyższym (trudnym lub ekstremalnym) poziomem sukcesu, Schultz powie dużo więcej na temat miasta (patrz sekcja **Lokalne Informacje** – możesz wykorzystać niektóre lub wszystkie z zamieszczonych tam informacji).

Zapytany o Jędrzeja Kajfasza, odpowie, że nie widział go od dawna, a w pół zdania przerwie mu Izabela. Dziewczyna zacznie szybko i nerwowo mówić o ojcu, który bardzo „ceni sobie to uzdrowisko”. Jest wyraźnie zdenerwowana i ewidentnie nie chce, aby Schultz powiedział za dużo (jeśli Badacze będą nalegać lub próbować na stronie rozmawiać z Schultzem, ten poradzi jedynie, żeby popytać u brata Edwarda z klasztoru). Po niedługim czasie Schultz zatrzymuje wóz obok jednopiętrowego domu na Villenstrasse. Żegna się z Izabelą, która, szukając kluczy w skórzanej torbie, zaprasza Badaczy do środka (patrz: sekcja **U Kajfasza**).

Jeśli Badacze stwierdzą, że nie chcą zabrać się z Izabelą, ta ze smutkiem stwierdzi: „No jak uważacie, chciałabym jednak spotkać się z wami jeszcze dzisiaj, więc jak już załatwicie swoje... sprawy, przyjeźdźcie, proszę, pod wskazany adres. Poradzicie sobie z dojazdem, prawda?” To mówiąc, wręcza Badaczom kartkę wyciągniętą ze skórzanej torby, na której widnieje adres Kajfasza – Villenstrasse 8. Jeśli Badacze chcą udać się w jakieś konkretne miejsce, pozwól im na to. Daj jednak graczom odczuć, że Izabeli zależy na wizycie Badaczy – to istotne, aby pojawili się jeszcze dzisiaj (12 sierpnia) w domu Kajfasza.

Niezależnie od tego, czy Badacze pojadą wozem z Izabelą, czy nie, poproś o test Historii lub Geografii, aby ustalić, co mogą wiedzieć na temat Bad Reinerz. Weź pod uwagę ustalone motywacje Badaczy – jeśli któryś już tu był, na pewno wie, jak poruszać się po mieście, i zna tutejsze legendy, natomiast Badacz, który interesuje się Chopinem, automatycznie zna szczegóły jego pobytu tutaj. W przypadku udanych testów uzupełnij zatem wiedzę Badaczy o to, czego nie wiedzą.

Normalny sukces – Słyszeli, że to miasto uzdrowiskowe słynie ze źródłanych wód, znajduje się tu także zabytkowy młyn papierniczy, który jeszcze działa, aczkolwiek miał niedawno pewne problemy.

Zaznacz na mapie miejsca **Młyn papierniczy** i **Park zdrojowy**.

Jeśli w drużynie jest Badacz pochodzenia polskiego, wie on dodatkowo o słynnej wizycie Chopina w Reinerz w 1826 roku.

Trudny sukces – wszystko zawarte powyżej oraz dodatkowo informacja, że Reinerz to miasto, dla którego Fryderyk Chopin jest bardzo ważną postacią. W 1826 roku spędził tutaj miesiąc, podczas którego dał pierwszy koncert w teatrze zdrojowym i wykonał niezapomnianą aranżację Marszu żałobnego c-moll. Wiele lat później postawiono mu pomnik. W gazetach pisano też, że w ciągu ostatnich stu lat śmiertelność wśród dzieci wzrosła, a obwinia się o to słynną „uzdrowiskową wodę”.

Ekstremalny sukces – wszystko, co w powyższych dwóch akapitach, oraz dodatkowo fakt, że Chopin nigdy już nie wrócił do Reinerz. Pewnie dlatego, że woda uzdrowska bardziej mu zaszkodziła niż pomogła. Podobno śmiertelność wśród dzieci to nie jedyny problem miasta – w ostatnim stuleciu często zdarzały się dziwne deformacje u noworodków, którym udało się przyjść na świat. Większość umierała po kilku lub kilkunastu latach.

Jeśli Badacze nie pojechali z Izabelą i chcą się udać do parku lub młyna, przejdź do sekcji **Park zdrojowy** lub **Młyn papierniczy**.

Kiedy Badacze znajdują się jeszcze niedaleko stacji (niezależnie czy pojechali z Izabelą, czy nie), usłyszą w oddali hałaśliwe i uporczywe ujadanie psa. Jeśli zainteresują się szczekaniem i podejść bliżej, za budynkiem stacji zobaczą czworonoga, który nerwowo biega wokół dużego płaskiego kamienia i obszczekuje go ze wszystkich stron. Udany test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec wygrzewającą się na kamieniu lśniąca żmiję, która głośno syczy na psa i sprawia wrażenie gotowej do ataku.

Jeśli Badacze zareagują i będą chcieli odgonić psa, bohater znajdujący się najbliższej zwierzęcia musi zdać test Uniku, w przeciwnym razie zostanie ugryziony (1K6 obrażeń). Także żmija zaatakuje Badacza, który się do niej zbliży – zarządź test Uniku, niezdany oznacza 1K4-2 obrażeń + 50% szansy na wstrzyknięcie jadu). Przestraszony pies ucieknie do budynku stacji, a żmija po jednym ukąszeniu czmychnie z kamienia w las. Jeśli Badacz zabije żmiję (PW 5), patrz sekcja **Kłątwa Yiga**. W przypadku wstrzyknięcia jadu Badacz poczuje silny ból, a miejsce ukąszenia będzie obficie krwawiło. Po pewnym czasie pojawią się dalsze objawy: przyspieszenie rytmu serca, ból głowy, nudności, wymioty, biegunka.

Jeśli Badacze nie podejmą żadnego działania, zobaczą, jak do psa szybkim krokiem podchodzi pracownik kolei, łapie go mocno za obroź i karci łamanym niemieckim: „Zostaw! Nie wolno się do nich zbliżać, nie wolno ich zabijać!”, po czym stanowczo ciągnie psa do budynku stacji.

*Powyższe zdarzenie możesz wykorzystać w dowolnym miejscu w przygodzie. Możesz również zaimprovizować inną, podobną sytuację tam, gdzie uznasz to za stosowne. Mają one na celu zwrócić uwagę Badaczy na obecność węży w okolicy i niecodzienny stosunek mieszkańców (zwłaszcza słowiańskiego pochodzenia) do tych stworzeń. Zaaranżuj więcej takich sytuacji w trakcie przygody, możesz łatwo włożyć w usta lokalnego mieszkańca stwierdzenie: „Krzywdzić węże? W takie święto?”

LOKALNE INFORMACJE

Jeśli Badacze będą chcieli porozmawiać z miejscowymi, przedstaw im przykładowe informacje i odpowiedzi na pytania, którymi mogą dysponować mieszkańcy Reinerz. Ci o niemieckich korzeniach przywiązują mniejszą wagę do lokalnych wierzeń niż Czesi.

- „Perseidy zaczęły się już pojawiać. Co roku w sierpniu świętujemy w parku zdrojowym.”
- „Chopin bardzo wiele znaczy dla miasteczka. Dzięki niemu tylu tu turystów z Polski.”
- „Taka tam legenda, niektórzy nazywają Białą Damę Wężem-Klucznikiem. Co roku mówi się, że Biała Dama powróci.”

- „Uważajcie na węże, pełno ich w lasach. Ale broń Boże żadnego nie zabijcie, a już na pewno żadnego klucznika!”
- „Sierpień jest, uważajcie na Białą Damę!”
- „Biała Dama? A taka tam stara legenda. Dawno temu w Dusznikach... jej własny mąż ją zadłgał! Mawiano, że pojawiała się w lasach w święto Perseid, ale dawno jej już nikt nie widział.”
- „Dzieci chorowały, sporo z nich zmarło, na cmentarzu prawie miejsc brakowało. Oj tragedia, mówię panu.”
- „Nasza woda szkodliwa? Nigdy w życiu! Taki czas ciężki był, że dzieci chorowały, rodziły się bardzo słabe, kości takie kruchutkie, ale nasza woda to tylko na zdrowie, dzisiaj już tak nie chorują. Sami spróbujcie naszej wody w pijalni.”

➔ **Park zdrojowy**

➔ **Pijalnia**

➔ **Legenda Białej Damy/Wąż-Klucznik**

LOKACJE



SCENY

Niektóre sceny w poszczególnych lokacjach mogą rozgrywać się o dowolnej porze dnia i nocy (np. Ruiny Homole), większość jednak wymaga konkretnej pory, dziennej lub wieczornej. Rozegraj je wedle własnego uznania i z zachowaniem zdrowego rozsądku (np. Pijalnia lub Biblioteka będą otwarte do 19.00, młyn tak samo, teatr i scena w parku do 22.00, jeśli akurat trwa koncert. Ludzi i muzyków nie spotkamy w parku o północy, tak samo księdza Olafa w kościele).

U KAIFASZA

Izabela wprowadza Badaczy do dużego domu położonego niedaleko ulicy lub otwiera drzwi, jeśli Badacze dojechali później.

W domu pachnie starym drewnem i kurzem. Udany test Spostrzegawczości pozwoli też wyczuć zapach stęchlizny i dostrzec ślady fioletowej kredy. Izabela robi herbatę i przynosi dzbanek oraz kilka filiżanek na srebrnej tacy do salonu. Wygląda na zdenerwowaną. Kajfasza nie ma w domu.

Izabela informuje Badaczy, że od kilku tygodni dostawała niepokojące listy od ojca. Pisał, że odkrył coś nadludzkiego – coś, co przeniesie nas na inny wymiar pojmowania. Wspominał o nowym bogu i o tym, że jest w stanie sam nad nim zapanować.

„Bez przerwy pisał też o Chopinie i jakimś Zannie.”

Izabela wie o sympozjum, które ojciec chciał zorganizować. Chciał zaprosić najbliższych, ale też najzdolniejszych przyjaciół.

„Niestety, wczoraj dostałam informację od pani Schultz, właścicielki tego domu, że tatko nie pojawił się tutaj od dwóch dni. Ślad po nim zaginął. Boję się, że coś mu się stało. Proszę, nie informujmy o tym policji; ja sądzę, że tatko się znajduje. Zaszył się pewnie gdzieś, gdzie prowadził swoje badania.”

Jeśli w drużynie jest detektyw, Izabela poprosi go o pomoc, może nawet zaoferuje pracę. Badaczy, których dobrze zna, zwyczajnie poprosi o przysługę.

„Mogę wam pokazać listy, które wymienialiśmy, możecie wejść do jego gabinetu. Może wpadniecie na jakiś trop, znacie mojego ojca, ufał wam, na pewno razem zdołamy zdziałać więcej i znajdziemy tatka.” Izabela poda także bezpośredni adres pani Schultz, gdyby mieli jakieś pytania.

Udany trudny test Uroku Osobistego lub Perswazji sprawi, że Izabela przyzna się, iż Kajfasz ma dług, również u wysoko postawionych osób, i jeśli wyjdzie na jaw, że zniknął, zaraz pojawią się plotki, że ukradł pieniądze i uciekł – dlatego prosi o dyskrecję. Izabela, chociaż jest wyrachowana, rzeczywiście wygląda na zmartwioną i zaniepokojoną. Nie wie, że ojciec może mieć dług również u jednego z Badaczy.

Gabinet Kajfasza

Gabinet jest obszernym pomieszczeniem, w którym pachnie drewnem. To tutaj nasila się zapach stęchlizny i pleśni, bijący od stosów starych dokumentów i książek leżących na biurku oraz piętrzących się na regałach. Udany test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec, że półki i regały wyglądają, jakby niedawno zdejmowano z nich książki i dokumenty. Na ziemi widać ślady fioletowej kredy (jest taka sama jak w młynie, jeśli Badacze już tam byli).

Badacze znajdą pośród dokumentów następujące listy i informacje:

Listy od Chopina do Józefa Elsnera

Z listów wynika, że Elsner to członek masonerii warszawskiej, a także nauczyciel Chopina – udany trudny test Wiedzy (WYK) potwierdzi te informacje lub sprawi, że Badacz od razu przypomni sobie nazwisko Elsnera. Chopin opisuje tajemniczą znajomość z Erichem Zannem, który zmarł w niewyjaśnionych okolicznościach zaraz po koncercie. Koncert był dziwnym zdarzeniem. Chopin pamięta burzę i czarne chmury, które pojawiły się na niebie i dziwnie się wiły. Dodaje w listach, że na koncercie, poza utworem Zanna, zagrał Marsz żałobny c-moll w nowej aranżacji. Późniejsze listy wskazują, że Chopinowi do końca dni śnił się wielki wąż, który zaciskał się na jego szyi, przez co ciężko mu było oddychać.

Korespondencja z Izabelą

Z tych listów wynika, że Izabela próbuje ostudzić zapał ojca do „grzebania” w tej dziwnej sprawie. Uważa, że to niebezpieczne, ale pisze też, że (mimo prośb ojca) nie ma czasu wyrwać się ze szkoły w Grunau: „Zapłaciłeś tyle pieniędzy, nie mogę tego zmarnować”.

Udany test Psychologii pozwoli wywnioskować z treści listów, że Izabela jest nerwowa, bo wyraźnie czuje się winna całej sytuacji ze zniknięciem ojca. Kajfasz w listach chwali się, że dość szybko opanował grę na skrzypcach. Wyraża wielką fascynację muzyką, a zwłaszcza grą na skrzypcach.

Udany trudny test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec między pismami Chopina oraz Kajfasza. Wszystkie zostały napisane na papierze czerpanym (jeśli Badacze odwiedzili już młyn, dostrzegą znaki wodne rodzin Hellerów i Wiehrów).

Niewysłane zaproszenia

Kilka zaproszeń do naukowców z Breslau i redaktorów z Warszawy, które nie zostały wysłane. Wygląda to tak,

jakby Kajfasz nie dokończył ich pisać. Zaproszenia są otwarte. Tekst jest chaotyczny, zawarte w nim informacje mówią o wielkim odkryciu związanym z tutejszymi wierzeniami. Kajfasz pisze w nich też, że „muzyka jest kluczem” – to zdanie często się powtarza.

Liczne zapisy nutowe (kopie) Marszu żałobnego c-moll Chopina, wykonane na papierze z tutejszego młyna. Udany test Nauki (Kaligrafii) pozwoli stwierdzić, że kopie robił Kajfasz. Jeśli Badacze byli w młynie, dostrzegą papier ze znakiem wodnym Wiehra. Udany test Sztuki/Rzemiosła (Muzyki) pozwoli stwierdzić, że nie jest to prosty utwór, od którego zaczyna się naukę, nie ma tutaj jednak żadnego innego utworu tak obsesyjnie powielanego.

Nowe skrzypce i smyczek

Dodatkowo Badacze mogą wykonać test Korzystania z Bibliotek:

Normalny sukces umożliwi znalezienie:

- **dokumentów świadczących o pożyczkach od wielu znajomych i wysoko postawionych osób.** Kajfasz zaciągnął pożyczki głównie u znajomych. Pożyczał pieniądze na prowadzenie badań i rozwój zawodowy córki – obiecywał, że spłaci wszystkie długi, jak tylko opublikuje efekt swoich badań, a jego „niecodzienne odkrycie” ujrzy światło dzienne.
- **książek z bibliotek z Wałbrzycha i Wrocławia** (Walmbrig i Breslau – książki są w języku niemieckim) o indyjskiej kascie Sopera, sztuce magicznej, zaklęciach ochronnych oraz zaklęciach iluzji. Są wśród nich także poradniki dotyczące nauki gry na skrzypcach i czytania nut.
- **kilku kwitów z tutejszej biblioteki za książki o legendach hrabstwa kłodzkiego i zamku Homole.**

Trudny sukces pozwala znaleźć wszystko powyższe oraz:

- **przepisane z ksiąg archiwalnych miejscowego klasztoru franciszkanów, zamieszczone na papierze z młyna fragmenty dotyczące śmiertelności noworodków pod koniec XIX wieku.** Pojawia się w nich imię brata Edwarda, który sprawuje pieczę nad klasztorem. Fragmenty notatek sporządzonych przez brata Edwarda (jest jego podpis) dotyczą rozbudowy cmentarza wymuszonej znacznym wzrostem śmiertelności wśród dzieci z deformacjami



Ekstremalny sukces pozwala znaleźć wszystko powyższe oraz:

- **wskazówkę dla Badaczy:** listy Chopina i Kajfasza zostały napisane na papierze czerpanym z podobnymi znakami wodnymi (jeśli Badacze byli w młynie, rozpoznają źródło).

Jeśli test Spostrzegawczości się nie powiedzie, zwróć Badaczom uwagę na to, że Izabela niektóre dokumenty pospiesznie chowa – te traktujące o długach i te pochodzące z klasztoru. Wyraźnie chce zachować jakiś sekret. Jeśli Badacze zdecydują się na konfrontację i naklonią ją do pokazania im powyższych dokumentów, oczywiście zrobi to.

Wizyta „naukowców”

W pewnym momencie rozlega się pukanie do drzwi. Po otwarciu Izabela widzi dwóch elegancko ubranych mężczyzn, którzy pytają o Kajfasza i wpraszają się do środka. Rozglądają się, jakby czegoś szukali. Izabela myśli, że chodzi o dług. Stanowczo żąda, aby opuścili jej dom. Tłumaczy, że ojca nie ma i że powinni wrócić później. Badacze usłyszą zdenerwowany, podniesiony głos Izabeli oraz głosy nachalnych mężczyzn podających się za „naukowców, którzy mieli się pojawić na spotkaniu”. Obcy przedstawiają się jej nazwiskami Badaczy. Obiecują też, że wrócą później. Jeśli Badacze uczestniczą w rozmowie albo są jej świadkami i wyjdzie im test Spostrzegawczości, zauważą, że obaj mężczyźni mają bardzo jasną skórę, która delikatnie się mieni, a na ich szyjach widać dziwne znamiona (chyba oznaki jakiejś choroby). Skóra przybyszów lekko się łuszczy.

Mężczyźni nie szukają konfrontacji. Jeśli Badacze zrobią się agresywni, mężczyźni wyjdą, mówiąc tylko, że Josef z teatru zdrojowego pytał o Kajfasza. Jeśli Badacze podejmą temat nazwisk, które podali nieznajomi, ci zaśmieją się nerwowo, zrzucając winę na zbieg okoliczności, i pospiesznie wyjdą. Jeżeli Badacze będą chcieli wezwać odpowiednich funkcjonariuszy, pozwól im na to, aczkolwiek zaznacz, że nieznajomi dość szybko chcą się wycofać. Pamiętaj, że wśród wezwanych oficerów może znajdować się kultysta, który szybko załagodzi sprawę.

Roztrzęsiona Izabela mówi Badaczom, że to pewnie ci, którzy chcą odebrać pożyczone pieniądze, albo jacyś naciągacze. Stwierdza, że trzeba jak najszybciej odnaleźć ojca. Wkłada kurtkę i prosi, aby Badacze spróbowali rozejrzeć się po miasteczku i dyskretnie rozpytać o jej ojca. Ona tymczasem zajmie się sprowadzeniem pomocy na wypadek, gdyby „ci dziwni mężczyźni wrócili”. Nie zdradza szczegółów, mówi tylko, żeby spotkać się o dwudziestą drugą w tym samym miejscu.

Pani Schultz

Pani Eva Schultz to pulchna i zawsze uśmiechnięta kobieta około pięćdziesiątki, mieszkająca niedaleko parku. Prowadzi pensjonat oraz wynajmuje dom, w którym aktualnie mieszka Kajfasz. Jeśli Badacze będą chcieli z nią porozmawiać, Schultzowa powtórzy jedynie to, co mówił jej syn, i doda, że pan Kajfasz nie pojawił się w domu od co najmniej dwóch dni. Potwierdzi, że Kajfasz spędza dużo czasu w młynie oraz u brata Edwarda.

- ➔ Teatr Zdrojowy
- ➔ Młyn
- ➔ Biblioteka
- ➔ Klasztor oo. Franciszkanów
- ➔ Pani Schultz



Park zdrojowy

PARK ZDROJOWY

Dzień

Słońce rozświetla piękną fontannę, z której tryska zimna woda. Widać tu kwitnące drzewa i mnóstwo ludzi. Są wśród nich nie tylko mieszkańcy, ale także turyści, którzy zbierają się w parku, przy budynku pijalni, niedaleko sceny. Na scenie widać elegancko ubranych muzyków strojących swoje instrumenty. Teatr zdrojowy jest otwarty. Widać wychodzących ze środka ludzi rozmawiających po niemiecku – udany test Języka Obcego (Niemiecki) pozwoli usłyszeć, że dzisiaj wieczorem rozpoczynają się (lub już trwają, jeśli jest **Wieczór**) próby i koncerty, a jutro (13 sierpnia) po południu odbywa się specjalny koncert kierowany przez Josefa, dyrygenta z teatru zdrojowego. Jeśli w drużynie jest muzyk, łączony test Spostrzegawczości i Sztuki/Rzemiosła (Muzyki) pozwoli zauważyć dziwny zapis nutowy u muzyków na scenie. Badacz nie rozpoznaje tego utworu, a zapis zawiera nieznanne symbole. Badacz kompletnie nie umie sobie wyobrazić, jak ten utwór mógłby brzmieć.

W parku niedaleko teatru znajduje się pomnik Fryderyka Chopina. Jeśli Badacze zaczną rozmawiać z przebywającymi tam ludźmi, wykorzystaj informacje z sekcji **Lokalne informacje** oraz dodaj kilka poniższych, kiedy Badacze zaczną zadawać konkretne pytania.

- „Pan Kajfasz mieszka tu od prawie roku. Wynajmuje dom od Schultzowej. Dużo czasu spędza w młynie z właścicielem, starym Wiehrem.”
- „Tak po prawdzie to dawno Kajfasza nie widziałem/am.”
- „Kajfasz często odwiedzał tutejszych franciszkanów, brat Edward często był widziany w jego towarzystwie.”
- „Co roku w sierpniu odbywają się koncerty. Trochę dla upamiętnienia koncertu Chopina, a trochę dlatego, że to szczególnie czas, zwłaszcza dla niektórych mieszkańców. Miejscowi, zwłaszcza Czesi, traktują święto Perseid jako szczególnie ważne.”
- „Próby muzyków trwają od rana. Josef dba o najdrobniejsze szczegóły. Ma niesamowity talent i słuch. Pracuje tu, od kiedy pamiętam.”

➔ **Klasztor oo. Franciszkanów**

➔ **Młyn papierniczy**

Pijalnia

W pijalni panuje ruch. Odwiedzają ją przede wszystkim seniorzy. W powietrzu unosi się charakterystyczny, nieprzyjemny zapach błota. Wewnątrz jest duszno. Woda delikatnie się mieni, jakby na jej powierzchni pływały kolorowe drobinki. Przy dokład-

niejszych oględzinach (test Spostrzegawczości) Badacze widzą na dnie małe, błyszczące łuski. Udany trudny test Wiedzy (WYK) lub normalny test Nauki (Biologii) pozwoli rozpoznać łuski jako gadzie, prawdopodobnie należące do węża. Badaczy wężących w pijalni zagadnie mężczyzna w średnim wieku, miejscowy pracownik i sprzedawca pamiątek – Ludwig. Opowie o wspaniałych właściwościach wody, a zapytany o choroby dzieci odpowie, że to na pewno nie ma związku ze źródłaną wodą: „Tyle osób przyjeżdża się tutaj leczyć, że ta woda na pewno nie może szkodzić.”

Udany trudny test Spostrzegawczości sprawi, że Badacz zwróci uwagę na to, że mężczyzna przeciąga głoskę „s”, często się obliżuje, a jego wzrok jest mocno rozbiegany. Ludwig wydaje się serdeczny i zaprasza Badaczy na uroczystości, które mają się rozpocząć już tego wieczora (12 sierpnia).

Informacje dla Strażnika: Ludwig to jeden z kultystów. Koncerty prowadzone przez Josefa mają uspić czujność mieszkańców, pozwalając kultystom na gruntowne przeszukanie miasta w poszukiwaniu oryginalnych nut, których zniszczenie w noc szczytu Perseid (13 sierpnia) ma być kluczową częścią rytuału ku czci Yiga. Muzyka grana podczas koncertów hipnotyzuje mieszkańców i objawia moc Yiga. Główny koncert 13 sierpnia ma towarzyszyć rytuałowi i wreszcie otworzyć bramę między światami, umożliwiając bezpieczne i całkowite przedostanie się Yiga na ziemię. W trakcie rytuału ma zostać złożony w ofierze niewierny Kajfasz – sługa, który zdradził i oszukał Yiga.

Co Ludwig może przekazać Badaczom?

- Josef jest wspaniałym dyrygentem, pracuje tu od zawsze.
- Zapytany o Kajfasza będzie udawał, że go nie zna. Udany test Psychologii pozwoli stwierdzić, że Ludwig kłamie.
- Zapytany o wierzenia tutejszych i obrzędy podczas nocy Perseid, odpowie, że w miasteczku są jeszcze ludzie przywiązani do dawnych wierzeń, ale nikomu oni nie szkodzą: „Ot, takie ludowe obrzędy. Sam czasem się do nich przyłączam. Ci Czesi to naprawdę mili ludzie.”

Jeśli Badacze zaczną być agresywni, Ludwig wezwie policję, ale za wszelką cenę będzie unikał bójki.

Wieczór 12 sierpnia

Jeśli Badacze odwiedzą park wieczorem, możesz rozegrać większość scen z sekcji **Dzień**. Zmodyfikuj sytuację na scenie – muzycy będą grać koncert. W parku i na ławkach dookoła sceny zbierze się duża grupa osób, głównie turystów. Część będzie pokazywać sobie w zdumieniu i komentować kłębiące się na niebie czarne chmury, które po chwili przybiorą dziwny, wężowaty kształt – taki sam, jaki Badacze widzieli z pociągu przed wypadkiem. Wydaje się, jakby były to duże ptaki, których skrzydła poruszają się miarowo w rytm granej na scenie muzyki. Poproś o wykonanie testu Poczytalności (utrata 0/1K2 PP).

Badacze, którzy nie zdadzą testu, wpadają w trans, a poruszające się ptaki z dziwnymi, długimi ogonami falują niczym spirale i hipnotyzują Badaczy. Do uszu Badaczy nie dociera nic poza dziwną muzyką, której nigdy wcześniej nie słyszeli. Melodia jest bardzo piękna, uwodzi i urzeka. Po chwili Badacze słyszą dochodzący z nieokreślonego źródła syk. Gdy występ dobiega końca, chmury natychmiast się rozwiewają, a ptaki odlatują.

Bohaterowie budzą się z transu. Widzowie są zdezorientowani, wielu bije brawo, ale na ich twarzach widać konsternację.

Od tej pory co jakiś czas Badacze będą słyszeć nasilające się syczenie. To znak, że Yig ich dostrzegł.

W pijalni nie będzie tłumy seniorów. Będą oni siedzieć na ławkach przed sceną i słuchać koncertu.

Teatr Zdrojowy



Teatr zdrojowy (front)

Jeśli Badacze odwiedzą teatr przed koncertem 13 sierpnia, w środku dostrzegą krzątającego się mężczyznę w nieokreślonym wieku o krótkich, kruczoczarnych włosach. Rozstawia on pulpity, instrumenty i głośno krzyczy do ubierających się w marynarki muzyków. To Josef, dyrygent orkiestry w teatrze zdrojowym. Przez cały dzień 12 sierpnia i aż do wieczora 13 sierpnia (z wyjątkiem nocy) Josefa będzie można spotkać w teatrze. Zagadnięty przez Badaczy uśmiechnie się i rozpocznie monolog o wspaniałym koncercie i wyjątkowych dniach w sierpniu, kiedy to „gwiazdy spadają na szczęście”. Jeśli Badacze będą zadawać niewygodne pytania (np. o Kajfasza lub o węże), poproś o wykonanie testu Psychologii. Udany sprawi, że Badacze zauważą, iż Josef jest zdenerwowany i zaczyna się lekko pocić.

Udany trudny test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec również tatuaż, który Josef nosi na nadgarstku. Przedstawia on skomplikowany okrągły symbol. Udany trudny test Okultyzmu umożliwi skojarzenie go z Quetzalcoatlem, Pierzastym Wężem – bóstwem z wierzeń Mezoameryki.



Teatr zdrojowy (tył)



DAWNO TEMU W DUSZNIKACH

Znak wodny na papierze z Młyna, 1926



Co Josef może przekazać Badaczom?

- Nie przypomina sobie nikogo nazwiskiem Kajfasz (test Psychologii pozwoli stwierdzić, że kłamie).
- Zaprasza Badaczy na swój koncert; zespół przygotowywał się do tego wydarzenia od miesięcy.
- Obrzędy słowiańskie to część tutejszej wiary wyznawanej jeszcze przez nieliczną grupę. Historyczne pozostałości.
- W lesie są węże, zawsze były i będą. To tylko zwierzęta.
- Niektórzy twierdzą, że w sierpniu widać smoki czy węże na niebie – to tylko spadające gwiazdy.
- Zapytany o tatuaż, odpowie: „Za młodu wierzyłem, że to symbol szczęścia. Teraz muszę z tym żyć.”
- Zapytany o Białą Damę lub choroby dzieci, odpowie, że to tylko legendy, a jego zdaniem woda ze źródła nie ma nic wspólnego z chorobami. „Ciężko się dziwić, że bez odpowiedniego dostępu do opieki medycznej dzieci umierają.”

Jeśli Badacze odwiedzą teatr po południu 13 sierpnia, w czasie koncertu, Josef będzie zajęty, dyrygując orkiestrą (patrz: sekcja **Koncert Josefa**).

Jeśli Badacze ominą sekcję **Włamanie** w domu Kajfasza lub uznasz, że logiczniej będzie, jeśli natkną się na kultystów w teatrze podczas nocnego zwiedzania parku, rozegraj scenę konfrontacji z kultystami w następujący sposób:

Badaczom, którzy w nocy znajdują się w parku niedaleko teatru, zwróć uwagę na zapalone światło w budynku teatru zdrojowego. Poproś o wykonanie testu Nasłuchiwania. Usłyszą rozmowę muzyków na temat Kajfasza i tego, że kapłan wysłał ich po nuty do jego domu: „Jeśli Kajfasz ich nie ma, na pewno ma je jego córka. Jutro wieczorem nuty muszą być w podziemiach.”

Jeśli Badacze zaczną śledzić kultystów-muzyków, przeprowadź sekcję **Włamanie**. Jeśli Badacze doprowadzą do konfrontacji w teatrze, przeprowadź element **prze-słuchania** z sekcji **Włamanie**. Jeśli Badacze rozegrają konfrontację w teatrze, Josef na pewno zorientuje się, co się stało, i będzie przygotowany (patrz: sekcja **Koncert Josefa**).

MŁYN PAPIERNICZY

Jeśli Badacze trafią tutaj bez posiadania odpowiedniej wiedzy (zaraz po przyjeździe lub przed przeszukaniem domu Kajfasza i **Włamaniem**), natkną się na gburowatego właściciela, pana Wiehra, który niedosłyszy i nie jest specjalnie zadowolony z wizyty Badaczy. Przywita ich oschle i raczej odeśle, aby nacieszyli się koncertami i świętem Perseid. Badacze łatwo mogą zauważyć liczne ślady fioletowej kredy na ziemi i ścianach młyna.

Dodatkowo po udanym teście Spostrzegawczości zauważą papier czerpany, który od lat jest tutaj wyrabiany. Na kartkach widnieje znak wodny (ilustracja powyżej). Obecnie jest to herb Wiehrów. Badacze mogą się dowiedzieć od Wiehra, że wcześniej znakiem wodnym był herb Hellerów (poprzednich właścicieli), a przed nim Kretschmerów (założycieli młyna).

Pan Wiehr nie jest rozmowny. Dobre wino lub cygaro rozwiążą mu trochę język (pieniędzy też nie pogardzi). Możesz też poprosić Badaczy o wykonanie testu Majętności, Perswazji lub Uroku Osobistego. Zapytany o Kajfasza, Wiehr odpowie, że to dobry człowiek, który przyczynił się do tego, że młyn jeszcze nie upadł: „Pan Kajfasz wsparł nas finansowo.



Młyn papierniczy

Oprócz tego, że kupował dużo papieru, wpłacił dobrowolnie pewne kwoty, aby nam pomóc.”

Zapytany o Chopina lub Josefa, odpowie, że z zapisków jego dziada wynika, że pan Chopin również kupował u nich papier: „Wtedy to jeszcze było na świeżo po tym jak myśmy objęli młyn po Hellerach.”

O Josefie powie tyle, że zna go, odkąd pamięta: „Dobrze się trzyma jak na swój wiek. Wydaje mi się, jakby całe moje życie spędził tutaj, a żyje długo. Ale może coś pokręciłem? To przecież młodszy mężczyzna. Może to był jego ojciec? Pamięć już mi czasami szwankuje...”

Wiehr wspomni też, że córka pana Kajfasza, Izabela, zawdzięcza karierę ojcu: „Nie wiem, skąd on ma te pieniądze. No ale ma i jest hojny, i na to dziecko swoje wydaje. Posłał ją do szkoły Wolfa Hirtha, tam się uczą latać.”

Doda także, że Kajfasz dopytywał o Chopina i niejakiego Zanna. Zann to nazwisko muzyka, który sto lat temu tu mieszkał. Jego dom znajdował się tam, gdzie teraz pensjonat Villa Hygiea.

„O Kajfaszu więcej wam powie brat Edward z tutejszego zakonu franciszkanów.”

Zapytany o legendę Białej Damy, odpowie, że to tutejsza opowiadka, więcej Badacze mogą poczytać w bibliotece.

Jeśli Badacze odwiedzają młyn po wizycie **U Kajfasza**, zapytany o listy Chopina Wiehr odpowie, że Kajfasz od dawna badał szczegóły wizyty Chopina w Reinerz. Wskaże też miejsca, w których Badacze mogą dowiedzieć się więcej – **Villa Hygiea** oraz **Klasztor oo. Franciszkanów**.

- ➔ **Dom Zanna - Villa Hygiea**
- ➔ **Biblioteka**
- ➔ **Klasztor oo. Franciszkanów**

KLASZTOR OO. FRANCISZKANÓW Z KOŚCIOŁEM PW. ŚW. FRANCISZKA I ŚW. LEONARDA

Drzwi otwiera brat Sigismund, który zapytany o brata Edwarda, od razu go zawoła. Edward to siwy starszy mężczyzna, nieustannie mrużący oczy, tak jakby niedowidział. Jeśli Badacze powiedzą, że są od Kajfasza, stanie się bardziej otwarty i zaprosi ich do środka. Zapytany o ojca Izabeli odpowie, że od paru miesięcy jest z nim w stałym kontakcie, a to za sprawą jego fascynujących badań: „Od zawsze wiedziałem, że w legendach kryje się ziarno prawdy, ale Jędrzej wiąże wszystko w przerażającą, logiczną całość.”

Udany test Perswazji lub Uroku Osobistego rozwiąże język bratu Edwardowi:

„Jędrzej zaczął zgłębiać temat pobytu młodego Chopina u nas w Reinerz. Moi rodzice przyjaźnili się ze starym zakonnikiem, ojcem Wolfgangiem. Może nie znał się on szczególnie dobrze z Chopinem, ale powiedzmy, że mu pomógł.”

Jeśli Badacze będą drążyć temat, brat Edward zorientuje się, że może coś na tym ugrać. Pozwól Badaczom się wykazać – niech przekonają go do dalszego mówienia. Zakonnik chętnie przyjmie „dary na klasztor” lub dobrą książkę – kocha czytać. W ostateczności poprosz o wykonanie trudnego testu Gadaniny, Perswazji lub Uroku Osobistego. Przekupiony brat Edward będzie kontynuować historię: „Ten zakonnik, Wolfgang, pomógł Chopinowi pochować niejakiego Zanna na wzgórzu homolskim. Sto lat temu wydarzył się pewien wypadek, zaraz po koncercie Chopina. Niebo gwałtownie zachmurzyło się w przedziwny sposób, a przez miasto przeszła straszna wichura, dewastując dom Ericha Zanna. Teraz stoi na jego miejscu jakaś willa... Higiena, czy jakoś tak. Zann był muzykiem, z którym zaprzyjaźnił się młody Chopin. Ponoć wiele nauczył chłopaka. Chopin podobno dał wspaniały koncert tutaj, w naszym teatrze. No i Kajfasz strasznie zainteresował się tym Zannem, ale nie wiem, co odkrył.”

Jeśli Badacze nie przekupią brata Edwarda i nie wyjdzie im test, brat Edward wskaże im tylko na mapie miejsce, gdzie znajduje się Villa Hygiea i tam każe szukać. Odeśle Badaczy również do biblioteki.

Zapytany o Josefa, odpowie, że pracuje tu od zawsze, a Kajfasz zaprzyjaźnił się z nim dość szybko.

Zapytany o obrzędy słowiańskie, stwierdzi filozoficznie, że „wiera czyni życie lepszym”.

Zapytany o udostępnienie ksiąg klasztonych Kajfaszowi (Badacze mogli natknąć się na wypisy z nich **U Kajfasza**), stwierdzi zdawkowo, że owszem, pomógł naukowcowi, ale nie będzie chciał rozwinąć tematu. Naciskany, zirytuje się i oznajmi, że „księgi klasztorne nie są czymś, czym można swobodnie dysponować, a załatwienie zgody przełożonych na wgląd jest czasochłonne”. Test Psychologii pozwoli Badaczom zorientować się, że zakonnik kręci.

Zapytany o śmiertelność noworodków, brat Edward skrzywi się i odpowie, że w tym regionie rzeczywiście dużo dzieci nie dożywa wieku dorosłego, a on sam uważa, że to wina wody ze źródeł, która wcale – według niego – nie jest lecznicza. Jeśli Badacze przekupią brata Edwarda i zapoznają się z faktami z archiwów (patrz niżej), zakonnik rozwinie temat, tłumacząc, że zachorowania i znaczna śmiertelność noworodków i dzieci została zaobserwowana około sto lat temu. Z tego, co pamięta, ojciec Wolfgang wspominał, że ta sytuacja nasiliła się po wypadku podczas koncertu Chopina.

Jeśli Badacze poproszą o dostęp do ksiąg klasztonych, brat Edward stanowczo odmówi. Udany test Spostrzegawczości pozwoli zauważyć wiszący na stalowym wieszaczku pęk kluczy (zapewne jeden z nich otwiera tutejsze archiwa).

Badacze mogą spróbować zwędzić klucze (udany trudny test Zręcznych Palców) lub przekonać brata Edwarda do współpracy. Strażnika, daj się wykazać Badaczom.

Badacz, który zna lokalne plotki, może spróbować podejść brata Edwarda. Poprosz o wykonanie testu Wiedzy – udany



sprawi, że Badacz przypomni sobie, jakoby zakonnik uchodził za bardzo przekupnego i chętnego do wszelkiej „współpracy”. Badacze mogą go przekupić, aby uzyskać wgląd w księgi. Mogą też zaszantażować, że ujawnią jego poczynania – wówczas brat Edward niechętnie zaprowadzi Badaczy do archiwum, ale jasno zaznaczy, że to „przysługa za milczenie”. Gdyby Badacze zagrozili mu przemocą (normalny test Zastraszania), mężczyzna zaprowadzi Badaczy do archiwum, bojąc się o swoje życie, aczkolwiek w takim przypadku niezwłocznie poinformuje o incydencie przełożonych.

Co kryją księgi?

- informacje o wzroście śmiertelności wśród dzieci i noworodków w ciągu ostatnich 100 lat; księgi wskazują też na śmiertelność dzieci do lat 15.
- informacje o powiększaniu cmentarza w związku ze wzrostem śmiertelności wśród dzieci i noworodków w ciągu ostatniego wieku.
- zapis o zgonie: Erich Zann, 13 sierpnia 1826, miejsce pochówku – NIEZNANE

Jeśli Badacze zapytają o ten fragment, brat Edward odpowie, że ojciec Wolfgang i Chopin zakopali Zanna na wzgórzu homolskim, ale nic więcej nie wie. Udany test Psychologii sprawi, że Badacze odkryją kłamstwo brata Edwarda. Udany test Zastraszania sprawi, że brat Edward, przyparty do muru, przestraszy się i być może będzie chciał zaatakować Badaczy, chwytając za duży, mosiężny świecznik. Jeśli straci choć jeden PW lub zostanie obezwładniony, powie wszystko: „Wskazałem Kajfaszowi miejsce, gdzie według tego, co słyszałem, pochował go ojciec Wolfgang. Wykopał te jego skrzypce i nuty, ale ja wam tego nie powiedziałem. Nie wiem, gdzie je trzyma, zapytajcie starego Wiehra, Kajfasz regularnie mu płaci, żeby młyn stał, nie wiem po co!”

LEGENDA BIAŁEJ DAMY – WĘŻA KLUCZNIKA

Wśród mieszkańców Reinerz legenda Białej Damy jest bardzo popularna. Ożywa zwłaszcza w sierpniu, przy okazji święta Perseid. Od pierwszych minut spędzonych przez Badaczy w Reinerz zaznaczaj, że ta legenda jest na ustach ludzi. Nikt jednak nie wyjawia sekretu związanego z rycerzem Yiga (większość zwyczajnie o tym nie wie) ani nie wspomni o Minstrelu Eryku. Najważniejsze informacje to zamek Homole, podwójne morderstwo i późniejsza klątwa żony, która z czasem przemieniła się w żmiję strzegącą tajemnic podziemi zamku. Istotną informacją jest również to, że Białą Damę przestano widywać już dawno temu. Niemniej co roku ludzie obawiają się powrotu legendy.

Jeśli Badacze zechcą udać się do lasu i poszukać Białej Damy, pozwól im na to. To idealne miejsce, aby wprowadzić kilka spotkań z węzami i narazić Badaczy na potencjalną **Kłatwę Yiga**. Biała Dama nie pojawi się w lesie.

W aktach chrztu archiwizowanych od ok. 1742 roku nie widnieje żaden Josef ani żaden Eryk czy Erich.

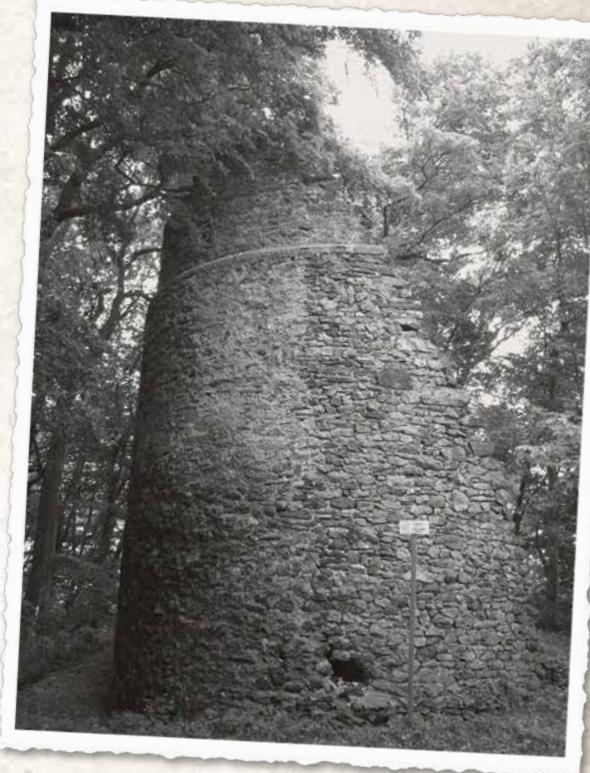
* Jeśli jest noc, brat Sigismund będzie zaspany, a w ręce będzie trzymał kaganek ze świecą. Jedynie udany test Uroku Osobistego lub Perswazji sprawi, że obudzi i sprowadzi do Badaczy brata Edwarda.

* Jeśli Badacze przyjdą bez wiedzy o bracie Edwardzie, brat Sigismund nie odpowie na żadne konkretne pytanie, zaprosi ich tylko na mszę świętą.

- ➔ **Młyn papierniczy**
- ➔ **Dom Zanna - Villa Hygiea**
- ➔ **Ruiny zamku Homole**
- ➔ **Legenda Białej Damy - Węza Kluczniaka**

RUINY ZAMKU HOMOLE

Jeśli Badacze przyjdą tam przed wieczorem 13 sierpnia, zastaną widoczne w gęstwinie ruiny baszty wzniesionej na solidnym wzgórzu.



Ruiny Baszty Homole

Jeśli Badacze rozmawiali z bratem Edwardem, wiedzą mniej więcej, gdzie pochowany został Zann. Udany test Spostrzegawczości sprawi, że zobaczą nieopodal rozkopaną niedawno ziemię i ślady butów. Jeśli Badacze mają ze sobą łopaty albo coś, czym mogą kopać w ziemi, rzeczywiście dokopią się do kości. Poproś ich o wykonanie testu Poczytalności – nad tym grobem bowiem unosi się dziwna aura (0/1K2 PP). Ci, którym się nie udało, słyszą w powietrzu delikatnie syczenie.

Jeśli Badacze będą węszyć przy baszcie i wzgórzu, wprowadź kilka spotkań ze żmijami, których w tych lasach jest naprawdę dużo. Pamiętaj, że jeśli Badacz zabije żmiję, będzie to miało swoje konsekwencje (patrz sekcja: **Kłątwa Yiga**).

Baszta nie ma przyjemnej aury, poproś Badaczy o wykonanie testu Poczytalności (utrata 0/1K2 PP). Nieudany test oznacza, że Badaczowi kręci się w głowie, słyszy syczenie, a obraz, który widzi, zaczyna delikatnie drżeć. Badacz mdleje, a ty możesz opisać, że widzi ciemność, z której wyłania się długi ciemny korytarz pełen węży. W oddali słychać delikatną muzykę klasyczną, w przeważającej części to dźwięk skrzypiec.

Udany ekstremalny lub trudny (jeśli Badacze byli w **Bibliotece** i natknęli się na całość legendy homolskiej) test Spostrzegawczości pozwoli odnaleźć stare, zamaskowane gęstwiną leśną i poszyciem zejście do podziemi. Udany test Ślusarstwa albo Siły pozwolą otworzyć lub wyrwać kłódkę. Jeśli Badacze nie są przygotowani na zejście do podziemi (nie mają odpowiedniej wiedzy ani skrzypiec i nut Zanna), prawdopodobnie wpadną w gniazdo żmij. Jeśli jednak przetrwają ten epizod, doprowadź ich do miejsca, gdzie w klatce zamknięty jest Kajfasz. Sam Yig zaatakuje i zapewne zabije Badaczy.

BIBLIOTEKA

(POBYT W BIBLIOTECE – OK. 2-3 H)

Po udanym **teście Korzystania z Bibliotek** Badacze odnajdą informacje o Villi Hygiei (wcześniej był tam Dom Bürgla) i znajdują książki o legendach hrabstwa kłodzkiego – możesz przedstawić im pokrótce Legendę Białej Damy, z wyłączeniem informacji o związku rycerza z Yigiem.

Biała Dama to znana legenda mówiąca o tym, jak zamordowana na homolskich włościach żona zmieniła się w Żmiję z pękiem kluczy w pysku (węża-klucznika). Morderstwa dokonał jej mąż – przybyły z obcych stron rycerz, którego kobieta poślubiła wkrótce po zabiciu swojego pierwszego małżonka. Żmiję zgładził minstrel Eryk i dzięki kluczom wszedł do podziemi, z których następnie uciekł, ledwie uchodząc z życiem. W XVIII wieku nie widywano już Białej Damy.

W kilku starych księgach okultystycznych znajdują się informacje o zaklęciach ochronnych, które należy rysować fioletową kredą, oraz o zaklęciach iluzji i ukrywania miejsc, osób lub rzeczy.

Trudny sukces Korzystania z Bibliotek – archiwalne czasopismo „Glatzer Heimatblätter. Zeitschrift des Vereins für Glatzer Heimatkunde” podaje, że w domu prywatnym na miejscu Villi Hygiea mieszkał niejaki Zann, członek zespołu muzyków z teatru zdrojowego. Czasopismo zawiera zdjęcia teatru i koncertu z lat 70. XIX wieku. Widać na nich muzyka bardzo podobnego do Josefa. Można wyczytać także informacje o koncercie Chopina, podczas którego pianista zagrał Marsz żałobny c-moll i swoją aranżację nieznanego utworu, który podobno „zmienił historię miasta”. Pojawiają się też wzmianki o tym, że co roku podczas nocy Perseid widoczne są na niebie dziwne węzowate kształty, a także informacje o mocno zakorzenionym w tych rejonach kulcie Żmija.

Ekstremalny sukces Korzystania z Bibliotek – pozwala znaleźć informacje o burzy i dziwnych zjawiskach mających miejsce po koncercie Chopina w 1826 roku, pogłoski o nadzwyczaj licznych jadowitych wężach w lasach, a także

relacje o wzroście śmiertelności dzieci. W medycznych czasopismach pojawiają się informacje o zdeformowanych dzieciach, które rodziły się z rozciągniętym językiem lub pól-skującą i łuszczącą się skórą. Badacze mogą także dowiedzieć się więcej o Żmiju i poznać inne miana, pod którymi jest znany: Weles, Strażnik Nawii, Yig.

* Jeśli Badacze zadają konkretne pytania i szukają konkretnych odpowiedzi, poproś o wykonanie testu Korzystania z Bibliotek i zaznacz, że każdy z Badaczy otrzymuje kość premiiową.

- ➔ **Villa Hygiea**
- ➔ **Teatr Zdrojowy**
- ➔ **Ruiny Zamku Homole**

KOŚCIÓŁ I CMENTARZ

Cmentarz nie jest duży, ale widać, że przez ostatnie dekady musiał być powiększany. Udany test Spostrzegawczości sprawi, że Badacze zauważą, iż w nowszej części jest znacznie więcej dziecięcych mogił niż w starszej. Daty na nagrobkach wskazują, że w ciągu ostatnich stu lat nastąpił znaczny wzrost śmiertelności wśród najmłodszych.

W kościele Badacze natkną się na księdza Olafa. Pozdrowi on bohaterów i zapyta, czy są tutaj pierwszy raz, ponieważ nie poznaje ich z niedzielnych mszy. Olaf to starszy, kompletnie łysy mężczyzna – spokojny, opanowany, o niezwykle aksamitnym głosie. Badacze mogą spotkać go w kościele zarówno w ciągu dnia, jak i późnym wieczorem.

Co może przekazać Badaczom?

- „Kajfasz pojawił się w kościele niespodziewanie, domagając się dostępu do ksiąg parafialnych i archiwów. Był bezczelny i narwany. Pytał o jakiegoś Zanna. Nikt taki tu nie mieszka. Odesłałem go do brata Edwarda w klasztorze. Podobno znaleźli wspólny język. Ja na szczęście nie widziałem Kajfasza od kilku dni.”
- „Choroby dzieci to problem, który trapi Reinerz od lat. Odkąd zostałem proboszczem parafii, wyprawiam pogrzeby niemowlaków co najmniej kilka razy w roku. To przykry temat. Jeśli chcecie pomodlić się za te nieszczęsne dusze, ich groby są na cmentarzu obok. Niedawno znów powiększaliśmy cmentarz. Bóg bywa czasami bardzo surowy.”
- Zapytany o Josefa, Olaf odpowie, że nie interesuje go muzyka: „To podobno zdolny dyrygent, ale też manipulant i szarlatan. Ma niesamowitą charyzmę i gromadzi wokół siebie mnóstwo ludzi. Nie wiem, co myśleć o tych ich świętach i upodobaniach... Zdać sobie sprawę, że te pogańskie zabobony są mocno zakorzenione w naszej kulturze, ale powiem wam, że to pewnie przez te ich obrzędy mamy wokół tyle chorób. Tak mówi Pan: nie będziesz miał cudzych bogów przede mną.”
- Zapytany o legendy lub tutejszy folklor, uśmiechnie się i prychnie: „Każdy region ma swoje legendy, Bóg jeden raczy wiedzieć, co z nich jest prawdą, a co nie. Legenda Białej Damy wiąże się z ruinami zamku, które rzeczywiście są na wzgórzu homolskim.”

- ➔ **Klasztor oo. Franciszkanów**
- ➔ **Ruiny zamku Homole**
- ➔ **Teatr Zdrojowy**

DOM ZANNA – VILLA HYGIEA



Wewnątrz, w pięknym salonie na ścianie wiszą obrazy i nuty opracowane w złote ramy. Pensjonat utrzymany jest w artystycznym duchu. Widać gramofon, z którego odtwarzana jest muzyka klasyczna, głównie utwory Chopina. Zapisy nutowe podpisane są nazwiskiem Zann.

Udany test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec, że w kilku opracowanych zapisach nutowych widać znaki wodne z tutejszego młyna (należą do Hellerów oraz do Wiehrów; jeśli Badacze odwiedzili już **Młyn Papierniczy**, możesz im to powiedzieć).

Udany test Sztuki/Rzemiosła (Muzyki) pozwoli ustalić, że zapisy nutowe nie przedstawiają znanych utworów. Badacz, który zna się na muzyce, od razu stwierdzi, że to nie ma prawa brzmieć czysto. Nigdy też nie widział takiego zapisu, nie rozpoznaje utworu. Właścicielem pensjonatu jest podstarzały Niemiec – Philip Lahm. Nie widać wielu gości, pensjonat działa od niedawna. W korytarzu wiszą opracowane w ramki fotografie przedstawiające Reinerz w latach 1900, 1910 i 1920. Na niektórych, tam, gdzie jest Park Zdrojowy, widać Josefa – dyrygenta. Jeśli Badacze jeszcze go nie poznali, zapytany o tę postać Lahm odpowie zgodnie z prawdą, że to tutejszy dyrygent.

Właściciel powie Badaczom, że Erich Zann to muzyk, który mieszkał kiedyś w mieście. Josef niedawno interesował się utworami Zanna. Bywał tu często i pytał o wszystkie zapisy, które można tu znaleźć. Właściciel doda, że Kajfasz też tu czego szukał – długo analizował obrazy i zapisy nutowe. Lahm dużo mówi również o papierze z młyna: „Na tym papierze pisał ponoć Zann. Ale o tym więcej może powiedzieć wam pan Wiehr, właściciel młyna. Wielokrotnie widziałem, jak Kajfasz zanosz do młyna stopy dokumentów. Sam mu udostępniłem stąd kilka książek – tutaj jest biblioteczka. Kajfasz pytał też o Marsz żałobny c-moll, który Chopin tu kiedyś zagrał. Ponoć pilnie się go uczy w aranżacji na skrzypce.”

Większość opracowanych zapisów nutowych należy do Zanna, on też namalował obrazy. Jeden z nich przedstawia koncert w Parku Zdrojowym. Udany test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec muzyka, który przypomina Josefa (o ile Badacze już go spotkali). Data powstania obrazu wskazuje na 1824 rok. Inne obrazy przedstawiają okno i ciemność za nim lub dziwne, kolorowe, węzowate kształty. Lahm zachęci Badaczy do obej-

rzania obrazów. Badacz, który wpatrzy się w nie, poczuje, jak obraz delikatnie drży. Poproś o wykonanie testu Poczytalności (utrata 0/1K2 PP). Badacz słyszy ciche syczenie i wydaje mu się, że otchłani na obrazie spogląda prosto w niego. Przedstaw następującą scenę:

Spoglądasz w obraz, na którym wiruje węzowaty kształt, układający się w pokryty łuskami lej. Ze środka tyją ogromne, żółte gadzie ślepia. Masz wrażenie, że to przeszywające spojrzenie spogląda prosto w głąb ciebie. Słyszysz syczenie, które wydaje się dobiegać wprost z ust Lahma. Czujesz ostry zapach farby drukarskiej i starego papieru. Przez chwilę masz wrażenie, jakbyś był po drugiej stronie, wewnątrz obrazu, a ogromny wąż zaciskał ci się na szyi. Zaczynasz się dusić, tracisz oddech...

Poproś Badaczy o wykonanie normalnego testu Mocy. Udany oznacza, że Badacz się ocknął i słyszy Lahma, który nerwowo dopytuje się, czy wszystko w porządku. Nieudany test oznacza, że Badacz trwa w transie, doznając fizycznych obrażeń (1K3 PW na rundę), aż zostanie z niego wyrwany. Badacze, którzy wyszli z transu, mogą ocucić pozostałych.

Lahm nie jest kultystą, to wizja spaczyła jego postać w oczach Badaczy. Niemniej, jeśli Badacze staną się agresywni względem Lahma, staruszek każe im się wynosić i będzie się bronił, sięgając po pogrzebacz zawieszony przy kominku.

Jeśli Badacze rozejrzą się jeszcze w pensjonacie i przeszukają biblioteczkę w sali bawialnej, znajdą stare książki poświęcone historii Indii i tamtejszym zaklinaczom węży. Wewnątrz są zaznaczone fragmenty o zaklęciach ochronnych – symbolach rysowanych fioletową kredą.

Dodatkowo pośród obrazów na ścianach sali bawialnej można dostrzec cztery szklane gablotki, w których umieszczone są zaschnięte skóry rozmaitych gatunków węży, każda opisana łacińską nazwą. Udany normalny test Wiedzy o Naturze pozwoli rozpoznać gatunki, które żyją w okolicznych lasach. Kilka skór nie ma opisów. Zapytany o eksponaty, Lahm odpowie, że naukowo zajmuje się ofiologią, a ostatnimi czasy w tej okolicy jest nadzwyczajny urodzaj węży.

Jeśli Badacze zapytają o nieopisane skóry, trudny test Perswazji lub Uroku Osobistego sprawi, że Lahm odpowie, iż to jedyne, których nie umiał sklasyfikować. Niektóre zebrął niedaleko teatru, a inne niedaleko Villestrasse 8 (dom Kajfasza) i to dziwne, ale odnalazł je pośród wyrzuconych, zniszczonych ludzkich ubrań.

Jeśli Badacze udadzą się na piętra w celu dokładnego przeszukania pensjonatu, zaznacz, że wszystkie pokoje gościnne są zamknięte na klucz. Na jednych drzwiach widnieje tabliczka z napisem „gabinet”. Udany test Nasłuchiwanie sprawi, że Badacze usłyszą syczenie. Udany test Ślusarstwa pozwoli otworzyć zamek.

Po wejściu do pokoju Badacze od razu poczną ciepło bijące od licznych lamp rozstawionych w pomieszczeniu. Lampy doświetlają duże terraria stojące na pięciu drewnianych stołach. W każdym terrarium wije się masywny kolorowy wąż. Obok na ziemi stoją dwie klatki pełne myszy i szczurów. Po udanym teście Spostrzegawczości Badacze mogą zauważyć, że przy żadnym terrarium nie ma podpisu okazu węża. Węże wydają się nienaturalnie duże i egzotyczne jak na ten klimat.

Jeśli Badacze spędzą tu więcej niż trzy tury, usłyszą zbliżające się kroki na schodach. Po chwili pan Lahm pojawi się



Pistolet typu Derringer

w drzwiach pokoju. Nie jest zadowolony, że Badacze włamali się do jego gabinetu. Grzecznie, acz stanowczo ich wyprosi, a jeśli Badacze zaczną zadawać mu pytania o węże w terrarium, odpowie, że zajmuje się ofiologią (jeśli Badacze jeszcze tego nie wiedzą), a wszystkie okazy jeszcze bada, bo nigdy się z takimi nie spotkał. Jeśli Badacze zapytają o klatki z gryzoniami, Lahm popatrzy na Badaczy z niedowierzaniem i wytłumaczy, czym żywią się węże.

*Jeśli omówiłeś z graczami przed sesją tematy tabu, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś przedstawił w tej scenie Lahma, który podczas rozmowy wyjmie z klatki mysz lub szczura i nakarmi nim jednego z węży. Możesz opisać tę scenę w drastyczny sposób, o ile wcześniej upewniłeś się, że żaden z graczy nie będzie miał z tym problemu. Lahm jest ekscentrykiem, trochę nieprzewidywalnym, ale przyjaznym starszym panem. Nie ma zamiaru skrzywdzić Badaczy, ale nie będzie tolerował naruszania jego zasad.

Informacja dla Strażnika: oczywiście fragmenty skór mogły należeć do kultystów Yiga.

- ➔ Młyn papierniczy
- ➔ Teatr Zdrowy

WŁAMANIE DO KAJFASZA I PRZESŁUCHANIE - NOC Z 12 NA 13 SIERPNIA

a) Jeśli Badacze wrócą na noc do domu Kajfasza, poprosz ich o wykonanie testu Nasłuchiwania. Usłyszysz, że ktoś porusza się po domu. Jeśli test im nie wyjdzie, obudź ich krzykiem Izabeli.

b) Jeśli Badacze nie będą chcieli wrócić na noc do domu Kajfasza i będą zwiedzać miasto, poprosz ich o wykonanie testu Spostrzegawczości. Wykorzystaj moment, gdy Badacze będą niedaleko domu Kajfasza. Bohaterowie zauważą, jak po ścianie budynku, w którym mieszka Kajfasz, na balkon wchodzi ubrane na czarno postacie. Zwróć uwagę na to, że wydają się one wic w charakterystyczny, węzowy sposób. Poprosz o test Poczytalności (0/1K4). Jeśli Badaczom nie powiedzie się test, będą przekonani, że do domu Kajfasza wchodzi wielkie węże. Jeśli test się powiedzie, zasugeruj, że przez chwilę mieli tylko takie wrażenie. Niemniej ktoś wchodzi do domu Kajfasza, a w środku jest tylko Izabela. W obu przypadkach doprowadź do konfrontacji z włamywaczami.

Włamywacze za wszelką cenę chcą się dostać do gabinetu Jędrzeja Kajfasza.

Jeśli Badacze spali i wstali z łóżka, tropiąc włamywaczy, odnajdą ich w gabinecie. Jeśli podążają za krzykiem Izabeli lub wpadają do domu z ulicy, zastaną włamywaczy w gabinecie, trzymających Izabelę i grożących jej.

Jeśli wyniknie konfrontacja, Izabela i tak przybiegnie do gabinetu, nalegając, aby przesłuchać intruzów.

Jeśli PW włamywaczy spadnie do połowy, będą próbowali uciekać. Przesłuchiwanie wyjawia, że szukają nut Zanna, które ma Kajfasz, i że jeśli ich nie dostaną, Kajfasz zginie. Jest uwięziony przez ich Pana, którego oszukał. 13 sierpnia wieczorem ma dojść do rytuału. Pan jest mściwy, a Wielki Kapłan zadba, aby miasto było uśpione. Włamywacze za żadne skarby nie wyjawia, kim jest Wielki Kapłan. Jeśli Badaczom uda się trudny test Zastraszania, kultysty powiedzą tylko, żeby szukać w Parku

Zdrowym. Badacze mogą zaabić włamywaczy. Jeśli tego nie zrobią, intruzi ostrzegą Josefa (patrz sekcja **Koncert Josefa**).

Badacze dostrzegają ślady fioletowej kredy na ubraniach włamywaczy. Zapytani o to mężczyźni odpowiedzą, że byli w młynie, gdzie jest tego więcej.

Izabela poinformuje Badaczy, że zdobyła broń (dwa pistolety typu Derringer), a w hangarze, w którym stoi jej dwupłatowiec, wciąż znajdują się zdemontowane z niego dwa karabiny maszynowe z czasów Wielkiej Wojny – jednak wymagałyby ponownej instalacji przez fachowca (Badacz dysponujący umiejętnością Mechanika może podjąć taką próbę – będzie to wymagało sukcesu w trudnym teście; nieudane forsowanie oznacza w tym przypadku, że karabiny zostały źle zsynchronizowane ze śmigłami, o czym jednak Badacze dowiedzą się dopiero, gdy otworzą ogień).



Jeśli Badacze wezwą policję w momencie włamania, doprowadź do konfrontacji i możliwego aresztowania kultystów. Pamiętaj jednak, że wśród władz miejskich także może się ukrywać kultysta. Badacze mogą narobić sobie wrogów w wyższych instancjach. Być może dzięki temu Josef będzie lepiej przygotowany? Wątek zwrócenia władz miejskich przeciwko Badaczom może dodatkowo zaognić konflikt i sprawić, że Badaczom trudniej będzie pokonać wyznawców Yiga.

Pamiętaj, że jeśli Badacze zabijają kultystów i nie pozbędą się ciała, władze miasta mogą zacząć węszyć.

KRYJÓWKA KAJFASZA (13 SIERPNIA)

Jeśli Badacze udadzą się do młyna po **Włamanie** lub rozmowie z bratem Edwardem w **Klasztorze oo. Franciszkanów**, lub wizycie w **Villi Hygiei**, oraz od razu zapytają o nuty Zanna, pan Wiehr będzie bardzo zdenerwowany i będzie próbował bronić interesów Kajfasza. Udany test Zastraszania spowoduje, że Wiehr pod presją będzie starał się uciekać. Może także bronić się podczas starcia, ostatecznie jednak, jeśli tylko zostanie schwytany lub straci 1 PW, zaprowadzi Badaczy do piwnic, mówiąc, że Kajfasz pracował tam nad swoimi badaniami. Wiehr zapewni, że często słyszał wydobywające się stamtąd nuty „jakiegoś utworu Chopina”. Przyzna też, że Kajfasz płacił mu za dyskrecję. Pieniądze przeznaczył oczywiście na utrzymanie młyna, który bardzo podupadł w ostatnim czasie.

W tym momencie z Badaczami powinna być już Izabela (zadbaj, by pojawiła się przed sekcją **Kryjówka Kajfasza**). Jeśli z jakichś przyczyn Izabela zginie podczas starcia z kultystami lub w wyniku innych decyzji graczy, nie ratuj jej na siłę. Pamiętaj, że takie rozwiązanie może wpłynąć na dalszą motywację Badacza, który np. będzie chciał się zemścić za utratę ukochanej. Sam Kajfasz, gdy dowie się o śmierci córki, również może zareagować na różne sposoby. Może oskarżyć o to Badaczy?

Pamiętaj, że świat powinien reagować na decyzje i akcje podjęte przez bohaterów.

Stare pomieszczenia piwniczne śmierdzą stęchlizną. Gdzieś tam biegają szczury. Na podłodze od razu widać fioletowe kręgi wyrysowane kredą. Pomieszczenie, do którego prowadzi Badacz Wiehr, wygląda na zupełnie odnowione. W środku, na drewnianym blacie, leży bardzo stary futerał i skrzypce wyglądające na niezwykle wiekowe (udany test Historii pozwoli ocenić je na ponad stuletnie), zapisy nut Marszu żałobnego c-moll na papierze czerpanym z młyna i kilka sztuk nowszych skrzypiec. Wokół poniewiera się mnóstwo dokumentów i kilka numerów czasopisma „Wyzwolenie” (okultystyczne czasopismo Kajfasza). Są także listy Chopina do Elsnera, w których mówi o tym, gdzie i dlaczego pochował Zanna:

Zannu mówię, że pilnowałeś czegoś, co nie jest ludzkie. Jakby bronił temu „czemuś” dostępu do ulskiego świata. Jego muzyka była obca. Wiem, że nie postąpiłem, ale nie mogłem oprzeć się tym dźwiękom. Ten piękny wóz pomógł mi osiągnąć inny poziom tkliwości. Gdybyś ty Zanno z tego skorzystał, pewnie osiągnąłbyś tyle, co ja.

Z listu bije zarozumiałość i pycha. W dalszej części Chopin pisze, że po koncercie znalazł Zanna martwego. Muzyk zginął w niewyjaśnionych okolicznościach:

Wtedy zrozumiałem, że odebrałem mu jego własność, a co gorsze, może i sam jego talent. Opieć Włofpang pomógł mi pochować go na wroczku. Razem z ciętym zapachem także skrzypce i nuty. To należało do niego.

W ostatnim liście znów pisze, że śni mu się wielki wąż, który chwyta go za gardło. Pod koniec życia złowrogi gad śnił mu się coraz częściej.

W maszynopisie czasopisma „Wyzwolenie”, które jeszcze nie poszło do druku, Badacze mogą przeczytać o wierzeniach słowiańskich i o tym, że niektóre grupy nazywają Żmija Yigiem. Jednak według Kajfasza Yig to zupełnie inne bóstwo, niezwiązane z pozytywną istotą z wierzeń Słowian. Yig to zła i obca istota, utożsamiana z Quetzalcoatlem z wierzeń Mezoameryki. Kult Yiga rozpowszechniony był w Amerykach, ale pewne ślady prowadzą również do grup słowiańskich pogan, ukrywających się pośród wyznawców Żmija. Zjawiska zwane przez Słowian „pędzącymi po niebie węzami”, czyli komety czy spadające gwiazdy, uosabiano z postaciami straszliwych łowców, którzy odpowiednio przyzwani, np. przez dźwięki muzyki zaklinaczy węży i zaklęcia muzyczne kultów Yiga, pojawiali się w ludzkim świecie jako słudzy Yiga, ojca wszystkich węży.

Badacze mogą natknąć się też na zapiski o indyjskiej kaście Saperi – zaklinaczach, którzy muzyką mogli kontrolować węże.

Interakcja Badaczy ze starymi skrzypcami Zanna (leżą obok zwilgotniałego, spleśniałego futerału) albo udany test Spostrzegawczości lub Okultyzmu pozwoli dostrzec drganie powietrza. Otoczenie staje się momentami niewyraźne. Badacze

mają wrażenie, że pod pięknie odmalowanymi i odnowionymi ścianami coś się kryje.

Udany test Mocy lub Okultyzmu pozwoli stwierdzić, że na pomieszczenie nałożone jest zaklęcie iluzji. Wiehr nie wie, jak je zdjąć, może jedynie powtórzyć, że słyszał tu często dźwięki muzyki.

Stare skrzypce Zanna to potężny artefakt, naznaczony magią, ale nienadający się już do gry. Badacz, który będzie chciał zbadać ten przedmiot, powinien wykonać normalny test Poczytalności (utrata 0/1K2 PP). Od razu dostrzega nasilające się drganie powietrza, słyszy syk i grzechotanie, spomiędzy których przebija się kachofonia dźwięków. Badacz wpada w trans i dostrzega zarys okna widniejący na ścianie, otoczony odpadającymi kartkami. Na tym kończy się wizja.

Zarządź test Mocy. Jeśli się nie powiedzie, Badacze wpadną w trans – opisz im, że słyszą syczenie, które nasila się z każdym wykonanym krokiem. Tego samego doświadczają Izabela i Wiehr. Obraz wiruje przed oczami, a w całym pomieszczeniu słychać grzechotanie, jakby dziesiątek węży grzechotników. Możesz opisać podłużne kształty wijące się w kątach pomieszczeń, przypominających ogromne legowiska. Poproś Badaczy o wykonanie testu Poczytalności (utrata 1/1K4 PP). Następnie opisz Izabelę, która klęka na ziemi i szepcze: „To nie jest prawdziwe, to nie jest prawdziwe!”

Dźwięki ustają, pomieszczenie wraca do normalnego wyglądu; zaznacz jednak, że obraz nadal drży, zwłaszcza jeśli ktoś zbliży się do ścian.

Jeśli Badacze nie wiedzą, jak zdjąć zaklęcie, poproś ich o wykonanie testu Wiedzy – wówczas przypomną sobie, że Kajfasz był wyraźnie zafascynowany muzyką, a słowa z jego listu brzmiały: „muzyka jest kluczem”. Zwróć im uwagę na zapisy nutowe Marszu żałobnego c-moll Chopina na skrzypce.

Udany normalny test Sztuki/Rzemiosła (Gry na Instrumencie) pozwoli zagrać na skrzypcach (nowych, wziętych z domu Kajfasza albo leżących w kryjówce) utwór, a zaklęcie iluzji zniknie, odkrywając stare ściany z odpadającym tynkiem. Porażka w teście momentalnie zwróci uwagę Yiga, który zorientuje się, że nuty zostały odkryte. Poproś Badacza, który grał na skrzypcach, o wykonanie testu Poczytalności (utrata 0/1K4 PP). Badacz czuje, jakby coś ścisnęło mu szyję i ciężko mu się oddycha. Poproś o normalny test KON; niezdany oznacza utratę 1K3 PW.

Na murach przyklepione są zapisy nutowe i nieskładne zapiski Kajfasza, pochodzące z jego dziennika. Udany normalny test Sztuki/Rzemiosła (Fałszerstwa/Kaligrafii) pozwoli zauważyć, że wszystkie zapisy nutowe są identyczne i spisane ręką Kajfasza.

W zapiskach Kajfasza można odczytać, że utwory Zanna pomagały powstrzymać Yiga przed wejściem w ludzki wymiar. Kajfasz pisze też o kulcie Yiga, który żyje w podziemiach zamku Homole. Wielki kapłan kultystów jest wprawnym zaklinaczem węży, potężnym magiem, który żyje w mieście od dawna.

Kajfasz podejrzewa, że to on był rycerzem z legendy o Zamku Homole. Być może to dzięki muzyce kontroluje mieszkańców i pozwala Yigowi istnieć w tej lokalizacji.

Fragment ze starego manuskryptu (*Księga Ioda*) świadczy o tym, że kapłani Yiga żyją kilkaset lat. W starych pismach z ziemi kłodzkiej dostępna jest także wzmianka traktująca o tym, że rycerz, który przybył na zamek Homole, miał „gadzi wygląd”. Na tej podstawie Kajfasz wysnuł swoje wnioski i chciał odnaleźć owego rycerza, który, jak się okazało, od setek lat przebywał w mieście, pełniąc funkcję kapłana (fragment o legendzie zaczyna się słowami: „Dawno temu w Duśnikach...”). Napisany jest po czesku – udany test Języka Obcego (Czeski) pozwala odczytać całość – patrz **Dawno Temu w Duśnikach**).

W zapiskach Kajfasza widnieje także wzmianka o tym, że na sympozjum chciał on udowodnić, że potrafi zapanować nad wielkim bóstwem nie z tej ziemi i że ludzie są mądrzejsi od gadzich istot. Kajfasz przechytrzył Yiga, dostarczając mu niemal idealną kopię oryginalnego zapisu nutowego Zanna. Z tych słów bije pycha i szaleństwo. Wyczuwalne stają się oznaki rosnącego obłędu. Kajfasz pisze dalej, że musi działać szybko, zanim Yig zorientuje się, że został oszukany. Na koniec pojawia się wzmianka o sympozjum: „13 sierpnia wszyscy będą zajęci koncertem, a my odwiedzimy podziemia”.

Udany łączony test Historii i Spostrzegawczości pozwoli zauważyć, że kilka stron z papieru czerpanego posiada najstarszy znak wodny Kretschmerów z XVII wieku. Kartki również są wiekowe, wydzielają ostrą woń ziemi i pleśni. To oryginalne nuty Zanna. Możesz też posłużyć się wiedzą Wiehra, który potwierdzi prawdę na ich temat.

Jeśli któryś Badacz weźmie arkusz do ręki, poprosz o wykonanie testu Mocy. Jeżeli nie zda, poprosz o test Poczytalności (0/1K2). W przypadku porażki przedstaw wizję Yiga gwałtownie podnoszącego gadzi łeb. Stwór zdaje się wyczuwać, że ktoś odnalazł to, co należy do niego. W wizji możesz przedstawić też scenę, w której widoczny jest pojmany Kajfasz. Mężczyzna znajduje się w klatce, w starych tunelach pod ziemią. Dookoła słychać syk i łopot skrzydeł.

Jeśli Badacze nie wezmą ze sobą nut i instrumentu muzycznego, zrobi to Izabela. Jest zdeterminowana, aby uwolnić ojca i zniszczyć zło, które wyrządziło krzywdę jemu i całemu miastu.

Jeśli Badacze nie będą chcieli rozprawiać się z Josefem i wybiorą się od razu do Homoli, pozwól im na to. Pamiętaj jednak, że kultuści Yiga będą grasować w mieście,

nie oszczędzając nikogo, a sam koncert ma pomóc Josefowi kontrolować lokalną ludność. Yig potrafi porozumiewać się przy pomocy telepatii. Zagrożone bóstwo wezwie Josefa i latającego strasznego łowcę jako wsparcie. Badacze, którzy będą uciekać z ruin zamku Homole, zostaną przez nich zaatakowani.

KONCERT JOSEFA (POPOŁUDNIE 13 SIERPNIA)

Jeśli Yig zorientował się, że nuty zostały odkryte, priorytetem jego oraz kultystów będzie przechwycenie i zniszczenie nut podczas rytuału (włączając w to zabicie Badaczy). Muzyka podczas koncertu ma otwierać bramy między wymiarami, ale służy również inicjacji nowych członków, objawieniu im mocy Yiga i pokazaniu, że rzeczywiście istota boska czuwa nad miastem. Ludzie zostają zahipnotyzowani i coraz więcej mieszkańców wychodzi na ulicę, zmierzając w stronę koncertu.

Jeśli Badacze przyjdą w trakcie koncertu, który rozpoczyna się późnym popołudniem, zobaczą, że publiczność jest całkowicie pod wpływem muzyki. Dźwięki rozchodzą się wokół i Badacze muszą wykonać test Mocy, aby się im oprzeć (ci, którzy padli ofiarą kłutwy Yiga, muszą zdać test na poziomie trudnym). Na niebie widać skłębione czarne chmury, formujące się w wielkiego węża. Jeśli Badacze przerwą koncert, wiedząc, kim jest Josef i co się dzieje w miasteczku, ów wpadnie w szal. Za wszelką cenę będzie chciał pokonać Badaczy (patrz **Statystyki**). Kapłan ma przy sobie pistolet. Straszliwy łowca wyłania się spomiędzy chmur i zaczyna krążyć nad miastem, pilnując swojego zaklinacza. Muzycy Josefa nie posiadają broni. Będą próbowali uspić ludzi muzyką i zahipnotyzować ich, aby nie próbowali pomagać Badaczom. Mają 30% szans na to, aby zwrócić mieszkańców przeciw Badaczom (liczba zahipnotyzowanych widzów wynosi 1K8+5, reszta jest po prostu uspiona dźwiękami muzyki). Jeśli Izabela jest z Badaczami, będzie próbowała strzelać do Josefa oraz do łowcy. Spraw, aby Badacze czuli, że większość ludzi w mieście jest przeciwko nim. Jeśli łowca zauważy, że Josef jest w niebezpieczeństwie, natychmiast zaatakuje intruzów (Badaczy).

Jeśli Badacze przyjdą jeszcze przed rozpoczęciem koncertu, Josef nie będzie przygotowany. Jeśli zostanie zaatakowany, natychmiast rozkaże swoim muzykom grać (w takim przypadku nie zdążą przyzwać łowcy). Mają 20% szans na zahipnotyzowanie lokalnych mieszkańców obecnych w teatrze i zmanipulowanie ich tak, aby zaatakowali Badaczy (rzuć 1K8 – wynik wskaże liczbę osób w teatrze lub w jego pobliżu, które ulegną wpływowi zaklęcia i ruszą na bohaterów).

Jeśli włamywacze nie zostali zabici i poinformowali Josefa o tym, co wiedzą Badacze, Josef zacznie koncert dużo wcześniej (oczywiście w zakresie logicznego prawdopodobieństwa np. w nocy Josefa nie będzie w teatrze, może tam być od rana).

Jeśli Badacze w jakiś sposób spowodowali, że koncert nie odbył się – muzycy nie zaczęli grać na scenie – patrz * w sekcji **Rytuał**.

Zabity Josef przestaje kontrolować łowcę. Ten zaczyna



wówczas chaotycznie latać po niebie, a w pewnym momencie pochwyci jedną przypadkową ofiarę i odleci.

W chwili, gdy Josef zginie, poproś Badaczy o wykonanie testu Mocy – jeśli nie wyjdzie, przedstaw im wizję, w której jasno ujrzą Yiga wpadającego we wściekłość z powodu śmierci kapłana (Badacze tracą 0/1K4 PP).

RYTUAŁ (WIECZÓR 13 SIERPNIA)

Rytuał odbywa się w podziemiach zamku Homole. Wejście zostało opisane w zapiskach Kajfasza. Kłódka jest zdjęta – najwyraźniej w środku już ktoś jest.

Opisz to miejsce jako mokre, stęchłe, cuchnące i pełne węży. Poproś o wykonanie testu ZR (jest ślisko). Jeśli Badaczowi nie wyjdzie test, przewróci się prosto w szlam i stare węzowe wylinki (test Poczytalności, utrata 0/1K2 PP).

Im bliżej legowiska Yiga, tym bardziej Badaczom kręci się w głowach. Ci Badacze, którzy doświadczyli wcześniej klątwy Yiga, zaczynają powątpiewać w słuszność pozbycia się kultu. Wmawiają sobie, że Kajfasz powinien zostać ukarany za oszustwo wobec Yiga. Jest to pole do ewentualnego konfliktu między graczami.

W migotliwym blasku pochodni Badacze dostrzegą kłatkę z leżącym w środku Kajfaszem. Jest bardzo osłabiony i gorączkuje. Na ciele ma ślady ukąszeń.

Gdzieś tam widać stare, nadgniłe skóry ludzi, które przywdziewali kultysty. Udany test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec skórę znajomego naukowca – Karla Franza.

Światło pochodni rozświetla sylwetki sześciu kultystów

otoczonych oślizgłymi jajami, z których wykluwają się małe węże. Skórzaste skorupy pękają. Wijące się, lepkie stworzenia pełzają po grząskim podłożu. Cuchnie tu rozkładem, pleśnią, potem i stęchlizną. W pewnym momencie płomienie pochodni układają się w dziwaczne, wirujące spirale. Słychać nasilający się z każdą sekundą odgłos grzechotania. W oddali widać gadzi łeb, który – wydawałoby się – wychynął, przebijając ogromną, ledwo widoczną błonę, stanowiącą przejście do innego świata. Wielkie żółte ślepie łypią wprost na Badaczy, a łuskowate cielsko pojawia się w komnacie.

Yig rozkaże natychmiast odebrać i zniszczyć nuty oraz zabić Kajfasza.

* Jeśli Badacze powstrzymali Josefa i muzyków od zagrania dźwięków na scenie w sekcji **Koncert Josefa**, to Yig nie przedostał się na ziemię całkowicie. Jego ciało na razie ugrzęzło w membranie między światami. W takim wypadku powiedz to Badaczom (np. słowami kultystów, którzy w panice będą próbować pomóc swojemu Panu). Yig nie może wtedy walczyć fizycznie, chociaż nadal jest w stanie korzystać z zaklęć. Możesz też uznać, że atakujący go Badacze uzyskują automatyczne trafienie.

Nuty i skrzypce to potężna broń, w którą wyposażeni są Badacze. Udany test Sztuki/Rzemiosła (Gry na Instrumencie) spowoduje uśpienie wyznawców Yiga (trudny test Mocy, aby mu się oprzeć) i osłabienie Yiga. Jeśli PW Yiga spadną do 10, bóstwo wycofa się do innego wymiaru – zrzuci skórę i zniknie. Badacze mogą także poprosić Kajfasza, by wykonał utwór, jeśli wcześniej udzielił mu pomocy.

Ekstremalny sukces gry na instrumencie – wyznawcy zasy-



piają na 3K6 rund. Gdy trwa muzyka, Yig otrzymuje kość karną do każdego przeprowadzanego ataku, a jego punkty Pancerza spadają do 0. Badacze uzyskują dodatkowy modyfikator +1K10 do obrażeń.

Trudny sukces – wyznawcy Yiga zasypiają na 2K6 rund. Gdy trwa muzyka, Yig otrzymuje kość karną do każdego przeprowadzanego ataku, a jego punkty Pancerza spadają do 0.

Normalny sukces – wyznawcy Yiga zasypiają na 1K6 rund. Gdy trwa muzyka, Yig otrzymuje kość karną do każdego przeprowadzanego ataku.

Przeprowadź konfrontację. W zależności od tego, jak zachowają się gracze, reaguj na ich pomysły i działania. Pamiętaj jednak o możliwym postępującym szaleństwie Badaczy i motywacjach BN.

Izabela będzie za wszelką cenę broniła ojca i będzie chciała go ratować, nawet kosztem życia Badaczy. Jeśli jedyną opcją pomocy ojcu będzie walka, Izabela będzie chciała zabić Yiga. Oczywiście weź pod uwagę jej bliską relację z Badaczem, jeśli taka istnieje. Być może Izabela będzie chciała uratować ojca oraz bliskiego jej Badacza? Fabularną motywację Izabeli rozpatrz tak, aby pozostała logiczna i spójna z dotychczasowym rozwojem jej relacji z Badaczami.

Yig chce zabić Badaczy, zniszczyć nuty i przeprowadzić rytuał na Kajfaszu. Jeśli Badacze będą zwlekać z konfrontacją, Yig będzie torturował Kajfasza w najokrutniejszy sposób, aby wyjawiał mu, gdzie są lub kto posiada nuty. Biorąc pod uwagę stan Kajfasza, mężczyzna nie będzie w stanie długo stawiać oporu.

Wyznawcy Yiga (w tym Ludwig) będą chcieli pokonać Badaczy, doprowadzić do rytuału poświęcenia Kajfasza oraz zniszczenia nut. Jest ich łącznie sześciu.

Kajfasz będzie chciał za wszelką cenę zapanować nad Yigiem. Nie będzie chciał go odesłać, chyba że Yig skrzywdzi jego córkę. Jeśli Kajfasz gra na skrzypcach, przerwie grę, gdy zobaczy, że Badacze atakują Yiga. Wtedy zwróci się przeciw bohaterom. Kajfasz jest szalony i nie do końca wie, co robi, ale można go normalnie zabić. Być może będzie chciał wpłynąć na Izabelę, aby mu pomogła? Możesz wykonać test Mocy dla Izabeli (nieudany oznacza, że ojciec na nią wpłynął) lub zdecydować, co w tej sytuacji będzie ciekawszym rozwiązaniem.

* Jeśli Badacze wyruszyli do ruin Homole, omijając starcie z Josefem w teatrze, to w momencie, gdy uciekają z podziemi, na niebie pojawi się łowca, a Josef i kultysty będą grasować w Reinerz. Jeśli Badacze na którymś etapie akcji zechcą wykorzystać dwupłatowiec Izabeli do walki z łowcą i kultystami, okaże się, że został on w międzyczasie przetransportowany do prywatnego hangaru na obrzeżu Dusznik.

KŁĄTWA YIGA

Jeśli Badacze zrobią krzywdę węzom, będą doznawać snów i wizji, które zsyła Yig. Możesz je wykorzystać, gdy Badacze śpią lub w każdej sytuacji, kiedy Badacze śnią na jawie po nieudanych teście Poczytalności. Przedstaw w nich oblicze Yiga i to, jak przywołuje on Badaczy do siebie. Wizje wiążą się z testami Poczytalności (utrata 0/1K4 PP za ujrzanie Yiga). Jeśli Badacz straci co najmniej 6 PP podczas wizji lub snów, to za każdym razem, gdy ujrzy bóstwo, będzie tracił nad sobą kontrolę

(patrz **Atak szaleństwa** w *Księdze Strażnika*). W przypadku bezpośredniej konfrontacji z Yigiem (**Rytuał**) poproś Badacza o trudny test Mocy – jeśli się nie uda, Badacz ulegnie wpływowi pradawnego boga (pozwól graczowi wykazać się pomysłowością, aby ciekawie i emocjonująco rozegrać relację z Yigiem – może w ostatniej chwili się opamięta, a może udzieli mu wsparcia?).

Propozycje snów i wizji:

1. Powiedz Badaczowi, że w momencie doświadczania wizji czuje, jakby wielki wąż zaciskał mu się na szyi – jeśli Badacz nie zda testu Mocy, traci 1K3 PW.
2. Badacz ma wrażenie, że rozmowy i głosy, które słyszy, przeradzają się w wyraźne syczenie.
3. Badacz dostrzega, że niektóre elementy otoczenia, np. rośliny czy gałęzie drzew, splatają się w dziwne spirale, a dookoła słychać syczenie.
4. Badacz ma wrażenie, że jego skóra pokrywa się lśniącymi łuskami, które śwędzą. Badacz zaczyna się drapać. Jeśli nie zda testu Mocy, traci 1K3 PW, rozdrapując ciało do krwi.
5. Badacz ma wrażenie, że skóra jego towarzyszy i/lub innych ludzi dookoła mieni się w słońcu i przypomina łuski.

ZAKOŃCZENIE

Finał konfrontacji z Yigiem oraz to, jak rozwinie się sytuacja w mieście, zależy od decyzji graczy i reakcji otoczenia. Jeśli Badacze uciekną, pokonując uprzednio Yiga, ale nie zabijając Josefa, Reinerz może zostać przez niego przejęte – ludzie zostaną wymordowani lub nawróceni na kult Yiga... lub Josefa, który mianuje się tutejszym bóstwem.

Jeśli Badacze nie pokonali Yiga, być może to on przyjmie tożsamość Kajfasza (lub każe zrobić to Josefowi) i stanie na czele Polskiego Towarzystwa Boskiej Mądrości.

Być może Badacze spanikują i opuszczą miasteczko przed wizytą w homolskich włościach. Wówczas Yig osiągnie swój cel, a Reinerz będzie w całości kontrolowane przez kultystów.

Jeśli Badaczom uda się pokonać Yiga i zażegnać dalsze niebezpieczeństwo, z pewnością staną się bohaterami, nie mniejszymi niż kiedyś Chopin. Tajemnica, która wyszła na jaw, śmierć Josefa i większości kultystów oraz zniknięcie Yiga sprawi, że mieszkańcy miasta także wezmą sprawy w swoje ręce i z czasem wytepią pozostałości kultu.

DODATKI

STATYSTYKI

Jędrzej Kajfasz, okultysta

S 50	KON 60	BC 60
ZR 50	INT 85	WYG 70
MOC 75	WYK 90	P 40
PW 12		

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0



Ruch: 7

Punkty Magii: 15

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10)
obrażenia 1K3

Broń Palna (Krótka) 30% (15/6)

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Gadanina 50%, Historia 60%, Język Obcy (Niemiecki) 70%, Język Obcy (Czeski) 50%, Mity Cthulhu 20%, Nauka (Mitologia) 60%, Okultyzm 70%, Psychologia 50%,

Spostrzegawczość 60%, Sztuka/Rzemiosło (Muzyka) 70%, Urok Osobisty 50%, Zastraszanie 40%

Zaklęcia: Ochronny Krąg, Nawiązanie Kontakt z Bóstwem - Yigiem

Izabela Kajfasz

S 35

KON 55

BC 60

ZR 50

INT 65

WYG 80

MOC 55

WYK 65

P 85

PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 11

Walka Wręcz (Bijatyka) 35% (17/7)
obrażenia 1K3

Broń Palna (Krótka) 40% (20/8),
jednostrzałowy pistolet .25 Derringer,
obrażenia 1K6 (3 m)

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Język Obcy (Niemiecki) 70%, Język Ojczysty (Polski) 65%, Perswazja 60%, Pilotowanie (Samoloty Śmigłowe) 60%, Spostrzegawczość 50%, Urok Osobisty 55%

Josef, kapłan Yiga, dyrygent



S 60

KON 50

BC 50

ZR 50

INT 65

WYG 65

MOC 65

WYK 60

P 35

PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 13

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10)
obrażenia 1K3

Broń Palna (Beretta M1922) 40%
(20/8) obrażenia 1K8 (15 m)

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Gadanina 60%, Mity Cthulhu 20%, Okultyzm 60%, Perswazja 40%, Psychologia 50%, Spostrzegawczość 50%, Sztuka/Rzemiosło (Muzyka) 80%, Zastraszanie 50%

Zaklęcia: Dominacja, Nawiązanie Kontakt z Bóstwem - Yig, Ochrona Ciała, Pożarcie Podobieństwa, Przywołanie/Spętanie Straszliwego Łowcy, Sugestia Mentalna.

Przeciętny Kultysta Yiga (w tym Ludwig)

S 40

KON 40

BC 50

ZR 40

INT 45

WYG 40

MOC 55

WYK 45

P 35

PW 9

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 11

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3

Broń Palna (Broń Krótka) 40% (20/8), Beretta M1922, obrażenia 1K8 (15 m)

Unik 20% (10/4)

Umiejętności: Gadanina 40%, Mity Cthulhu 10%, Okultyzm 40%, Perswazja 40%, Psychologia 40%, Spostrzegawczość 40%, Zastraszanie 40%

Zaklęcia: Pożarcie Podobieństwa, Nawiązanie Kontakt z Bóstwem - Yig.

W sytuacjach konfrontacji istnieje 20% prawdopodobieństwa, że dany kultysta będzie przy sobie miał broń palną.

Jan Wiehr, właściciel młyna papierniczego

S 40

KON 40

BC 50

ZR 30

INT 55

WYG 40

MOC 55

WYK 65

P 60

PW 9

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 4

Punkty Magii: 11

Walka Wręcz (Bijatyka) 20% (10/4), obrażenia 1K3

Unik 15% (7/3)

Umiejętności: Gadanina 40%, Historia 60%, Język Obcy (Niemiecki) 50%, Język Ojczysty (Polski), 65%, Nauka (Mitologia) 50%, Spostrzegawczość 60%

Philip Lahm, właściciel pensjonatu Villa Hygiea

S 50

KON 45

BC 50

ZR 40

INT 55

WYG 40

MOC 55

WYK 65

P 60

PW 9

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 5

Punkty Magii: 11

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3 +MO

Unik 20% (10/4)

Umiejętności: Gadanina 40%, Historia 30%, Język Ojczysty (Niemiecki) 65%, Spostrzegawczość 60%

Brat Edward, zakonnik

S 55

KON 50

BC 60

ZR 45

INT 55

WYG 35

MOC 55

WYK 65

P 60

PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 4

Punkty Magii: 11

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Gadanina 40%, Historia 50%, Język Ojczysty (Niemiecki) 65%, Korzystanie z Bibliotek 60%, Sposztregawczość 60%, Urok Osobisty 40%

Straszliwy łowca

Straszliwi łowcy przypominają oślizgłe, czarne węże lub robaki posiadające nietoperzowe lub parasolowate skrzydła. Ich kształt ciągle się zmienia. Wiją się i skręcają na przemian, przez co trudno na nie patrzeć. Zamiast pary skrzydeł mogą mieć jedno, ale olbrzymie. Porozumiewają się donośnym, skrzekliwym głosem. Straszliwy łowca mierzy zazwyczaj około 12 metrów długości.

Łowcy są wrażliwi na światło. Wyjątkowo mocny strumień światła jest w stanie zetrzeć te istoty w pył. Łowcy poruszają się z ogromną prędkością i służą jako posłańcy niektórych bogów, najczęściej Nyarlathotepa. Mogą zostać przyzwani i wysłani w poszukiwaniu krwi i ofiar.

Zdolności specjalne

Zaklęcia: Straszliwy łowca posiada 25% szans na posługiwanie się 2K10 czarami.

Straszliwy Łowca, wielki latający żmij

Cecha	Średnia wartość	Rzuty
S	145	(5K6+12) x5
KON	50	3K6 x5
BC	205	(5K6+24) x5
ZR	65	(3K6+3) x5
INT	75	(1K6+12) x5
MOC	105	6K6 x5

PW: 25

Średni Modyfikator Obrażeń: +3K6

Średnia Krzepa: 4

Średnia wartość PM: 21

Ruch: 7/11 (w locie)

ATAKI

Ataki w rundzie: 2

Walka: Straszliwy łowca może zaatakować ugryzieniem, miażdżąc swoim cielskiem lub uderzając ogonem.

Pochwycenie (manewr): Ogon oplata się wokół ofiary i zaciska się, unieruchamiając ją. Łowca może wtedy z nią odlecieć lub nadal atakować. Ofiara uwolni się, jeżeli wygra w przeciwstawnym teście Siły. Jeśli łowca schwytał ogonem jakąś ofiarę, może atakować jedynie paszczą, gryząc zwisającego nieszczęśnika. W takim wypadku stwór otrzymuje kość premii do wykonywanego ataku, jako że ramiona ofiary są najczęściej skrópowane.

Walka 65% (32/13), obrażenia 1K6 + 3K6 (MO)

Pochwycenie (manewr) cel jest unieruchomiony; aby się wyswobodzić, musi wygrać w przeciwstawnym teście Siły.

Unik 35% (17/7)

Pancerz: 9 punktów skóry.

Utrata Poczytalności: 0/1K10 PP za ujrzenie straszliwego łowcy.

Samolot Fokker D. VII

Samolot Fokker D.VII, jednomiejscowy samolot myśliwski, dwupłat o konstrukcji mieszanej, przeważnie drewnianej.

Uzbrojenie: 2 karabiny maszynowe LMG 08/15 kal. 7,92 mm (stałe, w górnej części kadłuba), obrażenia 2K6+4 (x2); zasięg 110 m; ogień ciągły; taśma 100 pocisków (x2); zawodność 96.

* Pamiętaj, Strażniku, że samolot jest poważnym ułatwieniem rozgrywki i może służyć do urozmaicenia przygody. Badacze nie muszą z niego korzystać. Jeśli jednak chcą użyć go do starcia ze straszliwym łowcą lub za jego pomocą niszczyć miasteczko (za pomocą karabinów maszynowych czy zrzucających z góry materiałów wybuchowych), pozwól im na to. Pamiętaj jednak, aby poprosić o wykonanie odpowiednich testów Pilotowania (Samolot Śmigłowy).

Muzyka Ericha Zanna

Koszt: 10 punktów Magii

Czas rzucania: 1 minuta plus dodatkowe rundy

Na potrzeby niniejszej przygody przyjmujemy założenie, że jest to wariant Odesłania Bóstwa – Yiga. Już rozpoczęcie grania kompozycji Zanna na skrzypcach osłabia Yiga i usypia jego wyznawców – patrz sekcja **Rytuał (wieczór 13 sierpnia)**. Po pełnej minucie gry i w każdej późniejszej rundzie należy wykonać test – istnieje 5% szansy na odesłanie bóstwa, a każda kolejna runda nieprzerwanej gry zwiększa szansę o kolejne 5%.

Podziękowania

Konsultacja: Maciek Borys, Marek Golonka, Konrad Gajowiec, Michał Lewandowski

Testy: Cezary Lasocki, Jakub Wojtko, Anna Wojda, Konrad Gajowiec, Michał Lewandowski, Zuzanna Kadlick, Marcin Niewiadomski, Joanna Szuberska, Dominika Filipowicz, Robert Raszkiewicz, Zuzanna Badzyńska.

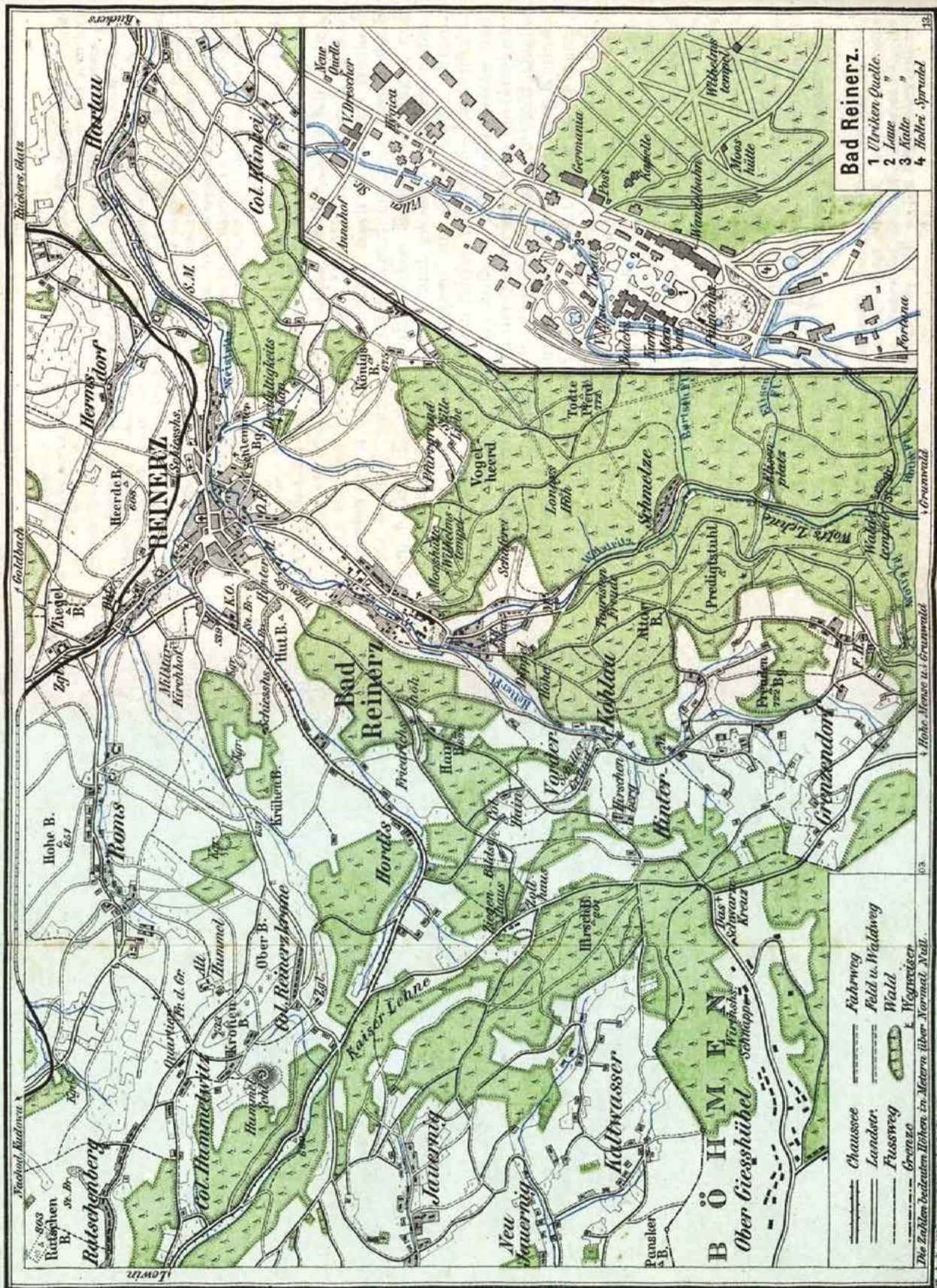
Pomoc #3 – Fragmenty listów

Zauważyłem, że pilnował czegoś, co nie jest ludzkie. Jakby bronił temu „czemuś” dostępu do ubszego świata. Jego muzyka była dobra. Wiedział, że źle postąpiłem, ale nie mogłem oprzeć się temu dźwiękowi. Ten piękny wóz pomógł mi osiągnąć inny poziom świadomości. Gdyby to Zann z tego skorzystał, pewnie osiągnąłby tyle, co ja.

Wtedy zrozumiałem, że odebrałem mu jego utasność, a co gorsza, może i sam jego talent. Ojciec Wofgang pomógł mi pochować go na wzdłuż. Razem z ciałem zalegaliśmy także skrzypce i luty. To należało do niego.

Pomoc #1 – Mapa Dusznik – pusta

BAD REINERZ UND UMGEBUNG.



Lith. Anst. v. Leop. Kraatz, Berlin

Maßstab 1:40,000.

Die Zahlen bedeuten Höhen in Metern über Normal. Null.

Verlag v. Albert Goldschmidt, Berlin.

BÖHMEN
Ober Gieszhübel

Bad Reinerz

Legende:

- Chaussee
- Landstr.
- Fussweg
- Grenze
- Fuhrweg
- Feld u. Waldweg
- Wald
- Wegzeichen

Die Zahlen bedeuten Höhen in Metern über Normal. Null.

Lith. Anst. v. Leop. Kraatz, Berlin.

Maßstab 1:40 000.

Verlag v. Albert Goldschmidt, Berlin.

Dawno temu w Duśnikach (tak nazywało się miasto za czasów przynależności do państwa czeskiego, do 1742 roku), na zamku Homole doszło do tragedii. Pan zamku zginął ugodzony sztyltem, z reki młodej żony zadurzonej w przystojnym rycerzu, który przybył nieoczekiwanie na dwór. Wkrótce potem kochankowie wzięli ślub, ale dreczona wyrzutami sumienia kobieta popadała w coraz głębsze szaleństwo. Tajemniczy rycerz, nie mogąc już znieść jej rozpacz, sam postradał zmysły i zabił ją w noc spadających gwiazd. Pochował ją w podziemiach zamku Homole, po czym zniknął, a zamek stał się siedzibą rozbójników. Nikt nie pamięta, że ów rycerz w lśniącej zbroi wyglądem przypominał gada, a jego skóra mieniła się lśniącymi łuskami. Rycerz złożył żonę w ofierze Yigowi. Niedługo potem miejscowi zaczęli spotykać w lasach Biała Dame, do złudzenia przypominającą zropaną panią zamku. Jej ciało również pokrywały łuski. Błagała o zdjęcie klątwy. Z czasem w lesie zaczęto widywać ogromną żmiję, która pojawiała się w czasie deszczu Perseid, w sierpniu. Mówiono, że pilnuje tajemniczego klucza do podziemi zamku Homole, skrywających niezliczone kosztowności i złoto.

Byli tacy, którzy widząc groźną żmiję z pekiem kluczy w pysku, uciekali i już nie wracali. Ale znalazł się jeden minstrel, Eryk, zdolny zabić żmiję. Ze zdobytymi kluczami pognął do podziemi. Jednak Yig to mściwe bóstwo? Kto skrzywdzi weża, ten jego klątwy doświadczy. Wiedziony chciwością Eryk wszedł w ciemny korytarz pełen kłębiących się na ziemi gadów. Tam objawił mu się sam Yig, nakazując, aby minstrel wpuścił go do ziemskiego wymiaru. Eryk, zachowując resztki rozumu, uciekł. Każdej kolejnej nocy Yig ukazywał mu się w snach. W ostatnich chwilach przytomności Eryk próbował odegnąć gada od siebie i ochronić miasto przed nadejściem zła, aby naprawić swój błąd. Studiował księgi, aż w końcu natknął się na zapis o kaście zaklinaczy węży zwanej Saperą, której członkowie znali zaklęcia odegnania weża. Od tamtej pory, przez kilka nocy w roku w czasie szczytu Perseid Eryk grał muzykę, niepozwalając Yigowi przedostać się do rzeczywistego świata. Kult Yiga osłabł, a mieszkańcy miasta odzyskali zdrowie i wiarę w to, że Żmij wciąż nad nimi czuwa. Nie zdawali sobie sprawy, że to zasługa Eryka.



BABIE LATO

AUTORZY: TOMASZ BARAŃSKI, ADAM WIECZOREK, ARTUR WSZEBOROWSKI

REDAKCJA: PAWEŁ MARSZAŁEK

WSTĘP

Babie Lato rozgrywa się od kwietnia do września 1944 roku w Dukli i jej bezpośrednich okolicach. Gracze wcielą się w Partyzantów działających w tym rejonie przed i w trakcie radzieckiej ofensywy. Ich działania mogą realnie wpłynąć na losy wojny.

REALIA WOJENNEJ OKUPACJI

II wojna światowa przez sześć lat trwania pochłonęła ponad 70 milionów istnień, w tym prawie 6 milionów Polaków, co stanowiło aż 17 proc. ludności. Okupacja w Polsce była jedną z najokrutniejszych w całej Europie.

Niemcy od samego początku mieli jasno sprecyzowane plany. Największym wrogiem byli Żydzi, ale narody słowiańskie, w tym przede wszystkim Polacy, miały stanowić niewolniczą, bezmyślną siłę roboczą, przeznaczoną do późniejszej eliminacji.

Prześladowania, konfiskaty mienia, czystki, oblawy i łapanki przeprowadzane na ludności cywilnej oraz pacyfikacje całych wsi były codziennością. Ludzie żyli w ciągłym strachu, niepewni, co przyniesie im jutro. Zakazywano poruszania się w miejscach publicznych, dostępu do kultury, sztuki czy szkolnictwa wyższego. Obywatele musieli być całkowicie i bezwzględnie podporządkowani aparatowi niemieckiego terroru. Nieposłusznych lub podejrzanych aresztowano, głównie za sprawą donosów. Niemcy organizowali siatki donosicieli, którzy dla zysku lub w wyniku szantażu wydawali w ich ręce rodziny, przyjaciół czy sąsiadów. Ofiary na miejscu rozstrzeliwano lub po brutalnych przesłuchaniach i torturach przewożono do obozów pracy bądź zagłady.

Nic dziwnego, że wobec takiej polityki okupanta polskie władze nie mogły pozostać obojętne.

RUCH OPORU

Polskie Państwo Podziemne było fenomenem na skalę światową. Żaden inny kraj nie posiadał tak złożonego i licznego aparatu

podziemnego, który odtwarzał struktury całego państwa. Polska w ramach swojej tajnej działalności posiadała m.in. wojsko, administrację, szkolnictwo (także wyższe), sądownictwo cywilne i wojskowe (w tym specjalne, do wydawania wyroków śmierci na Niemców i zdrajców), własną prasę i radio. Działalność wszystkich komórek była mocno zakonspirowana, a do ich istnienia i rozwoju często przyczyniali się cywile, nierzadko narażając życie własne i rodziny.



Wojnę psychologiczną i propagandową z okupantem prowadzono poprzez tzw. „mały sabotaż”. Były to m.in. akcje zrywania niemieckich plakatów, rozrzucanie ulotek, wypisywanie na murach polskich haseł i symboli, wybijanie szyb w witrynach, w których wisiały niemieckie zdjęcia i portrety, podrabianie gazet i plakatów propagandowych, rozpylanie gazu łzawiącego lub pobudzającego wymioty w niemieckich kinach, sklepach czy lokalach rozrywkowych, zrywanie flag niemieckich i zawieszanie polskich (szczególnie podczas polskich świąt państwowych). Takie działania miały pokazać zarówno rodakom, jak i Niemcom, że mimo ucisków i prześladowań ze strony okupanta istnieje zorganizowany opór.

INNE ORGANIZACJE POLSKIEGO PODZIEMIA

Armia Krajowa nie była jedyną organizacją zbrojnego podziemia. Drugą co do wielkości grupą były Bataliony Chłopskie, których liczebność szacuje się na ok. 170 tysięcy. „Żywią i bronią” – ta dewiza kosynierów z czasów insurekcji kościuszkowskiej stanowiła motto działań BCH. Ich członkowie nie posiadali wprawdzie takiego zaplecza logistyczno-zaopatrzeniowego jak AK, ale mieli niemały wkład w działalność przeciw okupantowi niemieckiemu. Ich działania skupiały się na ochronie polskiej wsi przed eksploatacją gospodarczą Niemców. Oddziały BCH atakowały urzędy pracy (Arbeitsamt), aktywnie przeciwdziałały ściąganiu kontyngentów z polskiej wsi, organizowały ogniwa samoobrony i ochrony mienia wsi, broniąc chłopów przed rabunkiem i zwykłym bandytyzmem.



Kolejną organizacją podziemną była Armia Ludowa, powstała na bazie Gwardii Ludowej, której liczebność wynosiła od 60 do 100 tys. żołnierzy. Jako zbrojna partyzantka komunistów była całkowicie podporządkowana ZSRR i realizowała priorytety sowieckiej władzy. Oznaczało to niejednokrotnie rekwizycyjne napady rabunkowe na polską ludność czy likwidację żołnierzy AK i innych organizacji podziemnych, niezgadzających się na radziecką dominację. Do najważniejszych działań AL można zaliczyć sabotaż niemieckiego systemu transportu (głównie kolei) i łączności, spektakularne napady na banki i instytucje finansowe (szczególnie w Warszawie) czy porwania dla okupu.



Pluton oddziału specjalnego Armii Ludowej

Ostatnią formacją wartą wspomnienia były Narodowe Siły Zbrojne, których liczbę szacuje się na ok. 70 tys. żołnierzy. Była to organizacja ruchu narodowego, która nie podporządkowała się Armii Krajowej. Jej celem było aktywne zwalczanie wpływu komunistów na ziemiach polskich. Naturalnym stał się konflikt tej formacji z Armią Ludową – szczególnie na Lubelszczyźnie i Kielecczyźnie. Bilans wzajemnych starć zbrojnych dwóch ugrupowań był niemal taki sam, jak tych z Niemcami. Sytuację zaogniło wkroczenie Armii Czerwonej na przedwojenne ziemie polskie. Dało to sygnał NSZ do zwiększenia aktywności partyzanckiej. Wiele kontrowersji budziły działania powstałej w sierpniu 1944 r. Brygady Świętokrzyskiej. Jej dowództwo podjęło decyzję o rozpoczęciu współpracy z Niemcami, dzięki której naziści wysłali na zaplecze wojsk sowieckich przeszkolone przez siebie grupy dywersyjne NSZ. Członkowie tej organizacji uniknęli powojennych represji ze strony nowych władz ludowych czy samego NKWD tylko dlatego, że udało im się w porę uciec z kraju.



Brygada Świętokrzyska NSZ

Wewnętrzne konflikty między organizacjami podziemnymi były czymś powszechnym i warto o nich wiedzieć, by Strażnik mógł wykorzystać je jako tło lub nawet bezpośrednio się do nich odwołać. Władze AK jawnie sprzeciwiały się ingerencji Rosji w powojenną wizję Polski i za wszelką cenę dążyły do uniezależnienia się od jej wpływu. Nadrzędny cel AL był zgoła odmienny, więc bardzo często dochodziło do konfliktów, nie tylko na tle ideologicznym.

Strażnik może to wykorzystać, próbując przemycić w struktury oddziałów AK agentów AL lub nawet NKWD, czy to w postaci BN-ów, czy jednego z graczy – w tym ostatnim przypadku zalecana jest jednak ostrożność. Wymaga to, zarówno od gracza jak i Strażnika, sporego doświadczenia. Może też negatywnie wpłynąć na budowanie relacji w grupie po ujawnieniu się zdrajcy. Z drugiej strony może wprowadzić do gry ciekawy element wyboru między tym, co powinno, a tym, co chce się zrobić. Czy zabić zdrajcę? Przecież uratował mi życie. Może sam zdrajca w trakcie przygody zacznie mieć wątpliwości co do słuszności swojego zadania? Ale rozkaz trzeba wykonać.

Działania polskiego podziemia nie ograniczały się do akcji zaczepnych. Kluczową rolę w sianiu zamętu wśród niemieckich struktur cywilnych oraz wojskowych odgrywały podziemne organizacje militarne. Do najważniejszych i najliczniejszych należał Związek Walki Zbrojnej, później przekształcony w Armię Krajową.

W szczytowym momencie siły AK liczyły ok. 380 tys. żołnierzy, z czego 10 tys. stanowiła kadra oficerska, uzupełniona absolwentami tajnych kursów oraz przerzucanymi do kraju cichociemnymi.

Partyzanci



Oddziały AK zajmowały się działaniami sabotażowymi, dywersyjnymi i partyzanckimi. Wykonywano m.in. wyroki śmierci na niemieckich oficerach, zdrajcach i kolaborantach, organizowano zasadki na patrole i posterunki, napadano na magazyny żywności oraz broni, wysadzano tory kolejowe, składy pociągów, mosty, wieże ciśnień i odbijano więźniów. Dochodziło do regularnych bitew z niemieckimi oddziałami. Akcji tego typu było bardzo dużo, a wszystkie służyły jednemu – dezorganizacji niemieckiego aparatu wojskowo-policyjnego na danym terenie. Niestety, w wielu przypadkach Niemcy przeprowadzali akcje odwetowe na ludności cywilnej w postaci publicznych egzekucji, łapanek czy niszczenia całych wsi. Stąd dowództwo AK musiało ostrożnie podchodzić do wszelkich działań zbrojnych wymierzonych przeciwko okupantowi.

TWORZENIE PARTYZANTA

W *Babim lecie* gracze wcielają się w rolę partyzantów jednego z oddziałów Armii Krajowej, działających na terenie Beskidu Niskiego. Można skorzystać z gotowych postaci, które znajdują się w materiałach do pobrania. Można skorzystać z tych „gotowców” jako inspiracji do stworzenia własnych bohaterów. Cały proces ich kreacji wraz z niezbędnymi dodatkami został opisany na następnych stronach.

Zanim przystąpimy do tworzenia postaci, warto zdać sobie sprawę z niezwyklej specyfiki okresu, w którym rozgrywana jest kampania. II wojna światowa odbiła piętno na psychice wielu żołnierzy i cywilów. Ogrom cierpienia, którego doświadczali ludzie w tamtych czasach, jest dla nas czymś niewyobrażalnym. Mimo wszystko w tak trudnych warunkach znalazło się miejsce na odwagę, oddanie ojczyźnie, przyjaźń i poświęcenie. Jednocześnie to byli zwykli ludzie, ze wszystkimi wadami

i przywarami. Wielu z nich miało tajemnice. Wstępowali do partyzantki z poczucia patriotycznego obowiązku, z miłości, z pragnienia zemsty, a może z chęci odkupienia win lub ukrycia się przed kimś lub przed czymś? Każdy miał jakiś powód.

Na potrzeby kampanii, zamiast określenia Badacz Tajemnic, będziemy używać terminu Partyzant – dużo lepiej oddaje to charakter roli, która przypadnie w udziale graczom.

Autorzy sugerują, aby podejść do tworzenia postaci Partyzantów ze szczególną starannością. Warto przygotować świadomość graczy w taki sposób, żeby przez te kilka godzin poczuli się jak uczestnicy wojny. Można spotkać się z każdym graczem indywidualnie, nakreślając rys historyczny i opowiadając o realiach życia w okupowanym kraju. Strażnik powinien pozwolić wyobraźni gracza wejść na odpowiednie tory. Można odtworzyć sceny, które wywarły szczególnie wpływ na jego postać. Śmierć całej rodziny, rozłąka z najbliższymi, ucieczka z obozu, a może udział w akcji dywersyjnej, podczas której stracił ukochaną osobę lub przyjaciela? Możliwości jest sporo, a część pomysłów podano w dalszej części rozdziału.

KROK PIERWSZY: WYGENERUJ CECHY

Skorzystaj ze standardowych zasad z *Księgi Strażnika*.

JAK WYKORZYSTYWAĆ POCZYTALNOŚĆ

Wojna i partyzantka to nie tylko gonienie hitlerowców po lesie. Wojna odczłowiecza. Wyciąga z ludzi to, co najgorsze. Wciąga w swoje tryby, mieli w krwawych żarnach i wypluwa zniszczonych.

Oto propozycja, jak używać Poczytalności, by zobrażać niszczycielski wpływ wojny na człowieczeństwo.

Wysoką Poczytalność mają ci, którzy mimo wojny pozostają ludzcy. Którzy nie poddają się barbarzyństwu, stoją po stronie cywilizacji i nie będą robić świństw. Niską Poczytalność mają ci, którym wojna zabrała, co mogła. Oni zatłuką Niemca trzonkiem szpadla, dlatego że jest Niemcem. Wydadzą sąsiada, żeby się wyratować. Niezależnie od kosztów wykonają każdy rozkaz.

Kiedy Partyzanci staną przed sytuacją moralnie dwuznaczną, dokonają jakiegoś wyboru. Kiedy zabijają człowieka, „bo tak trzeba”, kiedy spalą komuś chatę w zemście za zdradę, kiedy będą musieli wykonać wyrok na „swoim”, Strażnik powinien zarządzić test Poczytalności 0/1K4, 1/1K4, 1/1K6 lub nawet 1K4/1K10, zależnie od okoliczności.

Natomiast zachowania „dobre”, „moralne” zasługują na nagrodę. Kiedy tylko rozbroją Niemców, zamiast ich zabijać, kiedy narażają się na niebezpieczeństwo, by ratować zaprzyjaźnionych cywilów, podaruj im 1K2 lub 1K4 PP.

KROK DRUGI: OKREŚL ZAWÓD

W związku ze specyfiką kampanii wybierz jeden z poniższych zawodów.

Operator RKM

RKM-y były niezwykle skuteczną bronią przeciw piechocie. Duża szybkostrzelność pozwalała razić kilka celów jednocześnie. Większość modeli wymagała obsługi dwóch ludzi: celowniczego i amunicyjnego. Ze względu na siłę ognia i spory odrzut operatorami RKM-ów zostawali ludzie o dużej sile (nie wspominając o tym, że żołnierz zmuszony był nosić go ze sobą, a waga przeciętnego RKM-u wynosiła ok. 8 kg). RKM był podstawową bronią maszynową wszystkich pododdziałów piechoty. Strażnik powinien wiedzieć, że średnio co dziesiąty partyzant miał broń. Jeśli oddział graczy posiada RKM, to na pewno wiąże się z tym ciekawa historia jego zdobycia.

W przypadku tej profesji minimalna wartość Cechy S wynosi 80.

Umiejętności zawodowe: Broń Palna (Karabin Maszynowy), Broń Palna (Karabin), Mechanika, Obsługa Ciężkiego Sprzętu, Rzucanie, Spostrzegawczość oraz dwie dowolne umiejętności związane z aktywnością przed wstąpieniem do partyzantki.

Majętność: 20%

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYKx2 oraz do wyboru BCx2 lub Sx2

Radiooperator/Radiotelegrafista

W każdym oddziale znajdował się człowiek odpowiedzialny za łączność. Była to niezwykle ważna funkcja podczas wojny. Umiejętne posługiwanie się radiostacjami stacjonarnymi i przenośnymi (noszonymi na plecach) pozwalało partyzantom poznać informacje o ruchach wroga, treści rozkazów czy nawet zaszyfrowane komunikaty. Zasięg przeciętnego urządzenia nadawczo-odbiorczego to w przybliżeniu 3 km, ale na jego skuteczność miała wpływ pogoda, ukształtowanie terenu (np. na wzniesieniach sygnał był łatwiejszy do przechwycenia) oraz celowe zagłuszanie.

Umiejętności zawodowe: Broń Palna (Broń Krótka), Elektryka, Język Obcy, Mechanika, Nasłuchiwanie, Nauka (Kryptografia), Nawiązywanie Łączności* oraz jedna dowolna umiejętność związana z aktywnością przed wstąpieniem do partyzantki.

Majętność: 20%

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: INTx4 lub WYKx4

* **Nawiązywanie Łączności** – umiejętność obsługi radiotelegrafów i radiostacji, odnajdywania fal radiowych, nasłuchiwanie, znajomość alfabetu Morse'a.

Przykłady forsowania: Gracz może forsować nieudany rzut na tę umiejętność. Konsekwencje nieudanego forsowania zależą będą od okoliczności. Może to być niewłaściwe albo całkowicie przekłamane odczytanie wiadomości, namierzenie przez radiopelengator czy wysłanie informacji nie tam, gdzie trzeba. W wypadku nieudanego testu forsowanego wykonanego przez niepozytalnego Partyzanta, może on odbierać nieistniejące komunikaty, wysyłać informacje o konieczności ataku na wyimaginowanego przeciwnika itp.



Sanitariuszka/Sanitariusz

Bez wątpienia zawód z powołania. Zdecydowaną większość w tej profesji stanowiły kobiety, ale mężczyźni z nie mniejszym poświęceniem pomagali w ratowaniu życia. Sanitariuszy (obu płci) musiała cechować duża odporność psychiczna na ból i cierpienia fizyczne innych. Wobec okrucieństw wojny było to spore wyzwanie, niejednokrotnie przypłacane sennymi koszmarami zarówno w trakcie wojny, jak i po niej. Nie były to osoby z przypadku. Musiały posiadać przynajmniej ogólną wiedzę z zakresu medycyny i farmacji. Bardzo często pracowały w warunkach polowych, mając do dyspozycji prosty sprzęt i podstawowe środki medyczne. Zdarzało się, że asystowały lekarzom podczas zabiegów i operacji.

Umiejętności zawodowe: Medycyna, Nauka (Biologia), Nauka (Chemia), Nauka (Farmacja), Pierwsza Pomoc, Psychologia, Urok Osobisty, Ukrywanie oraz jedna dowolna umiejętność związana z aktywnością przed wstąpieniem do partyzantki.

Majętność: 20%

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYKx4

Saper

W związku z wysoką śmiertelnością w tej profesji zapotrzebowanie na saperów było duże. Ich praca wymagała skupienia i stalowych nerwów. Potrzebni wszędzie tam, gdzie istniało ryzyko zaminowania obszaru (pola, drogi, itp.). Najczęściej na wyposażeniu sapera był bagnet, wykrywacz metalu, uchwyty do mocowania stalowych lin czy kolce do przebijania opon. Takim sprzętem dysponowały najczęściej całe oddziały saperko-minerskie. Strażnik musi zdecydować, ile tych elementów będzie w posiadaniu postaci gracza.

Umiejętności zawodowe: Broń Palna (Pistolet Maszynowy), Broń Palna (Broń Krótka), Pierwsza Pomoc, Spostrzegawczość, Ślusarstwo, Nauka (Kartografia), Materiały Wybuchowe oraz jedna dowolna umiejętność związana z aktywnością przed wstąpieniem do partyzantki.

Majętność: 20%

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYKx4 lub ZRx4

Strzelec wyborowy

Odnaczał się znakomitą celnością i spostrzegawczością. Strzelcy wyborowi rekrutowani byli najczęściej spośród byłych żołnierzy o wyjątkowych zdolnościach strzeleckich (ochotników cywilnych trudno było przygotować do tej roli,

choć zdarzały się wyjątki, których filmowym przykładem był Janek z *Czterech pancernych*). Wyposażony w karabin snajperski z celownikiem optycznym (tzw. lunetowym), strzelec wyznaczany był najczęściej do zadań mających na celu likwidację pojedynczych celów z dużych odległości. Wieże ratuszowe, dzwonnice kościołów, dachy kominów czy nawet wysokie wzgórza – były to miejsca najczęściej obsadzone przez snajperów. Pamiętać należy, że nie tylko partyzanci mieli strzelców wyborowych.

Umiejętności zawodowe: Broń Palna (Karabin), Broń Palna (Broń Krótka), Wspinaczka, Ukrywanie, Pierwsza Pomoc, Spostrzegawczość, Mierzony Strzał* oraz jedna dowolna umiejętność związana z aktywnością przed wstąpieniem do partyzantki

Majętność: 20%

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYKx4 lub ZRx4

* **Mierzony Strzał** (wartość bazowa 01%) – strzelec wyborowy wie, gdzie trafić, by zabić, zatrzymać lub tylko zranić. Strażnik może testować tę umiejętność, gdy strzelec zadeklaruje chęć wykorzystania swoich zdolności snajperskich podczas przycelowania (przypominamy, że trwa ono jedną rundę). Jeżeli Partyzant pomyślnie zda test Mierzonego Strzału, oprócz standardowej kości premiowej za przycelowanie poziom trudności strzału zostaje obniżony o jeden stopień (z ekstremalnego do trudnego, z trudnego do normalnego). Ta umiejętność, jako związana z walką, nie może być forsowana.

Szeregowy partyzant

Oddziały partyzanckie, szczególnie w późniejszym okresie wojny, w większości składały się z ludzi mających niewiele wspólnego z wojskiem. Wywodzili się oni z inteligencji, robotników, rzemieślników czy chłopów. Posługiwanie się bronią i innym sprzętem wojskowym uczyli się podczas specjalnych szkoleń, które AK organizowało już od 1940 r. Zdarzało się, że ich przedwojenne doświadczenie niejednokrotnie okazywało się bardziej przydatne niż świeżo nabyte umiejętności wojackie.

Umiejętności zawodowe: Broń Palna (Karabin) lub Broń Palna (Pistolet Maszynowy), Broń Palna (Broń Krótka), Język Obcy, Pierwsza Pomoc, Nasłuchiwanie, Spostrzegawczość, Ukrywanie oraz jedna dowolna umiejętność związana z aktywnością przed wstąpieniem do partyzantki.

Majętność: 20%

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYKx4 lub ZRx4

Zwiadowca

Podstawą wszelkich działań zbrojnych było dobre rozpoznanie. Do zwiadowców należało więc zadanie dokładnego zbadania terenu, który miał posłużyć np. jako miejsce postoju oddziału lub zasadzki na wroga. Spostrzegawczość, spryt, umiejętność dobrego maskowania oraz dobra znajomość terenu – to były cechy dobrego zwiadowcy. W obrębie małych oddziałów, takich jak te partyzanckie, stawali się nimi zwykli żołnierze, którzy przechodzili dodatkowe szkolenia z zakresu maskowania i znajomości terenu.

Umiejętności zawodowe: Broń Palna (Broń Krótka), Broń Palna (Pistolet Maszynowy), Język Obcy, Nauka (Kartografia),

Nawigacja, Spostrzegawczość, Tropienie, Ukrywanie oraz jedna dowolna umiejętność związana z aktywnością przed wstąpieniem do partyzantki.

Majętność: 20%

Liczba punktów na umiejętności zawodowe: WYKx4 lub ZRx4



POLSKIE STOPNIE WOJSKOWE PODCZAS II WOJNY ŚWIATOWEJ

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| ▪ Marszałek Polski | ▪ Starszy sierżant, Starszy |
| ▪ Generał broni | wachmistrz, Starszy |
| ▪ Generał dywizji | ogniomistrz |
| ▪ Generał brygady | ▪ Sierżant, Wachmistrz, |
| ▪ Pułkownik | Ogniomistrz |
| ▪ Podpułkownik | ▪ Plutonowy |
| ▪ Major | ▪ Kapral |
| ▪ Kapitan, Rotmistrz | ▪ Starszy szeregowy, Starszy |
| ▪ Porucznik | ułan, Bombardier |
| ▪ Podporucznik | ▪ Szeregowy, Ułan, Kano- |
| ▪ Chorąży | nier. |
| ▪ Podchorąży | |

KROK TRZECI: WYBIERZ UMIEJĘTNOŚCI I PRZYDZIEL DO NICH PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI

Skorzystaj z zasad znajdujących w *Księdze Strażnika*, z jednym wyjątkiem: Majętność jest stałą wartością dla wszystkich Partyzantów, równą 20 (oczywiście trzeba na nią wydać punkty z puli na umiejętności zawodowe). Dlaczego?

Gracze są wygnańcami, partyzantami, żołnierzami Armii Krajowej. Przez większą część roku chowają się po lasach i nierzadko improwizowanych kryjówkach, śpią na ziemi, jedzą to, co znajdują, zarekwirują cywilom, ukradną, zdobędą na wrogu lub dostaną z niewielkiego przydziału. Są oddziałem, a koledzy i koleżanki z tego oddziału to rodzina. Wszystko, co zdobędą, staje się własnością tej rodziny. Jedyne elementy, które są osobiste, to okruciny przeszłości: pamiątki po bliskich osobach lub przedmioty związane z konkretną historią. Takie amulety, które w chwilach zwątpienia pozwalają przetrwać.

KROK CZWARTY: STWÓRZ HISTORIĘ PARTYZANTA

Czas wojny budzi w ludziach skrajne uczucia. Od altruizmu z narażeniem życia, przez wykorzystywanie krzywdy innych do własnych celów, po bestialskie znęcanie się nad innym człowiekiem. Każdy ma swoją historię, wspomnienia, sekrety. Co robiła postać, zanim wybuchła wojna? Co się zmieniło, gdy okupant zapukał do jej drzwi? Jak udało się jej przetrwać? Pomagała sobie czy innym? Miała rodzinę? Co się z nią stało? A może donosiła na sąsiadów? Dlaczego to robiła? Szantażowali ją czy chciała tylko przetrwać? Może pomagała partyzantom?

PSEUDONIM

W celu zmylenia okupanta polscy partyzanci używali pseudonimów, którymi posługiwali się w codziennych relacjach. Nie było „Andrzeja”, „Ryszarda”, „Jana”, „Zofi” czy „Katarzyny”, tylko „Chudy”, „Lopez”, „Rączka”, „Igła” lub „Tajna”. Gracze mogą nadać swoim bohaterom pseudonimy podczas tworzenia postaci, ale sugerujemy wstrzymanie się z tą decyzją do pierwszej kolacji w leśniczówce (patrz **Scenariusz 1: Nowy dom**). Będzie to okazja, by drużyna mogła poznać historie pozostałych postaci, Partyzanci będą też po swoich pierwszych działaniach w terenie (zdobycie zaopatrzenia do kryjówek). Te wydarzenia mogą wpłynąć na to, jak inni będą postrzegać danego Partyzanta. Pseudonimy były nadawane na podstawie charakterystycznych cech osób, sposobu ich bycia, historii, zawodu czy konkretnych zachowań. Strażnik powinien zainicjować scenę nadania pseudonimów wszystkim Partyzantom podczas pierwszej kolacji w leśniczówce. Takie rozwiązanie ułatwi późniejszą komunikację drużynie i nieco bardziej zintegruje ze sobą grupę.

Chcąc dodać te elementy do tła postaci, proponujemy wykorzystać standardowe zasady tworzenia historii z *Księgi Strażnika*, dodatkowo wzbogacone o nowe elementy: Przeszłość, Partyzantkę oraz Tajemnicę.

Przeszłość

Ten element dotyczy tego, czego postać gracza doświadczyła przed wojną, w czasie jej wybuchu i trwania. Poniższe punkty to tylko inspiracja do stworzenia unikatowego fundamentu Partyzanta, który musiał przetrwać w ogarniętym okupacją kraju, zanim wstąpił do partyzantki. Gracz może wybrać lub wylosować jeden lub nawet kilka z poniższych punktów i rozwinąć w żywą historię.

Pochodzenie (rzut 1K4)

- 1. Elita środowiskowa.** Właściciele ziemscy, magnaci, dyrektorzy, arystokraci, a może bardzo znani artyści? Wybuch wojny i okupacja zabrały postaci niemal wszystko, co pamięta. Majątek został skonfiskowany, a wpływy mocno ograniczone.
- 2. Inteligencja i artyści.** Rodzice są wykształceni lub zrobili wszystko, żeby zapewnić postaci dobrą edukację. Jest inżynierem, nauczycielem, aktorem, a może poetą? Dla Niemców pierwszy na liście do odstrzału.
- 3. Klasa średnia i robotnicza.** Rodzice byli rzemieślnikami, sklepikarzami, fryzjerami, urzędnikami, a może pracowali w fabrykach jako zwykli robotnicy lub na polu jako rolnicy? W czasie okupacji postać miała nieco łatwiej niż ci z wyższych sfer – jako darmowa siła robocza była potrzebna m.in. do pracy w fabrykach.
- 4. Emigranci.** Rodzina postaci wróciła do Polski zaraz po odzyskaniu niepodległości czy może później? Dla-

czego jej członkowie to zrobili? Odzyskali rodzinne domy/majątki/mieszkania czy zaczęli wszystko od nowa? Jak ich traktowano?

Ważne wydarzenie (rzut 1K10)

- 1. Utrata kogoś bliskiego** – żony, córki, ojca, męża? Jak to się stało? Jak ważni byli dla postaci? Czy chce się zemścić za ich śmierć?
- 2. Kolaborant** – czy postać słusznie jest za taką uznawana? Dlaczego postać to zrobiła? Może doniosła na kogoś? Szantażowano ją czy zrobiła to dla pieniędzy? A może z powodów ideologicznych?
- 3. Ucieczka** – co było powodem? Czy postać dalej musi się ukrywać? Ktoś może jej szukać? Kim jest? Jakimi środkami dysponuje?
- 4. Konspiracja** – czy postać miała w mieszkaniu melinę? Ukrywała kogoś? Żydów, ściganych członków podziemia? Może sama działała w podziemiu? Co robiła?
- 5. Ocalenie czyjegoś życia** – kim była ta osoba? Co było potem?
- 6. Półświatek przestępczy** – postać została zmuszona do współpracy czy to był jej wybór? Co to dokładnie było? Drobne kradzieże, włamania, pobicia? A może była specjalistą od mokrej roboty?
- 7. Sierota** – postać nigdy nie poznała swoich rodziców lub zginęli oni podczas okupacji. Wychowywała się w sierocińcu czy pod opieką ciotki/wujka/babki? Jak sobie poradziła? Gdzie była, gdy wybuchła wojna? Co się stało z jej opiekunami?
- 8. Miłość/przyjaźń** – kiedy postać poznała tę osobę? Jeszcze przed wojną czy już w jej trakcie? Jak do tego doszło? Czy ta miłość jest szczęśliwa? Czy przyjaciel żyje? A może jest gdzieś uwięziony?
- 9. Poszukiwania** – czy postać szuka kogoś lub czegoś? Wie, gdzie to jest? Jak może to zdobyć? Czy ta osoba jest jej bliska, czy to po prostu zadanie?
- 10. Zabójca** – czy postać zrobiła to przez przypadek, w przypływie złości, czy może celowo? Ofiara była okupantem? Kimś ważnym dla postaci czy przypadkową osobą?

Partyzantka

Każda z postaci jest Partyzantem/Partyzantką. Na potrzeby tej kampanii założono, że bohaterowie są świeżo wcielonymi do AK żołnierzami, których kilkutygodniowe szkolenie dobiega końca. Już niedługo otrzymają przydział do oddziału i dowódcę. W tym kroku gracze wybiorą lub wylosują (rzut 1K6) okoliczności, w jakich trafili do partyzantki.

- 1. Znajomości** – ktoś wprowadził postać do partyzantki. Kim był? Przyjacielem czy tylko kolegą? Czemu to zrobił? Czy postać wiedziała, że działa w konspiracji?
- 2. Więzień** – czy współwięźniem był partyzant i dlatego uwolniono też postać? Może to była zasadzka na konwój, którym jechała na pewną śmierć?
- 3. Pomoc partyzantce** – może w jej mieszkaniu odbywały się spotkania konspiracyjne? Była łącznikiem? Pomogła jakiemuś partyzantowi?
- 4. Przypadek** – postać trafiła na partyzancką melinę i dostała wybór: kulka w łeb czy wspólna walka z okupantem?

Spotkała oddział partyzancki i zamiast zostać rozstrzelaną, została zabrana?

5. **Tradycja rodzinna** – dziadek był żołnierzem, ojciec był żołnierzem (można to połączyć z wydarzeniami z przeszłości: ojciec żołnierz zginął w kampanii wrześniowej), postać dołączyła do AK, kiedy osiągnęła odpowiedni wiek, bo to jedyny sposób, żeby zbrojnie walczyć z okupantem.
6. **Żołnierz** – przed wybuchem wojny postać była w armii polskiej. Tej samej, która została rozgromiona podczas kampanii wrześniowej. Ale przeżyła i nie wzięto jej do niewoli. Jej doświadczenie wojskowe jest niezwykle cenne.

Tajemnica

Każdy ma jakąś tajemnicę. Zło wojny powoduje, że w ludziach budzą się demony. Nieważne, co zrobiliśmy i czy potrafimy z tym dalej żyć – to są rzeczy, o których wie tylko postać i być może jeszcze kilka innych osób. Nikt inny jednak nie może się o tym dowiedzieć. Nikt!

Tajemnica jest narzędziem, które Strażnik powinien wykorzystać na sesji do wprowadzenia wątków związanych z przeszłością Partyzantów. Przeszłością, która być może upomina się o siebie i jest w stanie skomplikować życie nie tylko postaci, której dotyczy. To dodatkowa płaszczyzna gry, która może stać się załącznikiem historii. Ponieważ dotyczy ona postaci gracza, staje się bardziej osobista, a emocje związane z jej odgrywaniem są dużo silniejsze.

Gracz może wybrać lub wylosować (rzut 1K6) jedną tajemnicę z poniższej listy:

1. **Zdrada** – czy jeszcze żyje ktoś, kto może ujawnić zdradę postaci? Czy stanowi dla niej zagrożenie? Co dokładnie zrobiła postać? Czy ktoś przez to zginął? Dlaczego to zrobiła? A może oskarżenia są bezpodstawne, ale nie miała okazji się obronić?
2. **Ukryta tożsamość** – postać jest Żydem ukrywającym się przed Niemcami? A może Niemcem/Rosjaninem ukrywającym się wśród Polaków (jak Gruzin Grigorij z *Czterech pancernych*)? Kamuflaż jest niemal doskonały – nienaganne papiery i akcent, zmieniony wygląd. Czy rodzina o tym wie, czy przy przypadkowym spotkaniu jest w stanie zdekonspirować bohatera? Dlaczego Partyzant podaje się za kogoś innego? Był kimś ważnym? Członkiem rządu, oficerem wysokiego stopnia?
3. **Niebezpieczne znajomości** – czy postać zna kogoś, kto jest śmiertelnym wrogiem jej obecnych przyjaciół? Może to jakiś wysoko postawiony oficer niemieckiego aparatu ucisku? Ma do postaci słabość i dzięki temu ona jeszcze żyje? Może ma wobec niego dług wdzięczności, a on teraz oczekuje, że go spłaci?
4. **Świątek przestępczy** – postać zadarła z szefem lokalnych bandziorów i teraz ucieka przed jego gniewem lub zemstą? A może działała w półświatku, robiła naprawdę paskudne rzeczy, a teraz chce o tym zapomnieć i zacząć od nowa? Ma wyrzuty sumienia? Czy ta przeszłość może się o nią upomnieć? A może dalej jest częścią tego świata, ale ukrywa swoją tożsamość, bo tak jej wygodnie?
5. **Agent Armii Ludowej/Sowietów** – postać wstąpiła w szeregi AK, ale jej prawdziwe zadanie to infiltracja jej struktur, informowanie przełożonych o podejmowanych

działaniach, a może nawet działania sabotażowe? Czy postać zrobiła to z własnej woli, czy życie jej zesłanych na Sybir bliskich zależy od jakości meldunków? Może się z tego jakoś wykaraskać?

6. **Tajemnicza choroba** – coś dziwnego dzieje się z organizmem postaci, a ona nie wie, co to jest, i boi się poradzić lekarza w obawie przed odizolowaniem lub nawet skazaniem na śmierć. Póki co jest w stanie ukrywać objawy dziwnej choroby, ale jak długo uda się jej trzymać to w tajemnicy? Nie zaraża. Jeszcze. A co, jak zacznie? Może lepiej zakończyć to samemu?

KROK PIĄTY: WYPOSAŻ SWOJEGO PARTYZANTA

Cały ekwipunek osobisty, którym będą dysponować Partyzanci, w większości przypadków pochodził ze skąpych przydziałów partyzanckich lub był zdobywany na okupantach. W obu przypadkach jego jakość i kompletność były bardziej kwestią szczęścia niż świadomego wyboru. Żołnierze posiadali najczęściej tylko jeden komplet ubrań, którego pochodzenie zależało od okoliczności jego zdobycia.

Ubranie

Gracz rzuca 1K10 i porównuje wynik z poniższą tabelą.

1K10	Efekt
1-2	Kompletny mundur niemieckiego żołnierza lub granatowego policjanta, zdobyty po jednej z akcji.
3-6	Ubiór cywilny, w którym postać wstąpiła do partyzantki.
7-8	Mieszany komplet umundurowania wojskowego i policyjnego, może nawet różnych armii.
9	Kompletny mundur, pochodzący z jednego z alianckich rzutów.
10	Kompletny polski mundur z kampanii wrześniowej.

Dodatkowo każdy partyzant za punkt honoru stawiał sobie zdobycie nakrycia głowy z orzełkiem.

Uzbrojenie

Wyposażenie partyzantów w broń było sporym problemem. Średnio co dziesiąty posiadał jakiś pistolet, pistolet maszynowy czy karabin. Źródła pochodzenia uzbrojenia były różne (patrz ramka).

Do Strażnika należy ostateczna decyzja w kwestii dostępności broni dla nowo utworzonych Partyzantów. Może przyjąć jako wyznacznik realia historyczne i w tej sytuacji każdy gracz na tym etapie tworzenia swojej postaci wykonuje rzut 1K10 – wynik 1 pozwala mu zaopatrzyć się w jeden egzemplarz wybranej broni. Jeśli zdarzy się sytuacja, że nikt z graczy nie otrzyma w ten sposób broni, Strażnik powinien przydzielić na cały oddział wybrany element uzbrojenia. Taka sytuacja na początku rozgrywki może (i powinna) wymusić na graczach działania związane ze zdobyciem broni dla oddziału. Dzięki temu w naturalny sposób rozpocznie się ich przygoda. Mniejsza dostępność uzbrojenia wpłynie

SKĄD PARTYZANCI BRALI BRŃ I AMUNICJĘ?

Produkcja własna

Ograniczone możliwości produkcyjne nie powstrzymały polskich inżynierów i rzemieślników przed konstruowaniem, niemal w domowych warunkach, broni. Do najbardziej znanych produkcji z okresu okupacji możemy zaliczyć polską wersję

brytyjskiego pistoletu maszynowego „Sten” czy wymyślone przez polskich inżynierów „Błyskawicę” oraz „Kisa”. Produkowano też granaty (z „Sidelówką” i „Filipinką” na czele), a nawet miotacze ognia.

Broń „powrześniowa”

Pozostałość po rozbitej polskiej armii z kampanii wrześniowej, m.in.: pistolet Vis, karabin maszynowy Browning wz. 1928 czy CKM wz. 30.

Broń zdobyta na okupancie

Do tej grupy zaliczymy uzbrojenie armii niemieckiej, sowieckiej, ale również granatowej policji (kolaborujących z Niemcami Polaków). Do najważniejszych i najczęściej pozyskiwanych należały: pistolety Mauser C96, P08 Parabellum czy Walther P38, pistolety maszynowe MP38, MP40 czy PPSz, karabiny Mosin czy SWT, CKM-y DP, MG34 czy MG42 oraz granatniki przeciwpancerne Panzerfaust.

Zrzuty

Alianckie, m.in.: pistolety Colt New Service, Colt M1911, pistolety maszynowe Sten, Thompson, karabin Lee-Enfield No. 1 i No. 4, CKM Bren.

Sowieckie, m.in.: rewolwery Nagant (tzw. „nagany”), TT, pistolety maszynowe PPD, PPSz, PPS, CKM DP, granaty RGD-33 czy przeciwpancerne RPG-40.

Powyższa lista nie wyczerpuje rzecz jasna wszystkich typów uzbrojenia dostępnych dla partyzantów, ale jest wystarczająca na potrzeby naszej kampanii.

Nie można też zapominać o amunicji, bez której nawet najbardziej wymyślna broń była kupą bezużytecznego żelastwa. Strażnik powinien zdecydować, jak dużo amunicji uda się znaleźć Partyzantom przy broni w momencie jej zdobycia, a ile trzeba będzie jeszcze zorganizować np. przez napady czy zdobycie części składowych do jej wytworzenia w podziemnych warsztatach i fabrykach.

na samą rozgrywkę. Gracze dużo mniej brawurowo podejść do pokonywania stawianych na ich drodze przeszkód, będą zmuszeni do ostrożniejszej gry, przez co działania nastawione na konfrontację z wrogiem nabiorą dodatkowego znaczenia, a emocje płynące z gry będą większe.

Jeśli jednak Strażnik uzna, że takie rozwiązanie bardzo utrudni rozgrywkę jego grupie, może zastosować inne metody przydziału uzbrojenia w oddziale. Prowadzący powinien być rozważny, gdyż zbyt duża liczba broni i scen strzelanin może negatywnie wpłynąć na nastrój całej rozgrywki.

UWAGA NA POCZĄTEK KAMPANII

Kampania została napisana w sposób, który jest najbliższy stylowi prowadzenia autorów. Nie należy jednak traktować tych elementów jak wyroczni. W wielu miejscach Strażnik znajdzie wskazówki, jak niektóre sceny poprowadzić inaczej. Podobnie przedstawione zostały elementy, których wykorzystanie czy rozwinięcie pozostaje w gestii każdego prowadzącego. Niektóre poboczne wątki zostały otwarte, aby Strażnik mógł z nich korzystać w sposób, który najlepiej pasuje do jego stylu prowadzenia i do potrzeb jego graczy.

TŁO HISTORYCZNE

Babie Lato rozgrywa się od kwietnia do września 1944 roku w Dukli i jej bezpośrednich okolicach. Gracze wcielą się w Partyzantów działających w tym rejonie przed i w trakcie radzieckiej ofensywy. Ich działania mogą realnie wpłynąć na losy wojny.

Choć kampania opowiada o wydarzeniach fikcyjnych, jej tłem są jak najbardziej rzeczywiste wydarzenia kampanii dukielsko-preszowskiej, zwanej też bitwą o Przełęcz Dukielską. Poniższy skrót wydarzeń historycznych powinien zapewnić Strażnikowi dość informacji, aby mógł wprowadzić odpowiednie wydarzenia do tła kampanii.

Na przełomie czerwca i lipca 1944 roku oddziały Armii Czerwonej przekroczyły wschodnie granice Polski. Równoległe zaczęły ujawniać się struktury Polskiego Państwa Podziemnego. Rozpoczęła się akcja „Burza”. Jej celem była manifestacja gotowości do walki z Niemcami oraz podkreślenie polskości ziem wschodnich.

Jesienią 1944 r. rozpoczęła się radziecka ofensywa. Zakładała przebicie się przez pasma Beskidów. Celem był słowacki Preszów, którego zdobycie planowano na 13 września. Niestety, oddziały radzieckie były wykrwawione poprzednimi starciami i nie miały żadnego doświadczenia w walkach górskich. Ich dowódcy nie docenili też sił wojsk niemieckich. Przeprowadzono tylko pierwszą część operacji, zaplanowaną na 8 września. Ofensywa stanęła, a ciężkie walki toczyły się o każde wzgórze i prawie każdy dom. Choć niektórym radzieckim oddziałom udawało się przedrzeć przez linię wroga, to później walczyły w okrążeniu i ponosząc ciężkie straty, musiały przebijać się do swoich. Tymczasem dowództwo niemieckie ściągało w miejsce walk ciągle świeże oddziały. 11 września przerzucono spod

ŻYCIE CODZIENNE PARTYZANTÓW

Jak żyli partyzanci? Byli skazani na niewygodę i prymitywne warunki higieniczne. Ich obozowiska ze względów bezpieczeństwa musiały znajdować się w znacznych odległościach od drogi, ale jednocześnie na tyle blisko wody, by móc się myć i gotować. Spali w prowizorycznych namiotach, szałasach, ziemiankach, a zdarzało się, że i pod gołym niebem. Obozy, w związku z koniecznością częstego przemieszczania się, były budowane z prowizorycznych materiałów, jak gałęzie, fragmenty spadochronów czy wodoodpornych płacht. Obozowiska funkcjonowały od wiosny do jesieni. Zimą partyzanci chronili się w domach cywili, najczęściej na wsi.



Żywność zdobywano na kilka sposobów. To, co udało się znaleźć z rzeczy jadalnych w lasach, wystarczało na drobną przekąskę. Jedzenie było kupowane lub rekwirowane od ludności cywilnej. W drugim wypadku zostawiano specjalne zaświadczenia. Inną formą zdobywania pożywienia czy nawet broni były napady na konwoje oraz magazyny. W każdym oddziale była przynajmniej jedna osoba oddelegowana jako kucharz. Był to najczęściej ktoś przypadkowy, ale potrafiący gotować. Żołnierze mieli przy sobie najczęściej suszoną kiełbasę, suchary, cukier – zdarzało się, że musieli kilka dni przetrwać bez jedzenia i wówczas taki suchy prowiant ratował życie.

Broni i amunicji było jak na lekarstwo. Najbardziej niebezpiecznym, a jednocześnie najpewniejszym sposobem zdobywania broni były ataki na magazyny. Państwo Podziemne dysponowało też własnymi zbrojowniami, które przede wszystkim zajmowały się wytwarzaniem amunicji. Zadaniem lokalnych oddziałów partyzanckich było pozyskiwanie komponentów niezbędnych do ich produkcji.

Higiena pozostawiała wiele do życzenia, ale szczoteczka i soda do czyszczenia zębów czy mydło były powszechnie dostępne. Część partyzantów nosiła przy sobie lusterka oraz grzebień. Jako regularne wojsko mieli codzienną poranną zaprawę, gimnastykę

i toaletę – golili się brzytwą, z użyciem mydła i wody. Ubrania najczęściej były prane w rzece, ale czyszczono je też piachem z korą. Zdarzało się, że u zaprzyjaźnionych gospodarzy mogli je wygotować.

Ciekawym sposobem na radzenie sobie np. z powszechnymi wśród partyzantów wszami było położenie koszuli i spodni w mrowisku. Mrówki wyjadały wszy, a ubrania po takim zabiegu pachniały świeżością.

Niezwykle ważne z punktu widzenia higieny było odpowiednie przygotowanie miejsc do załatwiania potrzeb fizjologicznych. Latryny i doły kloaczne musiały być umieszczane w takich miejscach, żeby nie stanowiły zagrożenia dla ujęć wody czy miejsc przygotowywania posiłków.

Najczęstszymi dolegliwościami wśród partyzantów były problemy żołądkowe, szkorbut, psujące się zęby, grypa czy nawet zapalenie płuc. Problemem były również choroby stóp, wynikające z wielogodzinnych marszów w trudnym terenie. Jeśli żołnierz przez kilka dni nie zdejmował butów, miał je mokre lub źle zawiązał onuce, to po takim marszu noga wymagała leczenia (tzw. „stopa okopowa”).

W każdym większym oddziale partyzanckim znajdował się lekarz lub felczer. Te mniejsze zmuszone były do korzystania z usług miejscowych medyków lub znachorów. W obu przypadkach problemem był chroniczny brak leków. Środki opatrunkowe, narzędzia do szycia ran czy inne instrumenty niezbędne do doraźnego leczenia pacjentów były co prawda bardziej dostępne, ale w sytuacjach kryzysowych (np. po większych akcjach) i tych potrafiło zabraknąć. W przypadku konieczności hospitalizacji chorego otrzymywał on tzw. legendę (fałszywą historię choroby) i transportowano go do szpitala na oddział zakaźny, na który Niemcy nie zaglądali w obawie o zdrowie.



Krakowa dwie dywizje pancerne, a 14 września zniwelowano przewagę liczebną Sowietów.

Ciąg dalszy bitwy rozgrywa się już po wydarzeniach przedstawionych w kampanii. Strażnik może włączyć Partyzantów w działania frontowe, które przybrały później dramatyczny obrót.

Dowodzący radzieckim natarciem marszałek Koniew przydzielił atakującym dwa dodatkowe korpusy pancerne. Dopiero one zdołały w dniach 17-19 września przebić się przez przełom Wisłoki i 20 września zdobyły Duklę od wschodu. Bitwa przeszła w nową fazę. Sowietci zmasowanym natarciem artyleryjskim, rozpoczętym 23 września, przełamali obronę nieprzyjaciela i dotarli aż do Barwinka, gdzie pancerny atak został powstrzymany przez niemieckie rowy przeciwczołgowe. Na zachodnim skrzydle radziecki 101. Korpus usiłował przedostać się przez grzbiet Dani i oprzeć front o Wisłokę, jednak okazało się to ponad jego siły. Rosjanom udało się jedynie pokonać główny grzbiet karpacki. Przedostali się tam góorskimi ścieżkami w rejonie Baraniego i 6 października Niemcy, zagrożeni okrążeniem, wycofali się z przełęczy.

Walki trwały aż do końca listopada, kiedy to Niemcy wycofali się na linię Ondawy. Na tej rzece front zatrzymał się aż do ofensywy styczniowej. Do Preszowa pozostało nadal około 40 km. Straty wojsk sowieckich szacuje się na 80 do 100 tys. zabitych, rannych i zaginionych. Korpus Czechosłowacki stracił w tym okresie 5983 ludzi, czyli ponad jedną trzecią stanu. Straty Niemców oceniane są na 50 tys. ludzi.

STRESZCZENIE KAMPANII

Bohaterowie graczy zostają przerzuceni w rejon Dukli w kwietniu 1944 roku. Wcielając się w Partyzantów, będą budować siatkę informatorów, zdobywać zapasy, a także nękać oddziały niemieckie. Będą uczestniczyć w dwóch dramatycznych wy-

darzeniach. Pierwszym będzie atak Niemców i utrata przez Partyzantów bazy wypadowej w leśniczówce. Drugim zamach na kata Rzeszowszczyzny – Paula Diebala. Podczas tej operacji zdobędą tajemniczy szyfr, który – jeśli tylko zdobędą brakujące elementy – ujawni datę testu niemieckiej superbroni. Zajądłym wrogiem Partyzantów zostanie leutnant Lange, który postawi sobie za cel zniszczenie partyzanckiej siatki w okolicy.

Powoli będą się też pojawiać elementy nadnaturalne w postaci niepokojącej ilości babiego lata i pajaków. Niedługo w okolicach Dukli otworzy się brama do Krain Snów, skąd przybędzie Wielki Przedwieczny Atlach-Nacha, znany na terenach słowiańskich jako Mokosza, bogini splotów losu. Jej manifestacją są nie tylko pająki, ale też przerażające stwory, zwane w folklorze Atalaszkami. Pech chce, że niemiecka organizacja Ahnenerbe wie o ich istnieniu i opracowała sposób przemiany ludzi w potwory. Z ich pomocą chce stworzyć superbroń – Netzwaffe. Teraz musi tylko zdobyć więcej materiałów do badań, a dukielska brama będzie dla niej doskonałym poligonem doświadczalnym.

W sierpniu 1944 r. Partyzanci otrzymają rozkaz zdobycia planów niemieckich konwojów i będą musieli przeprowadzić brawurową akcję włamania do dukielskiego pałacu. Przejście sekretnym tunelem postawi przed nimi po raz kolejny ślady nadaktywnych arachnidów. W opactwie w Dukli, a także od szalonej zielarki zamieszkującej dukielskie lasy, dowiedzą się o Atalaszku i Mokoszy. Podczas infiltracji pałacu zdobędą informacje o tajemniczym „więźniu A” oraz odnajdą matryce kodowe do szyfru znalezione przy Diebale. Rozszyfrowana informacja wskaże datę testu Netzwaffe. Tymczasem dowództwo zażąda od Partyzantów odbicia „więźnia A”. Wtedy Partyzanci po raz pierwszy zobaczą manifestację Atalaszka. Okolicę nawiedzać będzie coraz większa plaga pajaków.



Partyzanci opracują i zrealizują plan odbicia jeńców podczas testów Netzwaffe koło Dukli. Z przerażeniem rozumieją, jak groźna jest niemiecka superbroń. Odkryją też niespodziewanego sprzymierzeńca. Dzięki informacjom od leutnanta Langego zdobędą chwilową przewagę nad Ahnenerbe.

Podczas radzieckiej ofensywy Partyzanci podejmą desperacką próbę powstrzymania Niemców przed zdobyciem Netzwaffe. Czy okażą się dość silni, aby oprzeć się mocy Wielkiego Przedwiecznego, czy też pomogą bóstwu zdobyć władzę nad światem? W dramatycznym finale nie wszystko okaże się czarno-białe, a Partyzanci zostaną wystawieni na ostateczną próbę. Otrzymają też niespodziewaną szansę na zmianę biegu historii. Czy z niej skorzystają?

CHRONOLOGIA WYDARZEŃ

Koniec kwietnia 1944 r. – Partyzanci przybywają w okolice Dukli.

Koniec maja 1944 r. – niemiecki atak na leśniczówkę.

Początek czerwca 1944 r. – Partyzanci otrzymują rozkaz zabicia Diebala.

14 czerwca 1944 r. – zamach na Diebala.

Druga połowa lipca 1944 r. – Partyzanci wracają w okolice Dukli i wznowiają działalność wywrotową.

30 sierpnia 1944 r. – przychodzi rozkaz zdobycia planów konwojów z pałacu w Dukli.

Początek września – Partyzanci przeprowadzają atak na konwój i odbijają „więźnia A”.

9 września 1944 r. – Niemcy przeprowadzają test Netzwaffe.

10 września 1944 r. – niemiecki oficer szuka kontaktu z Partyzantami.

11 września 1944 r. – spotkanie Partyzantów z niemieckim oficerem.

13 września 1944 r. – Ahnenerbe szykuje się do zdobycia Netzwaffe.

SCENARIUSZ I – PARTYZANCKIE ŻYCIE

WSTĘP

Ta część kampanii służy jako preludium do przyszłych wydarzeń. Gracze powinni doświadczyć tego, jak wyglądało przetrwanie w okupowanym kraju. Wcielając się w role partyzantów muszą ochraniać konkretny teren. Ich zadaniem jest nie tylko wykonywanie rozkazów dowództwa, ale też zdobywanie pożywienia, broni, amunicji, leków, środków opatrunkowych itp. Muszą dbać o odpowiednie relacje z ludnością cywilną, która może okazać się pomocna. Strażnik powinien zaangażować graczy w role w taki sposób, aby poczuli się opiekunami terenu, na którym przyszło im działać. Będą go stopniowo poznawać, podobnie jak osoby spotkane na swojej drodze. W pierwszym scenariuszu wątek nadnaturalny jest jedynie delikatnie zarysowany, budując tło dla późniejszych wydarzeń.



NOWY DOM

Mamy koniec kwietnia 1944 r. Gracze są świeżo po partyzantkim szkoleniu. Część mogła się poznać właśnie tam. Otrzymują przydział do nowo utworzonego, niewielkiego pododdziału „Dalia”. Jego dowódcą zostaje Ryszard Markowski, pseudonim „Wit”. Działania oddziału obejmą tereny niewielkiego miasteczka Dukla wraz z okolicznymi wioskami i lasami. Baza wypadową stanie się natomiast leśniczówka Karniów w lasach niedaleko wsi Zboiska.

Oddział „Dalia” powinien składać się z co najmniej czterech osób. Wymaga tego charakter niektórych zadań stawianych przed graczami. W przypadku mniejszej liczby graczy ewentualne braki osobowe należy uzupełnić gotowymi postaciami (patrz **Pomoce do gry**, str. 118). Stają się wówczas bohaterami niezależnymi, towarzyszącymi graczom podczas rozgrywki.

Partyzanci docierają na miejsce około południa. Pojedynczo, z różnych kierunków, żeby nie wzbudzić podejrzeń wśród miejscowych lub, co gorsza, niemieckich patroli. W środku czeka na nich nowy dowódca. W krótkich żołnierskich słowach wita każdego i oprowadza po leśniczówce. To niewielki, drewniany budynek znajdujący się mocno na uboczu, w głębi lasu. W dolnej części znajdują się dwa pomieszczenia przedzielone wąskim korytarzem przedpokoju. W jednym znajduje się kuchnia z jadalnią. Drugie stanowi coś w rodzaju salonu z kominkiem, stołem, czterema krzesłami, fotelem i sofą. Na piętrze znajdują się trzy sypialnie. Jest jeszcze piwnica, do której zejście mieści się niedaleko schodów prowadzących na piętro. To niewielkie pomieszczenie może posłużyć jako spiżarnia lub magazyn broni. Na razie jest puste, stoją w nim tylko regały. Oprócz głównego wejścia jest jeszcze jedno na tyłach budynku – prowadzi prosto w las, który w tym miejscu jest gęstszy.

Strażnik powinien pozwolić oswoić się graczom z nowym miejscem. Niech każdy wybierze łóżko do spania, pomyszkuje w kuchni (prócz rondli, garnków czy sztućców za wiele tu nie ma) i piwnicy, sprawdzi książki w niewielkiej biblioteczce w salonie (w większości o tematyce związanej z lasem, roślinami; są też zielniki czy klasyka polskiej literatury, jak *Pan Tadeusz* i *Konrad Wallenrod*). Leśniczówka wygląda na rzadko używaną,

PODPORUCZNIK RYSZARD MARKOWSKI, PSEUDONIM „WIT”



Jest niekwestionowanym dowódcą oddziału, będąc dla żołnierzy grupy niczym szorstki, chwilami surowy ojciec. Jest wysokim, postawnym mężczyzną w wieku ok. 40 lat, ubranym w mocno znoszony mundur, zdobyczne oficerki i bryczesy oraz czapkę z orzelkiem. To fanatyczny antykomunista i jeśli w drużynie trafi się żołnierz o innej orientacji politycznej na tyle szalony, by wdać się z nim w dyskusję, Wit niemal od razu użyje swoich „świętych” argumentów: „Co nam po tym,

że Sowiety są w stanie wojny z Niemcami i każą nam się nazywać swoimi sprzymierzeńcami, skoro kwestionują naszą niezależność, co? Zwalczają otwarcie wszelkie czynniki reprezentujące wolną Polskę, nie uznając naszych władz znajdujących się na emigracji. Nie utrzymują z nami żadnych stosunków dyplomatycznych! Dziękuję za takich wyzwolicieci, sami się oswobodzimy”.

Strażnik powinien pamiętać, że Wit może przyjść z pomocą w każdej kryzysowej sytuacji związanej z zacięciem się graczy podczas trwania kampanii. Jest dużo bardziej doświadczony w działaniach w terenie niż pozostali Partyzanci. Zawsze można odwołać się do jego rangi jako dowódcy oddziału. Autorzy sugerują jednak bardzo rozważne wykorzystywanie w ten sposób Wita. Zbyt częsta ingerencja jego osoby w pomoc graczom może odebrać im satysfakcję z rozgrywki.

S 60	KON 50	BC 70
ZR 65	INT 65	WG 60
MOC 50	WYK 80	P 50
PW 12		

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Punkty Magii: 10

Szczęście: 50

Walka

Bijatyka 50% (25/10) obrażenia 1K3+1K4

Broń Palna (Krótka) 50% (25/10) Vis wz. 35 1K10

Broń Palna (Pistolet Maszynowy) 40% (20/8) MP 40 (Schme-
isser) 1K10

Broń Palna (Karabin) 60% (30/12) Karabin SWT 2K6+2

Umiejętności

Język Obcy (Niemiecki) 65% (32/13)

Język Ojczysty (Polski) 80% (40/16)

Majątność 20% (10/4)

Nasłuchiwanie 45% (22/9)

Nauka (Kryptografia) 30% (15/6)

Perswazja 70% (35/14)

Pierwsza Pomoc 60% (30/12)

Spostrzegawczość 65% (32/13)

Sztuka Przetrwania (Las) 50% (25/10)

Ukrywanie 50% (25/10)

Unik: 32% (16/6).

JAK PROWADZIĆ DWIE LUB WIĘCEJ GRUP?

Specyfika wykonywania większości zadań partyzanckich może spowodować, że Strażnik będzie zmuszony podzielić swój czas na dwie lub więcej grup. W większości wypadków nie powinno być problemów ze sprawiedliwym podziałem czasu między poszczególne grupy, ale czasem może się to okazać problematyczne. Szczególnie w przypadku akcji, w których kluczowy jest czynnik odpowiedniej synchronizacji czasu.

Jak to zrobić?

Trzeba przygotować timer/minutnik i wyznaczyć każdej drużynie po 10 minut na przemyślenie i wykonanie swoich akcji. Po zakończeniu czasu przerwać, zanotować czas, jaki upłynął w świetle gry, i przejść do kolejnej grupy. Całość powtarzać do momentu wykonania zadania przez wszystkie oddziały.

wręcz opuszczoną. Wiele przedmiotów pokrywa warstwa kurzu. Nie ma też żadnego jedzenia i opału do kominka. Budynek nie jest zelektryfikowany, a Partyzanci znajdują tylko jedną świecę, w dodatku do połowy wypaloną. Nigdzie też nie ma zapalek.

„Wit” zarządza zbiórkę w salonie i przydziela grupie pierwsze zadanie. Trzeba zaopatrzyć to miejsce w jedzenie, wodę, opał i inne podstawowe środki niezbędne do życia. Pełną listę rzeczy i sposobów ich zdobycia powinni przygotować gracze. „Wit” zostawia im część pieniędzy i kategorycznie zakazuje jakichkolwiek grabieży czy rozbojów. Zanim opuści leśniczówkę, przypomina grupie, żeby priorytetem było zawsze zachowanie ostrożności w poruszaniu się, szczególnie po wsiach i w miasteczkach. Maksymalnie dwie osoby w grupie, działające w odpowiednich odstępach, nie zwracające na siebie zbyt wiele uwagi. Partyzanci mają czas do wieczora, żeby wszystko zorganizować.

Partyzantom bez większych problemów powinno udać się zorganizować pierwsze surowce. Zanim wszyscy zasiądą do kolacji, następuje zaprzysiężenie członków oddziału. Wszyscy wstają i jeśli mają czapki z orzelkiem, salutują. Partyzanci odczytują razem tekst przysięgi (patrz **Pomoc #1: Tekst przysięgi Armii Krajowej**). Po ostatniej kwestii Partyzantów Strażnik odczytuje tekst wypowiediany przez „Wita”.



Pomoc #1: Tekst przysięgi Armii Krajowej

W obliczu Boga Wszechmogącego i Najświętszej Marii Panny Królowej Korony Polskiej, kładę swe ręce na ten święty Krzyż, znak męki i Zbawienia. Przysięgam być wiernym Ojczyźnie mej, Rzeczypospolitej Polskiej, stać nieugięcie na straży Jej honoru i o wyzwolenie Jej z niewoli walczyć ze wszystkich sił, aż do ofiary mego życia.

Prezydentowi Rzeczypospolitej i rozkazom Naczelnego Wodza oraz wyznaczonemu przezeń dowódcy Armii Krajowej będę bezwzględnie posłuszny, a tajemnicy dochoвам niezłomnie, cokolwiek by mnie spotkać miało.

Tekst wypowiedziany przez odbierającego przysięgę

Przyjmuję cię w szeregi żołnierzy Armii Polskiej walczącej z wrogiem w konspiracji o wyzwolenie Ojczyzny. Twym obowiązkiem będzie walczyć z bronią w rękę. Zwycięstwo będzie twoją nagrodą. Zdrada karana jest śmiercią.

Atmosfera staje się luźniejsza, nawet Wit wydaje się nieco bardziej pogodny. Strażnik powinien wykorzystać te okoliczności do zapoznania się postaci graczy. Niech Wit zagadnie któregoś z nich do opowiedzenia czegoś o sobie: „Każdy na wojnie ma jakąś historię. Jaka jest twoja?”.

Podczas sceny jedzenia pierwszej kolacji w leśniczówce Strażnik może przygotować na sesję „partyzancki” posiłek: wiejski chleb, konserwy, zsiadłe mleko i proste drożdżowe ciasto. Może to być interesujące uzupełnienie nastroju opowieści.

Niech Partyzanci opowiedzą o sobie to, co chcą przekazać innym, a Strażnik powinien wplatać w ich wypowiedzi oszczędną, ale budującą nastrój nostalgii narrację. Może posiłkować się podkładem dźwiękowo-muzycznym. Sugerowane są wybrane pieśni patriotyczno-wojskowe, najlepiej w wersjach à capella. Tłem dźwiękowym mogą być odgłosy trzaskającego ognia w kominku, wiatru czy lasu. Warto wykorzystać narzędzia w postaci aplikacji na smartfony/tablety lub strony internetowe z narzędziami do zarządzania efektami dźwiękowymi (np. rpg.ambient-mixer.com).

ABIE LATO

Po kolacji Wit wyznacza dwugodzinne warty, a resztę wygania do łóżek: „Jutro skoro świt odprawa. Macie być wyspani”.

Podczas porannej odprawy Markowski przekazuje świeżo upieczonym Partyzantom treść pierwszego rozkazu. Jako nowo powołany oddział muszą poznać teren, zorganizować siatkę przydatnych informatorów i łączników, znaleźć miejsca kryjówek i awaryjnych punktów medycznych, zarówno tych w lesie, jak i w Dukli oraz okolicznych wsiach. W dalszej perspektywie powinni przygotować szlaki przerzutowe dla odzyskiwanych dóbr kulturowych, które Niemcy wywożą z Polski.

Strażnik powinien wręczyć graczom następujące pomoce: **Mapa Dukli, Pomoc #2: Rozkaz K.O.K./Nr OP-15.**

Pomoc #2: Rozkaz K.O.K./Nr OP-15

K.O.K. Nr OP-15

Dnia 28 IV 1944 r.

Do

Dowódcy placówki „Dalia”

Zarządzam zorganizowanie zakonspirowanej siatki wywiadowczej w obszarze miasta Dukla wraz z okolicznymi wsiami, złożonej z informatorów, łączników oraz czujek. Na terenie działań oddziału należy wyznaczyć miejsca na kryjówki, schowki oraz awaryjne punkty medyczne. W dalszej perspektywie niezbędne będzie przygotowanie szlaków przerzutowych dla dóbr kulturowych narodu polskiego odzyskanych od okupanta.

W imieniu Rzeczypospolitej
Komendant Obwodu Krosno OP-15,
por. „Ryś”

PARTYZANCKIE ŻYCIE

Celem tej fazy scenariusza jest poznanie terenu działań, życie się graczy ze spotkanymi BN-ami, doświadczenie namiastki tego, czym było życie chowających się po lasach partyzantów.

Poniżej Strażnik znajdzie kilka propozycji postaci, które Partyzanci mogą zechcieć wcielić do swojej siatki informatorów i łączników. Każda z nich może się okazać na swój sposób przydatna, ale gracze nie muszą poznawać wszystkich. To od Strażnika będzie zależeć, kogo postawi na ich drodze. Przy każdej postaci opisano okoliczności spotkania, tak aby Strażnik mógł je w wygodny sposób wpleść w swoją rozgrywkę. Nic też nie stoi na przeszkodzie, żeby stworzył własnych bohaterów niezależnych. Inspiracją mogą być opowieści rodzinne, książki ze wspomnieniami czy filmy wojenne.



ŚCIGAŁKA Z LOGISTYKI

Oto pomysły, które można podsunąć graczom, jeśli nie wiedzą, co powinni robić. Do zorganizowania są m.in.:

Schronienia

Bezpieczne miejsca, gdzie można przemieszkać. Przydadzą się i takie na jedną noc, i takie na całe tygodnie. Co nada się na kryjówki?

- Chłopskie zagrody, szczególnie te na obrzeżach wsi.
- Pasterskie szałas w górach.
- Plebanie parafialne.
- Jaskinie.
- Piwnice kamienic w mieście.
- Prowizoryczne ziemianki, wykopane na okazję oblawy, pościgów itp.

Warto wziąć mapę i poszukać schronień w różnych miejscach Beskidu, nie tylko w samej Dukli. Oczywiście z każdym schronieniem wiąże się BN: gospodarz, kamienicznik, proboszcz czy pasterz.

Skrytki

Miejsca, gdzie można ukryć prowiant, broń, sprzęt lub zostawić wiadomość. Strażnik powinien pozwolić graczom iść na całość. Przecież skrytki kontaktowe to nie tylko sztapelowane poluzowane cegły, ale też opuszczone psie budy, dziuple, konfesjonały, wykroty, małe jaskinie itp.

Jedzenie

Pewna część żywności będzie pochodzić od dowództwa (konserwy, suchy prowiant) i będzie zostawiana w ww. skrytkach, ale partyzanci muszą też zdobywać zaopatrzenie na „swoim” terenie. Pieniądz każdemu miły, więc póki kasa oddziału nie będzie świecić pustkami, z kupnem świeżego jedzenia nie powinno być problemu, ale warto mieć sprawdzone kontakty, żeby wiedzieć, do kogo się udać.

Ubrania

Zapasowa cywilna odzież oraz ubrania na sytuację, gdy zajdzie konieczność zmiany wyglądu.

Informatorzy

Jeden z najważniejszych punktów. Informacja to potężna broń, dzięki której Partyzanci będą mogli skutecznie działać. Im więcej informatorów, tym lepiej. Warto spróbować znaleźć (przekabacić, przekupić, szantażować) wtyki w niemieckiej biurokracji

i armii. W wojsku istnieją oddziały ukraińskie – czy wszyscy ich żołnierze są lojalni względem Rzeszy? W biurach pracują volksdeutsche – może będą skłonni zamienić wyrok śmierci za zdradę na potajemną współpracę?

Dobrym źródłem informacji będą dzieciaki. Starsze i młodsze kręcą się wszędzie i nie rzucają w oczy. Kto by się przejmował, że np. na moście siedzi paru wyrostków i plują do rzeki lub skaczą na główkę, a tak naprawdę liczą przejeżdżające ciężarówki.

Dla każdego informatora trzeba ustalić sposób kontaktu. Wiadomość w skrytce, przestawiony kwiat w oknie, czapka noszona daszkiem do tyłu itp.

Lekarz

Na wojnie leje się krew i potrzeba kogoś, kto te krwotoki zatrzyma. Oprócz samego lekarza warto mieć na podporządku pielęgniarkę (do doraźnego łatania mniejszych ran i do pomocy), a także miejsca, gdzie można przeprowadzić operację czy położyć rekonwalescenta, by wydobrzeć.

Trasy przerzutu ludzi i sprzętu

Którędy przerzucać ludzi i sprzęt? Jeśli towar jest mocno trefny, nie można go zwyczajnie zapakować do auta czy na furankę i jechać drogą, ryzykując wpadkę przy przypadkowym patrolu.

Dobrze też mieć do dyspozycji kilkoro szybkonożnych chłopaków i dziewczyn, którzy mogą robić za kurierów, by prędko przenieść meldunek do dowództwa, lub przeprowadzą nieznającą terenu osobę przez las.

Organizowanie zaplecza może zająć całą sesję składającą się z rozmów z BN-ami, rozważania optymalnego rozmieszczenia skrytek itd. Jeśli gracze nie są zainteresowani takimi szczegółami, wystarczy wyciągnąć mapę oraz kartkę i jedynie spisać w punktach, co gdzie jest zorganizowane. Strażnik może dodać parę rzutów na Przekonywanie, żeby nadać scenie nieco kolorytu. Nieudane rzuty powinny być interpretowane nie jako porażki, ale komplikacje: ten za pomoc będzie chciał pieniędzy, inny wyświadczenia jakiejś przysługi. Inną komplikacją może być zawistny sąsiad, który tylko szuka pretekstu, by zakapować Niemcom. A może zazdrosny młodzian odwiedzi u sanitariuszki z rozumie opacznie i w najgorszym możliwym momencie pojawi się, żeby „załatwić sprawę po męsku”?

Warto też pamiętać, że nie wszyscy będą kochać Partyzantów. Ich działania, bądź co bądź, niosą ze sobą niebezpieczeństwo. Niemcy surowo karzą za pomoc AK. W odpowiedzi na zbrojne akcje naziści urządzają odwety, mordując cywilów. Czasami Partyzanci zamiast pomocy napotkają widły i szczucie psami.

Babka Balbina

Babcia Balbina mieszka w jednoizbowej chacie na stokach Kardaszu (na południowy zachód od Dukli). Chata jest stara, dach już ledwo się trzyma. W środku znaleźć można piec służący do gotowania oraz ogrzewania, barłóg, na którym sypia babka, stary, rozchwiany stół i trzy zydle. Ustensylia kuchenne

są skromne i mocno zużyte. Pod powalą uwieszono pęki ziół do suszenia, a nad samym piecem – grzyby (zarówno jadalne, jak i halucynogenne łysiczki).

Jeden z kątów oddzielony jest zasłonką, za nią znajduje się baniak na zacier i sprzęt do destylacji, który babka rozkłada nad piecem, kiedy zacier jest gotowy. Balbina pędzi bimber, głównie

z ziemniaków lub jęczmienia, a potem sprzedaje go okolicznym mieszkańcom. Niektóre partie alkoholu zaprawia łysiczkami, tworząc morderczą mieszkankę wódki z psylocybiną. To specyfik dla najbardziej zdesperowanych (znany w okolicy jako „nalewka na muchomorach”). Oprócz mocnego trunku babka robi także sezonowe wino z owoców leśnych. Zaskakująco dobre.

W chacie panuje zaduch. Dym z nieszczelnego komina miesza się z odorem bimbrowego zacieru, gotowanej kapusty i starości. Malutkie, brudne okna wpuszczają bardzo niewiele światła, we wnętrzu panuje zatem półmrok.

Nad izbą znajduje się poddasze, na którym głównie panoszą się myszy. Od biedy mogłoby nadać się na schronienie dla Partyzantów, tym bardziej że chata znajduje się na bezludziu, a prowadzi do niej tylko jedna wąska ścieżka.

Za chatą znajduje się wygódka, obok chaty wykopana jest ziemianka, która służy Balbinie za spiżarnię oraz składzik gotowego bimbru. Pod jedną ze ścian chaty leży sterta drewna na opał.

Babka Balbina jest mocno posuniętą w latach kobietą. Okoliczni mieszkańcy (w tym także i Partyzanci, jeśli stąd pochodzą) zapytani wprost, z jakim zażenowaniem powiedzą, że babka „od zawsze była stara” i „sprzedawała bimber jeszcze mojemu ojcu”. Niemniej nikt nie potrafi podać żadnej cechy charakterystycznej: według wszystkich babka jest przygarbiona, nosi na głowie chustkę niezależnie od pory roku, okrywa się brudnym szalem, na nosie ma bulwę (według jednych) lub wielką kurzajkę (według innych). Jeśli gracze nie będą specjalnie się jej przyglądać, opisz ją właśnie tak. Balbina porusza się powoli i prawie stale coś mamrocze do siebie. W jej mamrotaniu trudno wyłowić konkretne słowa wśród mlaskania obwisłych warg i ciamkania bezzębnych dziąseł. Do wszystkich kobiet zwraca się per „dziewcze” („Siednij se tu, dziewczę”), a do mężczyzn „chopcze” („Dżewa byś mi narombał, chopcze”).

O wiele bardziej charakterystyczny jest pies babki o wdzięcznym imieniu Łajza. Wygląda bardziej jak wilk niż jak pies. Prawdopodobnie jego psia matka popełniła mezalians ze swoim dzikim krewnym. Łajza jest bardzo oddany swojej pani, każdego obcego traktując ze znaczną rezerwą. To bardzo niezależne zwierzę – właściwie nie tyle jest „psem Balbiny”, co „pomieszkuje w okolicach jej chaty”. Często spotkać go można włóczącego się po lesie i okolicznych wioskach. Zapuszcza się także do samej Dukli – stąd zresztą jego imię.

Chłopi uważają, że szpieguje dla babki. Mówiąc o nim, używać będą określeń „niepokojący”, „dziki”, „o przewiercającym spojrzeniu” czy nawet „szatański” lub „diabeł, nie pies”.

Rzeczywiście, Łajza wykazuje się olbrzymią inteligencją. Kilka lat temu, zimą, zdarzył się przedziwny wypadek. Lekarz mieszkający w Dukli, Łukasz Bratek, wracał w niedzielę z kościoła zaprzęgniętymi w jednego konia saniami, kiedy drogę zastąpił mu pies Balbiny. Koń przestraszył się go, stanął jak wmurowany i nie chciał zrobić ani jednego kroku. Doktor Bratek wysiadł z sań, aby przegonić psa, ale ten nie tylko nie przestraszył się człowieka, ale też odsłonił zęby i zaczął powoli

iść w jego stronę. Bratek chciał się wycofać, ale Łajza odgrodził go od sań i zaczął zaganiać w las. Po chwili lekarz zorientował się, że pies nakierowuje go na ścieżkę prowadzącą do chaty Balbiny. Kiedy doktor tam dotarł, okazało się, że babka zapadła na przeziębienie płuc i pilnie potrzebuje opieki medycznej. Pies więcej nie niepokoił Bratka, który wróciwszy do swojego domu po potrzebne mu narzędzia i medykamenty, wykurował babkę i tym samym uratował jej życie.

Jeśli babka będzie chciała skontaktować się z Partyzantami, Łajza odnajdzie ich, będzie im wszędzie towarzyszył i świdrował ich wzrokiem, póki nie udadzą się do chatki Balbiny.

Babka Balbina wie wszystko o okolicznych lasach, a także o mieszkańcach Dukli i okolicznych wiosek. Prócz bimbru ludzie kupują u niej zioła na wszelkie dolegliwości, stąd jej wiedza o ludzkich sekretach. Babka wydaje się też wiedzieć więcej także o świecie nadprzyrodzonym. Niestety, kontakt z Balbiną jest utrudniony, gdyż jest już daleko posunięta w latach, a także łamie podstawową zasadę dostawcy (nie używać własnego towaru), nadużywając swoich wyrobów, zwłaszcza nalewki na muchomorach. Jej mowa często jest bełkotliwa, pełna mlasków, więc rzucone czasami wyraźne zdanie potrafi wyrzucić piorunujące wrażenie.

Jak używać Balbiny

Balbina wie dużo o okolicy; wie także, że zbliża się pora, kiedy moc Atalaska wzrośnie na tyle, by dało się otworzyć bramę. Wie, co zwiastują pojawiające się na potęgę pająki.

Od ciebie, Strażniku, zależy, jak bardzo niesamowitą uczynisz Balbinę. Możesz z niej zrobić starą wariatkę na ciągłym haju, albo możesz zrobić bardzo, bardzo starą szeptuchę, która zachowała ostry umysł, mimo że ciało już odmawia jej posłuszeństwa. Możesz zrobić z niej źródło wiedzy o mieszkańcach (kto cierpi na podagrę, a kto chciał pozbyć się niechcianej ciąży), a także o lokalnych legendach.

Łukasz Bratek, lekarz

Człowiek starej daty, zarażony za młodu ideami „pracy u podstaw”, zrezygnował z kariery lekarza w dużym mieście na rzecz krzewienia zdrowia i higieny wśród ludu. Mieszka na przedmieściach Dukli, ale nie odmawia wizyt domowych po okolicznych wsiach, jeżdżąc swoją jednokonną dryndą. Czasem urządza po kościołach odczyty na konkretne zagadnienia higieny życia codziennego, np. „Jak prawidłowo dbać o zęby”, „Jak urządzać sławojkę” lub „Jak dbać o czystość w czasie kobiecych dni”. Zna z widzenia niemal wszystkich mieszkańców okolicy, doskonale pamięta, na co kogo leczył. Całą swoją kartotekę ma w głowie.

Idealista, romantyk, człowiek całkowicie poświęcony pracy. Czarnowłosy, z krótką, zadbaną brodą. Bezdzienny wdowiec. Jego domem i obejściem zajmuje się małżeństwo służących: Klara i Mykoła.

Okoliczności poznania lekarza przez graczy może być wiele – od zwykłej wizyty związanej z chorobą, przez potrzebę zaopa-



PAJĄKI

Zbliża się dzień, gdy granica między światami będzie najcieńsza. Już teraz widać pierwsze symptomy nadchodzącego zagrożenia. Sługi Atlach-Nachy powoli wkraczają do rzeczywistego świata. Strażnik powinien powoli wprowadzać elementy związane ze zwiększoną obecnością arachnidów w otoczeniu.

Przykładowe elementy do wprowadzenia w narrację:

- Jeden z BN-ów opowiada, że w stodole załęgło się mu mnóstwo pajaków i nie potrafi poradzić sobie z tą zarazą.
- Ktoś wspomni, że widział całą polanę pokrytą pajęczynami.
- Gospodyni będzie marudzić, że codziennie musi sprzątać pajęczyny w całej izbie.
- Podczas przejścia przez las Partyzant wlezie w gęste pajęczyny.
- Babie lato unosi się w powietrzu zdecydowanie zbyt wcześnie.
- Ktoś widział sznur pajaków idących do lasu.
- Ktoś widział pajęczynę utkaną w ludzką twarz.
- Ptaki migrują przed czasem, a ich gniazda zajmują pająki.

To tylko drobne wzmianki, które powinny pojawić się mimochodem, obok głównej osi akcji. Stanowią element tła, który z czasem będzie się nasilał.

trzenia się w leki pierwszej potrzeby czy środki opatrunkowe, po konieczność ratowania życia kompanów po jednej z akcji. W tym ostatnim wypadku będzie też okazja poznać księdza, który w podziemiach kościoła urządził improwizowany szpital dla wszystkich potrzebujących, w tym i partyzantów.

Dorota Łęcka, piekarka



Trzydziestoletnia kobieta, przejęła piekarnię po ojcu, który z kolei odziedziczył ją po swoim. Prowadzi małą sklepik w odchodzącej od dukielskiego rynku uliczce. Stara się nie urazić stałych klientów, ale też nie wchodzi w drogę okupantom. Bezgranicznie uprzejma, ale nie jowialna. Jest pedantyczna, punktualna i ceni przewidywalność. Żarliwa patriotka, pomagająca potajemnie Partyzantom. Ze względu na swoją pracę może poruszać się w miarę swobodnie

po całej okolicy swoim wysłużonym samochodem dostawczym. Wie, komu i ile trzeba zapłacić, aby przymknął oko na kontrabandę czy inne uchybienia.

Jeżeli zostanie zwerbowana przez Partyzantów, Dorota może dostarczać im żywność, a nawet szmuglować kontrabandę większego kalibru.

Dorota ma czarującą osobowość i zniechęcający uśmiech. Prędzej czy później, któryś z Partyzantów zacznie do niej smalić cholewki. Pech chce, że ma konkurenta – Hansa Krauze, żołnierza z dukielskiego garnizonu. Niemiec nie pozostanie obojętny na działania Partyzanta i może chcieć pozbyć się rywala. Rozegranie tego wątku pozostaje w gestii Strażnika Tajemnic.



Zosia, Piotrek i Antek Chrobak – dzieci drwała Bartłomieja

Zosia to bujająca w obłokach, nad wyraz otwarta i łatwowierna sześciolatka, dla której wydarzenia wojenne stały się podstawą do snucia wymyślonych historii z pogranicza bajek i ludowych wierzeń. W jej świecie Niemcy to zli rycerze, którzy napadli na królestwo, ściągnęli na jego ziemie straszliwe, stalowe bestie i sprawili, że jej poddani cierpią. Ona, jako księżniczka, musi zatem odnaleźć magiczny przedmiot, który uratuje królestwo i jego mieszkańców. Zosia w towarzystwie braci, Piotra i Antka, całymi dniami kręci się po okolicy, zbierając różne składniki i magiczne przedmioty – wszystko znosi do swojej „komnaty”, która w rzeczywistości znajduje się w ziemiance obok chaty.



Rodzice nie powstrzymują córki przed zabawą, wierząc, że dzięki temu będzie jej łatwiej znosić okupacyjną rzeczywistość. Stała obecność młodszych braci, pięcioletniego Piotra i trzyletniego Antka, powoduje, że dziewczynka nie może sobie pozwolić na dalekie wycieczki. Do tego Piotrek jest mocno przejęty rolą opiekuna siostry i nie odstępuje jej na krok. W przeciwieństwie do niej, jest rozważny i ostrożny. Już nie raz wyciągał siostrę z opresji. W tym ostatnim często pomaga mu brat Antek, który mimo wieku jest dzieckiem niezwykle rezolutnym, żeby nie rzec cwany. Ma słodką buźkę i rozbijający uśmiech, co niejednokrotnie pozwala mu unikać przykrych konsekwencji ze strony dorosłych.

Na całą trójkę można natknąć się podczas wizyty w Chyrowej, którą Partyzanci mogą odwiedzić podczas wyprawy do chaty Balbiny. Dzieci są ulubieńcami całej wsi, więc miejscowi będą bacznie obserwować Partyzantów podczas rozmów z nimi. Bardzo lubią odwiedzać „babcię Balbinę”, która zawsze ma przygotowane dla nich jakieś łaskocie czy magiczne przedmioty dla Zosi.

ZAGINIĘCIE ZOSI

Wydarzeniem, które wstrząśnie niewielką społecznością Chyrowej, będzie zniknięcie Zosi. Pewnego ranka dziewczynka po prostu przepadnie. Rodzina będzie jej rozpaczliwie szukać po wsi i w okolicznych lasach. Do poszukiwań dołączą kolejne osoby, ale przed nocą nie uda się odnaleźć dziewczynki. Wtedy Piotrek przypomni sobie, jak kilka dni wcześniej Zosia wspominała o tym, że babcia Balbina obiecała jej coś wyjątkowego. Stary Wojciech tylko na to czeka – ten zrzędlawy stary dziad, jak mówią o nim miejscowi, od lat chce się pozbyć Balbiny z okolicy i teraz zwęszył ku temu okazję.

„Od lat wam mówię, że to wiedźma! Ostrzegałem, prosiłem, błagałem! Nikt mnie nie słuchał. A teraz patrzcie! Porwała naszą ukochaną Zosienkę i pewnikiem pożarła! Trzeba zrobić z nią wreszcie porządek!” Przemowa podjudza paru nieco już podchmielonych osiłków, którzy łapią za widły, pochodnie i ruszają w stronę chaty Balbiny.

Strażnik może doprowadzić do konfrontacji Partyzantów z rozjuszoną tłumem. Dobrze, gdyby Partyzanci w momencie kulminacyjnym byli w chacie Balbiny. Jeszcze lepiej, gdyby wcześniej mieli okazję poznać całą trójkę dzieciaków – może pomogły im w zdobyciu zapasów do leśniczówki lub w kontaktach z miejscowym sołtysiem? Partyzanci już z oddali będą słyszeć okrzyki: „Gdzie jesteś, wiedźmo?”, „Idziemy po ciebie!”. Mają maksymalnie dwie minuty na podjęcie decyzji, co zrobić – stanąć przed tłumem czy schować się głębiej w las, żeby z bezpiecznej pozycji obserwować dalszy rozwój wypadków.

W pierwszym przypadku tłum zaskoczony obecnością Partyzantów straci nieco rezon i wyhamuje przed lufami karabinów i pistoletów. Jeśli gracze nie zaczną rozmowy, Wojciech rzuci niepewnym głosem w stronę Partyzantów: „Odstąpcie, to nie wasza sprawa”. Dalszy rozwój wypadków zależy od decyzji graczy, ale to właśnie Wojciech będzie próbował przejąć inicjatywę w rozmowie, dążąc do jak najszybszej konfrontacji z Balbiną. Najsensowniej będzie wypowiadał się ojciec Zosi, który opowie o okolicznościach jej zniknięcia. Błagalnym tonem poprosi Partyzantów, by pomogli mu odnaleźć córkę. Pozostali uczestnicy wydarzeń są podchmieleni i liczą głównie na to, że uda się wyszabrować kilka flaszek samogonu. Nie będą chcieli skrzywdzić Balbiny, bo stracą źródło dobrego i taniego alkoholu. Balbina, jak to ona, nic sensownego nie powie, będzie się tylko śmiać i mruczeć coś niezrozumiałego pod nosem, jeszcze bardziej rozwścieczając starego Wojciecha. Nie uda

mu się jednak przekonać pozostałych do linczu na staruszce i po kilku minutach cała grupa wróci do wioski.

Jeśli gracze wybiorą wariant ukrycia się wśród okolicznych drzew lub zdecydują się opuścić chatę Balbiny i ograniczą się do obserwacji, wydarzenia potoczą się swoim torem. Tłum wtargnie do chaty, demolując wewnątrz. Wojciech siłą wyciągnie Balbinę na zewnątrz i wydzierając się na nią, będzie wypytywał o to, co zrobiła z Zosią. W tym czasie jego podchmieleni towarzysze będą szukać w chacie flaszek z bimbrem. Balbina będzie mamrotać niezrozumiale pod nosem, czym jeszcze bardziej zdenerwuje starego Wojciecha, który zamierzy się na kobiecie trzymaną w rękę sztachetą. W ostatniej chwili powstrzyma go ojciec Zosi, odciągając od staruszki. Dojdzie do małej szamotaniny między mężczyznami, co ściągnie uwagę buszujących w chacie szabrowników. Rozdzielą mężczyzn i po chwili ojciec zaginionej córki będzie starał się na spokojnie wypytać Balbinę o Zosię. Dowie się tylko, że ostatni raz staruszka widziała ją razem z bratem kilka dni temu i od tego czasu dziewczynka jej nie odwiedzała. Stary Wojciech będzie wyzywał zielarkę od „kłamliwych pomiotów szatańskich” i za wszelką cenę będzie dążył do wymierzenia kary za „zamordowanie Zosienki”. Nie znajdzie jednak popleczników. Po kilkunastu minutach krzyków i awantur cała grupa wróci do wioski, bogatsza o kilka flaszek bimbru i „nalewek na muchomorach”.

Co naprawdę stało się z Zosią?

Wariantów tej historii może być wiele, a Strażnik powinien wybrać ten, który najbardziej odpowiada jego stylowi rozgrywki i dotychczasowym wydarzeniom. Poniżej znajduje się kilka pomysłów, które mogą rozwinąć się nawet w całą sesję.

- Dziewczynka wpadła do głębokiego jaru, uderzyła się w głowę i straciła przytomność. Ocknie się dopiero późnym wieczorem i spędzi noc w lesie. Nad ranem, przemarznięta i głodna, powróci do domu.
- Przechodząc przez drogę, natknęła się na niemiecki konwój. Dziewczynka zauroczyła żołnierzy, którzy postanowili przewieźć ją czołgiem do koszar. Rano, ku zdumieniu mieszkańców wsi, odwiozła ją całą i zdrową Kubelwagenem.
- Zosia zgubiła się w lesie i wyszła po drugiej stronie wzgórz, w Trzcinie albo Tylawie. Noc spędziła u chłopskiej rodziny. Rano zostanie odwieziona do Chyrowej furmanką lub na ramie roweru.
- Dziewczynka natknęła się na dezertera z armii radzieckiej – Łukasza Świata (str. 82), gdy nocą wyszła do wygodki. Zobaczyła, że mężczyzna dłubie w ziemiance, gdzie rodzina trzyma zapasy. Świat porwał ją, żeby nie podniosła rabanu, a teraz trzyma ją, bo boi się dekonspiracji. Nie wie, co zrobić z dzieckiem, ale nie chce go skrzywdzić. Może spróbować nawiązać kontakt z Partyzantami, aby załagodzić całą sytuację.



Adam Prałacki i siostra Gertruda, ksiądz i zakonnica

Nieco już leciwy, ok. 60-letni proboszcz rzymsko-katolickiej parafii św. Marii Magdaleny w Dukli. Gorliwy, acz spokojny krzewiciel wiary w Boga Jedyne. Niezwykle wyczulony na ludzką krzywdę, chętnie pomaga ludziom w potrzebie. Sam cierpi na reumatyzm, więc większość obowiązków związanych z fizyczną aktywnością (sprzątanie kościoła, szykowanie posiłków, pielienie przykościelnego ogródka itp.) wykonuje siostra Gertruda – niemowa od urodzenia. Do kontaktowania się ze światem zewnętrznym używa czarnego notesu z ołówkiem, przymocowanego rzemykiem do nadgarstka lewej dłoni – chowa go w rękawie stroju. Strażnik powinien pamiętać o tym detalu w kontaktach siostry z Partyzantami i zawczasu przygotować sobie podobny notes i ołówek.

W podziemiach kościoła ksiądz zorganizował szpital polowy, który może posłużyć również jako schron podczas działań zbrojnych w mieście. To kilka zaimprovizowanych pomieszczeń bez okien, z pryzmami na ziemi, obok których znajdują się drewniane stołki, dzbanek z wodą, misa i ręczniki. Pomieszczenia nie są zelektryfikowane, więc do ich oświetlenia używa się świec. Panuje tu spora wilgoć i chłód, ale w razie potrzeby siostra Gertruda donosi koce i ciepłe ubrania, w większości należące do pacjentów, którym nie będą już potrzebne. Ze środków pierwszej pomocy dostępnych jest najczęściej kilka bandaży, gazików, dwie lub trzy saszetki z sulfonamidami i opróżniona do połowy butelka z chloroformem. Na czas operacji pacjenci są przenoszeni do pomieszczenia ze światłem elektrycznym – na jego środku stawiany jest stół z zakrystii. W związku z bliskością zakrystii i głównej nawy kościoła trzeba tłumić krzyki operowanego, żeby nie ściągnąć patroli lub ciekawskich.

Strażnik może zostawić graczom cały proces zorganizowania szpitala polowego w kościele i zrobić z tego osobny epizod. Partyzanci mogą poznać księdza na kilka sposobów – uczestnicząc w mszach, przez lekarza czy „Walusia” (patrz dalej), który może pomagać (oczywiście odpłatnie) w dostarczaniu do kościoła brakujących towarów.

Lukasz Świat, dezterter

W dukielskich lasach ukrywają się nie tylko Partyzanci. Zbliżający się front i piekło wojny powodują, że w okolicy można natknąć się na różnorakich dezterterów. Jednym z nich jest Lukasz Świat. Pochodzący z małej wioski na Wołyniu mężczyzna został wcielony do armii radzieckiej i wysłany na front. Przy pierwszej nadarzającej się okazji dał nogę i przedarł się przez linię wroga. Do domu wrócić nie mógł, bo po drodze natknąłby się na oficerów politycznych, a za dezercję grozi tylko jedna kara.

Od kilku tygodni ukrywa się w lasach

i na wzgórzach, próbując wymyślić plan dalszego działania.

Ze wszystkich sił stara się unikać kontaktu z innymi ludźmi. Nie wie, jak się do niego odnosić. Dzięki nieustannej praktyce jest świetny w ukrywaniu się i maskowaniu. Na potrzeby mechaniki Strażnik może uznać, że jego wybrane umiejętności,

takie jak Nasłuchiwanie, Spostrzegawczość, Sztuka Przetrwania (Las), Ukrywanie i Charakteryzacja wynoszą 75%. Las staje się jego domem. Znalazł część skrytek, w których Partyzanci przechowują zapasy, i skwapliwie z nich korzysta. Stara się jednak zabierać tylko to, czego naprawdę potrzebuje do przeżycia. Mimo to prędzej czy później znajdzie się na celowniku Partyzantów, którzy nie będą zadowoleni z takiego obrotu wydarzeń. Możliwe, że to Lukasz Świat jest dezterterem, który porwał Zosię (str. 81). Czy będzie próbował ją zatrzymać, czy odstawi całą i zdrową do domu?

Partyzanci mogą próbować zastawić pułapkę na niepożądanego gościa. Strażnik może rozwiązać tę sprawę na wiele sposobów. Poniżej podano kilka możliwości.

- Na podstawie dotychczasowych działań tajemniczego złodzieja Partyzanci wytypują skrytki, których należy pilnować. Strażnik może zdecydować, że spędzą kilka dni i nocy na obserwacji, aż w końcu dopną swego. Wysokie umiejętności Łukasza Świata spowodują, że będzie przeciwnikiem trudnym nie tylko do uchwycenia, ale nawet do zauważenia.
- Podczas obławy na złodzieja dojdzie do pościgu. Strażnik może rozegrać go z uwzględnieniem zasad Pościgów z *Księgi Strażnika* lub całkowicie fabularnie. Pościg powinien być jednak emocjonujący, rozgrywać się nocą podczas burzy i zakończyć ściągnięciem filmową konfrontacją na górskim zboczu. Zapędzony w kozi róg Świat nie będzie się bronił. On pragnie tylko spokoju. Partyzanci będą musieli podjąć decyzję, czy pozbyć się człowieka, który wpadając w ręce Niemców może ich zdemaskować, czy siłą wcielić go do oddziału, czy też po prostu pozwolić mu odejść. Każda decyzja będzie miała swoje konsekwencje, a Strażnik będzie mógł wprowadzić je w dowolnie wybranym przez siebie momencie.
- Lukasz Świat, ze względu na swoje umiejętności, może być doskonałym uzupełnieniem oddziału. Jeżeli Partyzanci potraktują go przyjaźnie, zachęcą do rozmowy, poczęstują papierosem czy dadzą łyknąć z piersiówki, może się przed nimi otworzyć. Strażnik może rozwiązać to za pomocą mechaniki i testów Gadaniny, Perswazji lub Uroku Osobistego, albo przeprowadzić całą sytuację całkowicie fabularnie. Jeżeli Świat przyłączy się do Partyzantów, może przenosić meldunki, dostarczać zaopatrzenie z i do skrytek oraz wykonywać czynności obozowe. Na pewno odmówi udziału w walce, ale może stanowić nieocenioną pomoc logistyczną.

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz, hodowczyni koni

Monika mieszka w Makowiskach, gdzie wraz z mężem zajmowała się hodowlą koni. Z nadejściem wojny większość jej podopiecznych została zarekwirowana przez wojsko. Ostała się jej jedynie klacz, która z powodu pólgu nie mogła służyć ani pod wierzch, ani jako zwierzę artyleryjskie. Niestety, źrebię nie przeżyło.

Wojna zabrała Monice również męża. Wyruszył na front i wszelki śluch po nim zaginął. Czy zginął, czy dostał się do niewoli, tego Monika



nigdy się nie dowiedziała. Ciągłe wierzy, że któregoś dnia ukochany stanie na ganku i wszystko będzie tak jak dawniej.

O pasji Moniki do koni dowiedział się młody niemiecki oficer Helmut Schmidt, rezydujący w Dukli. Pochodzący z arystokratycznej rodziny mężczyzna od dziecka jeździł konno. Gdy został oddelegowany do Dukli, sprowadził ze sobą swojego ulubionego wierzchowca. Niestety w natłoku obowiązków nie miał czasu na codzienne przejażdżki i opiekę nad zwierzęciem. Dowiedziawszy się, że w okolicy mieszka fachowiec, wybrał się do Makowisk i zaproponował Monice pracę.

Kobieta była zrazu niechętna pomagać Schmidtowi, ale zauroczyło ją piękno zwierzęcia, sposób, w jaki ruszało się w biegu, i jego podatność na tresurę. Zawarła z Niemcem umowę: zajmie się wierzchowcem, jeśli będzie mogła pokryć nim swoją klacz i w ten sposób zacząć odbudowywać stadninę. Helmut przyjeżdża, kiedy tylko uda mu się dostać przepustkę. Dzielący oboje dystans z czasem zaczął maleć. Dla Moniki jest to podwójny problem. Nie dość, że czuje, jakby zdradzała męża, to jednocześnie boi się oskarżeń o kolaborację z okupantem. Jednak Helmut wydaje się inny niż typowi niemieccy żołnierze. Kocha zwierzęta, jest czuły i opiekuńczy.

Helmut pracuje w biurze na zamku w Dukli. Wiedząc o wizytach niemieckiego oficera u Moniki, Partyzanci mogą chcieć go porwać, aby zdobyć potrzebne im informacje. Mogą też użyć szantażu, aby przekazywał im informacje, prowiant czy ekwipunek. Zakres takiej pomocy zależy od Strażnika.

Magda, prostytutka

Ma piękną, słowiańską twarz, delikatne rysy, jasne włosy i niebieskie oczy. Magda podczas wojny straciła wszystko, co kochała. Pozostając bez dachu nad głową i bez grosza przy duszy, tułała się po Dukli, żebrząc o kawałek chleba. Sytuacja się zmieniła, gdy spotkał ją pewien niemiecki oficer. Zaproponował ładną sumkę w zamian za spędzenie z nim nocy. Nie miała wyboru. Pieniądze pozwoliły jej na wynajęcie małego mieszkanka na poddaszu jednej z kamienic przy dukielskim rynku. Oficer zaczął przychodzić częściej, a po pewnym czasie przyprowadził kolegów.

Stała się kurtyzaną niemieckich żołnierzy, przez co mieszkańcy miasta nie mają do niej szacunku. Jediną osobą, z którą się przyjaźni, jest stara zielarka Balbina. Magda czasem ją odwiedza. Każdy w mieście wie, czym zajmuje się Magda, jednak z powodu kontaktów z Niemcami nie podejmowano przeciw niej żadnych działań. Stopniowo jej klientela powiększyła się też o Polaków i Ukraińców.

Magda może się okazać bardzo cennym źródłem informacji, ale podejrzenia o donoszenie Niemcom zwróciły uwagę dowództwa naszych Partyzantów. Karą za taką zbrodnię jest śmierć. Gracze otrzymają rozkaz zbadania sprawy z wyraźną sugestią, aby w razie potrzeby dokonać jej likwidacji. Od Strażnika zależy, czy da Magdzie szansę na wykupienie się w łaski Partyzantów przez donoszenie na Niemców, czy pozwoli im wykonać wyrok. Warto pamiętać, że w partyzantce często służyli młodzi ludzie, którzy w ostatniej chwili odpuszczali swoim ofiarom. Jeżeli zostawia ją przy życiu, jeden z Partyzantów może zacząć udawać stałego klienta, aby wydobywać od niej cenne informacje. Może podczas jednego z takich spotkań dojdzie do cielesnych doznań? Na pewno będzie to doświadczenie, które na długo zapadnie w pamięci Partyzanta.



KAPŁANKA MOKOSZY

Ten wariant historii Magdy jest opcjonalny i nie ma dużego wpływu na główny wątek fabularny. Odpowiednio rozegrany może jednak dodać nieco kolorytu finałowi kampanii.

Magda jest kapłanką Mokoszy – starosłowiańskiego bóstwa, którego kult, niegdyś liczny na tych terenach, jest obecnie niemal wymarły. Mokosza jest panią losu, ma na swych usługach Pajaka Mokoszy, który z jej polecenia zabija lub przywraca życie, przynosi szczęście lub zsyła nieszczęście. Stąd też wziął się zabobon wśród miejscowych, by nie zabijać pajaków i w spokoju pozwolić tkąć im nić przeznaczenia. Magda jest niezwykle biegła w sztuce miłosnej. Swoje umiejętności wspomaga tajemniczymi olejkami, które z wielokrotnością doznania cielesnego. Pozwala jej to uzależnić od siebie mężczyzn, co z kolei ułatwia przetrwanie w trudach okupacji. Ale czy tylko?

Konstancja Męcińska, arystokratka

Hrabianka Męcińska ma 71 lat i pochodzi ze szlacheckiej rodziny Męcińskich. Jej stryj, Adam Męciński, do 1878 r. był właścicielem Dukli. Nigdy nie wyszła za mąż. Wszystkie propozycje aranżowanych małżeństw odrzucała, aż w końcu przestano się o nią starać. Jak mówi, nigdy się prawdziwie nie zakochała, a teraz już za późno na miłosne uniesienia. Większość roku spędzała z rodziną w pałacu, jednak latem wyjeżdżała z jedną służącą i parobkiem do okazałego drewnianego domu we wsi Daliowa. Nie było tam wygod, ale za to miała spokój i ciszę z dala od pałacowego gwaru.

Lato 1939 r. również spędzała w swoim małym azylu, dlatego gdy po wybuchu wojny zaczęły się naloty, nie wróciła już do Dukli. Niemcy zajęli pałac, rodzinę wypędzili, a stawiających opór zabili. O ciotce Konstancji wiedzieli tylko tyle, że w czerwcu wyjechała z miasta i już nie wróciła. Daliowa stała się nowym domem hrabianki. Męcińska posiada małe gospodarstwo, w którym hoduje kury, kaczki, kilka gęsi, pięć świń i jedną krowę. Ma też dwa poletka z warzywami. To wystarczy na zapewnienie podstawowych warunków bytowych. W trakcie łapanek straciła oddanych służących, a nowo najętą osobę traktuje z dużym dystansem. Strażnik powinien o tym pamiętać podczas spotkania z Partyzantami.

Przed Niemcami udaje starą dziwaczkę – kobietę z zaburzeniami. Nie czepiają się jej, o ile regularnie oddaje na rzecz Rzeszy odpowiednią część plonów i zwierząt. Wychowana w atmosferze miłości do Ojczyzny, jest gorącą patriotką. Pomaga potajemnie konspiracji. Każdy zaufany Partyzant może liczyć w jej progach na nocleg i coś do jedzenia. Bierze też udział w szmuglowaniu żywności do Krosna. Dzięki temu zarabia, a czasem otrzymuje w zamian cenne rzeczy, takie jak tytoń, kawę, herbatę czy cukier, ale również fałszywe dokumenty. Jej łącznikiem jest „Walus”, miejscowy szmugler. Pomógł jej nawet skonstruować w domu kilka zmyślnych kryjówek, tak „na wszelki wypadek”. Największa kryje się pod podłogą i jest naprawdę dobrze zakamuflowana.

Jak Partyzanci mogą dotrzeć do hrabianki?

Kończą im się zapasy i otrzymują zadanie zdobycia pożywienia. Jeden z poznanych już informatorów (np. „Waluś”) lub sam „Wit” może naprowadzić ich na trop pewnej ekscentrycznej staruszki, która czasem wspiera „naszą sprawę” i przekazuje lub sprzedaje swoje warzywa, owoce, jajka czy nawet mięso. Problemem może być przetransportowanie zapasów – mieszka w Daliowej (ok. 17 km od Dukli). Gdyby tylko ktoś mógł w tym pomóc.

Mateusz „Waluś” Boczar, szmugler

Mateusz to młody, niczym niewyróżniający się mężczyzna. Ma pospolite rysy i przygarbioną sylwetkę, co zapewne jest wynikiem dźwigania ciężkich rzeczy. Urodził się w Rzeszowie, ale większość jego rodziny pochodzi z Daliowej. Z powodu nieśmiałości do kobiet i braku urody nadal jest kawalerem. Bardzo chciałby znaleźć żonę i założyć rodzinę. Trudni się szmuglowaniem towarów ze wsi do miasta, co pozwala mu wieść w miarę dostatnie życie.

Jest typem kombinatora, ma wiele kontaktów i znajomości. Jego głupkowaty wyraz twarzy budzi współczucie, dlatego nie ma problemów z negocjacjami. Między miastami a wsią porusza się motocyklem Sokół 1000 M 111. „Waluś” kupił go od pewnego handlarza w Rzeszowie. Towary chowa pod ubraniem, ciasno zabandażowane wokół ciała, albo przewozi w skrzynkach z podwójnym dnem, które pakuje do bocznego wózka motocykla. Mniejsze przedmioty umieszcza w skrytkach pod maską przyczepki lub w siedzeniu. Inwencji w chowaniu towaru mu nie brakuje. Hrabiankę poznał podczas odwiedzin babki, która znała się ze szlachcianką. Po jakimś czasie zaufali sobie na tyle, by zawrzeć układ biznesowy.

Jak Waluś może pomóc partyzantom?

Może przywozić potrzebne narzędzia, sprzęt czy informacje o konkretnych osobach. Zna wiele osób w Dukli, Krośnie i Rzeszowie. Może być powiązany z Paryżanką (patrz **Pomoc do gry**, str. 118), do której smali cholewki. Najbardziej prawdopodobne, że Partyzanci poznają go przez hrabiankę Konstancję, która poleci „Walusia” do przerzucenia zakupionej u niej żywności od niej z domu do kryjówki Partyzantów (lub w jej pobliżu). Znają go też lekarz i Balbina.

Zosia i Parzygnat, łączniczka i ojciec

Zosia jest dziesięcioletnią córką pomocnika kuchennego pracującego w pałacu w Dukli. Jest wesołą i sympatyczną dziewczynką, bardzo posłuszną ojcu. Do jej obowiązków należy pomoc matce przy sprzątaniu pomieszczeń, zbieranie owoców leśnych, grzybów i ziół oraz czasami pasanie gęsi. Wszyscy żołnierze niemieccy przebywający na terenie majątku są dla niej mili. Swym urokiem osobistym urzeka prawie każdego, z kim rozmawia. Szybko uczy się niemieckich słówek, dzięki czemu stała się swego rodzaju maskotką nazistów. Często zapuszcza się w las, szukając jagód, jeżyn czy poziomek.

Przed zbliżeniem się do linii drzew, z daleka, jeszcze na polanie, musi machać wysoko czerwoną, nieco przybrudzoną chustką. W ten sposób daje sygnał niemieckim strażnikom na ambonach, że się zbliża. Oprócz czerwonej chustki na głowie musi też nosić czerwoną pelerynkę, żeby była widoczna

pomiędzy drzewami. Tak przyzwyczaiła się do swojego ubioru, że chodzi w nim niemal bez przerwy. Stąd też zaczęto nazywać ją Rotkäppchen, co znaczy po niemiecku Czerwony Kapturek.

Ojciec wykorzystuje córkę jako łączniczkę z partyzantami – ci dla niepoznaki nadali jej pseudonim „Stokrotka”, by Niemcy nie wiedzieli, o kogo chodzi. Zosia przemyca do lasu informacje, jedzenie, drobne przedmioty, a nawet granaty. Wróg nie podejrzewa, że tak urocze dziecko mogłoby pomagać konspiracji. Dziewczynka mimo młodego wieku świetnie zdaje sobie sprawę z sytuacji i z pełną świadomością wykonuje powierzone jej, często niebezpieczne, zadania. Strażnik powinien pamiętać, że pomoc Zosi może być właściwie symboliczna w kwestii zaopatrywania Partyzantów i niezwykle cenna w temacie przekazywania informacji z pałacu.

Zosia rzadko wychodzi do miasta. Dzieje się tak tylko w niedzielę. Razem z całą rodziną idą do kościoła św. Marii Magdaleny. Oczywiście w czerwonej chuście i pelerynie. To właściwie jedyny moment, żeby Partyzanci mogli nawiązać kontakt z ojcem dziewczynki, np. w celu przekazania listy potrzebnego zaopatrzenia lub informacji.

NIEOCZEKIWANA POMOC

Strażnik może rozegrać ze swoją grupą epizod nawiązania współpracy z ojcem i córką. Wszystko może się zacząć od informacji, którą przy jednym ze spotkań przekaże Partyzantom „Waluś”:

– Aha, jeszcze jedno. Jest taki typ z pałacu, nie wiem, jak się nazywa, ale wszyscy na niego wołają Parzygnat. Chce się z wami spotkać. Już mi chciał jakąś kartkę wciskać w łapę, ale gupi nie jestem, jeszcze mi życie miłe. I tak dużo ryzykuję, wjeżdżając w to gniazdo szerszeni, żeby żarcie szkopom zawieźć. No, ale wracając, coś tam o pomocy wspominał chyba. Ma przyleść w niedzielę na mszę z całą rodziną. I też tam macie być. – Po chwili doda. – Ale ja bym mu nie ufał, volksdeutschowi jednemu. – Po czym spluwa przez ramię.

Jeśli dojdzie do spotkania, Partyzanci otrzymają propozycję pomocy, ale w zamian za gwarancję ochrony całej jego rodziny po wkroczeniu Armii Czerwonej i wyzwoleniu Dukli. Pojawienie się tej propozycji można zgrać z początkiem drugiego scenariusza, gdy Partyzanci będą szukali informacji na temat pałacu.

Fedorek, łącznik

Fedorek, syn starego Gocza, ma 14 lat, ale wygląda na więcej. Zeszłej zimy odumarał go ojciec, a przez ten rok Fedorek zmęźniał. Musiał sam zająć się gospodarstwem, ogarnąć zwierzęta i pole. Kiedy zabrakło ojca, przyszło mu zająć się matką i młodszym rodzeństwem. To żywe srebro. Ma tysiąc pomysłów na minutę i jest najlepszym biegaczem ze wszystkich chłopaków we wsi. Często pomaga partyzantom jako czujka.

Fedorek będzie jednym z pierwszych spotkanych bohaterów niezależnych, może już nawet przy okazji organizowania przez graczy zaopatrzenia do leśniczówki (patrz **Scenariusz**

AKCJE PARTYZANTÓW

Poniżej znajdują się pomysły na akcje partyzanckie, które mogą zostać przeprowadzone przez oddział graczy. Nie mają one wpływu na główną oś fabularną, ale pozwolą grającym na większe wczucie się w rolę młodych patriotów. Strażnik powinien przeprowadzić od jednego do trzech epizodów tego typu podczas pierwszego scenariusza. Takie wydarzenia wzbogacą wrażenia płynące z rozgrywki.

Napady

Poprzedzone porządnym rozpoznaniem, trwającym niejednokrotnie kilka dni. W tym czasie dokładnie sprawdzano siły przeciwnika, trasy patroli strażników, zmiany na wartach itp. Napadano na posterunki graniczne, policyjne, magazyny żywności lub broni czy dworki, w których mieszkali oficerowie niemieckiej armii lub policji. Podczas planowania tego typu akcji obowiązywała zasada cichej eliminacji przeciwnika. Partyzanci

dysponowali najczęściej mniej licznymi siłami, więc jakakolwiek bezpośrednia konfrontacja wiązała się z dużym ryzykiem strat w ludziach, na co partyzanci nie mogli sobie pozwolić.

Zasadzki

Te najczęściej organizowano na konwoje z więźniami i zaopatrzeniem. Kluczowy był element zaskoczenia, więc na teren zasadzek wybierano wąwozy czy miejsca mocniej zalesione. Informacje na temat poruszających się po drogach Niemców dostarczali zwiadowcy lub łącznicy. Najczęściej na przeprowadzenie tego typu akcji nie było zbyt dużo czasu, a decyzje dowódcy często podejmowali w ułamkach sekund. Zwiad donosił np., że w stronę lasu rusza konwój składający się z dwóch ciężarówek, jednego Kubelwagena i motocykla z koszem. Widocznych żołnierzy jest pięciu, ilu w ciężarówce – nie wiadomo. W ciągu trzech minut konwój będzie przejeżdżał przez wąwóz, który idealnie nadaje się do przeprowadzenia ataku. Czy jednak siły partyzanckie są

wystarczające? Ilu żołnierzy jedzie w ciężarówkach? Wiozą coś cennego?

Zdobywanie zaopatrzenia (jedzenia, broni, środków opatrunkowych, leków)

Żywność zdobywano na kilka sposobów: zbierano w lasach, kupowano lub rekwirowano od ludności cywilnej (wystawiano wówczas specjalne pokwitowania), zdarzało się, że trzeba było robić to siłą (wszelkie akty samowolki były jednak karane śmiercią). Broń, amunicja, środki opatrunkowe czy leki były produktami mocno deficytowymi. AK zdobywało je najczęściej w wyniku zasadzek, napadów (patrz wyżej) lub dzięki zrztom zaopatrzenia aliantów. Akcje związane z dotarciem do takich przesyłek wiązały się często z przedarciem przez teren opanowany przez wroga, co samo w sobie stanowiło nie lada wyzwanie. Nie można też zapominać o tym, że Państwo Podziemne dysponowało własnymi zbrojowniami, w których wytwarzano broń i amunicję dla oddziałów partyzanckich. Surowce do ich wytworzenia były zdobywane podczas różnego rodzaju akcji przeprowadzanych na wroga.

Dywersja i sabotaż

Pod tymi hasłami kryją się wszelkiego rodzaju akcje, których celem była dezorganizacja działań aparatu policyjno-wojskowego okupanta. Do najbardziej spektakularnych działań tego typu należały: wysadzanie torów, wiaduktów, mostów, wież ciśnieni, składów pociągów, dróg, magazynów broni itp. Nieco mniej efektowne były inne działania dywersyjne, jak np. podmiana tabliczek znamionowych na wagonach, co wywoływało chaos w logistyce transportów kolejowych. Dosypywano węglak do kopert adresowanych do gestapo lub policji. Była to odpowiedź na wzmożone donosy listowne. W efekcie, w obawie o zdrowie czy nawet życie kancelarystów, nie otwierano korespondencji pochodzącej z niepewnego źródła. Palono dokumenty w niemieckich urzędach, zatrutowano jedzenie w koszarach, a w ramach akcji tzw. małego sabotażu zrywano plakaty propagandowe, wybijano szyby w witrynach sklepów czy kawiarni „nur für Deutsche” (tylko dla Niemców) czy podmieniano niemieckie flagi na polskie w rocznicę polskich świąt narodowych.

Ciąg dalszy na następnej stronie

Regularne potyczki i bitwy z okupantem

Miały najczęściej charakter odwetowy lub wyzwolenieczy. Godnym odnotowania wydarzeniem z okolic Beskidu Niskiego było utworzenie tzw. Rzeczypospolitej Iwoniczkiej. Wszystko zaczęło się 26 lipca 1944 r. od wykonania w ramach Akcji Burza rozkazu zniszczenia akt osobowych w biurach iwoniczkiego urzędu gminy. Doskonale przygotowane natarcia kompletnie zaskoczyły Niemców. Niespełna czterdziestoosobowy oddział AK OP-15 rozbroił ponad trzystuosobowy oddział Wehrmachtu stacjonujący w Iwoniczu-Zdrój. Utworzona na tym obszarze Rzeczpospolita Iwoniczka przetrwała aż do 20 września 1944 r., do momentu wkroczenia Armii Czerwonej.



Egzekucje

Wyroki wydawane przez Państwo Podziemne miały zazwyczaj charakter ostateczny. Niezwykle rzadko zdarzało się, że można było się przed nimi uchronić. AK miało swoich niezawodnych egzekutorów (jak np. Stefana Dąbskiego), ale zdarzało się, że w ich rolę wcielali się partyzanci z lokalnych oddziałów, a wyroki śmierci były spontaniczną decyzją dowódców tych grup. Ich ofiarami byli nie tylko niemieccy dygnitarze i zbrodniarze wojenni. Śmierć z rąk partyzantów przychodziła również do kolaborantów, volksdeutsche, zdrajców czy donosicieli. Zdarzały się też przypadki wydawania wyroków na kobiety będące kochankami Niemców (wcześniej, w ramach ostrzeżenia, golono im głowy na łyso). Bywało, że egzekutor wykonywał wyrok na kimś z rodziny czy znajomych.

1. Partyzantkie życie, Nowy dom). Przyuważył Partyzantów kręcących się po Dukli, zagadnie któregoś z nich niby przypadkiem (choć matula przestrzegała, żeby obcych nie czepiał, bo nieszczęście jakowe na dom sprowadzić może): „A panocki to chyba nowe w okolicy? Pomóc mogę, poprowadzę, gdzie trza, ino powiedzą, czego szukają”.

Jak zareagują Partyzanci? Z jednej strony faktycznie może się okazać pomocny, bo nie znają Dukli, ale z drugiej – chłopak taką dość żywiołową zaczepką może zwrócić uwagę osób postronnych. Dla podkreślenia dramaturgii

sceny Strażnik powinien umieścić przechadzający się obok patrol żandarmerii.

Fedorek okaże się bardzo przydatną postacią. Jego umiejętności są nie do przecenienia. Dodatkowo poznanie starej Goczowej może otworzyć Partyzantom skromny, ale jednak stały i darmowy kanał dostaw żywności. Fedorek jest jednak postacią dość natrętną. Strasznie przejmując się swoją rolą i nadpobudliwym zachowaniem może nieraz wywołać szybsze bicie serca wśród Partyzantów.

KASA ODDZIAŁU

Zew Cthulhu nie jest grą o szczegółowym zarządzaniu zasobami pieniężnymi. Jeśli jednak Partyzanci zaczną zbyt szastać pieniędzmi, a Strażnikowi będzie to w jakiś sposób przeszkadzało lub nie pasowało do nastroju, nic nie stoi na przeszkodzie, by wprowadzić wątek pt. „w szkatule widać dno”. Brak gotówki może przerodzić się szybko w problemy z zaopatrzeniem, ze zdobywaniem informacji itd.

Jak zdobyć dodatkową gotówkę?

- Kontakt z dowództwem i prośba o przekazanie pieniędzy – trzeba zorganizować wyprawę po pieniądze, czy to osobiście, czy przez sprytny system skrytek.
- Napad na sklep lub bank niemiecki – co niesie ze sobą ryzyko przykrych konsekwencji odwetowych – lub polski (ryzyko utraty reputacji w oczach okupowanych).
- Zasadzka na konwoje przewożące kosztowności/dobra kulturowe – co z kolei powoduje kłopoty ze spieniężeniem cennych przedmiotów.

ATAK NA LEŚNICZÓWKĘ

W tym momencie Partyzanci już czują się pewnie. Wędrują od miejscowości do miejscowości nieniepokojeni przez nikogo; mają gotowe kryjówki, znają już wielu przyjaznych ludzi tu i tam, wiedzą też, kogo unikać. Czas przypomnieć, że trwa wojna, a teren znajduje się pod kontrolą nieprzyjaciela.

Zdarzenie będzie miało miejsce podczas jednej z wietrznych nocy pod koniec maja. Nisko nad górami przewalają się ciężkie chmury. Partyzanci nocują na piętrze leśniczówki niedaleko Zboisk. Około pierwszej w nocy graczy budzi „Wit”. Nie bawi się w subtelności.

– Niemcy! – krzyczy. – Pryskamy!

Otwiera okno i drze się:

– Brać tylko buty i skakać! JUŻ!

Faktycznie, przez otwarte okno słychać przebijające się przez wiatr hałasy. Do uszu Partyzantów dociera warkot silnika, pojedyncze słowa rozkazów po niemiecku. Nie ma czasu do stracenia. Czeka ich skok w ciemność. Każdy, kto skoczy, musi wykonać normalny test Skakania lub trudny test Zręczności. Porażka oznacza kontuzję nogi: skręconą kostkę, zwichnięte kolano, stopę rozoraną ostrą szczapą drewna pozostałą po rąbaniu. Będzie to skutkowało utrudnionymi testami w czasie ucieczki.

WYDARZENIA W TLE

Zdarza się, że Strażnik, opisując wydarzenia w mieście lub na wsi, nie ma pomysłu na dodanie do nich szczegółów, które mogłyby je urozmaicić. Z pomocą przychodzi poniższa tabela, która pozwoli prowadzącemu wzbogacić opisy o dodatkowe sceny i tło za pomocą kilku słów-kluczy.



W mieście	Na wsi
▪ Kontrola dokumentów	▪ Kolumna ciężarówek/przemarsz wojska
▪ Uciekający ze sklepu złodziej	▪ Aresztowanie/łapanka
▪ Niemcy biją jakiegoś przechodnia	▪ Kontrola dokumentów
▪ Pijani Niemcy zaczepiają cywilów	▪ Strzelanina
▪ Żebak/dziecko prosi o jedzenie	▪ Pożar stodoły
▪ Kolumna ciężarówek/przemarsz wojska	▪ Lis w kurniku
▪ Chłopak z gazetami podbiega do Partyzantów	▪ Dzieci skaczące po drzewach
▪ Niemcy prowadzą grupę więźniów	▪ Wóz z sianem jadący drogą
▪ Syrena alarmowa	▪ Chłop prowadzący krowy
▪ Aresztowanie/łapanka	▪ Kobieta rozwiesza pranie
▪ Strzelanina	▪ Ulewa/burza/wichura
▪ Pożar	▪ Procesja
▪ Wypadek samochodowy	▪ Ślub/pogrzeb
▪ Ulewa/burza/wichura	▪ Bójka
▪ Obchody święta	▪ Niemcy drwią z chłopca
▪ Procesja	▪ Ujadający pies
▪ Ślub/pogrzeb	▪ Pijani Niemcy zaczepiają wiejskie dziewczyny
▪ Bójka	▪ Gospodyni ganiająca kury w obejściu
▪ Dzieci grające w klasy	▪ Dzieciaki pasące gęsi
▪ Właściciel czyści witrynę sklepu	▪ Chłopi reperują koło u wozu

ATAKIEM KIERUJE SAM PAUL DIEBAL

Okupant dysponuje następującymi siłami:

- 8 policjantów uzbrojonych w pistolety maszynowe,
- 1 ciężarówka,
- 1 Kubelwagen.

Jeżeli Strażnik uzna, że Partyzanci bez problemu rozprawią się z Niemcami, może zmienić liczebność atakujących oddziałów.

Członek Schutzpolizei

Cechy	Wartości przykładowe	Rzuty
S	45	(3K6) x5
KON	45	(3K6) x5
BC	55	(2K6+6) x5
INT	45	(3K6) x5
MOC	45	(3K6) x5

P 45

PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 9

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3

Broń Palna (P08 Luger) 35% (17/7) obrażenia 1K8

Broń Palna (MP 40 Schmeisser) 40% (20/8) obrażenia 1K10

Unik 22% (11/4).

Strażnik powinien zacząć liczyć od 10 do 1. Cicho, ale tak, by gracie słyszeli. Kiedy doliczy do 1, Niemcy zaczną walić kolbami w drzwi leśniczówki. Samochody, które podjechały bez świateł, włączają teraz reflektory i jasne światło zalewa polanę. Jeśli ktoś nie zdążył wyskoczyć do tej pory, teraz już nie musi wykonywać testu Skakania/Zręczności, ale ściągają na siebie uwagę Niemców.

Jeśli gracie będą marudzić z ucieczką (wszelkie „barykaduję drzwi”, „ubieram się”, „zbieram broń i ekwipunek”), przyjdzie im zmierzyć się z wpadającymi do pokoju uzbrojonymi Niemcami. Ponieważ leśniczówka jest niewielka, do środka wbiegnie nie więcej niż 4 policjantów. „Wit” planował wyskoczyć ostatni, ale nie będzie czekał na morderców. Jeśli pierwsza komenda nie przyniosła spodziewanego efektu, krzyknie:

– Skakać, to jest rozkaz!

Jeśli i to nie pomoże, rzuci pod nosem przekleństwo i wyskoczy.

Ile czasu minie między chwilą, gdy Niemcy zaczną walić w drzwi, a wpadnięciem do pokoju Partyzantów? To zależy od Strażnika. Jeśli bohaterowie zaczęli się sprawnie ewakuować i nie robią głupot, powinni mieć dość czasu, by wszyscy mogli uciec. Jeśli uprą się, żeby zrobić to po swojemu, trudno, Niemcy nie będą czekać.

BESTIALSTWO MAJSTRA

Partyzanci podczas działań w terenie będą świadkami, a czasem nawet uczestnikami scen, które mają ukazać bestialstwo stacjonującego w Dukli szefa Schutzpolizei – Paula Diebala. Sugerujemy, by przynajmniej jedna z tych scen rozegrała się jeszcze przed atakiem na leśniczówkę, by gracze mieli okazję poznać naturę oprawcy, na którego AK wyda wyrok śmierci. Sceny są drastyczne i Strażnik powinien odpowiednio je tonować, mając na uwadze wrażliwość swoich graczy.

Scena #1 – W kawiarni

Diebal siedzi na zewnątrz kawiarni przy stoliku. W pewnym momencie nakazuje jednemu z granatowych, żeby przyprowadził do niego wskazanego palcem przechodnia. Jest nim wychudzony, wysoki mężczyzna, który ze strachem w oczach podchodzi do Majstra, zdejmując z głowy mocno wysłużony kaszkiet. Diebal z uśmiechem na ustach zaprasza go do stolika, zachęcając niemal przyjacielskim gestem, by usiadł. Częstuje go papierosem i przez chwilę rozmawiają. W pewnym momencie Diebal każe mężczyźnie położyć rękę na drewnianym stoliku, jednocześnie zręcznie wyciągając pantograf (nóż spadochroniarzy Waffen SS) i kładąc go na stoliku. Przechodzień natychmiast cofa dłoń, ale przywołani przez Majstra granatowi przytrzymują mu ją tak, by Diebal mógł się popisać, jak szybko uderza nożem w przestrzenie między palcami. Mężczyzna blednie, ale Niemiec po chwili kończy swój popis i klepie go przyjacielsko po policzku. W ułamku kolejnej sekundy bardzo szybkim i pewnym ruchem odcina przechodniowi jeden z palców. Niewielkie krople krwi obryzgują twarz mężczyzny i Diebala. Przechodzień zaczyna wrzeszczeć i chwilę potem zostaje ogłuszony policyjną pałką przez jednego z granatowych. Majster ociera usta z krwi, bierze do ręki uciętą palec, po czym rzuca go swojemu psu na pożarcie.

Wszyscy świadkowie wydarzenia wykonują test Poczytalności (1K3/1K6 PP).

Scena #2 – W sklepie

Jest wczesny ranek; jeden czy dwóch Partyzantów stoi w kolejce do sklepu, słysząc lekki gwar. Nagły głos dzwonka nad drzwiami oznajmia, że ktoś właśnie wchodzi do pomieszczenia. Wszyscy zamierają. Majster. W asyście Langego. Diebal przechadza się powoli wśród przestraszonych cywilów, lekko machając swoją

szpicrutą. W pewnym momencie wskazuje jedną osobę z kolejki i po niemiecku każe jej paść na ziemię i lizać mu brudne od błota buty. Raz po raz pogania ofiarę, uderzając szpicrutą po twarzy i wydzierając się na nią. Trwa to około minuty. Gdy mu się znudzi, przechodzi do następnego w kolejce. Zaczyna go o coś pytać po niemiecku, ale przerażony Polak potrafi jedynie ciągle powtarzać: „*Ich weiss nicht*”. Diebal zaczyna na niego wrzeszczeć, coraz mocniej uderzając go szpicrutą po twarzy i plecach. Mężczyzna pada na ziemię i chowa głowę w rękach, czym jeszcze bardziej rozwściecza Majstra. Uderzenia są coraz silniejsze, a z ust Diebala padają coraz większe przekleństwa. Robi się czerwony na twarzy i zaczyna kopać mężczyznę, którego ciało po jednym z kolejnych ciosów wiotczeje. Kopanie nie ustępuje. Lange stoi z boku i z kamienną twarzą przygląda się całej scenie. Diebal sapie jak parowóz i w końcu przestaje kopać. Podnosi wzrok na jednego z Partyzantów. Przez chwilę spogląda mu prosto w oczy. Czy mógł go widzieć wtedy, w leśniczówce? Partyzant spuszcza głowę. Majster odwraca się i wychodzi ze sklepu. Tym razem się udało. Tym razem.

Partyzanci, którzy widzieli tę scenę, wykonują test Poczytalności (1K3/1K6).

Scena #3 – Spacer

Do zdarzenia dochodzi podczas jednego ze spacerów Diebala. Przechadzając się uliczkami odbijającymi od rynku w Dukli, Majster trafia na zebrzącą kobietę z niemowlęciem na rękach. Dziecko strasznie płacze – jest głodne i jest mu zimno. Diebal wrzeszczy do kobiety po niemiecku, by uspokoiła dziecko. Matka robi, co może, ale nie jest w stanie uciszyć malucha. W końcu Majster nie wytrzymuje i spuszcza swojego psa, wydając mu krótką komendę. Doberman momentalnie dobiega do dziecka i kilkoma kłapinięciami potężnych szczęk miażdży i rozrywa mu gardło. Wrzask niemowlęcia momentalnie gaśnie, by po chwili pojawił się nowy. Matka wpada w histerię. Wrzeszcząc, tuli zwłoki dziecka do siebie. Diebal kiwa na jednego z granatowych. Policjant szybkim, zdecydowanym krokiem podbiega do matki i zamaszystym ruchem uderza ją kolbą w głowę. Kobieta traci przytomność i pada na ziemię. Spacer może trwać dalej.

Świadkowie tej sceny wykonują test Poczytalności (1K4/1K10).

Starcie z Niemcami powinno być rozegrane zgodnie z zasadami walki z użyciem broni palnej. Jeśli Partyzanci polegą, cóż, trzeba będzie zrobić nowe postacie. W czasie walki we wnętrzu leśniczówki za każdym razem, kiedy zginie niemiecki żołnierz, wykonaj test Poczytalności dla pozostałych (jeden za wszystkich Niemców). Jeśli się nie powiedzie, morale żołnierzy się załamie i zaczną się wycofywać. Podczas ucieczki podpalą leśniczówkę. Pozostałym w budynku Partyzantom pozostaje straszna śmierć w płomieniach albo skok przez okno prosto pod lufy Niemców.

Przebiegnięcie odległości między leśniczówką i lasem to dosłownie chwila i ci, którzy wyskoczyli po ciemku, nie muszą wykonywać żadnych testów. Jednak ci, którzy z jakiegoś

względu skakali, kiedy Niemcy oświetlili teren, narażają się na kule. Wykonaj dla żołnierzy ekstremalny test odpowiedniej umiejętności broni. Jeśli ktoś będzie miał pecha, nie powinien dostać więcej niż 1K6 obrażeń.

Część Partyzantów na pewno dotrze do lasu. Zapytaj każdego gracza z osobna, co chce zrobić. Rozsądne działania to ucieczka lub ukrycie się. Ucieczka bez światła przez ciemny las wymaga najpierw testu Zręczności, a następnie przeciwnego testu KON przeciwko KON ścigających ich żołnierzy. Porażka w teście ZR skutkuje kolejną kontuzją za 1K3 punktów obrażeń: stoczenie się ze skarpy, wywrotka na mokrych liściach lub konarach, uderzenie głową w niską gałąź, poharatanie o ostre

JAK TO WSZYSTKO SPLEŚĆ ZE SOBĄ?

Oto przykład, jak poprowadzić tę sytuację:

- Wit krzyczy: „Niemcy, pryskamy!”. Otwiera okno i wrzeszczy: „Brać tylko buty i skakać! JUŻ!”.
- Strażnik odlicza: DZIESIĘĆ.
- Strażnik odlicza: DZIEWIĘĆ.
- Któryś z graczy deklaruje skok.
- Strażnik mówi: „Za oknem jest kompletnie ciemno. Testuj Skakanie”.
- Zanim gracz wykona rzut, prowadzący odlicza: OSIEM.
- Gracz rzuca. Strażnik jednym zdaniem opisuje konsekwencje i odlicza: SIEDEM.
- Strażnik wciela się w Wita: „Skakać, to jest rozkaz!”.
- Strażnik czeka pół sekundy-sekundę na jakiegokolwiek deklarację graczy.
- Odlicza: SZEŚĆ.
- Itd. Wszystko się przeplata.

gałęzie. Test KON przeciwko niemieckim żołnierzom gracze wykonują z kością premiową (ciemność sprzyja uciekającym), jeśli bohater nie uszkodził nogi w czasie skoku z okna, lub kością karną, jeśli jest kontuzjowany. Porażka oznacza, że nie udało się uciec i bohater zostaje pojmany, skuty i ostatecznie trafia do celi w piwnicach pałacu.

Jeśli ktoś zdecyduje się ukryć, musi wykonać normalny test Ukrywania, Sztuki Przetrwania (Las) lub trudny test Wiedzy o Naturze. Porażka oznacza wpadkę z konsekwencjami opisanymi powyżej. Ukrywający się Partyzant musi zdać test KON albo ryzykuje wyziębienie: 1K6 obrażeń.

W czasie ucieczki jednemu Partyzantowi przydarzy się coś dziwnego. Czy to uciekając, czy szukając kryjówek, wpad-

nie nagle na niewielką polankę pokrytą czymś, co początkowo można wziąć za śnieg. Po chwili postać orientuje się, że mech pokryty jest... cienką warstwą pajęczyny.

Byłoby wskazane, aby podczas tej ucieczki gracze nie porozumiewali się ze sobą. Partyzanci nie siedzą w lesie w kółeczku i nie naradzają się co dalej, ale każdy ratuje się na własną rękę (chyba że ktoś zadeklaruje np. pomoc koledze z uszkodzonym kolanem czy postrzałem). Strażnik powinien utrzymać tempo, przeskakując z narracją między postaciami, opisując pościg i nocny las.



Jeśli komuś udało się uciec, dobrze będzie teraz rozdzielić graczy i pojedynczo spytać, co robią. Mają ustalone kryjówki, ale czy pomyśleli o punkcie zbiórki na okoliczność taką jak ta? Gdzie się udadzą? Jak zbiorą się z powrotem w oddział?

Strażnik nie może zapomnieć o Wicie. Powinien wybrać jedną z ustalonych przez graczy kryjówek i tam skierować dowódcę.

Jeśli ktoś z Partyzantów zginął w czasie ataku na leśniczówkę lub w czasie ucieczki, pozostali muszą wykonać test Poczytalności 0/1K3.

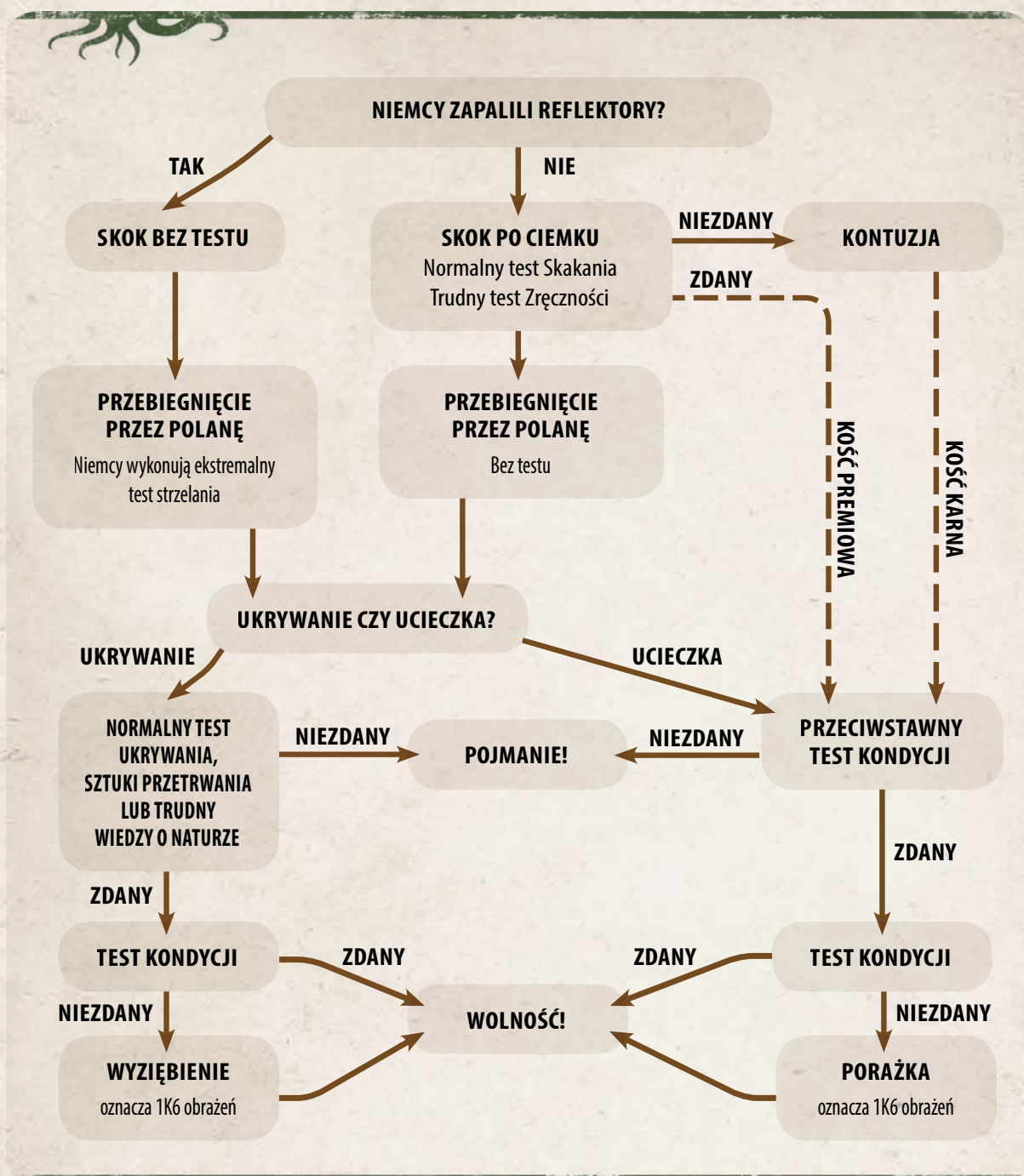
Atak Diebala miał miejsce naprawdę. Przeprowadzono go zimą, a natarciem dowodził sam Majster. Niemcy całkowicie zaskoczyli nocujących w leśniczówce partyzantów, którzy musieli w samej białiznie uciekać przez zimowy las, a jeden z partyzantów, „Mar”, został postrzelony.

Długofalowe skutki ataku na leśniczówkę można wykorzystać jeszcze później. Bohaterowie będą świadkami, jak Niemcy łapią przypadkowego mężczyznę w Dukli i omyłkowo biorą go za partyzanta. Krzyczą: „Ty jesteś partyzantem! Widziałem cię w leśniczówce!” – po czym nieszczęśnik zostaje aresztowany i osadzony w więzieniu.

WPADKA!

Co zrobić, jeśli komuś powinęła się noga i jego postać wpadła w łapy hitlerowców? Strażnik ma do wyboru kilka opcji:

1. Wojna to nie zabawa dla harcerzy. Postać jest stracona. Areszt, przesłuchanie, kula w łeb. Gracz może zacząć tworzyć nową postać.
2. Nie zostawiamy swoich! Jeśli gracze, uciekając, chwycili broń i ogarnę się szybko, mogą zaatakować Niemców, zanim ci zdążą dowieźć jeńców do aresztu. Tego na pewno się nie spodziewają i zostaną całkowicie zaskoczeni. Jest więc spora szansa błyskawicznym kontratakiem odbić towarzyszy.
3. Zabili go i uciekli. Jest noc, a jeńcy przewożeni są na pace ciężarówki. Brawurowa ucieczka – skok w ciemność, sprint między drzewami – nawet pomimo skutych rąk ma szansę powodzenia.
4. Wreszcie opcja najtrudniejsza – próba wyciągnięcia towarzyszy z aresztu. Informacje o pałacu w Dukli znajdują się w dalszej części scenariusza. Obiekt jest dobrze strzeżony, a pomoc Zosi i jej ojca może być bardziej potrzebna w późniejszym czasie.



ZANIM OPADNIE KURZ

Ostatnie wydarzenia kosztowały Partyzantów bardzo dużo. Stracili ważną kryjówkę i magazyn z częścią broni i zaopatrzenia. Jeśli gracze nie pomyśleli wcześniej o tym, żeby tak ciężko gromadzone zaopatrzenie rozlokować w różnych kryjówkach, Strażnik powinien być bezlitosny. Tracą większość zaopatrzenia (oprócz tego, które udało im się złapać w rękę podczas ucieczki). Część z nich mogła uciec fizycznie podczas starcia z oddziałem Schutzpolizei i jeszcze przez co najmniej kilka dni będzie zmuszona leczyć rany w polowym szpitalu w kościele św. Marii Magdaleny. Jakiegokolwiek nie okazałyby się straty, jedno jest pewne – na kilka dni muszą zaprzestać jakiegokolwiek aktywności konspiracyjnych, tymczasowo

uśpić wszystkich informatorów i wnikliwie obserwować działania wroga.

Pierwszy meldunek do dowództwa „Wit” decyduje się wysłać po kilku dniach od oblavy. W obawie przed nasłuchem częstotliwości radiowych decyduje się na kanał awaryjny, czyli meldunek ustny przekazany przez kuriera. Jeśli w wyniku ataku na leśniczówkę Partyzanci stracili co najmniej 80 proc. zaopatrzenia (żywności i broni), w odpowiedzi „Wit” zostaje zdegradowany do stopnia chorążego i zmuszony do przekazania dowództwa nad oddziałem „Dalia” jednemu z Partyzantów. Rozkaz jasno precyzuje, kto zastąpi „Wita”, ale ta decyzja jest zależna od Strażnika. Powinien wybrać gracza, który jest najbardziej odpowiedni na to stanowisko, i to jemu dowództwo

główne w Krośnie przekazuje dowodzenie. „Wit” na bieżąco wysyłał raporty z działań w terenie do sztabu, więc decyzja głównodowodzących o wyborze zmiennika nie jest przypadkowa. Markowski nie opuszcza oddziału, co dodaje kolorytu całej sprawie.

NIE TAK OSTRO

Decyzja o zdegradowaniu „Wita” i pozbawieniu go dowództwa nad oddziałem, przy jednoczesnym przekazaniu go jednemu z Partyzantów, powinna wywołać zaskoczenie wśród graczy. Pokazuje jednak, że partyzantka to nie beztrudne bieganie po lasach i strzelanie do Niemców. To regularne wojsko, w którym błędy w dowodzeniu karane są ostro i bezwzględnie.

Jeśli Strażnik uzna, że gracze nie są gotowi na taki zwrot akcji, powinien pominąć ostatni rozkaz zwierzchników „Wita” i pozostawić go w randze dowódcy oddziału. Warto pamiętać, że zdegradowany „Wit” może okazać się ciekawym narzędziem w nadchodzących wydarzeniach. Chcąc odkupić winy (atak na leśniczkę uznaje za swoją osobistą porażkę), może posunąć się do desperackich czynów w rodzaju poświęcenia życia za oddział.

Dużo też zależy od tego, jakim „Wit” był dowódcą i człowiekiem dla Partyzantów. Może gracze nie będą chcieli przyjąć jego degradacji i wręcz zaczną namawiać do zignorowania rozkazu („Poruczniku, nikt nie zauważy. My murem za panem, poruczniku!”)? Reakcja „Wita” będzie wówczas stanowcza: „Nie! Taki jest rozkaz. Z rozkazami się nie dyskutuje. Rozkazy się wykonuje”.

Najbliższe dni czy nawet tygodnie to ciągłe wyczekiwanie chwili, gdy Partyzanci będą mogli wrócić do działań w terenie. Zapasy powoli się kończą, ale ostateczna decyzja o wybudzeniu siatki konspiracyjnej i wznowieniu aktywności partyzanckiej będzie zależała od nowego dowódcy.

Została jeszcze tylko jedna rzecz...

ZABIĆ BESTIĘ!

Krwawy komendant. Kat Rzeszowszczyzny. Przez Polaków nazywany Majstrem. Paul Diebal był komendantem Schutzpolizei w Dukli. Znienawidzonym, budzącym grozę brutalnym, czerpiącym chorą satysfakcję z zadawania krzywdy innym, szczególnie tym słabszym. Był tęgim mężczyzną średniego wzrostu. Ubierał się w mundur stalowego koloru, nosił okrągłą czapkę i nieodłączną szpicrutę. Bardzo lubił spacerować po Dukli. Chodził wówczas ulicami wokół rynku w asyście budzącego respekt dobermana oraz jednego lub kilku granatowych policjantów.

Czasem w jego towarzystwie pojawia się leutnant Lange – wysoki, wyprostowany jak struna, nieco szpakowaty mężczyzna, pedantycznie dbający o swój wygląd. Jest przybocznym Diebala, ale żyje nieco w jego cieniu. Lojalny wobec Rzeszy, Führera i swojego dowódcy (w takiej kolejności). Zasadniczy, konkretny,

świetnie wyszkolony, typ perfekcjonisty. To on zlokalizował kryjówkę Partyzantów w leśniczówce i przygotował cały atak. Diebal po prostu go przeprowadził.

DOPAŚĆ ZDRAJCĘ

Atak na leśniczkę nie był dziełem przypadku. Pytanie: kto wyspał? Jeden z informatorów? Który? A może cywil, u którego Partyzanci się zamelinowali na jedną noc, na kilka dni przed atakiem? Tak, to może być to. Kobięcina była pocziwa, ale jej mężowi krzywo z gęby patrzyło. Trzeba to sprawdzić! A może to nie oni? Może to... jeden z Partyzantów? Hmm...

Niewykluczone, że gracze sami zaczną snuć podobne teorie. Strażnik nie powinien zapominać o Tajemnicach Partyzantów. Może któryś z nich faktycznie jest zdrajcą i zacznie się dziwnie zachowywać? Warto zachować umiar w napuszczaniu na siebie graczy. Sytuacja jest i tak wystarczająco stresująca, a będzie jeszcze bardziej, więc jakiegokolwiek animozje w drużynie mogą wpłynąć negatywnie na czerpanie przyjemności z rozgrywki.

W scenariuszu celowo nie podano okoliczności, których efektem był atak Niemców. Podobnie jak nie jest sugerowana tożsamość potencjalnego zdrajcy. Zbyt wiele zależy od tego, w jaki sposób Partyzanci poruszali się po Dukli i okolicach, kogo spotkali i kto ostatecznie stał się częścią ich konspiracyjnej siatki. Część sugestii pojawiła się powyżej w formie pytań. Nie zapominajmy też, że Lange, który dostał za zadanie zlikwidowanie partyzantki na tym terenie, jest zmyślnym i upartym śledczym. Może tak naprawdę nikt nie zdradził, a atak to efekt solidnej, policyjnej roboty porucznika?

Partyzanci powinni powoli wybudzać swoją siatkę konspiracyjną. Być może będą też szukać przecieku. Będzie to wymagało większej śmiałości w poruszaniu się po Dukli i okolicach. Ilość patroli na ulicach i posterunków na drogach nie zwiększy się zbyt. Żołnierze i policjanci staną się jednak bardziej czujni. Zlikwidowano tylko placówkę Partyzantów, ale Niemcy wciąż będą szukać ich samych. Zwiększy się na pewno częstotliwość weryfikacji dokumentów. Partyzanci z kolei będą musieli zorganizować sobie nową kwaterę główną. Niedługo zaczną się lato, więc mogą próbować rozstawić jakiś obóz w lesie. Jeżeli byli odpowiednio zapobiegliwi, przygotowali sobie już taką kryjówkę wcześniej. W przeciwnym razie czeka ich spore wyzwanie. Cywile po akcji w leśniczówce będą bardzo nieufni, więc gracze będą musieli zorganizować sobie schronienie w inny sposób.

Strażnik powinien zarządzać rzuty na Sztukę Przetrwania (Las), jeśli Partyzantom będzie dane spać w lesie. Warto robić to z rozważą. Jeden, dwa rzuty na sesję powinny wystarczyć. Należy budować atmosferę zaszczucia przez pojawiające się w różnych momentach patrole wojskowych i żandarmerii. Można rozegrać scenę podziału ostatnich porcji jedzenia. Warto zwiększyć poziom trudności wszystkich testów – chłód i głód mocno osłabiają organizm.

Po kilku dniach od wydarzeń w leśniczówce Partyzanci otrzymują nowe rozkazy, które jasno precyzują, że Paul Diebal musi umrzeć (patrz **Pomoc #3: Rozkaz zabicia Paula Diebala**). Celem dodatkowym jest zdobycie dokumentów, które Majster może mieć przy sobie w momencie wykonywania wyroku. Jego egzekutorami mają zostać pozostali przy życiu Partyzanci. Całą akcję zaplanowano na czerwiec. Dokładne szczegóły akcji zostają w gestii Partyzantów.

Pomoc #3: Rozkaz zabicia Paula Diebala

Z rozkazu dowódcy Obwodu Krosno nakazuje się dokonać ataku na komendanta Schutzpolizei w Dukli, Paula Diebala, oraz przejąć wszelkie dokumenty, jakie będą w jego posiadaniu w chwili wykonywania wyroku. Po wykonaniu rozkazu należy zawiesić działalność konspiracyjną aż do odwołania.

W imieniu Rzeczypospolitej
Komendant obwodu Krosno, por. „Rys”

Przygotowując się do zamachu, Partyzanci będą musieli bardzo dokładnie wy badać wszystkie zwyczaje i harmonogram dnia ofiary. Gdzie mieszka i pracuje? O której godzinie je śniadanie, obiad, kolację? Jak często i gdzie dokładnie chodzi na spacer? Czy są to stałe dni i godziny, czy odbywa się to bardziej spontanicznie? Czy uprawia jakiś sport? Czy ktoś mu wtedy towarzyszy? Czy ma ochronę? Jak liczną? Czy ma do czegoś/kogoś słabość? Ma kochankę, żonę, dzieci? Czy ma jakieś zwyczaje/nałogi?

Wykonywanie wyroków podziemia miało swoje ograniczenia. Egzekutorzy musieli odczytywać treść wyroków, zanim zabili ofiarę. Często zamachy były dokonywane w miejscach publicznych, przy świadkach, by maksymalnie osłabić morale Niemców i jednocześnie pokazać rodakom, że Polska walczy i się nie poddaje.

Gracze sami powinni zaplanować cały zamach. Strażnik powinien wręczyć im do ręki mapę Dukli, kilka czystych kartek i dawkować informacje z ramki **Informacje o Diebale** wedle uznania, w oparciu o działania Partyzantów. Nie powinni oni zapomnieć o wystawieniu czujek i zaplanowaniu drogi ucieczki.



INFORMACJE O DIEBALU

1. Komenda żandarmerii, w której pracuje Diebal, mieści się w ratuszu, na rynku. Jest pilnie strzeżona i o każdej porze kręci się tam 10-15 policjantów.
2. W pracy przebywa od godziny 8:00 do 18:00, od poniedziałku do piątku.
3. Mieszka w jednym z domów nieopodal rynku głównego.
4. Nie ma żony, kochanki, partnerki – oprócz niego w domu mieszka tylko służący.
5. Jedyny sport, który uprawia, to zęcanie się nad cywilami. Wybiera słabsze jednostki i się nad nimi pastwi, najczęściej podczas spacerów.
6. Spaceruje nieregularnie. Czasem odbywa je codziennie, innym razem co 2-3 dni. Niemal zawsze zaczynają się ok. południa i trwają do godziny 14:00.
7. Trasa spacerów (nazywanych przez miejscowych spacerami kata) bywa różna, ale na koniec każdego z nich Diebal odwiedza kawiarnię Czarnohorską. Najczęściej zamawia tam kawę oraz ciasto.
8. Za każdym razem porusza się po mieście w asyście swojego dobermana oraz co najmniej jednego granatowego.

OPIS WYKONANIA WYROKU

Wykonanie wyroku na Paulu Diebale umieszczone w scenariuszu wydarzyło się naprawdę. Przebieg tego wydarzenia odtworzono na podstawie rozmów przeprowadzonych z żyjącymi jeszcze partyzantami z Dukli i okolic.

Paul Diebal, jako zwierzchnik żandarmerii w Dukli, dowodził m.in. niektórymi akcjami przeciwko partyzantom. W wyniku jednej z nich, ataku na leśniczówkę w Zboiskach, w której ukrywali się partyzanci, od kuli wystrzelonej przez Diebala ranny został Jerzy Vaulin, ps. „Mar”. Zaskoczeni Polacy w białiznie uciekali do zimowego lasu. „Mar” został postrzelony w plecy. Przewieziono go do Kobylan, gdzie w kościelnych zabudowaniach zorganizowany był partyzancki szpital.

Kiedy na Diebala został wydany wyrok, zaczęto go śledzić. Do tego celu wykorzystywano zaprzysiężonych do AK chłopców, którzy byli jeszcze za mali, by brać udział w walce zbrojnej. Jednym z nich był Marian Piotrowski, który we wrześniu 1944 roku miał 15 lat. Grupa partyzantów wyznaczona do wykonania wyroku stacjonowała na stałe w Dukli, jednak zawsze poruszali się pojedynczo, aby nikt nie zaczął kojarzyć, że stanowią grupę.

Diebal po mieście poruszał się w towarzystwie wielkiego, budzącego grozę psa, a także zawsze asystował mu przynajmniej jeden policjant z „granatowej policji”.

Do przeprowadzenia akcji zostali wyznaczeni:

- Antoni Such, ps. „Mściciel”, lat 21, dowodzący akcją.
- Jan Malinowski, ps. „Rolski”, lat 19.
- Stanisław Karnia, ps. „Longinus”, lat 18. Pseudonim zyskał z przekory; był bardzo niski.
- Jerzy Vaulin, ps. „Mar”, lat 18.

Akcję planowano na wiosnę, ale została przełożona na czerwiec na prośbę Vaulina, który sprawę traktował osobiście jako zemstę za postrzał.

W dniu egzekucji Diebał udał się do restauracji (wg innych źródeł – kawiarni) Czarnohorskiej, prowadzonej przy dukielskim rynku przez panią Kawacką. Towarzyszył mu oczywiście pies oraz komendant granatowej policji, niejaki Tomczak.

Kiedy zdecydowano się na akcję, łącznikom polecono niezwłocznie opuścić Duklę. Partyzanci wspólnie udali się na miejsce. Rolski ukrył pistolet w futerale na skrzypce, Mar pod długim płaszczem miał zaś pistolet maszynowy. Longinus został na zewnątrz, pozostali weszli do środka, lecz Mściciel, oeniwszy sytuację wewnątrz, wyszedł zabezpieczać ulicę.

Rolski z Marem podeszli do Majstra. Rolski odczytał wyrok. Wówczas Tomczak sięgnął do kabury, ale gotowy na to Mar postrzelił go w rękę. Prawdopodobnie wystrzelił więcej niż jeden pocisk, gdyż Rolski został raniony rykoszetem. Zdołał jednak wyciągnąć pistolet i strzelić w pierś Diebała. Vaulin zastrzelił psa. Diebał zerwał się jeszcze z krzesła, rzucił w kierunku pani Kawackiej, ale ugięły się pod nim nogi i padł na ziemię.

TREŚĆ WYROKU

„W imieniu Rzeczypospolitej Polskiej zostałeś skazany na śmierć”.

Mściciel i Longinus zaczęli strzelać na zewnątrz, aby wywołać zamieszanie, po czym zrobili pozorowaną ucieczkę w inną

stronę, a Rolski i Mar wycofali się w kierunku Cergowej. Rana Rolskiego nie była poważna, opatrzony został przez kolegów z oddziału, nie było potrzeby transportować go do szpitala w Kobylanach.

Rady dla Strażnika

Strażnik może użyć wszystkich lub tylko niektórych szczegółów prawdziwego zdarzenia i wprowadzić je do narracji.

Po pierwsze – pies. Strażnik powinien go wykorzystać. Niech się przewija, kiedy Partyzanci przemieszczają się po Dukli. Może być narzędziem do budowania obrazu Majstra jako kanalii i potwora. Psem można szczuć niewinnych przechodniów, Majster może zabierać jedzenie mieszkańcom i karmić nim psa... Strażnik może dać się ponieść. Przez psa możesz pokazać paskudny charakter jego właściciela.

Po drugie – pani Kawacka. Z opisu wynika, że była świadkiem sceny. Strażnik powinien zdecydować, czy zacznie krzyczeć, kiedy padną strzały, czy przeciwnie, zblednie i niezdolna do żadnego ruchu będzie wpatrywać się rozszereżonymi ze zgrozy oczami w Partyzantów.

Po trzecie – Tomczak. Kolaborant, ale jednak Polak. Podziemie nie wydało na niego wyroku. Co zrobią gracze, kiedy sięgnie po broń? Prawdziwi partyzanci jedynie go ranili, ale czy celowo chcieli go oszczędzić, czy po prostu strzał był niecelny?

W obu przypadkach lepiej użyć zmodyfikowanych zasad Poczytalności. Zlikwidowanie Kawackiej to utrata 1/1K6 PP, a zastrzelenie Tomczaka to 0/1K4. Zachowanie obojga przy życiu można nagrodzić 1K3 PP.

Po czwarte – jeżeli Strażnik umieścił Diebała osobiście dowodzącego oddziałem Niemców w którejś z poprzednich akcji, być może uda się wzbudzić w graczach to samo uczucie, którym kierował się Mar: „to jest sprawa osobista”.



FEDOREK

Strażnik może użyć następującej sceny, aby zwiększyć napięcie.

Fedorek stoi na rogu i ma oko na Niemców, którzy pilnują przejazdu kolumny ciężarówek. Partyzanci idą ulicą dochodzącą do dukielskiego rynku, pod marynarkami ciążą im Schmeissery, Wisy, co kto ma. Widzą już restaurację, w której siedzi Majster.

Fedorek coś im pokazuje. Chyba chce, żeby zaczekali.

– *Hej! Hej, du! DU!* – słyszą zza rogu. Fedorek ogląda się przez ramię na coś, czego nie widzicie, i zrywa do biegu. Jest prędko, cóż to dla niego uciec Szwabowi w pełnym ekwipunku, uśmiech na jego twarzy... gaśnie, kiedy zderza się z wychodzącym z kamienicy oficerem. Odbija się od niego, przewraca na bruk.

– *WAS?*! – Oficer łapie go za koszulę, szarpnięciem stawia do pionu. Zza rogu wybiega niemiecki żołdak, dobiega do oficera, zaczyna coś mu tłumaczyć w szybkiej, niechlujnej niemczyźnie, której nie słyszycie, nie rozumiecie. Partyzanci łapią spojrzenie Fedorka, jest w nim prośba, błaganie.

Co robią?

Strażnik może rzucić pod nos, jakby do siebie: – Stara Goczowa nie przeżyje, jakby coś miało się stać jej synowi...

Jeśli gracze zostawią Fedorka na pastwę Niemców, Strażnik powinien zarządzić rzut na Poczytalność (1/1K4). Próba odwrócenia uwagi Niemców czy inna forma pomocy chłopcu będzie najpewniej oznaczała dekonspirację i przełożenie zamachu na inny termin, ale zasługuje na nagrodę 1K2 PP.

Jeśli gracze nie przeszkodzą Niemcom, Fedorek wyładowuje w celi w pałacu. Udana akcja ratunkowa zasługuje na nagrodę 1K3 PP.

Teczka Diebala

Podczas zamachu wszystko dzieje się w ułamkach sekund, ale adrenalina buzuje w żyłach i czas zwalnia. Wejście, odczytanie wyroku, wyciągnięcie broni, strzały. Czy w tym zamieszaniu Partyzanci będą pamiętać o jeszcze jednym zadaniu? Dokumenty. Diebal w momencie zamachu trzymał teczkę na kolanach (chował tam podanie o awans, które dostał od Tomczaka) i zasłonił się nią, gdy padły pierwsze strzały. W niczym nie uchroniło go to przed kulami, ale teczka wyładowała na jego grubym torsie, podziurawiona i poplamiona krwią. Nie ma czasu do stracenia, trzeba uciekać – zaraz zlecą się żandarmi. Partyzanci zgarniają teczkę i ustaloną trasą opuszczają Duklę. Tym razem na dłużej.

Co Partyzanci znajdą w teczce Diebala?

- Szyfrogram – **Pomoc #4**
- Listę osób (imię + nazwisko) – **Pomoc #5**
- Rozkaz zbudowania poligonu – **Pomoc #6**
- Protokoły z przesłuchań – po niemiecku. Nie przedstawiają

za dużej wartości. Po szybkiej analizie – standardowy test Języka Obcego (Niemiecki) – Partyzanci stwierdzają, że część nazwisk z protokołów pokrywa się z tymi z tajemniczej listy. Nie są to jednak nazwiska informatorów Partyzantów. Protokoły nie zawierają przydatnych informacji. Dokładne przeczytanie wszystkich zajmuje 1 godzinę.

- Notatnik – zawiera listę zadań na każdy dzień tygodnia (są nawet soboty i niedziele). Suche, nieprzydatne informacje. Zaskakuje jednak skrupulatność w ich codziennym wypisywaniu i starannym odhaczaniu już wykonanych.
- Pióro ze złotą stalówką, z wygrawerowanym mottem SS „Meine Ehre heißt Treue” („Moim honorem jest wierność”).
- Legitymację partyjną.
- Gazetę.
- Rekomendację awansu jakiegoś szeregowego policjanta napisaną przez jego dowódcę.

Pomoc #4: Szyfrogram z teczki Diebala



Pomoc #5: Lista osób



Pomoc #6: Rozkaz zbudowania poligonu (tłumaczenie z niemieckiego)

Rozkazuję przygotowanie terenu pod poligon doświadczalny w okolicy miejscowości Dukla. Wymagania:

- Miejsce oddalone od skupisk ludzkich, najlepiej w lesie, z drogą dojazdową umożliwiającą przejazd ciężarówek.
- Rozmiary terenu: min. 100 x 70 m.
- Barak dla jeńców.
- Barak dla żołnierzy.
- Barak dla oficerów.
- Pole do testów – pusty plac z wymierzonymi do środka dwoma stanowiskami CKM z obsługą.
- Zabezpieczenie obozu wg dyrektywy AB/44

Podpisano Sturmbannführer Hans Tschauner

EPILOG

Wydarzenia w kawiarni Czarnohorskiej odbijają się szerokim echem nie tylko w Dukli, ale i w okolicznych miejscowościach. Dowództwo obwodu Krosno, wydając wyrok na Diebala, liczyło się z reperkusjami po jego wykonaniu. Tak też się stało. Niemcy w odwecie skazali na śmierć 22 więźniów z Jasła oraz przeprowadzili pogromy ludności cywilnej w Lubatowej i Iwoniczu. O dziwo w samej Dukli akcji odwetowych nie było za wiele. Wzmogły się tylko kontrole mieszkańców przez niemieckie i kolaboranckie służby policyjne. Aresztowano kilkadziesiąt osób, ale nikogo nie stracono publicznie. Nowym komendantem Schutzpolizei zostaje, awansowany na Oberleutnanta, Lange.

Partyzanci musieli się jednak ponownie wycofać z działań partyzanckich. Tym razem na dłużej i z dala od Dukli. Dowództwo wołało nie ryzykować utraty tak dobrze za-

powiadających się żołnierzy. Wszyscy uczestnicy zamachu awansowali na starszych szeregowych i na miesiąc zostali zmuszeni do opuszczenia okolic Dukli. W tym czasie mogli działać na terenie innych placówek obwodu Krosno, takich jak Iwonicz, Miejsce Piastowe czy Rymanów. Od Strażnika zależy, czy do odegrania tych epizodów posłuży się tylko opowieścią, czy aktywnie zaangażuje graczy w działania partyzanckie – w tym drugim wypadku zachęcamy do skorzystania z listy akcji partyzanckich ze str. 85, które może wykorzystać do rozegrania typowo wojennych epizodów.

BESTIA ŻYJE

A jeśli graczom nie uda się zabić Majstra, ale uda im się zbiec z kawiarni? W tej sytuacji wydarzenia potoczą się nieco inaczej. Diebal wpadnie w furję – w ciągu kilku dni w wyniku łapanek w mieście aresztowanych zostanie ponad sto osób. Większość z nich trafi do obozu pracy w Szebnicach lub zostanie wysłanych do Auschwitz. Część, a konkretniej 22 osoby, zostaną publicznie stracone na rynku głównym Dukli. Wśród tych osób będą informatorzy Partyzantów (maksymalnie dwóch – Strażnik powinien zachować umiar. Nie po to gracze tworzyli siatkę konspiracyjną, by teraz wszystko zaczynać od nowa). Majster za punkt honoru stawia sobie złapanie wszystkich egzekutorów wyroku na siebie. Partyzanci od tego czasu mają mocno ograniczoną swobodę w kwestii poruszania się po mieście i konspiracyjnych działań.

Powrót do Dukli nie powinien nastąpić wcześniej niż po miesiącu. Jest lipiec 1944 r. Kolejne wydarzenia ważne z punktu widzenia kampanii zaczną mieć miejsce pod koniec sierpnia. Strażnik powinien podjąć decyzję o tym, co Partyzanci będą robić w tym czasie.

Obwieszczenie

Za zamordowanie Gendarmeriehauptwachtmeistra **Paula Diebala** z Dukli i policjanta narodowości nieniemieckiej **Ludwika Jackowskiego** ze Sekowej zostały następujące pod liczbą 3 do 22 wymienione osoby, które były przewidziane do aktu łaski, z mocy Sądu doradczego rozstrzelane. Za zbrodnie wykroczenia przeciwko §§ 1 i 2 Rozporządzenia o zwalczaniu napadów na dzieło niemieckiej odbudowy w Generalnym Gubernatorstwie z dnia 2.10.1943 (Dziennik rozporządzeń Generalnego Gubernatorstwa Nr. 8243) zostały następujące osoby przez Sąd doradczy przy Kommandeur der Sicherheitspolizei und der SD für den Distrikt Krakau skazane na karę śmierci:

- | | | |
|---|--|---|
| 1. Szwarz Sławko Krokosz z Nawia | 8. Robnik Kazimierz Wilkoszewski z Lubatowa | 15. Sawo Stefan Szafran z Makowisk |
| 2. Robnik Osił Babek z Dukli | 9. Uczeń Stanisław Netkowski z Kobyłtan | 16. Robotnik Borys Kunicki z Ropienki |
| 3. Mostowy Kazimierz Hattas | 10. Kowal Dariusz Bagnowski z Mszaryla | 17. Robnik Piotr Szulczyński z Białki |
| 4. Robotnik Dariusz Tacik | 11. Robotnik Stanisław Wanicki z Kamionki | 18. Wiercacz Leszek Duhudziela z Moszczanicy |
| 5. Pom. Kapelana Mieczysław Rytyka z Dukli | 12. Bankowiec Leszek Szródek z Bahudankty | 19. Spawacz Andrzej Ryt z Turaspola |
| 6. Robnik Zdzisław Seymadera z Chyrowej | 13. Robnik Tomasz Żółty z Duklia | 20. Robotnik Sławomir Rega z Duklia |
| 7. Robnik Władysław Zagacki z Lipowicy | 14. Lotnik Andrzej Owedyk z Dukli | 21. Pom. Kapelana Kazimierz Spłitt z Dukli |

Na osobach wymienionych pod Nr. 1 do 22 wyrok został wykonany.
Krosno, dnia 16.6.44

SCENARIUSZ 2 – CZĘŚĆ PIERWSZA: PLANY KONWOJÓW

Minęły ponad dwa miesiące. Jest 30 sierpnia. Trwa piękne, ciepłe lato. W powietrzu unoszą się nici babiego lata i wszyscy już zauważają, że pajęczych wytworów jest nadspodziewanie dużo. Atmosfera po udanym zamachu trochę już okrzepla. Niektórzy informatorzy trafili do więzień, ale okazuje się, że część zaginęła w tajemniczych okolicznościach. Według wszelkiej dostępnej wiedzy nie zostali schwytani przez Niemców, nie wywieziono ich do obozów i nie przebywają w więzieniach. Tymczasem do Partyzantów docierają informacje o planowanej wielkiej ofensywie. Niektórzy mówią, że to dobra okazja na małe świętowanie przy ognisku. Od słowa do słowa nagle w obozie zaczyna się ruch. Ktoś dostarcza kontrabandę w postaci kielbasy, a ktoś inny zostaje wysłany do Balbiny po butelkę nalewki.

Wysłannik, który dotrze do Balbiny, zauważy, że w okolicy jej domu jest jakby mniej pajęczyn, powietrze wydaje się bardziej rześkie, słońce jaśniej świeci, a las ma więcej kolorów. To subtelne różnice, które Strażnik powinien wpleść mimochodem w opis drogi. Nie powinien powtarzać opisu, w końcu to tylko luźne myśli zadowolonego młodzika.

Balbina będzie na mocnym rauszu. Nigdzie w pobliżu nie ma jej psiska. Transakcja następuje szybko. Partyzant dostaje bańkę po mleku pełną samogonu. Na odchodne słyszy złowieszcze i nad wyraz wyraźne, a przez to przerażające słowa Balbiny:

– Strzeż się człeka ze wschodu! To zwiastun Atłaszką!

Ta scena nie powinna trwać dłużej niż 2-3 minuty. To tylko krótki przerwany dla jednego gracza.

Mimo radosnej atmosfery Strażnik powinien przypominać graczom o konsekwencjach ich poczynań. Nie powinien pozwolić graczom poczuć się zbyt pewnie. Oczywiście skala działań Niemców będzie relatywnie niewielka. Ze wschodu nadciąga czerwona nawałnica i główne siły idą w przygotowania do jej odparcia.

O umówionej godzinie Partyzanci łączą się z centralą i otrzymują nowe rozkazy. Trzeba dostać się do gabinetu pułkownika Jorga Beckera, który znajduje się w pałacu w Dukli. W jego sejfie mają znajdować się dokumenty dotyczące konwojów przewożących do Rzeszy zrabowane na wschodzie dobra kulturowe. Ponieważ sejf to porządne, jeszcze przedwojenne urządzenie, którego nie da się sforsować siłą bez uszkodzenia rzeczy ze środka, dowództwo wyśle pomocnika, doświadczanego kasiarza – Marcina Bielińskiego. Jest już w drodze i do Dukli powinien dotrzeć koło południa. Ze względu na agresywne działania Niemców w mieście jako punkt przerytowy wyznaczono położoną na uboczu chatę Balbiny.

Dawny zamek – obecnie bardziej pałac – w Dukli to charakterystyczny budynek na planie kwadratu. Podczas kampanii wrześniowej w 1939 roku został częściowo uszkodzony i obecnie mieści biura niemieckiej komendatury. Pracujący tam oficerowie mieszkają w okolicznych domach, a pułkownik Becker w położonej w odległości spaceru wygodnej willi. W ciągu dnia budynek roi się od interesantów i żołnierzy. W piwnicach zorganizowany jest tymczasowy areszt śledczy. Gabinety oficerów, w tym pułkownika Beckera, znajdują się na pierwszym piętrze.

W przyległych budynkach gospodarczych zorganizowano tymczasowe magazyny. Znajdują się tam wywożone ze wschodu różnorodne dobra kulturowe. Pomieszczenia magazynowe są strzeżone przez całą dobę. Za to nadziemnych pomieszczeń pałacu pilnuje nocą jedynie nocny stróż. Niemieckie warty znajdują się przy bramie wjazdowej, a pojedyncze patrole spacerują wokół pałacu. W samym budynku, przy prowadzących do piwnic schodach, postawiona jest mała wartownia, gdzie przesiaduje wiecznie znudzony żołnierz.

Informacje te Partyzanci mogą zdobyć od swoich informatorów w ciągu jednego/dwóch dni. Głównym źródłem informacji może być „Czerwony Kapturek” lub jej rodzice.

MARCIN BIELIŃSKI, KASIAK

Gdy w południe Partyzanci dotrą do chaty Balbiny, ich oczom ukaże się dość niecodzienny widok. Na zydłu przed domem, oparty o ścianę chaty, śpi i donośnie chrapie chudawy jego-ność. W rękach ściska pękniętą torbę. Zapach nie pozostawia wątpliwości, że gość raczył się lokalnym trunkiem. Balbina grzebie badyłem w ogniu pod kotłem z zacierem i łypie rozbawiona na Partyzantów.

Okazuje się, że przerzucający kasiarza partyzanci z Krosna dotarli na miejsce wcześniej. Nie chcieli czekać na kolegów i przekazali, dość nieroztropnie, przesyłkę pod kuratelę gospodyni. Ta ugościła kasiarza czymś bogatym. W rezultacie Balbina wie już wszystko o celu partyzanckiej misji, bo pod wpływem bimbru kasiarz otworzył się jak obiekt jego zawodu. Nie jest zachwycona tym, czego się dowiedziała. Gdy Partyzanci usiłują ocucić i doprowadzić kasiarza do stanu używalności, gospodyni wygłasza półgłosem różnorodne sarkastyczne i złowieszcze uwagi. Plecie coś o czołganiu się z pajakami, norach, zbiorowym samobójstwie i szaleństwie. Wspomina też, że skoro Partyzanci już muszą wtykać kij w mrowisko, to opat dukielskich bernardynów może im pomóc, bo zna sekrety pałacu.

Dwie godziny później kasiarz dojdzie w miarę do siebie. Przedstawia się jako Marcin Bieliński. To niepozorny, chudy człowiek, z wiecznie rozbieganymi, wypatrującymi zagrożenia



oczami. Ubrany jest dość niedbale i cały czas ściska kurczowo torbę, w której znajdują się jego kasiarskie utensylia. Nie podoba mu się, że tu jest ani to, co ma zrobić. Nie ma jednak wyjścia, bo ta misja to szansa na odkupienie grzechów i zdjęcie wyroku wydanego na niego przez Państwo Podziemne.

SPOTKANIE Z OPATEM



Opatwo bernardynów w Dukli to ostoją względnego spokoju w wojennej udręce miasteczka. Bernardyni, pod kierownictwem przedsiębiorczego opata Przemysła Kociołka, pomagają miejscowej ludności i partyzantom, jednocześnie starając się nie podpaść okupantowi. Być może dzięki boskiej opatrności, a może bardziej dzięki umiejętnościom opata, jak dotąd udaje im się pogodzić te sprzeczne interesy. Kociołek nie będzie niechętny spotkaniu z Partyzantami, choć ma własne, dość zdecydowane zdanie

odnośnie ich poczyniń i niedawnego zamachu.

Opat klasztoru w Dukli nie wygląda na zakonnika. Wysoki, szczupły, z wyraźnie zarysowaną szczęką, włosy strzyżę krótko, nosi brodę, chodzi sprężystym, energicznym krokiem. Wygląda na żołnierza, nie na klechę. W obyciu łagodny, wręcz dobrotliwy, ale w jego spojrzeniu czasami widać błysk stali. Do klasztoru wstąpił stosunkowo późno, mając prawie 40 lat. Nie mówi o swojej przeszłości. Musi wykazywać się umiejętnościami dyplomatycznymi. Niemcy chętnie przejęliby budynki opactwa, ale potrzebują oficjalnego pretekstu. Kociołek stara się nie wychylać, ale jednocześnie, jako członek Kościoła, wspiera polskość i Polaków.

Opat może wygłosić Partyzantom długie kazanie dotyczące odpowiedzialności. Twierdzi, że ich nieodpowiedzialne działania grożą zwykłym, Bogu ducha winnym mieszkańcom Dukli i okolic. Przywołuje 22 osoby, które padły ofiarami represji po zamachu na Diebala. Strażnik może posłużyć się tu listą nazwisk z pierwszego scenariusza i wymieniać je jednym tchem, uzupełniając o opisy, takie jak „przykładowy ojciec”, „kochająca matka”, „przemięły staruszek”. Niepewnym siebie Partyzantom zrzednie mina. Powinni poczuć karzący głos opata, który jest tu głosem poległych. Nie wdaje się z Partyzantami w żadne dyskusje, po chwili jednak opanowuje emocje.

Gdy usłyszysz o rewelacjach Balbiny, z zakłopotaniem podrapiesz się po głowie. Nie ma pojęcia, co „stara wariatka” mogła mieć na myśli, ale jest prawie pewien, że w klasztornej bibliotece znajdują się jakieś dokumenty dotyczące pałacu. Poszukiwania dokumentów potrwać około dwóch godzin. Jeśli Partyzantom zależy na czasie, mogą pomóc w wertowaniu ksiąg, wykonując

test Korzystania z Bibliotek. Każdy z obecnych Partyzantów może wykonać jeden test, a każdy sukces oznacza skrócenie czasu poszukiwań o 15 minut. W przypadku ekstremalnego sukcesu poszukiwane księgi udaje się odnaleźć od razu.

W kronikach parafialnych znajduje się stara mapa z XIX wieku, na której zaznaczone jest tajne, podziemne przejście prowadzące z opactwa do piwnic pałacu. To może być najlepszy sposób, aby ominąć niemieckich wartowników i dostać się niepostrzeżenie do wnętrza pałacu. Sęk w tym, że wskazówki prowadzące do tajnego przejścia nie są podane wprost.

Wskazówki z mapy i zawartych na niej notatek:

- Et lux in tenebris (ze światłości w ciemności).
- Szukaj, gdy zabrzmi dźwięk jutrzni.
- Wychyl kielich na cześć zmarłych.
- Niech Święta Rodzina prowadzi twe kroki.

Strażnik powinien pozwolić Partyzantom samodzielnie interpretować wskazówki, mylić się i błędzić. Jeżeli uzna, że trafili w ślepy zaułek, może posłużyć się testami Spostrzegawczości lub Inteligencji. Może też dodać własne elementy układanki. Inspiracją mogą być książki o przygodach Pana Samochodzika czy filmy z serii *Indiana Jones*.

DODATKOWE TROPY

Jeśli Partyzanci zapamiętali tajemnicze imię, które wymieniła Balbina, mogą poszukać go w bibliotece. Udany test Korzystania z Bibliotek pozwoli im odnaleźć zapiski o starym słowiańskim bóstwie, któremu cześć oddawali dawniej mieszkańcy tych okolic. W znalezionych materiałach o mitologii słowiańskiej Partyzanci znajdą zapis o bogini Mokoszy. Zaplatała ona sieci swoich pajaków w nici. Używając złotego sita-przetaka, formowała je w nici o odpowiedniej długości i grubości. Od tego splotu zależeć miały losy mieszkańców regionu.

Plotła też drugi rodzaj nici – wyroku świata, tzw. wiergu. Jeśli zdecyduje się ingerować we wzór, może całkowicie zmienić zaplanowany bieg wydarzeń i porządek rzeczy. Ludzkie szczęście i powodzenie zależy zatem od jej kaprysów.

Mokosza była często przedstawiana jako kobieta z pajakiem na piersi. Na jej polecenie arachnid zabija lub przywraca życie, może też odwracać ludzki los. Jest tym, który przynosi szczęście lub zgubę.

Jej przybycie na ziemię zwiastują różnorodne znaki. Rośnie liczba pajaków, czasem pojawia się też złowrogi Atłaszek, pół człowiek, pół pajak, który zabiera niegodnych, aby złożyć ich w ofierze swej władczyni.

Przeczytanie materiałów zajmuje około pół godziny i kosztuje 1/1K4 PP. Partyzant, który czytał książkę, będzie bardziej skłonny do zapadnięcia na arachnofobię.

SEKRETNE PRZEJŚCIE

Wejście do tajnego przejścia znajduje się w piwnicach opactwa – wskazówka ze światłem. Przejście jest we wschodniej ścianie, za beczkami z winem – wskazówka z jutrznią. Po odsunięciu beczek na ścianie ukażą się trzy wyrzeźbione symbole kielichów, których brzegi wyraźnie wystają poza obręb ściany. Nie pomaga

żadne ruszanie, popychanie czy dłubanie nożem. Kielichy trzeba napęłnić jakimś płynem – wskazówka o czci zmarłych. Gdy Partyzanci tego dokonają, usłyszą szcęk i mechanizm otworzy ruchomą ścianę, za którą znajduje się wąskie, zatęchłe i pełne pajęczyn przejście. Za nim znajduje się krypta, z której odchodzą cztery korytarze – na północ, południe, wschód i południowy wschód. Kierunki Partyzanci mogą określić na podstawie kompasu. Powinni wybrać korytarz prowadzący na południowy wschód – wskazówka ze Świętą Rodziną; kierunek na Ziemię Świętą to właśnie z grubsza południowy wschód.

Pozostałe korytarze prowadzą do innych krypt, kończą się ślepo albo są zalane wodą. Tylko od Strażnika zależy, jak długo będą po nich błądzić Partyzanci, jeśli nie wybiorą właściwego korytarza. Również poziom ich skomplikowania pozostaje kwestią otwartą, zależną od woli Strażnika.

Właściwy korytarz prowadzi lekko w dół. Jest wąski, tak że może nim iść tylko jedna osoba naraz. Ponieważ przechodzi pod korytem rzeki, w najniższym odcinku jest do połowy zalany wodą. Partyzanci muszą uważać, by nie zamoczyć sprzętu. Bieliński mocno protestuje, prawie żądając przeniesienia pod sufitem – tylko udane testy Zastraszania lub Perswazji pozwalają zmusić go do dalszej drogi.

Dalsza część korytarza jest wyraźnie starsza, miejscami zasypana do połowy rumoszem skalnym i cegłami. Trzeba się przeciskać, a chwilami nawet czołgać. W jednym z takich miejsc idący przodem Partyzant w świetle latarki zobaczy nagle świecące oczy. Osiem wielkich, błyszczących ślepi olbrzymiego pająka. Bestia jest wielkości kota i wpatruje się w zamarłego Partyzanta. Taki widok w ciasnym tunelu, bez możliwości szybkiej ucieczki, wymaga testu Poczytalności (1/1K4 PP). Ten Partyzant będzie narażony w przyszłości na ataki arachnofobii lub klaustrofobii. Wielki pajak po chwili odchodzi niespiesznie w głąb korytarza i wchodzi w jedną z licznych dziur w ścianie.

Gdy Partyzanci wyczołgają się już z tej części korytarza i powędrują dalej, w pewnej chwili przejście zablokuje im murewana ściana. Chwila poszukiwań ujawni ukrytą w pajęczynach dźwignię. Po jej pociągnięciu ściana przesuw się, odsłaniając wysoko sklepione, piwniczne pomieszczenie, zawalone różnorodnymi gratami. Partyzanci dotarli do podziemi pałacu w Dukli. Niestety, gdy ściana się odsuwała, coś musiało się zepsuć w starym mechanizmie. Rozległ się zgrzyt i dźwigni nie da się poruszyć w żadną stronę. Drzwi są na stałe otwarte. Partyzanci mogą je zamaskować dostępnymi wokół gratami. Jeśli nastąpi konieczność szybkiej ucieczki, wąski tunel może okazać się śmiertelną pułapką.

Pokonanie całego tunelu powinno zająć Partyzantom nie więcej niż dwie godziny. Strażnik powinien skrupulatnie odnotowywać czas, aby móc ocenić, czy na zewnątrz będzie jeszcze noc. Może się okazać, że Partyzanci będą musieli spędzić w tunelu więcej czasu, czekając na odpowiednią okazję, aby dostać się do pałacu. Pierwsi pracownicy przychodzą tam już koło 6 rano, a interesantów przyjmują od godziny 7.

Podziemia pałacu

Partyzanci przedstawiają sobą dość opłakany widok. Cali w pajęczynach, przemoczeni, brudni i zmęczeni. Gdy wydaje się, że mogą odetchnąć z ulgą po podróży przez okropne korytarze, orientują się, że całe piwnice są równie, jeśli nie bardziej, wypeł-

Partyzanci, którzy włączyli do sieci swych kontaktów Czerwonego Kapturka, mogą zechcieć wykorzystać dziewczynkę, aby pomogła im przedostać się do pałacu od strony zaniedbanego parku. Odwracając uwagę, pozwoli im ona niepostrzeżenie przejść obok ambon strzeleckich. Strażnik może uznać, że takie podchody wymagają zdanych testów Ukrywania, w których porażka oznacza wszczęcie alarmu i ostrzelanie oddziału. Prerażona strzałami dziewczynka ucieknie do pałacu. Jeśli Partyzanci przekradną się niepostrzeżenie do pałacu, dostaną się do niego tylnym wejściem.

nione pajęczynami. Na granicy światła przemieszczają się jakieś wielkie cienie. Słychać charakterystyczny stukot chitynowych odnóży na kamieniach. W jednym z kątów, jeśli Partyzanci zdecydują się badać zakamarki, znajdą szczelnie owinięte pajęczynami ludzkie zwłoki (1/1K6 PP). Cały czas czują, że są obserwowani, a zewsząd dochodzą niepokojące odgłosy. Strażnik nie powinien doprowadzać do konfrontacji z wielkimi pajakami. Te uciekają przed Partyzantami, kryjąc się po kątach, i obserwują intruzów, którzy naruszyli spokój ich królestwa.

Przedzierając się przez gęstwę pajęczyn, Partyzanci trafiają do żelaznych drzwi. Po ich otwarciu dostrzegają korytarz, w którym pajęczych śladów jest zdecydowanie mniej. Korytarz jest nieoświetlony, a po obu stronach widać drzwi do dawnych piwniczek czy cel, które teraz są puste. Zza wieńczących drugi koniec korytarza drzwi słychać jakieś odgłosy. Udany test Nasłuchiwania pozwala rozpoznać dość odległe odgłosy przesłuchania, dźwięki uderzeń i czyjeś jęki.

Jeśli Partyzanci otworzą ostrożnie drzwi, zobaczą kolejny korytarz z drzwiami do cel po jego obu stronach. Oświetlony jest dwiema słabymi, gołymi żarówkami, wiszącymi w mniej więcej równych odstępach na suficie. Na przeciwległym końcu widnieją prowadzące w górę schody, po których właśnie wchodzi jakiś niemiecki oficer. Jeżeli Partyzanci zdadzą test Spostrzegawczości, zorientują się, że to znienawidzony Lange. W korytarzu znajduje się sześć cel, a odgłosy dochodzą z tej znajdującej się najbliżej schodów. Drzwi wszystkich lochów są zamknięte i wyposażone w judasze. Każde drzwi można zamknąć z zewnątrz na solidny skobel. Na korytarzu nie ma nikogo. Partyzanci mogą zaglądać do poszczególnych pomieszczeń.

W celi jest tylko dwóch szeregowych szkopów i jeniec. Drwią z niego i szydzą; mówią, że Lange zaraz wróci i będą kontynuować przyjemne pogaduszki. Pomieszczenie, oświetlone żarówką osłoniętą metalową klatką, jest praktycznie puste. Jedyne meblem w środku jest krzesło, do którego przywiązano rozebranego do naga mężczyznę. Pod napuchniętą, posiniaczoną i bezzębną maską okrwawionej twarzy Partyzanci ze zgrozą dostrzegają jednego ze swoich informatorów (jeżeli podczas ataku na leśnicówkę któryś z Partyzantów wpadł w ręce Niemców i nie został później odbity, to właśnie on będzie ofiarą nazistów). Przesłuchanie trwa najwidoczniej od wielu godzin. Żołnierze pastwią się nad uwięzionym, czerpiąc wyraźną przyjemność z torturowania niewinnego człowieka. Nie trzeba

być ekspertem z psychologii, aby wiedzieć, że to tylko kwestia czasu, zanim więzień zacznie mówić.

Strażnik powinien pozostawić Partyzantom wybór dalszego postępowania. Mogą próbować przerwać przesłuchanie, narażając wtedy misję na klęskę. Z drugiej strony pozostawiony w niewoli informator może wydać Partyzantów i pomóc Niemcom w walce z partyzantką. Może też okazać się, że żołnierze zmęczą się przesłuchaniem i zrobią sobie przerwę. Partyzanci mogą wykorzystać ją do próby odbicia jeńca, czym ponownie mogą narazić całą operację na niepowodzenie. Mogą też po cichu zabić jeńca, aby nie ujawnił ich powiązań. Strażnik może zasugerować graczom, że śmierć przesłuchiwanego w wyniku odniesionych ran nie powinna wzbudzić podejrzeń Niemców. Pozostawienie jeńca na śmierć to utrata 1/1K8 PP, a zabicie 1/1K10 PP.

Pałac w Dukli



Partyzanci mają przed sobą trudne zadanie. Muszą dostać się niepostrzeżenie na pierwsze piętro do gabinetu Beckera. W budynku jest tylko nocny stróż. Strażnik, który zwykle siedział przy zejściu do piwnicy, uczestniczy teraz w przesłuchaniu. Ponieważ Partyzanci wychodzą prosto na klatkę schodową, mogą od razu ruszać na górę. Gabinet znajduje się tuż przy schodach, po lewej stronie, z oknami wychodzącymi na front budynku. Jest to dodatkowe utrudnienie, bo po dziedzińcu przemieszczają się patrole i trzeba ostrożnie operować światłem. Jeśli Partyzanci będą nierozważni, Strażnik może doprowadzić do konfrontacji ze strażnikami. Z pewnością dojdzie do strzelaniny i jeśli Partyzanci szybko nie wydostaną się z budynku, zostaną albo zabici, albo schwytani. W drugim wypadku zostaną poddani brutalnym torturom, po których będą zgładzeni.

Gabinet jest zamknięty na klucz. Drzwi uda się sforsować, zdając na normalnym poziomie test Ślusarstwa lub wyważając drzwi – normalny test S. Jeśli Partyzanci zdecydują się na to drugie rozwiązanie, stróż może zainteresować się hałasem. W przestronnym gabinecie panuje wzorowy porządek. Przy wejściu znajduje się niewielkie biurko sekretarza, a także wieszak na ubrania. Przy oknie stoi okazalsze biurko Beckera. Na ścianach wiszą klasyczne obrazy, a pod jedną ze ścian stoją szafy na akta oraz potężny sejf. Poganiany przez Partyzantów Bieliński rozkłada swoje narzędzia i zabiera się w milczeniu do pracy. Nerwowo posykuje na Partyzantów, którym każe

przestać przechadzać się po pomieszczeniu i rozmawiać. Otwarcie sejfu zajmie mu około kwadransa, pod warunkiem że nikt mu w tym nie przeszkodzi.

Nocny stróż

Nie wszystko pójdzie po myśli Partyzantów. W trakcie otwierania sejfu usłyszą szcęk klucza lub – jeśli wyłamali zamek – po prostu otwieranie drzwi. Do środka wchodzi, przyświecając sobie lampą, stróż – Jan Wiśniewski. To lekko kulejący starszy człowiek. Opiekował się zamkiem jeszcze przed wojną. Uznany przez okupantów za nieszkodliwego, pozostał na stanowisku. Jako Polak nie cieszy się praktycznie żadnymi względami i traktowany jest jak śmieć. Część mieszkańców Dukli uważa go za kolaboranta. Wiśniewski stara się nie wychylać i najlepiej jak można wykonywać swoje obowiązki. Ma ponurą świadomość, że nie znajdzie raczej innej pracy i musi radzić sobie z tym, co zgotował mu los. Teraz właśnie stanął naprzeciw kilku wymierzonych w niego luf. Na ten widok zamiera i z trudem powstrzymuje okrzyk.

Partyzanci po raz kolejny stają przed trudnym wyborem. Wiśniewski jest przerażony nie tylko tym, co mogą mu zrobić Partyzanci, ale także tym, co zrobią mu Niemcy, jeśli dopuści do kradzieży. Jeżeli Partyzanci pozostawią go przy życiu, z pewnością trafi do cel pod zamkiem, a doskonale wie, co się tam często dzieje. Nerwowym szeptem przedstawia Partyzantom sytuację. Jest na tyle przerażony perspektywą tortur, że chwilami ignoruje zagrożenie ze strony Partyzantów. Strażnik powinien pokazać graczom, że ich poczynania zniszczą życie niewinnego człowieka. Jeśli ucieknie z Partyzantami, będzie musiał ukrywać się do końca wojny, a dobytek jego życia, jakkolwiek byłby skromny, zostanie zarekwirowany lub zniszczony. Jeśli zostanie w pałacu, z pewnością umrze. Partyzanci mogą też uznać go za kolaboranta, co może doprowadzić do wydania na niego wyroku przez władze konspiracyjne. Każde z tych rozwiązań wymaga testu Poczytalności (1/1K6 PP). Strażnik powinien uświadomić graczom, że z tej sytuacji nie ma dobrego wyjścia.

Zawartość sejfu

Wreszcie Bieliński otworzy sejf. Wewnątrz znajdują się dokumenty przedstawiające terminy przyjazdów i odjazdów, a także trasy kolejnych konwojów z rzeczami zrabowanymi ze wschodu. To bezcenna wiedza, po którą przybyli Partyzanci. W środku znajduje się jeszcze teczka z adnotacją „Ścisłe tajne” (patrz **Pomoc #7**) oraz coś, co wygląda jak tabela z losowym ciągiem liter i cyfr (patrz **Pomoc #8: Matryca z pałacu w Dukli**).

Pomoc #7



ŚCISŁE TAJNE

Transport więźnia A ma absolutny priorytet. Zachować wszelkie środki ostrożności. Ograniczyć udział osób z lokalnego garnizonu do minimum. Więzień ma zostać dostarczony w trybie pilnym na lotnisko w Preszowie. Przekazać pod nadzór Hansa Tschaunera z Ahnenerbe.

Pomoc #8: Matryca z pałacu w Dukli

Strażnik powinien wybrać tylko jedną z poniższych matryc i tę przekazać graczom. Wybór zależy od poziomu trudności zagadki z szyfrem – na poziomie „Standard” gracze odnajdą matrycę „Poziom Standard”. Analogicznie – na poziomie „Trudny” w ich ręce wpadnie matryca „Poziom Trudny”. Szczegółowy opis poziomów znajduje się na str. 102.

Poziom Standard	Poziom Trudny
- A D F G V X	- A D F G V X
A M I T W O C	A F R E I T A
D H A B D E F	D G B C D H J
F G J K L N P	F K L M N O P
G Q R S U V X	G Q S U V W X
V Y Z 1 2 3 4	V Y Z 1 2 3 4
X 5 6 7 8 9 0	X 5 6 7 8 9 0

W teczce znajdują się informacje o tym, że w jednym z konwojów będzie przewożony ktoś szczególnie cenny dla Niemców. Opisany tylko jako „więzień A”, ma zostać przetransportowany bezpiecznie do Preszowa. Kim jest ów więzień oraz dlaczego jego przewóz jest tajny, nie jest wyjaśnione. Oznaczony jest natomiast transport, w którym będzie się znajdował. To już za dwa dni!

UCIECZKA

Jeżeli Partyzanci w żaden sposób nie ingerowali w działania Niemców w lochach, zorientują się, że przesłuchanie najwyraźniej się zakończyło. Żołnierz, który pilnował więźnia, siedzi przy swoim biurku przed zejściem do podziemi, blokując drogę wyjścia. Partyzanci mogą zdecydować się na bezpośrednią konfrontację, ale strzały na pewno zaalarmują pozostałych strażników, przebywających na terenie pałacu. Jeżeli Partyzanci obezwładnili lub zabili żołdaków, mogą bezpiecznie przedostać się do podziemi i wrócić sekretnym tunelem.

Na potrzeby scenariusza przyjmujemy, że w pałacu w Dukli służbę wartowniczą pełnią żołnierze, którzy nie są weteranami frontowymi. Większość z nich potrafi dobrze strzelać, bo przeszła solidne szkolenie wojskowe, ale nigdy nie brała udziału w większych potyczkach. Poniżej przedstawione są zakresy statystyk standardowego żołnierza oraz jego podstawowe, istotne z punktu widzenia scenariusza umiejętności. Strażnik ma pełną swobodę w modyfikowaniu tych treści.

Przykładowy niemiecki żołnierz

Cechy	Wartości przykładowe	Rzuty
S	55	(3K6) x5
KON	45	(3K6) x5
BC	65	(2K6+6) x5
ZR	75	(3K6) x5
INT	45	(3K6) x5
MOC	60	(3K6) x5

P 60

PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 12

Szczęście: 65 (3K6) x5

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3

Broń Palna (P08 Luger) 45% (22/9) obrażenia 1K8

Broń Palna (MP 40 Schmeisser) 50% (25/10) obrażenia 1K10

Broń Palna (Karabin Gew43) 50% (25/10) obrażenia 2K6+2

Unik 22% (11/4)

Jeżeli wywiąże się strzelanina, Partyzanci mogą próbować przebić się do sekretnego tunelu. Ze względu na zablokowany mechanizm nie da się za nimi zamknąć drzwi, a depczący im po piętach pościg uniemożliwi zamaskowanie przejścia. Mogą próbować je za sobą wysadzić, ale ryzykują zawaleniem całego tunelu. Z kolei, jeśli tego nie zrobią, w wąskim przejściu Niemcy będą mogli wystrzelać ich jak kaczki.

POZOSTAWIONE OTWARTE PRZEJŚCIE

Niemcy nie są głupi. Otwarte przejście do klasztoru spowoduje reperkusje. Opat Kociołek na pewno trafi do aresztu. Jedyne, co tak naprawdę może zrobić, to udawać głupiego: nie wiedział o przejściu, nie wie, skąd Partyzanci wiedzieli, nigdy w nim nie był, nie wie, dokąd prowadzą inne odnogi, i tak dalej na tę nutę. Od Strażnika zależy, czy Niemcy mu uwierzą, czy też beknie za Partyzantów. A może wysypie go któryś z mnichów, który mógł widzieć, jak odwiedzają go Partyzanci? Tak czy inaczej, klasztor jest spalony jako bezpieczne miejsce, Niemcy wysadzą tunel i będą mieli oko na całość zabudowań opactwa.

Poza tunelem najlepsza droga ucieczki prowadzi przez tyły pałacu, między patrolami i przez zaniedbany, mocno zarośnięty park lub rzekę Jasiołkę. Nawet jeśli dojdzie do strzelaniny, Partyzantom powinno się w miarę bezpiecznie udać odskoczyć na przedmieścia, a później do lasu. Strażnik powinien pamiętać, że mają ze sobą niedoświadczonych w walce i nieprzywykłego do biegów Bielińskiego. Może im towarzyszyć także starszek Wiśniewski albo półprzymny, skatowany więzień. Każda z tych osób stanowi obciążenie i może spowodować, że Partyzantom nie uda się niepostrzeżenie, a zatem bezpiecznie,

uciec z pałacu. Być może będą musieli pozostawić któregoś z nich na pastwę losu. Czy zdecydują się narazić powodzenie misji dla obcych ludzi? Skazanie kogoś na śmierć wymaga testu Pocztylności (1/1K6 PP).



Partyzanci w końcu wracają do obozu. Misja została wykonana, mają plany, tajny rozkaz dotyczący tajemniczego więźnia, a także dziwną matrycę, która może posłużyć im do rozszyfrowania materiałów zabranych Diebalowi. Jeżeli w toku misji Partyzanci uratowali więźnia, Strażnik może przyznać im 1K6 PP. Za operację, w której toku nie zginął żaden Partyzant, można przyznać dodatkowe 1K4 PP.

SCENARIUSZ 2 – CZĘŚĆ DRUGA: „WIĘZIEŃ A”

Po powrocie i przekazaniu informacji do dowództwa Partyzanci powinni znaleźć czas na zajęcie się rozszyfrowaniem tajemniczej wiadomości znalezionej w papierach Diebala.

Partyzanci zapewne będą również zainteresowani tajemniczym „więźniem A”. Jeżeli nie chwycą tego tropu, Strażnik może posłużyć się rozkazami z centrali, które wyraźnie nakazują zaplanowanie akcji jego przechwycenia. Ta część scenariusza zakłada, że gracze zajmą się planowaniem działań wojskowych.

Konwój z „więźniem A” będzie poruszał się nocą za dwa dni, jadąc z Dukli na południe, w kierunku Preszowa. W toku planowania Partyzanci mogą samodzielnie wybrać odosobnione miejsce operacji. Powinni przeprowadzić wizję lokalną i sprawdzić możliwości przeprowadzenia udanego ataku, a także późniejszego odskoku w las i przedostania się do bazy.

Partyzanci mają szereg możliwości zatrzymania konwoju: od przewróconego na bieżącą przez las drogę drzewa, zatarasowanie jej furmanką czy skradzioną wcześniej ciężarówką,

po spowodowanie wypadku drogowego. Strażnik powinien pozwolić Partyzantom na dużą kreatywność, aby mogli poczuć, że mają niemały wpływ na przebieg wydarzeń.

Podczas wizji lokalnej miejsca ataku Partyzanci zauważą duże ilości pajęczyn na drzewach; w jednym z rowów natkną się też na zawinięte w pajęczyny truchło wiewiórki. Nigdzie nie widać pajaków, ale Strażnik powinien podkreślać, że Partyzanci cały czas mają wrażenie bycia obserwowanymi.

KONWÓJ

Według dokumentów zabranych z gabinetu Beckera konwój będzie się składał z motocykla pełniącego funkcję pilota i jadących za nim trzech trzytonowych ciężarówek Opel Blitz. Partyzanci nie wiedzą, jak silna będzie obsada ciężarówek ani w jaką broń będzie wyposażona. Mogą tylko spekulować na podstawie informacji o zasadach konwojowania.



W tym konkretnym konwoju w pierwszej ciężarówce siedzi tylko kierowca, a ładunek będą stanowić dzieła sztuki. W drugiej ciężarówce w kabinie przebywa kierowca, z tyłu przewożony jest „więzień A”, a pilnują go kapral i sierżant, obaj uzbrojeni w pistolety maszynowe. W trzeciej ciężarówce znajduje się obsada czterech żołnierzy, dwóch z karabinami, dwóch z pistoletami maszynowymi, a także czterech więźniów z obozu pracy przymusowej w Szebniach. Po rozładunku w miejscu docelowym więźniowie zostaną zgładzeni. Kierowcy ciężarówek są uzbrojeni jedynie w pistolety, a motocyklista ma przewieszony przez plecy pistolet maszynowy.

Atak

Uwaga! Jeżeli Strażnik uzna, że siły Partyzantów są zbyt małe na tak śmiałą akcję, może zapewnić im wsparcie w postaci dodatkowego czteroosobowego oddziału partyzantów.

Kluczem do powodzenia całej operacji jest dobre planowanie i wykorzystanie elementu zaskoczenia. Jeżeli Partyzanci pomyślą o wystawieniu obserwatora, to o wyznaczonej godzinie powinien on zobaczyć jadący na południe konwój.

Gdy ten będzie się zbliżał do miejsca zasadzki, Strażnik powinien nakazać Partyzantom test Nasłuchiwania o normalnym poziomie trudności. Zdany test powinien wykazać, że uchłyły wszelkie leśne odgłosy nocy, jakby cała natura

SZYFR ADFGVX – OPIS I INSTRUKCJA

Szyfr użyty w kampanii jest autentycznym rozwiązaniem używanym przez wojska niemieckie podczas I wojny światowej. Został wymyślony przez pułkownika Fritza Nebela i wprowadzony do użytku w marcu 1918 roku. Zaszifrowana wiadomość składa się wyłącznie z liter ADFGVX – stąd nazwa szyfru. Litery nie zostały wybrane przypadkowo. Twórcy zależało, by podczas nadawania komunikatów alfabetem Morse’a ryzyko popełnienia błędu było jak najmniejsze.

Sam proces szyfrowania i deszyfrowania wiadomości opierał się na matrycy oraz kluczu. Obie strony musiały znać zarówno jedno, jak i drugie, żeby móc komunikować się bez błędów.

Paul Diebal doskonale znał ten szyfr. Jako uczestnik Wielkiej Wojny używał go na froncie. Jeśli Partyzanci zabrali mu teczkę po zamachu, znajdą w niej m.in. zaszifrowaną wiadomość oraz listę nazwisk z niepozornym wyrazem na jej końcu: „Ubermensch” – **to klucz do szyfru**. Później, podczas akcji w pałacu w Dukli, powinni odnaleźć kolejny element układanki – jedną z matryc szyfru. Te dwa elementy są wystarczające do rozkodowania zaszifrowanej wiadomości. Partyzant, który zda normalny test Nauki (Kryptologia) lub trudny test WYK rozpozna szyfr i będzie mógł odszyfrować wiadomość.

Poziomy trudności zagadki z szyfrem

Kampania zawiera kilka wariantów zagadki z szyfrem, aby Strażnik mógł wybrać tę wersję, która najbardziej będzie pasować do jego grupy lub tempa rozgrywki. Strażnik musi ustalić poziom trudności zagadki na początku rozgrywki, aby dostarczyć Partyzantom odpowiednie pomoce. Pomieszczenie matryc uniemożliwi Partyzantom jej rozwiązanie.

Łatwy

Na tym poziomie gracze nie będą musieli rozwiązywać zagadki – wszystko sprowadzi się do wykonania standardowego testu umiejętności Nauka (Kryptografia) lub trudnego testu umiejętności Nauka (Matematyka), lub trudnego testu na WYK. Warunkiem koniecznym jest posiadanie szyfrogramu, matrycy oraz klucza. Zdany test oznacza rozszyfrowanie wiadomości. Niezdany to dodatkowe komplikacje. Szyfr muszą rozkodować specjaliści z dowództwa, a to potrwa co najmniej kilka dni. Partyzanci otrzymają odpowiedź 8 września, na dzień przed testem Netzwaffe. Treść rozszyfrowanej wiadomości brzmi: „POTWIERDZAMTESTNETZWAFPE90944WYKORZYSTAJCIEJENCOW”.

Standardowy

W tym wariantcie gracze sami będą musieli zmierzyć się z rozkodowaniem informacji z teczki Diebala, ale w zupełności wystarczy im treść szyfrogramu, klucz oraz matryca. Strażnik powinien przekazać graczom **Pomoc #9** zawierającą opis odkodowania szyfrogramu. Strażnik może uznać, że Partyzanci rozpoznali szyfr, a co za tym idzie, wiedzą, jak się do niego zabrać. Wsparciem może tutaj służyć „Wit”, który liźnął trochę kryptografii.

Trudny

Jest to utrudniona wersja zagadki z poziomu standardowego.

W tym wypadku Partyzanci w sejfie w pałacu odnajdują inną matrycę (patrz **Scenariusz 2 – część pierwsza: plany konwojów**). Trudność polega na tym, że na każdy dzień tygodnia przypada inna matryca. Informacja z teczki Diebala była zaszifrowana matrycą ze środy, Partyzanci odnajdują tę z piątku.

Zadaniem graczy w tym wariantcie będzie zatem:

1. Odkryć w znalezionej matrycy napis FREITAG.

	A	D	F	G	V	X
A	F	R	E	I	T	A
D	G	B	C	D	H	J
F	K	L	M	N	O	P
G	Q	S	U	V	W	X
V	Y	Z	1	2	3	4
X	5	6	7	8	9	0

2. Powiązać ten fakt z tym, że jest to matryca kodująca/dekodująca wiadomości w piątki.
3. Odkryć, że musi być więcej matryc. Każda na inny dzień tygodnia.
4. Wydedukować, że szyfr z teczki Diebala został sporządzony w środę. Na odwrocie kartki z szyfrogramem znajduje się tajemniczy ciąg cyfr – „070644”. To data: 7 czerwca 1944 r., a ta wskazuje na środę.
5. Na podstawie wykradzionej matrycy na piątek stworzyć matrycę na środę. W tym celu zaczynamy uzupełnianie tabeli od wprowadzenia niemieckiego wyrazu MITWOCH. Dopełniamy tabelę literami od początku alfabetu, pomijając już te, które pojawiają się w wyrazie MITWOCH. Na końcu wpisujemy cyfry od 1 do 0. Jeśli gracze wszystko zrobią dobrze, powinni otrzymać poniższą matrycę:

	A	D	F	G	V	X
A	M	I	T	W	O	C
D	H	A	B	D	E	F
F	G	J	K	L	N	P
G	Q	R	S	U	V	X
V	Y	Z	1	2	3	4
X	5	6	7	8	9	0

Teraz gracze mogą przystąpić do poprawnego rozkodowywania szyfrogramu. Strażnik powinien przekazać graczom instrukcję deszyfracji (patrz **Pomoc #9: Deszyfracja – opis procesu**), aby mogli sami rozkodować treść informacji z teczki Diebala.

Jak pomóc graczom?

W przypadku utknięcia przez graczy na jakimś etapie rozwiązywania zagadki z szyfrem Strażnik może wspomóc ich starania testem Spostrzegawczości albo trudnym testem INT. Udany oznacza, że postać dostrzegła błąd lub odkryła coś nowego, co może pomóc. Strażnik sam powinien zdecydować, jaką formę przybierze podpowiedź, ale sugerujemy unikanie zbyt bezpośrednich wskazówek – mogą odebrać satysfakcję z dalszego rozwiązywania zagadki.

DESZYFRACJA – OPIS PROCESU

Poniższy przykład dokładnie opisuje wszystkie kroki potrzebne do odkodowania wiadomości zaszyfrowanej szyfrem ADFGVX przy znanych matrycy i kluczu.

Zachęcamy do samodzielnego odszyfrowania przykładowego szyfrogramu i porównania wyników z poniższą instrukcją. Dzięki temu oswoiimy się z metodą i zmniejszymy ryzyko popełnienia błędów podczas deszyfracji właściwego tekstu.

Krok 0: Co jest potrzebne?

Szyfrogram: VAVFVGX AVAF AAA FDVDVVX FXAXADX DFAXFFX

Klucz: HASLO

Matryca:

	A	D	F	G	V	X
A	A	Z	E	R	T	Y
D	U	I	O	P	Q	S
F	D	F	G	H	J	K
G	L	M	W	X	C	V
V	B	N	O	1	2	3
X	4	5	6	7	8	9

Krok 1

Zaczynamy od utworzenia tabelki klucza. W tym celu litery w kluczu przestawiamy w taki sposób, żeby były ułożone alfabetycznie:

HASLO -> AHLOS

Wypełniamy kolumny literami z szyfrogramu wg poniższego schematu:

Szyfrogram: VAVFVGX AVAF AAA FDVDVVX FXAXADX DFAXFFX

A	H	L	O	S
V	A	F	F	D
A	V	D	X	F
V	A	V	A	A
F	F	D	X	X
V	A	V	A	F
G	A	V	D	F
X	A	X	X	X

Krok 2

Przestawiamy kolumny w taki sposób, żeby pierwszy wiersz utworzył właściwe hasło.

A	H	L	O	S
V	A	F	F	D
A	V	D	X	F
V	A	V	A	A
F	F	D	X	X
V	A	V	A	F
G	A	V	D	F
X	A	X	X	X

H	A	S	L	O
A	V	D	F	F
V	A	F	D	X
A	V	A	V	A
F	F	X	D	X
A	V	F	V	A
A	G	F	V	D
A	X	X	X	X

Krok 3

Z nowo utworzonej matrycy klucza wypisujemy ciąg liter zgodnie z poniższym schematem.

H	A	S	L	O
A	V	D	F	F
V	A	F	D	X
A	V	A	V	A
F	F	X	D	X
A	V	F	V	A
A	G	F	V	D
A	X	X	X	X

Powinniśmy otrzymać poniższy ciąg znaków:

AVDFFVAFDXAVAVAFFXDXAVFV
AAGFVDAXXX

Krok 4

Powstały ciąg liter dzielimy na grupy po 2 litery, które utworzą współrzędne w matrycy szyfru (patrz krok 0). Pierwsza współrzędna wskazuje wiersz, a druga kolumnę, np. AV = T, DF = O, FV = J itd.

Uwaga: ostatnia litera może nie mieć pary. Jest to litera potrzebna, by tabelka klucza była wypełniona w całości, i należy ją odrzucić przy deszyfracji.

AV DF FV AF DX AV AV AF FX DX AV FV AA GF VD
AX XX X

Po odszyfrowaniu powinien ujawnić się tekst: TOJEST-
TEKSTJAWNY9.

PRZYKŁADOWY NIEMIECKI ŻOŁNIERZ

Cechy	Wartości przykładowe	Rzuty
S	65	(3K6) x5
KON	45	(3K6) x5
BC	65	(2K6+6) x5
ZR	55	(3K6) x5
INT	45	(3K6) x5
MOC	60	(3K6) x5

P 60

PW 11

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Punkty Magii: 12

Szczęście: 60 (3K6) x5

Walka

Bijatyka 40% (20/8) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Broń Palna (P08 Luger) 35% (17/7) obrażenia 1K8

Broń Palna (MP 40 Schmeisser) 60% (30/12) obrażenia 1K10

Broń Palna (Karabin Gew43) 50% (25/10) obrażenia 2K6+2

Unik 22% (11/4)

zamarła w oczekiwaniu. Słysząc jedynie pobrzękiwania broni Partyzantów i odległy szum silników konwoju.

Z obawy przed nalotami wszystkie poruszające się nocą samochody mają przyciemnione reflektory, przez co kierowcy widzą najdalej na około 80 metrów przed pojazdem. Jeżeli Partyzanci wybiorą odpowiedni, kręty odcinek drogi, to jadący przodem motocyklista zauważy przeszkodę dopiero w ostatniej chwili i może nie zdążyć wyhamować, rozbijając się. Żołnierz prawdopodobnie straci przytomność i nie będzie brał udziału w nadchodzącej walce. Strażnik może też wykonać trudny test Prowadzenia żołnierza i sprawdzić, czy udało mu się uniknąć takiego losu.

Ciężarówkę zdążą się zatrzymać. Partyzanci mogą rozpocząć ostrzał ich kabin. Każda z nich zapewnia 2 punkty Pancerza. Z paki ostatniej ciężarówki zeskakują żołnierze. Strażnik może uznać, że więźniowie z obozu zechcą włączyć się do walki i obezwładnią dwóch z czterech żołnierzy, ułatwiając robotę Partyzantom. Ze względu na element zaskoczenia Partyzanci mają dwie pełne rundy walki, zanim Niemcy zaczną reagować adekwatnie do sytuacji. Strażnik ma pełną swobodę w decydowaniu, czy pilnujący więźnia kapral i sierżant włączą się do akcji, czy też postanowią czekać na pace ciężarówce i zasypać nieostrożnych Partyzantów gradem kul, gdy ci odważą się tam zajrzeć.

W ciężarówce z dobrami kultury przewożone są obrazy wywiezione z jednego z muzeów. W wielkich, często złożonych ramach nie nadają się do zabrania i Partyzanci będą musieli je raczej pozostawić. Po strzelaniu żadna z ciężarówek ani motocykl nie nadają się do użytku.

„WIEŹIEŃ A”

Po akcji wszystko wydaje się bardzo ciche. Słysząc jeszcze jęki rannych, a ze stygnących luf unoszą się smużki dymu. We wnętrzu ciężarówce znajduje się metalowa klatka. W jej kącie siedzi wychudzony, półnagi człowiek. Mamrocze coś niezrozumiale i nie reaguje na próby kontaktu. Kluczek do klatki znajduje się w kieszeni sierżanta, zapewne już martwego. Po otwarciu klatki więzień kompletnie nie reaguje na bodźce i trzeba go z niej wyprowadzić. W świetle latarek Partyzanci dostrzegają nagi tors, poznaczony układającymi się w niepokojące, trudne do określenia wzory bliznami. Mężczyzna jest bardzo wysoki, ma prawie dwa metry wzrostu. Spod skołtunionych, długich włosów wyziera umęczona twarz o azjatyckich rysach. Mężczyzna mamrocze coś po rosyjsku i w nieznanym bliżej języku (identyfikacja języka jako buriackiego wymaga zdania ekstremalnego testu WYK). Nie ma żadnych wątpliwości, że nie może sam iść; trzeba będzie zorganizować jakieś nosze, bo wyraźnie widać, że nie da się go prowadzić.

Partyzant, który na początku scenariusza siedział do Balbiny po bimber, powinien wykonać normalny test INT. Jeśli zda, przypomni sobie jej słowa: „Strzeż się człowieka ze wschodu”. Partyzanta przechodzi zimny dreszcz i musi zdać test Poczytalności (0/1K4 PP).

Partyzanci pośpiesznie organizują nosze i przygotowują się do ucieczki w las. Jeżeli więźniowie z ostatniej ciężarówce przeżyli starcie, chcą dołączyć do Partyzantów. Choć są w lepszym stanie niż „więzień A”, to jednak także wymagają pomocy w trakcie drogi przez las, opóźniając odwrót. Partyzanci mogą podjąć decyzję, że pozostawiają ich własnemu losowi, ale nie ulega wątpliwości, że bez pomocy nie poradzą sobie i szybko ponownie wpadną w ręce Niemców. Porzucenie jeńców to utrata 1/1K6 PP.

Drużyna zanurza się w las, w miarę możliwości starając się zacierać ślady. Tuż przed świtem z „więźniem A” dzieje się coś dziwnego. Zaczyna mieć jakiś atak, wstrząsają nim gwałtowne drgawki. Miota się i mimo prób Partyzantom nie udaje się go utrzymać. Na usta występuje mu piana, a skóra wydaje się wyginać i nadymać, szczególnie w pobliżonych miejscach. Można by przysiąc, że jego twarz też się zmienia, jakby coś pojawiło się pod skórą w okolicy nosa. W zagłębieniach łokci i spod pach sączy się dziwna, lepka w dotyku wydzielina, która rozciąga się w palcach niczym pajęczne nici. Mężczyzna jest rozpalony. Wije się w agonialnym bólu, a jego żebra sprawiają wrażenie, jakby miały wyskoczyć mu z klatki piersiowej. Z boków ciała i na plecach pod skórą zaznaczają się ciemne, ostre wypustki. Ostro śmierdzący pot pokrywa jego całe ciało. W krzykach da się rozróżnić pojedyncze sylaby i głoski „ach”, „nach”, „asza”. Wszyscy świadkowie tej sceny muszą zdać test Poczytalności (1/1K6 PP).

Po kilku chwilach objawy ustępują, a mężczyzna traci przytomność. Wstrząśnięci Partyzanci patrzą z przerażeniem na człowieka, którego ocalili z konwoju. Strażnik powinien zarządzić test Spostrzegawczości. Partyzanci, którzy go zdali, dostrzegają w gęstwinie krzaków błysk wielu oczu, które powoli znikają w mroku. Mimo że zbliża się świt, nie słychać żadnych normalnych odgłosów lasu. Panuje przejmująca, dzwoniąca w uszach cisza, przerywana jedynie lekkimi podmuchami wiatru, które niosą setki pajęcznych nici babiego lata.

POWRÓT DO OBOZU

Partyzanci wracają do obozowiska. Z jednej strony są podekscytowani osiągniętym sukcesem, z drugiej przerażeni dziwnymi wydarzeniami i wyglądem więźnia. Po południu, o określonej porze, mają zdać przez radio raport do centrali. Starają się zająć swoimi obowiązkami, przygotowują posiłek, zmieniają się przy więźniu albo zajmują odszyfrowywaniem wiadomości znalezionej przy Diebale.

Około południa stan „więźnia A” znów wyraźnie się pogarsza. Tym razem nie towarzyszą temu nadnaturalne zjawiska. Mężczyzna na chwilę przytomnieje i próbuje coś powiedzieć. Ostatnie słowa wypowiada po rosyjsku. Nawet bez znajomości rosyjskiego można je zrozumieć. Brzmią one: „Wracam do matki” („Я возвращаюсь к маме”, czyt. „Ja wazwraszczajus’k mamie”). Wydaje ostatnie tchnienie i w tej samej chwili uciszony dotąd las zaczyna ponownie wypełniać się dźwiękami.

Strażnik powinien przyznać Partyzantom 1K6 PP za przeprowadzenie udanej operacji uratowania „więźnia A”. Dodatkowe 1K6 PP można przyznać za uratowanie i doprowadzenie do kryjówki Partyzantów jeńców z obozu.

SCENARIUSZ 3 – NETZWAFFE

W obozie Partyzantów panuje podniecenie. Rozpoczęła się ofensywa, która lada chwila powinna dotrzeć również w te rejony. Do tego udało się odczytać tajemniczy szyfrogram z dokumentów Diebala, a jego treść brzmi: „Potwierdzam. Test NetzwaFFE 9 09 1944. Wykorzystajcie jeńców”. Partyzanci wiedzą już, że Niemcy planują test tajemniczej broni, która być może zmieni losy wojny. Powiadomione o treści szyfrogramu dowództwo nie ma żadnych wątpliwości. Trzeba odkryć, gdzie odbędzie się test NetzwaFFE, dowiedzieć się o niej jak najwięcej i jeśli to możliwe, przechwycić ją lub zniszczyć. Zadanie dodatkowe: uwolnić jeńców i umożliwić ich bezpieczny odwrót poza linię wroga. Brzmi prosto, ale od czego zacząć?

INFORMATORZY

To dobry moment, aby Partyzanci wykorzystali siatkę informatorów, którą z takim trudem i poświęceniem budowali w pierwszym scenariuszu kampanii. Mimo jej przetrzebień przez siepaczy Langego po zamachu na Diebala, w Dukli ciągle jest wiele osób, które wspierają działania Partyzantów. Przedostanie się do miasta powinno być teraz łatwiejsze niż dotąd, bo trwa już rozgardiasz związany z przygotowaniem do obrony drogi i wzgórz. Niemcy relokują oddziały, a drogą na południe ciągną konwoje pełne różnorodnych dóbr.

Informacje, jakie można zdobyć od mieszkańców miasta i okolic:

- Niemcy zablokowali boczne drogi do lasu na zachód od Lipowicy (miejscowość położona na południe od Dukli).
- Do miasta przyjechał jakiś ważniak z Berlina.
- Pułkownik Becker jest wściekły, bo jakiś berliński aparatczyk

przejął kontrolę nad pałacem i jego ludźmi.

- W Lipowicy widziano kilka ciężarówek jadących do zamkniętego lasu.
- Ludzie ważniaka z Berlina chwalili się w kawiarni, że za kilka dni zmiotą Sowietów z powierzchni ziemi.
- Do magazynów pałacu w Dukli dostarczono jakieś dziwne maszyny.
- Pałac jest teraz wyjątkowo pilnie strzeżony.

Balbina

Partyzanci mogą chcieć udać się na konsultacje do Balbiny, w końcu ostrzegła ich o „mężczyźnie ze wschodu”. Idąc do jej chaty, Partyzanci zauważają, że nawet tam pełno jest pajęczyn, a nadmiernie rozrosłe pajęczaki widać już praktycznie wszędzie. Nie ma co prawda tak dużych jak w tajemnym tunelu, ale i tak są wyraźnie większe od swoich zwykłych pobratymców. Na niektórych gałęziach widać uwięzione w pajęczynach ptaki. Przed chatą Balbiny siedzi jej wielki pies i popatruje ze smutną miną na Partyzantów.

Sama Balbina krząta się po obejściu szykując kolejną porcję swojego słynnego napoju. Wypytywana o „więźnia A” wzrusza tylko ramionami. Rzuca zdania w rodzaju: „Mateczka pamięta o swoich dzieciach”, „Każdy los jest utkany inaczej” czy „To już lada chwila”. W zasadzie niewiele więcej da się z niej wyciągnąć, bo jest pod mocnym wpływem własnych specyfików. Wydaje się jednak, że w jej głosie zamiast zwykłej ironii i złośliwości słychać znużenie i strach. Można odnieść wrażenie, że staruszka wie, iż stanie się coś niedobrego, ale zdaje sobie sprawę, że nie ma na to żadnego wpływu.

POLIGON

Z zebranych informacji wyłania się klarowny obraz. Niemcy budują coś w lipowickich lasach; być może ma to związek z testami tajemniczej NetzwaFFE. Sugerowałoby to przybycie ludzi z Berlina, a także znaleziony przy Diebale rozkaz budowy tajemniczego poligonu. Partyzanci zapewne będą chcieli przeprowadzić rozpoznanie tego terenu.

W głębi lasu, na wschodnich stokach górującego nad Lipowicą wzgórza, Niemcy poszerzyli istniejącą wcześniej polanę. Na niej założono prowizoryczny, otoczony ogrodzeniem z drutu kolczastego, obóz. W jego północnej części umieszczony jest namiot, który wygląda, jakby przeznaczony był dla jeńców. Nie narażając się na wykrycie, Partyzanci są w stanie stwierdzić, że może on pomieścić około dwudziestu ludzi.

W części południowej znajdują się dwa namioty. Z jednego korzystają żołnierze, a przy drugim kręcą się cywile i oficerowie. Jeżeli Hermann Lange nie został zabity przez Partyzantów w drugim scenariuszu, to właśnie on dowodzi całym obozem. Jeżeli zginął, rolę dowódcy przejął jego zastępca.

W obozie znajdują się dwie drużyny Wehrmachtu, liczące razem dwudziestu żołnierzy. Większość jest uzbrojona w karabiny lub pistolety maszynowe, mają też kilka RKM-ów. We wschodniej części, za umocnieniami wykonanymi z worków z piaskiem, umieszczono dwa skierowane na zachód, czyli do wnętrza poligonu, CKM-y. Większość terenu przed nimi oczyszczono z drzew i krzewów. Przestrzeń o powierzchni mniej więcej połowy boiska piłkarskiego pozostaje pusta.

Można dostrzec niewielkie tabliczki, wskazujące odległość od stanowisk CKM-ów.

Wokół ogrodzenia chodzą dwuosobowe patrole, ale ze względu na bliskość ściany lasu da się ich uniknąć podczas prowadzenia obserwacji. Żołnierze rozstawiają na obrzeżach obozu reflektory, które łączą kablami z warkoczowymi bez przerwy generatorami diesla. Wraz z cywilami i oficerami na terenie obozu znajduje się w danej chwili około trzydziestu Niemców. Przed bramą obozu, której funkcję pełni drewniany szlaban, stoją trzy ciężarówki i dwa Kubelwageny, którymi przybyli oficerowie i cywile. W obozie panuje atmosfera wzmożonej nerwowości. Wygląda na to, że kończą się ostatnie przygotowania. Partyzanci mogą podsłuchać, że główna część eksperymentu ma się odbyć późnym popołudniem 9 września. Ruszyła sowiecka ofensywa i Netzwaffe potrzebna jest jak najszybciej.



Strażnik powinien pozwolić graczom na dowolne zaplanowanie zwiadu i późniejszej operacji. Jeżeli gracze będą chcieli odbić jeńców, będą musieli zapewnić im bezpieczny kanał przerzutowy, być może także opiekę medyczną. Nie obejdzie się tu raczej bez pomocy lokalnej ludności i gracze powinni to starannie zaplanować.

Partyzanci mają niewiele czasu na zaplanowanie i zorganizowanie akcji. Biorąc pod uwagę zgromadzone na miejscu siły, z pewnością odpada frontalny atak. Bardziej na miejscu jest dywersja, odwrócenie uwagi Niemców i próba uratowania jeńców oraz sprawdzenia, co kryje się w namiocie. Strażnik powinien pozwolić graczom na staranne zaplanowanie działań, rozmowy z odpowiednimi cywilami, którzy pomogą w przerzucaniu jeńców w bezpieczne miejsca, itp.

Kiedy Partyzanci przygotują już zaplecze całej operacji, udadzą się w stronę obozu. Już od pierwszych chwil mają wrażenie, że coś się zmieniło. Las jest jakby posępniejszy, a w każdej dziurze i wykrocie wydają się czaić obserwujące Partyzantów stworzenia. Uczucie bezustannej inwigilacji nie opuszcza Partyzantów przez całą drogę, która z niezrozumiałych powodów zajmuje więcej czasu, niż powinna. Partyzanci gubią się na z pozoru prostej ścieżce, błądzą i kręcą się w kółko. Chwilami prześwitujące przez liście światło ma dziwny, niepokojąco fioletowawy kolor. W końcu udaje im się dostrzec w pobliżu obozu, gdzie trwa nerwowa krzątania.

PRZYGOTOWANIE AKCJI

Rozkazy:

- Zdobyć jak najwięcej informacji o Netzwaffe.
- Uratować tylu jeńców, ilu się da.
- Logistyka:

Trasa ucieczki.

Czy Partyzanci będą chcieli zgubić pościg w lesie, czy lepiej będzie postawić na prędkość i korzystać z dróg? Środki ucieczki.

Czy zaplanowana trasa pozwoli na użycie pojazdów?

Czy warto mieć przygotowane zawczasu nosze?

Bezpieczne miejsca, by ukryć uratowane osoby.

Czy gromadzimy wszystkich w jednym miejscu, czy rozdzielamy na mniejsze grupy? Może lepiej w ogóle nie ukrywać ich lokalnie, tylko zorganizować przerzut gdzieś dalej?

- Wsparcie medyczne w czasie akcji (sanitariusze), bo jeńcy mogą być w kiepskim stanie.
- Wsparcie medyczne w kryjówe (kryjówkach), bo niektóre obrażenia mogą wymagać działań niemożliwych na polu walki (operacje, nastawienia kości itp.).
- Pomoc w ewentualnym opóźnianiu pościgu (np. cywile z furmankami do tworzenia „sztucznego tłoku” na drodze).

No i oczywiście przydałby się plan samej akcji: jak przeprowadzić dywersję, jak pogodzić oba rozkazy, jaki sprzęt warto wziąć ze sobą. Strażnik powinien śmiało zastosować modyfikatory do Ruchu czy testów Ukrywania, jeśli Partyzanci przesadnie obładają się sprzętem.

EKSPERYMENT

Późnym popołudniem 9 września, od strony Lipowicy nadjeżdżają dwie ciężarówki i Kubelwagen. Obie ciężarówki wjeżdżają na teren obozu i ustawiają się niedaleko namiotów w północnej części. Kilku żołnierzy wygania z ciężarówek jeńców, dwudziestkę mężczyzn i kobiet. Zaganiają ich do namiotów, obok których ustawiają się strażnicy. Chwilę później ciężarówki odjeżdżają.

Z volkswagena wysiada ubrany w czarny mundur oficer. Zostaje uprzejmie, choć z pewną rezerwą, powitany przez dowódcę obozu i razem idą do namiotu, w którym wcześniej kręcili się cywile. Niedługo później obaj wychodzą na otwarty teren poligonu. Oficer niesie niewielką metalową walizkę. Niemcy obsadzają też oba CKM-y, a na środek pola wychodzi postawny żołnierz. Uśmiechnięty od ucha do ucha żartuje z kolegami. Podchodzi do niego kilku cywili. Mierzą mu ciśnienie i podwijają rękaw, przygotowując do zastrzyku.

Z namiotu z jeńcami wyganianych jest pięcioro więźniów. Pędzeni są na środek pola. Niemcy zwracają ich twarzami w stronę żołnierza, a plecami do CKM-ów. Tymczasem Lange i nowo przybyły oficer dają znak cywilom. Jeden z nich otwiera odebraną od oficera metalową walizkę. Wyciąga ze środka niewielką fiolkę, wypełnioną połyskującym na fioletowo płynem. Przez moment Partyzantom wydaje się, że całe otoczenie

zmieniło kolor na fioletowy. Wrażenie jednak szybko mija. Czyżby to była ta słynna Netzwaffe?

Jeden z cywili nabiera fioletowego płynu do strzykawki, po czym aplikuje go ciągle uśmiechniętemu żołnierzowi. Cywile szybko się oddalają, a poddany zastrzykowi Niemiec przechadza się leniwie naprzeciw piątki struchlałych z przerażenia jeńców. Chwilę później uśmiech znika z jego twarzy. Niczym uderzony czymś wielkim pada na ziemię, a jego ciało wygina się w straszliwych konwulsjach. Mundur rozrywa mu sześć długich, czarnych odnóży, które wyrastają z pleców. Twarz wykrzywia mu grymas straszliwego bólu, a z ust wysuwają się olbrzymie kły. Błyskawicznie rzuca się w stronę jeńców. Ruch jest tak szybki, że trudno go zarejestrować gołym okiem. Zanim ktokolwiek zdąży zareagować, z piątki więźniów zostają tylko krwawe ochłapy. Świadkowie tego wydarzenia muszą wykonać test Poczytalności (1K4/1K10 PP).

Niemiecki oficer z wyraźnym zadowoleniem komentuje straszliwy pokaz. To jednak nie koniec widowiska. Wynaturzona bestia odwraca się w stronę obserwujących go żołnierzy, cywili i oficerów. Sekundę później wpada między nich i rozpoczyna rzeź. Rozlegają się pierwsze strzały. Lange i oficer uciekają w popłochu w stronę samochodów. Załogi CKM-ów zaczynają pruć seriami w potwora, który jeszcze przed chwilą był ich kolegą. Partyzanci widzą, jak kule dosłownie odbijają się od pajęczego wynaturzenia. Pod jego ciosami padają kolejni żołnierze.

Partyzanci mogą wykorzystać powstałe zamieszanie do ewakuacji pozostałych w obozie jeńców. Kilka sprawnych cięć nożycami do drutu i powstaje odpowiednia dziura w ogrodzeniu. Niemcy zajęci są bezowocnymi jak dotąd próbami powstrzymania potwora i nikt nie zwraca uwagi na Partyzantów. Jeżeli zechcą, powinni bez problemów uwolnić jeńców, a następnie wyprowadzić ich z obozu i w głąb lasu.

Z każdą chwilą Niemców jest coraz mniej. Nieliczni ocalali chowają się pod ciężarówkami lub uciekają do lasu. Potwór rozgląda się za kolejnymi ofiarami i dostrzega Partyzantów. Szybkimi skokami pędzi w ich stronę. Partyzanci będą mieli tylko jedną turę na wykonanie przeciw niemu akcji. Jednak żadne kule, granaty i inne formy fizycznych ataków nie są w stanie nawet zranić bestii. Gdy jest tuż przy nich, nagle pada na ziemię i zaczyna wic się w konwulsjach. Zachodzi w nim odwrotna przemiana (utrata 1K4/1K10 PP) i ledwie minutę później przed zdumionymi Partyzantami leży zwykły człowiek. Jest w stanie odrętwienia, błędzi niewidzącym wzrokiem po okolicy i bełkocze coś niezrozumiale po niemiecku. Na jego piersi i plecach widnieją dziwne blizny, które wydają się poruszać. Zupełnie jak te, które widzieli na ciele „więźnia A”.

Po drugiej stronie zniszczonego, zasłanego trupami i rannymi poligonu, Lange patrzy prosto na Partyzantów. Jest śmiertelnie blady. Przez chwilę mierzy ich wzrokiem, po czym odwraca się i idzie w stronę samochodu. To ostatni moment na ucieczkę, bo dostrzega ich również tajemniczy oficer i zaczyna wykrzykiwać rozkazy do nielicznych ciągle żywych żołnierzy. W stronę Partyzantów padają pierwsze strzały. Pod gradem kul uciekają do lasu. Tam nikt nie będzie ich już gonił. Gdy wbiegają między drzewa, widzą, jak w stronę obozu wędrują setki mniejszych i większych pajaków. Arachnidy mijają Partyzantów, którzy korzystają z okazji i uciekają, pozostawiając upiorne miejsce za sobą.

Jeśli Partyzanci uratowali pozostałych przy życiu jeńców, Strażnik powinien przydzielić im nagrodę 1K8 PP. Plan ewakuacji powinien przejść bez przeszkód, bo Niemcy mają dużo poważniejsze problemy na głowie.



W tej scenie oczywiście najważniejszy jest potwór (Atałaszk), ale to, w jaki sposób Strażnik przedstawi zachowanie i reakcję Hansa Tschauera (VIP-a z Berlina), będzie miało wpływ na reakcję graczy w finale kampanii.

Można przedstawić Tschauera jako szaleńca zafascynowanego Netzwaffe. Dobrym przykładem jest scena z pierwszego albumu o przygodach *Funky'ego Kovala* (*Bez oddechu*), w której Toth i Conti testują broń drogli na jeńcach. Antagoniści wyglądają na zafascynowanych możliwościami broni, na szaleńców gotowych zrobić wszystko. Rozszerzone fascynacją oczy, uśmiech przechodzący w grymas okrucieństwa, rozkazy dotyczące dalszych testów wykrzykiwane mocnym głosem.

Tschauner powinien być przedstawiony inaczej, jeśli Strażnik będzie chciał uczynić z niego człowieka, który robi to wszystko niejako wbrew sobie; jeśli wie, że czynione właśnie zło jest tym mniejszym złem (w czwartym scenariuszu wyjaśni się, kim Hans Tschauner jest naprawdę). Ręce założone na plecy, by nie było widać ich drżenia. Mocno zaciśnięte szczęki zmieniające twarz w kamienną maskę, by nie zdradzić się z uczuciami niegodnymi rzekomego okrutnika z Ahnenerbe.

A jak Tschauner zachowa się, kiedy test Netzwaffe wymknie się spod kontroli? Czy spodziewa się, że manifestacji Atałaszk nie da się kontrolować? Czy w spokoju wycofa się, by umknąć, kiedy potwór zagrazi mu bezpośrednio? Czy może będzie to dla niego kompletne zaskoczenie, zwłaszcza niewrażliwość na ogień CKM-ów?

Osobna kwestia to zachowanie Langego. On nienawidzi Polaków. Strażnik powinien bardzo wyraźnie podkreślić, że teraz zachował się bardzo nietypowo. Widział Partyzantów, widział, że uwalniają jeńców, i zamiast wydać rozkaz ataku, odwrócił się i odszedł. To bardzo nie w jego stylu. Zagadka wyjaśni się w następnej scenie, ale przez chwilę gracze powinni mieć zagwozdkę.

NIESPODZIEWANA WIADOMOŚĆ

Oszołomieni Partyzanci zajmują się bezpiecznym rozlokowaniem uwolnionych jeńców po wybranych kryjówkach lub przerzucaniem ich na bezpieczne tereny. I właśnie wtedy, zaledwie kilkanaście godzin po pamiętnych wydarzeniach, do Partyzantów dociera kurier z informacją, że Niemcy wypuścili z więzienia jednego z pojmanych wcześniej informatorów. Co więcej, przekazali mu ustną wiadomość, której adresatem są Partyzanci. Oczywiście ci mogą uznać, że to pułapka, ale trudno zignorować taki przekaz. Jeden lub dwóch z nich uda się na spotkanie z uwolnionym informatorem. Strażnik powinien wybrać, którego z bohaterów niezależnych, aresztowanych po zamachu na Diebala, wypuszczono.

Partyzanci mogą się z nim spotkać w jego domu lub na terenie neutralnym, np. w kościele parafialnym w Dukli. Po drodze do miasta w oczy będą rzuciły się wszechobecne pajęczyny. Krótki zwiad pokazuje, że informator nie jest obserwowany przez Niemców. Przedstawia sobą opłakany widok. Powybijana większość zębów, podbite, zapuchnięte oczy, urwane, byle jak opatrzone ucho, wyrwane paznokcie i ślady przypalania papierosami na przedramionach. A to tylko obrażenia, które widać na pierwszy rzut oka. Można zauważyć, że Lange się nie patyczkował i stosował cały szereg wymyślnych tortur. Strażnik może wykorzystać ten opis, aby wzbudzić głęboką niechęć do oficera. Niech gracze postrzegają go w czarno-białych kategoriach.

Informator przekazuje, że Lange chce spotkać się z Partyzantami. Nie powiedział dlaczego, ale pozwolił im wyznaczyć czas i miejsce. Warunek jest taki, że na miejsce spotkania przychodzi on i jego dwóch ludzi oraz tyle samo ze strony Partyzantów. Stwierdził, że znajdują sposób, żeby przekazać mu odpowiedź. Podkreślał, że trzeba się spotkać jak najszybciej.

Spotkanie z diablem

To wyjątkowo niespodziewana sytuacja. Partyzanci powinni mieć w pamięci udział Langego w łapaniach, przesłuchaniach czy w ostatnim eksperymencie. Strażnik powinien przypomnieć graczom, że byli widziani podczas tego ostatniego i że oficer nic z tym nie zrobił. Gracze mogą snuć dowolne domysły, zapewne jednak postanowią się spotkać. Jeśli uhonorują warunki wyznaczone przez niemieckiego oficera, ten stawia się w wyznaczonym miejscu z dwójką żołnierzy. Jeśli Partyzanci będą próbowali zastawić na niego pułapkę, Strażnik powinien zarządzić testy Ukrywania. Jeżeli nie zostaną zdane, Lange zorientuje się, że wchodzi w zasadzkę, i wycofa się. Nigdy więcej nie skontaktuje się też z Partyzantami. Udowodnili coś, co wiedział od zawsze: że Polakom nie można ufać.



Jeśli nie dojdzie do spotkania lub Lange już wcześniej został zlikwidowany przez Partyzantów, część informacji uda się uzyskać od informatorów i przez obserwację działań Niemców w pałacu w Dukli. Strażnik powinien jednak pamiętać, że w takim przypadku nie będą mogli zaplanować zasadzki i pozostaną im jedynie próby śledzenia oddziałów niemieckich w czwartym scenariuszu. Być może nie zdołają dotrzeć na czas do miejsca wydarzeń i powstrzymać nazistów przed pozyskaniem więcej Netzwaffe.

Obietnica Langego

Po przybyciu na spotkanie Lange jest od pierwszych chwil arogancki. Stawia sprawę jasno. To, co wydarzyło się na poligonie, jest zaprzeczeniem etosu niemieckiego żołnierza. Diabelskie sztuczki Ahnenerbe są czymś, na co nie wyraża zgody, stanowią przekroczenie wszelkich granic. Jako żołnierz ma obowiązek służyć swej ojczyźnie, chroniąc ją przed bandytami i walcząc na froncie, ale nie ryzykując życiem i zdrowiem podkomendnych w imię co najmniej mętnych celów. Nie mógłby spojrzeć w oczy swej matce, gdyby nie próbował temu zapobiec. Lange wie o ataku Partyzantów na konwój. Twierdzi, że nie zrobił z tym nic tylko dlatego, że rozpoczęła się sowiecka ofensywa i nie otrzymał potrzebnych środków.

Podkreśla, że jego współpraca ma na celu tylko i wyłącznie pomoc w powstrzymaniu Ahnenerbe przed zdobyciem większych ilości fioletowej substancji, która zmienia ludzi w niekontrolowalne krwiożercze bestie. Wie, że lada dzień w okolicach Dukli Ahnenerbe planuje jakąś operację, która kryje się pod kryptonimem „Tor”, czyli „Brama”. Z Berlina przyjechał Hans Tschauener, który nadzorował eksperyment. Do pałacu w Dukli dotarły dziwne urządzenia, które mają być wkrótce przewiezione gdzieś niedaleko i użyte do zdobycia Netzwaffe.

Lange obiecuje Partyzantom, że poinformuje ich z wyprzedzeniem o kierunku i godzinie wyruszenia konwoju. To, co z tą wiedzą robią, nie go nie obchodzi. Liczy jedynie, że okażą się równie skuteczni, jak w przypadku odbijania więźnia. Żegna się oziębło z Partyzantami i wraca do miasta.

Gracze mogą podjąć decyzję o zastrzeleniu Langego, ale wtedy pozbawiają się szansy na dowiedzenie się z wyprzedzeniem o działaniach Ahnenerbe. Tak czy inaczej, nici babiego lata są już splecione.

SCENARIUSZ 4 – BRAMA ATAŁASZKA

Zbliżamy się do punktu kulminacyjnego kampanii. Front praktycznie dociera do Dukli. Z oddali niesie się nieprzerwany huk dział, nad głowami przelatują samoloty, a w mieście trwa pośpieszna ewakuacja. W tym wszystkim jedynie oddział Ahnenerbe zachowuje stoicki spokój. Jakby wszystko, co dzieje się wokół, nie miało żadnego znaczenia. Podkreślają to informatorzy Partyzantów i ich własne obserwacje. Ciągłe nie ma też sygnału od Langego. Czy oszukał Partyzantów, kładąc im czekać, gdy może właśnie realizuje własne podłe plany? Może jest częścią całego spisku, a jego zdrada była tylko pozorna? Strażnik powinien podsycać uczucie niepewności i oczekiwania.

JAK POPROWADZIĆ LANGEGO?

Postawmy się na chwilę na miejscu niemieckiego porucznika.

Lange nie cierpi Polaków. Uważa, że w żaden sposób nie dorastają Niemcom do pięt. Kultura, sztuka, architektura, filozofia, nauka, wojskowość, nawet sport – w każdej dziedzinie jego rodacy biją Polaków na głowę. On naprawdę uważa nas za gorszy rodzaj ludzi, których właściwym miejscem na ziemi jest służba Niemcom. Na jedyną dozę szacunku zasługuje w jego oczach waleczność Polaków: obrona Wizny czy bitwa nad Bzurą. Nie potrzebuje uciekać się do takich pojęć jak „podludzie” czy „rasa panów”, by czuć wyższość nad ludnością okupowanego kraju.

Lange jest dumny z bycia Niemcem, jest dumny z bycia żołnierzem. Wydarzenia, których był świadkiem na leśnym poligonie, uderzyły w jego poczucie honoru i godności. Potworności, jakie ujrział, nie mieszczą się wśród „godnych” środków prowadzenia wojny. A pamiętajmy, że Lange nie waha się brutalnie torturować więźniów, wręcz czerpie z tego przyjemność, i nie waha się pacyfikować ludności cywilnej w ramach odwetu za działania partyzantów.

Doświadczwszy manifestacji Atalaszka, Lange przeżył głęboki wstrząs i po bezsennej nocy zdecydował się na radykalny, według niego, krok. Nie może dopuścić, by Tschauner realizował dalej swój plan, ale też honor żołnierza i poczucie posłuszeństwa wobec przełożonych nie pozwalają mu otwarcie nie wykonać rozkazów. Polscy partyzanci spadają mu jak z nieba. Nie uchybiając w niczym obowiązkom żołnierza, może sypać piach w tryby Ahnenerbe. Nie brudząc sobie rąk, może przyczynić się do zniszczenia wynaturzenia, jakim jest Netzwaffe.

Z takiej właśnie pozycji będzie prowadził rozmowę z Partyzantami. Niegodna rzecz, jaką jest układanie się z pogardzanym

wrogiem, błędnie w obliczu zła, którego doświadczył. Brzydzi się czynem, jakiego się dopuszcza, ale uważa, że został postawiony w dramatycznej sytuacji, która wymaga adekwatnych czynów.

Z zachowania Langego bije arogancja i duma. Jeśli gracze będą cwaniakować, zgrywać chojraków i grozić Langemu, ten zerwie rozmowy. W jego oczach to nie są negocjacje, to nie jest targ, to jest wspaniałomyślna oferta, którą – bez żadnych wymogów z jego strony! – rzuca polskim świniom. Jeśli według niego nie umieją jej docenić, to nie widzi sensu, aby poświęcać im choćby minutę więcej.

Pytania, które prawdopodobnie zadadzą mu Partyzanci:

- Dlaczego mamy ci ufać?
Niemiecki oficer nie łamie swojego słowa.
- Dlaczego mielibyśmy to zrobić?
Widzieliście zło, jakim jest Netzwaffe. Takie zło nie powinno być sprowadzane na ten świat.
- W zamian za pomoc żądamy uwolnienia polskich więźniów.
Nie ma mowy. Oferta dotyczy jedynie Netzwaffe i Tschaunera z Ahnenerbe. Wciąż jesteśmy wrogami i wojna nadal trwa.
- Dlaczego nie mielibyśmy cię teraz zabić?
Potwierdzilibyście opinię, że Polacy nie mają honoru. A za to morderstwo zapłaciliby wszyscy mieszkańcy Dukli.
- Co planują Niemcy?
Pozyskać więcej Netzwaffe i użyć przeciwko Sowietom, a jeśli to okaże się skuteczne, przerzucić ją na zachód i odeprzeć aliantów.
- Dlaczego sam nie zabijesz Tschaunera?
Nie skalam rąk bratnią krwią. Taki czyn nosi znamiona zarówno buntu, jak i morderstwa i kwalifikuje się pod sąd wojenny.

Do tego cała okolica zmienia się coraz bardziej. Już nie da się znaleźć żadnego kawałka lasu wolnego od pajęczyn. Przekłete nici babiego lata opanowują też Duklę i okoliczne wsie. W zabójczych splotach giną miejscowe koty, psy i inne małe zwierzęta gospodarskie. Jeżeli Partyzanci wyksztalili sobie w toku scenariusza arachnofobię, to Strażnik powinien z całą stanowczością wykorzystać ją przeciwko nim. Ile można żyć w takim stresie? Front, niepewność, te przekłete pajęczyny...

I wtedy przychodzi wiadomość od Langego. Ahnenerbe szykuje się do wyruszenia. Cały dziwny sprzęt zapakowano już na ciężarówkę. Jako cel podróży podano Preszów. Zatem konwój ruszy drogą, na której Partyzantom już raz udało się przeprowadzić zasadzkę. Teraz nie będzie jednak tak łatwo, bo poza dwoma motocyklami eskorty i trzema ciężarówkami jadą też dwa Kubelwageny. W jednej z ciężarówek jedzie pełna, dwunastoosobowa drużyna Wehrmachtu. Konwój wyruszy o zachodzie słońca. Partyzanci muszą działać szybko. Czy powtórzą swój poprzedni plan, czy też opracują nowy?

NIESPODZIEWANY ZWROT

Jeżeli Partyzanci przygotowali pułapkę i wystawili obserwatora, szybko zorientują się, że coś jest nie tak. Konwój

wyjeżdża z Dukli o czasie i rusza drogą na południe. Jednak już za miastem, ale jeszcze przed miejscem, w którym Partyzanci przygotowują pułapkę, cała kolumna odbija w boczną, leśną drogę, zwykle wykorzystywaną do zwózki drewna po wyrębie, prowadzącą doliną potoku w głąb pobliskich wzgórz. Cały misterny plan ataku właśnie spalił na panewce. Tyle szczęścia, że Partyzanci są relatywnie niedaleko i mogą ruszyć za Niemcami. Znają dobrze te tereny i wiedzą, że droga kończy się w lesie, w głębokim jarze, niedaleko niewielkiej jaskini. Okolica spowita jest mgłą, a cały las tonie w pajęczynach. Wszędzie widać mniejsze i większe pająki. Partyzanci muszą chwilami dosłownie wyrąbywać sobie drogę w lepkich niciach.

Brama

Jeżeli Partyzanci chcą dotrzeć na miejsce, w które podążają Niemcy, zachowując wszelkie środki ostrożności, dotrą tam około pół godziny po nich. Ich oczom ukaże się polana przed jaskinią. Przed nią stoją ciężarówka, motocykle i samochody. Niemcy kończą montować dziwną maszynę, która nie przypomina niczego, co Partyzanci kiedykolwiek widzieli. Po ziemi ciągną się grube kable elektryczne, podłączone do pracujących na wysokich obrotach generatorów spalinowych. Na szczycie urządzenia widnieje olbrzymia cewka, jako żywo

UCZUCIE NIEPEWNOŚCI I OCZEKIWANIA

Oto przykłady, jak można fabularnie wzbudzić w graczach ww. uczucia:

- Konwoje. Między Duklą a Preszowem nieustannie krążą konwoje wywożące... nie wiadomo właściwie co. Im bliżej jest front, tym więcej ruchu. Początkowo Niemcy wysyłają jeden transport na 2-3 dni, następnie jeden dziennie, a na końcu nawet dwa dziennie. Ruch w tę i z powrotem (puste ciężarówki wracają do Dukli) powoduje, że jakiekolwiek poruszanie się po szosie na południe jest zagrożone ryzykiem wpadki.
- Bohaterowie niezależni. Podczas rozmowy z informatorem czy innym zaprzyjaźnionym mieszkańcem okolicy ten powie coś w tym stylu: „Lange to potwór, sadysta, ale nie jest głupi. To szczwany lis. Jak możecie mu ufać? Kazał wam siedzieć na dupach, a sam robi swoje! Ja bym sprawdził, co on knuje”.
- Lange nie wychodzi „na miasto”. Jeśli Partyzanci zorganizują mu „ogon”, dowiedzą się, że porusza się jedynie na trasie kwatery-komenda policji, i nawet tę niewielką odległość pokonuje samochodem w asyście dwóch uzbrojonych żołnierzy. Całe dni spędza na komendzie, do kwatery wraca tylko, by spać.

przypominająca wynalazki Tesli. Całość jarzy się blaskiem, iskrzy, a z jednego końca maszynierii wystaje coś jakby lufa skrzyżowana z anteną, skierowana w stronę wejścia do jaskini.

Niemcy skupieni są na uruchamianiu maszynierii. Część zbiera się przed wejściem do widniejącej w zбочu wzgórza jamy, która teraz przesłonięta jest grubym welonem pajęczyn. Kilku obserwuje drogę, trzymając w pogotowiu broń. Hans Tschauner z Ahnenerbe podchodzi do urządzenia i przesuwając w dół pokazną wajchę. Ziemia drży, powietrze elektryzuje się, włosy stają dęba, a między lufą aparatury a wejściem do jaskini przeskakuje potężny łuk elektryczny. Chwilę później cała aparatura zamiera i cichnie. Z wnętrza jaskini, przez płonące pajęczyny, dochodzi nikły poblask. Niemcy wchodzą po kolei do jamy. Na zewnątrz pozostaje czterech żołnierzy wyposażonych w pistolety maszynowe. Rozmawiają ze sobą, gestykulując i wskazując na wejście do jaskini. Niewiele czasu poświęcają spoglądaniu na okolicę.

Co dalej?

Partyzanci stają przed wyborem. Mogą zdecydować się zaatakować wartowników albo przekraść się obok nich i próbować dostać do jaskini. Mogą też poczekać na dalszy rozwój wydarzeń. Jeżeli zdecydują się na tę ostatnią opcję, to po mniej więcej kwadransie z jaskini wyjdzie dwóch żołnierzy, niosąc cztery znane już Partyzantom metalowe walizki. Każda z nich zawiera jedną fiolkę płynu zmieniającego człowieka w pajęczego potwora. Po odłożeniu walizek do jednego z samochodów Niemcy ponownie wracają do jaskini. Wykonując testy Ukrywania, Partyzanci mogą podkraść się i próbować ukraść jedną lub więcej walizek. Te są zadziwiająco ciężkie,

bo wykonano je z ołowiu. Poza pojemnikiem z fioletowym płynem w każdej z nich znajduje się też strzykawka i igła. Pełen zestaw, aby zmienić człowieka w maszynę do zabijania. W jaskini jest tego najwyraźniej więcej.

Wnętrze jaskini

Jeśli Partyzanci wyeliminowali strażników lub przekradli się do wnętrza jaskini, ich oczom ukaże się zdumiewający widok. Dno, ściany i sufit pokryte są grubym kobiercem pajęczyn, po których biegają większe lub mniejsze pająki, kompletnie ignorując Partyzantów. W kokonach pełno jest zwierząt, od kotów i zajęcy po psy, a nawet wilki. Partyzanci dostrzegają też większe kokony. Jeżeli zdecydują się je rozerwać, zobaczą ludzi, być może nawet zaginionych informatorów. Taki widok to kolejny test Poczytalności (1/1K6 PP).

W głębi jaskini jest wyraźnie jaśniej. Za kolejnym załomem oczom Partyzantów ukaże się przejście na zewnątrz, rozświetlone, jakby panował tam jasny dzień. Ze względu na silny blask trudno jest cokolwiek dostrzec. Gdy Partyzanci zdecydują się przez nie przejść, każdy z nich doświadczy dziwnych wizji. Zobaczą świat, w którym panuje pokój, gdzie nie ma wojny, a oni i ich rodziny żyją szczęśliwie i w dobrobycie. Każdy z nich będzie kuszony tym, czego najbardziej pożąda, czymś, za czym tęskni i do czego dąży. Strażnik powinien wykorzystać tutaj elementy z procesu tworzenia postaci.

Przed Partyzantami pojawi się jakaś kobieta. Przez chwilę będzie im się wydawać, że to stara, zwariowana Balbina, ale po chwili zorientują się, że to tylko złudzenie. Piękna kobieta z wielkim pajakiem na piersi uśmiecha się i wskazuje sielankowe sceny (patrz ramka **Jak to poprowadzić?**). Nagle zza pleców tajemniczej postaci wyłaniają się potężny wilk i niedźwiedź. Bestie rzucają się na bliskich z wizji Partyzantów, rozszarpując ich na strzępy, mordując i niszcząc cały ład. Zwracają ociekające krwią pyski w stronę Partyzantów. Ich wściekle czerwone oczy wydają się drwić z ludzkich marzeń i pragnień. W głowach bohaterowie słyszą głos: „Uwolnij mnie, a powstrzymam ich i otrzymasz to, czego pragniesz”.

Nagle sceneria zmienia się i oczom Partyzantów ukazują się wizje Niemców. Oni też widzą sielankę. Jeden z nich hodzi po różach. Inny opiekuje się babcią staruszką. Nie wiadomo skąd Partyzanci wiedzą, że wysłał jej swój żołd. Jeszcze inny gra z braćmi w piłkę. Ale za plecami Niemców czają się inne cienie. Złowieszcze niedźwiedzie i wyposażone w ostre dzioby i pazury orły. Pędzą w stronę struchlałych Niemców. Na tym wizja się kończy.

Partyzanci znów są w jaskini. Nie ma już dziwnego przejścia. Blask wyraźnie osłabł, a w głębi korytarza dostrzegają Niemców, którzy kręcą się koło czegoś, co zajmuje środek obszernej pieczary. Pod ścianą leży duża drewniana skrzynia pełna metalowych walizeczek. U sklepienia znajduje się odwłok olbrzymiego pajaka. Co kilka chwil nadyma się i składa na ziemię sięgające człowiekowi do pasa jajo. Z nich, za pomocą wielkich strzykawek, naziści wyciągają fioletowawy płyn (ten widok wymaga testu Poczytalności – 1K4/1K10 PP). Pakują go potem do metalowych walizek, które wynoszą partiami na zewnątrz. Jaskinia jest na tyle duża, że żołnierze mogą minąć ukrytych w cieniu Partyzantów. Większość żołnierzy zajęta jest pobieraniem płynu, ale Tschauner kieruje się do wyjścia.

JAK TO POPROWADZIĆ?

To ważna scena, kulminacja nadnaturalnych wydarzeń całej kampanii. Strażnik powinien się do niej dobrze przygotować.

Po pierwsze – historie Partyzantów. Podczas tworzenia postaci gracze przygotowali tło dla bohaterów: wynotowali ich bliskich, traumy z przeszłości, tajemnice. Teraz nadszedł moment, aby to wykorzystać. Nie należy przesadzać, wystarczy jedno, góra dwa zdania na każdego z Partyzantów, pokazujące ważne osoby z ich przeszłości w sielankowych pejzażach. Dłuższe opisy raczej znudzą graczy. Strażnik powinien wykorzystać też historie i tajemnice bohaterów do kuszenia ich sielanką, jaką może im dać Pani Pająków.

Po drugie – wilk i niedźwiedź. Tylko od Strażnika zależy, czy zwierzęta walczą między sobą, niszcząc sielskie obrazki bliskich Partyzantów jedynie przy okazji, czy raczej rzucają się na niewinnych, rwąc na strzępy wszystko, co dobre. W ten sposób Strażnik może dodać swój komentarz do historii.

Po trzecie – wizje Niemców. Strażnik powinien przygotować 3-4 obrazy sielanki. Hodowca róz w swoim ogrodzie brudną od ziemi ręką ociera spocone czoło, a pyzata żona przynosi mu kufel zimnego piwa. Wzorowy wnuczek właśnie wraca z wojny, babcia ściska go na progu, mówi: „Odkładałam prawie cały żołd, jaki mi wysyłałeś, odkupisz ojcowiznę...”. Starszy brat na łące, za bramkę robią kamienie, patyki i znoszony wojskowy plecak. Młodszy bracia nie mogą zabrać piłki naszemu żołnierzowi, biegają wokół niego, aż wreszcie, by zapobiec strzeleniu bramki, rzucają się na niego, przewracają i łaskoczą go przy akompaniamencie śmiechów i dzikich wrzasków.

Po czwarte – dość! Strażnik nie powinien przedłużać. Ma do przekazania kilka ważnych rzeczy, ale jeśli da się ponieść narracji, gracze się rozproszą. Może przeciwyczyć tę narrację przed poprowadzeniem. Jeśli wyrobi się poniżej minuty, mówiąc wszystko, co chce powiedzieć, pokazując każdy obraz, to doskonale. Powyżej tego czasu wkracza na śliski grunt, ryzykując, że gracze zaczną się rozpraszać, ktoś rzuci „śmieszny” komentarz, a ktoś inny sięgnie po telefon.

Partyzanci wiedzą już, skąd Niemcy biorą tajemniczą substancję. Mają świadomość, że od ich decyzji zależy przyszłość. Czy pomogą pajęczej królowej, słowiańskiej bogini, za której fasadą kryje się złowieszka Atlach-Nacha?

Uwaga dla Strażnika! Jeśli zdecydowałeś się na wprowadzenie w szeregi Partyzantów sowieckiego szpiega, to przekaz mu, że musi działać teraz, aby przejąć tajemniczy płyn i przekazać go swym mocodawcom. Czy mając świadomość, co robi ta substancja, zdecyduje się na ten krok? Czy poświęci swoją rodzinę, aby tak potężna broń nie wpadła w ręce Sowietów?

MAGDA

Jeżeli Strażnik zdecydował się na opcjonalny wariant związany z prostytutką Magdą, która jest kapłanką Mokoszy, teraz przyszedł moment, aby przypomnieć o jej istnieniu. Partyzant, który uległ jej wpływowi, po opadnięciu zasłony z bramy nie widzi monstrualnego pająka, a jedynie twarz kobiety, która zapewniła mu niewiarygodne doznania. Nie zważając na nic, rusza jej na ratunek i jeśli pozostali Partyzanci go nie powstrzymają, wlezie wprost na krzątających się przy jajach Niemców. Częściowo obdarzony mocą bogini nie będzie zważał na kule i inne rany, choć będzie odnosił normalne obrażenia i może od nich zginąć. Pozostałym Partyzantom pozostaje jedynie go ogłuszyć, aby nie wydał ich w ręce wroga.

Będzie też ze wszystkich sił walczył przeciwko pomysłom zawalenia jaskini za pomocą materiałów wybuchowych (patrz następna sekcja). Jeżeli w jego zasięgu znajdzie się fiołka z fioletowym płynem, będzie próbował jej użyć, aby być blisko swej ukochanej. Jeżeli gracz uzna, że Partyzant próbuje walczyć z opętaniem, Strażnik powinien zarządzić test INT o stopniu trudności zależnym od liczby spotkań postaci z Magdą (1-2 spotkania – test normalny, 3-4 – test trudny, 5-6 – test ekstremalny, 7 lub więcej to automatyczna porażka). Partyzant może forsować ten test, ale konsekwencje porażki będą dramatyczne, łącznie ze spontaniczną przemianą w Atłaszkę i wymordowaniem wszystkich, którzy staną mu na drodze do jego ukochanej.

Jeżeli Partyzant w jakikolwiek sposób dotrze do bóstwa, ono ocknie się na chwilę i pożre go żywcem na oczach innych (utrata 1K4/1K10 PP).

NIECH STANIE SIĘ KONIEC

Niemcy znaleźli sposób, aby okiełznać i wykorzystać moc Wielkiego Przedwiecznego. Przed Partyzantami staje trudny wybór. Mogą próbować zniszczyć maszynę, która utrzymuje bóstwo w letargu. Mogą próbować zawalić wejście do jaskini materiałami wybuchowymi, aby odgrodzić nieludzką potworność od świata ludzi. Mogą próbować zniszczyć zapas tajemniczego płynu albo zachować go dla siebie.

Jeżeli wyjdą na zewnątrz, zobaczą, że Hans Tschauner stoi w zadumie nad kilkunastoma walizkami ułożonymi na pace ciężarówki. Jeżeli wyeliminowali wcześniej strażników, mogą do niego podejść. Jeśli przekradali się obok żołnierzy, teraz dojdzie do wymiany ognia. Gdy poradzą sobie ze strażnikami i skonfrontują się z Tschaunerm, ten podniesie ręce i zwróci się do Partyzantów po polsku, z silnym śląskim akcentem.

Wyjaśni, że nie jest Niemcem, tylko Ślązakiem z Uniwersytetu w Breslau. Będzie przekonywał Partyzantów, że nie wiedzą, co tu się dzieje, a jego prawdziwym celem nie jest pomoc w wygraniu wojny przez hitlerowców. Twierdzi, że Hitler zamierzył się na coś, co go przerasta – coś, co zniszczy go,

jeśli dostanie się w jego ręce. Przecież Partyzanci widzieli efekty działania płynu. Wiedzą, jak to się skończy. Jedna fiolka zniszczy naczelne dowództwo skuteczniej niż Sowiet. Wojna skończy się w ciągu kilku dni. Oszczędzą tysiące niewinnych ludzi. Wystarczy, że pozwolą mu teraz odjechać do Berlina.

Decyzję o toku dalszego postępowania Partyzanci muszą podjąć bardzo szybko. Las rozbrzmiewa odgłosami kanonady. Przez krzaki i pajęczyny przedzierają się forpocztzy sowieckiego natarcia.

Jeżeli Partyzanci mają materiały wybuchowe i z ich pomocą zniszczą wejście do jaskini, brama zostanie zamknięta,

a pajęcza bogini utraci przejście do tego świata. Pajęczyny pokrywające okolicę zaczną błyskawicznie znikać, a po kilku dniach po babim lecie nie pozostanie ani śladu. Otwarta pozostaje kwestia kilkunastu walizek z fioletowym płynem. Czy Partyzanci zdecydują się na ich użycie (patrz ramka), czy prześlą je Tschaunerowi, czy postanowią zniszczyć? Każda decyzja niesie za sobą poważne konsekwencje.

Jeżeli zniszczą tylko maszynię, Atlach-Nacha obudzi się z letargu i przywoła ich zaklęciami do siebie. Brama zostanie zamknięta, a bogini zacznie przekształcać świat dookoła



JAK POPROWADZIĆ POSTAĆ WAŹNIAKA Z AHNENERBE

Wysoki, chudy, o ostrych rysach twarzy. Nosi druciane okulary. Sprawia wrażenie nie tyle chudego, co zasuszonego. Błada cera i głębokie zmarszczki nadają jego twarzy surowy wyraz. Wysokie oficerskie buty ma wypolerowane tak, że można się w nich przeglądać.

Tschauner wydaje się nigdy nie tracić opanowania. Chodzi z rękami założonymi na plecach, wyprostowany jak struna, przypatruje się wszystkiemu orlim spojrzeniem. Żołnierze, z którymi rozmawia, wydają się w ciągu paru chwil tracić pewność siebie jak słabi uczniowie przed surowym nauczycielem.

Oto przykładowy monolog, który może wygłosić Partyzantom: „Czekajcie, stójcie! Nie jestem Niemcem, tylko Ślązakiem. Jestem profesorem z Uniwersytetu w Breslau. Nie możecie mi teraz przeszkodzić. Wy nie wiecie, co się tu dzieje. My nie pomagamy Hitlerowi wygrać wojny. My chcemy dać mu tyle sznura, żeby sam się na nim powiesił. On nie wie, z czym się mierzy. Wy widzieliście, tego nie da się kontrolować, tego nie da się opanować. Hitler nie zdaje sobie sprawy, że chce ugryźć więcej, niż jest w stanie przełknąć. Udławi się sam, na własną prośbę.

Przecież sami widzieliście. To jest przerażające, to jest wcielone zniszczenie. Wystarczy jedna fiolka, wystarczy jeden ochotnik, żeby wszystko się skończyło. Kiedy najważniejsi ludzie Rzeszy zginą, przejmniemy dowodzenie armią i władzę w kraju. Ogłosimy bezwarunkową kapitulację.

Wypuście mnie teraz. Zabiorę Netzwaffe prosto do Berlina. W Preszowie już czeka na mnie samolot. Jeśli puścicie mnie wolno, ta wojna skończy się jutro. Powstanie warszawskie się dopała. Ta kapitulacja może uratować to, co zostało ze stolicy. Wrzesień 1944 roku na zawsze będziemy świętować jako koniec największego koszmaru w historii. Ocalimy tysiące, setki tysięcy, może miliony istnień.

Pozwólcie mi odjechać”.

Pytania, które prawdopodobnie zadadzą mu Partyzanci:

- Co za „my”? Kim jesteście?

Jesteśmy grupą wysokich rangą oficerów, którzy widzą, że Hitler rozpędził Rzeszę i z zawrotną prędkością prowadzi ją ku przepaści.

- Skąd wiedziałeś o bramie, o Atałaszkę i o tej esencji?

Jestem... byłem profesorem historii. Doktoryzowałem się

z historii alchemii i w miarę badań dochodziłem do coraz dziwniejszych dokumentów, do coraz bardziej przerażających ksiąg. Aż odkryłem coś, co naprawdę działało. Jako młody człowiek byłem sceptykiem, a teraz wiem, że okultyzm to nie są tylko bajdurzenia starych bab, że czarna magia naprawdę działa. Sami mogliście tego doświadczyć.

- Skąd wiemy, że nas nie okłamujesz?

Musicie mi zaufać. Klnę się na Boga Wszechmogącego i Maryję zawsze Dziewicę.

- A co, jeśli Hitler okaże się sprytniejszy od ciebie?

On nie jest tak inteligentny, na jakiego się kreuje. Oczywiście istnieje takie ryzyko, ale warto je podjąć. Możemy zatrzymać to wszystko, możemy uratować setki tysięcy ludzi, którzy jeszcze zginą w tej wojnie.

- Jaki masz plan? Jak chcesz to przeprowadzić?

Hitler razem ze swoim sztabem będzie chciał zobaczyć efekty Netzwaffe na własne oczy. Zorganizuję mu pokaz w zamkniętym, podziemnym bunkrze. Dopilnuję, żeby mój człowiek był na zewnątrz, zaryglował bunkier i pod żadnym pozorem go nie otwierał. Sam podam Netzwaffe ochotnikowi.

- Jak zamierzasz się wydostać?

Nie zamierzam. Będę prawdopodobnie pierwszą ofiarą Netzwaffe. Ale z bunkra na pewno nikt nie wyjdzie żywy.

Od tego, jak Strażnik przedstawił go w czasie testów Netzwaffe oraz jak odegra tę scenę, zależeć będzie, czy gracz rozważy ofertę. Jeśli jest zafascynowanym Atałaszką szaleńcem, wątpliwe, by ktoś chciał z nim gadać. Jeśli Strażnik zrobi z niego szczyrowatego typu z rozbieranymi oczkami, z pocącymi się dłońmi, nikt z graczy nie potraktuje jego oferty poważnie. Bardziej wiarygodny będzie jako starzejący się profesor zmęczony życiem. Energiczność i surowość postaci znikają z każdym wypowiedzianym zdaniem. Wydaje się, że misja dawała mu siłę do działania. Teraz, zapędzony w kozi róg, przeistacza się w starego, zmęczonego człowieka. Ostatnie miesiące to szaleńcza praca, by zrealizować plan ostatniej szansy, straceńczą misję przywołania pomocy piekieł, by zniszczyć diabła w ludzkiej skórze. Wydaje się, że po raz pierwszy może uczciwie i wprost powiedzieć, co mu leży na sercu – i chyba sam zdaje sobie sprawę, jak desperacko, jak szaleńczo brzmią jego zamiary.

Partyzantów. Ulegną mocy jej zaklęć. Będą widzieć idealny świat, w którym wojna się skończyła, a ich bliskim nie grozi już żadne niebezpieczeństwo. Gdy pewnego dnia się obudzą, zorientują się, że są uwięzieni w pajęczych kokonach, w których są żywcem zjadani przez stada pająków. Zanim umrą, stoczą się w ostateczne szaleństwo.

Jeżeli Strażnik chce podkreślić emocje, może zaserwować wybranemu Partyzantowi poniższą scenę.

Nie wyrwiecie się stąd. Nie ma szans. Przy jaskini Niemcy ufortyfikowali się za barykadą z ciężarówek. Za sobą słyszycie już krzyki Sowietów.

Ale masz fioletkę. Widziałeś, co się stanie, kiedy ktoś zażyje Netzwaffe. Furia, gniew pajęczego boga, nieludzka abominacja. Ale żywa. Niestraszne kule, niestraszni Sowietzi, niestraszni hitlerowcy. Możesz żyć.

Uwaga dla Strażnika! To jest maksymalne poświęcenie ze strony gracza. Jego postać, taka, jaką stworzył, którą grał i rozwijał, przestanie istnieć. Strażnik może podnieść emocje do zenitu, zabierając graczowi kartę i przedzierając ją na pół. To bardzo potężny trik w arsenale Strażnika i warto używać go rozważnie, mając na uwadze wzajemne relacje z graczami.

W czasie tej sceny Strażnik może wykorzystać sztuczkę z przeplatania narracją. Polega ona na wtrącaniu w opowieść obrazów nacierających wojsk sowieckich. Strażnik powinien używać pejoratywnych określeń: „żołdacy”, „swołocz”, „nieczuły na śmierć towarzysza pochyla się i zdziera z jeszcze drgającej głowy hełm, zakłada sobie”, „krwi! krwi!”, „twarz wykrzywiona przerażającym grymasem” itp.

A potem, kiedy radzieccy żołnierze wreszcie wyłonią się z lasu, Strażnik zmienia punkt widzenia: „Spasi Chryste, spasi Chryste, nie chcę umierać”, „On już nie żyje, wezmę jego hełm, ja swój zgubiłem”, „Twarz wykrzywiona grymasem przerażenia... Spasi Chryste...”

„Krwi... krwi... Tyle krwi, spasi Chryste, niech to już się kończy, matulu, matulu, Chryste...”

Strażnik powinien zwrócić się do gracza z fioletką i powiedzieć mu, że rozpoznaje tego żołnierza. Czas jakby zwolnił, spod za dużego hełmu na Partyzanta patrzą przerażone oczy wcielonego do krasnoarmiejców Fedorka. Rozpoznaje go i opuszcza broń. Z tyłu wyłania się twarz zachlapaną krwią, twarz o mongolskich rysach. Żołnierz ma puste, wypalone okropieństwami wojny oczy. Usta układają mu się w ryk URRRAAA... Mija chłopca, biegnie, podnosząc karabin w stronę Partyzanta. Co zrobi gracz? Musi działać już, teraz, natychmiast!

Jeżeli Partyzantom uda się odgrodzić w jakiś sposób bramę i nie zginąć podczas sowieckiego szturmu, możesz nagrodzić ich 1K8 PP. Za zniszczenie fiolek należy się nagroda 1K6 PP. Jeżeli fiołki wpadną w ręce Sowietów, Partyzanci stracą 1K6 PP. Przekazanie ich Tschaunerowi i ewentualne nagrody lub straty Poczytalności pozostawiamy decyzji Strażnika.

W kolejnych tygodniach w okolicach Dukli rozegra się prawdziwe piekło, jedna z największych bitew w historii wojny. Czy Partyzanci przeżyją to starcie, czy zaszyją się w kryjówkach, czekając na nastanie nowego ładu?

POSŁOWIE

Strażnik może odegrać poniższą scenę, jeśli zamierza połączyć *Babie Lato* z *Wydziałem X*.

Minęło kilka lat. Partyzanci wrócili do cywila. Długo unikali niebezpieczeństw i próbowali układać sobie życie w nowej rzeczywistości. Niestety, w końcu trafili w ręce Urzędu Bezpieczeństwa. Torturowani i przesłuchiwani, pozbawieni są jakiegokolwiek nadziei. Pewnego dnia zostają zabrani przed oblicze sowieckiego pułkownika. Wydaje się wiedzieć bardzo dużo o wydarzeniach, które miały miejsce podczas kampanii dukielsko-preszowskiej. Wypytuje Partyzantów o pajęcze bóstwo, a także o fiołki z niebieskim płynem. To pułkownik Leonid Sawczuk, który w PRL-u buduje struktury do walki z zagrożeniem nadnaturalnym. Być może przed dawnymi Partyzantami otwiera się właśnie nowy rozdział życia?

ALTERNATYWNE ZAKOŃCZENIE – BERLIN

Przedstawiony w tej części scenariusz wprowadza klimat rodem z literatury pulpowej, gdzie dzielni bohaterowie samodzielnie zmieniają historię świata. Autorzy zdają sobie sprawę, że nie każdy Strażnik i nie wszyscy gracze lubią taką konwencję, przykładając większą wagę do realiów czy też przedkładając grozę nad akcję. Jeżeli Strażnik uzna, że scenariusz nie pasuje do jego konwencji kampanii, może go pominąć.

Jeżeli Partyzanci uwierzą w historię, którą opowiedział im przedstawiciel Ahnenerbe, mogą zdecydować, że chcą razem z nim wyruszyć do Berlina. Decyzję trzeba podjąć szybko, bo lada chwila do kotliny wpadną oddziały Armii Czerwonej. Paradoksalnie Hans Tschauner nie powinien mieć problemu z przewiezieniem Partyzantów na południe, bo posiada wszelkie pełnomocnictwa i prerogatywy, aby tylko skutecznie doprowadzić sprawę z Netzwaffe do końca. W zależności od tego, ilu jest Partyzantów, albo ruszają w drogę volkswagenem, albo dołącza do niego jeszcze ciężarówka. Hans Tschauner zasugeruje też użycie materiałów wybuchowych, aby zablokować jaskinię-bramę. Odłączy później urządzenie unieruchamiające manifestację pajęczego bóstwa, co skaże na śmierć wszystkich obecnych wewnątrz jaskini Niemców. Partyzanci nie będą mieli czasu na specjalne przebieranki. Może jeden czy dwóch zdoła przebrać się w mundury zdarte z wartowników, ale większość pojedzie jako cywilni eksperci najęci przez Ahnenerbe. Nie będą

moгли zabrać też ze sobą zbyt wiele broni, głównie osobistą, może ze dwa pistolety maszynowe ukryte na podłodze samochodu. Czy zaufają na tyle Ślązakowi, aby porzucić większość uzbrojenia?

DROGA NA POŁUDNIE

W ciągu kilku minut Partyzanci wyjeżdżają z doliny i kierują się na południe drogą do Preszowa. W tle ciągle słychać dudnienie artylerii, ale grzmoty powoli cichną w oddali. Strażnik powinien prowadzić ten fragment, opowiadając wydarzenia, pokazując, jak jedno napięcie przechodzi w drugie. Na granicy, która ze względu na marionetkowość państwa słowackiego wygląda jak jeszcze jedno roгатki, następuje przestój, bo na kontrolę czeka wiele ciężarówek ze sprzętem i zrabowanymi dobrami. Tschauner, który jedzie rozparty na tylnym siedzeniu, nakazuje Partyzantom ominąć zator i podjechać pod sam szlaban. Wywołuje to zrozumiałe złorzeczenia, wyzwiska i trąbienie. Również wartownicy nie są zachwyceni tą sytuacją. Nie wygląda to dobrze.



Strażnik powinien pokazać, jak zdenerwowani są Niemcy. Żądają okazania papierów, a część z nich na pewno trzyma grupę na muszce. Tschauner podaje kierowcy dokumenty, aby przekazał je wartownikowi. Strażnik powinien pozwolić graczom wątpić w intencje Ślązaka. Powinien nakazać testy Spostrzegawczości, najlepiej na ekstremalnym poziomie, a potem sugerować, że dostrzegli u niego jakiś podejrzany gest czy ruch. Zanim wartownik przejrzy dokumenty, Partyzanci powinni być już na granicy otwarcia ognia. Wtedy należy zmienić nastrój. Żołnierz, który wnikliwie sprawdzał dokumenty, staje się nagle uległy i służbisty. Nie zadaje żadnych więcej pytań, każe otwierać szlaban i przepuścić grupę. Partyzanci widzą, że Hans Tschauner uśmiecha się złowieszczo.

LOTNISKO

Droga na preszowskie lotnisko zajmie grupie około dwóch godzin. Hans Tschauner wyraźnie czuje się w swoim żywiole. Pewnie dyryguje oddziałem, zagaduje wesoło Partyzantów, pyta o powojenne plany. Jest wręcz jowialny i dobroduszny, jakby spadło z niego wielkie napięcie i próbował się wygadać.

O swoich losach nie chce opowiadać. Mówi tylko, że to smutne czasy i chce, żeby się jak najszybciej skończyły. Przez kolejne roгатki wiedzie grupę na lotnisko, na którym ponoć czeka na niego samolot.

Partyzanci nie muszą wjeżdżać do Preszowa, bo lotnisko znajduje się na północ od miasta. Na miejscu również bezproblemowo przejeżdżają przez bramki. Tschauner każe zatrzymać się przy jednym z hangarów i zaczekać. Jeżeli Partyzanci będą chcieli z nim iść, stwierdzi, że musi pozatwierać pewne sprawy sam. Jeśli będą nalegać, rozłoży się i zapyta, czy chcą wpadki, czy może jednak dokończyć misję. Nie cofnie się przed przypomnieniem, że bez niego nie mają szans nie tylko na lot do Berlina, ale i na bezpieczne opuszczenie lotniska. W jego głosie znów pobrzmiwać będzie stal i zdecydowanie. Przyjacielski Ślązak skryje się za bezduszną maską człowieka, który postawił wszystko na jedną kartę.

Hans Tschauner idzie do wartowników. Niestety konwersacja odbywa się za daleko, aby móc ją podsłuchać. Zdane testy Nasłuchiwania na poziomie ekstremalnym pozwalają wychwycić pojedyncze słowa: „Berlin”, „natarcie”, „broń”, „pilne”, „areszt”. Po chwili Tschauner znika w hangarze. Kilka minut później wybiega stamtąd paru uzbrojonych żołnierzy i biegnie w stronę Partyzantów. Jeżeli ci nie spanikują i nie zaczną strzelać, drużyna Wehrmachtu przebiegnie obok nich w stronę stojącego na pasie samolotu. Gdy żołnierze wejdą na pokład, pilot odpali silniki, a samolot po chwili wystartuje, kierując się na wschód. Po dalszych minutach nerwowego oczekiwania pojawi się Tschauner. Bez słowa wsiądzie do samochodu i każe się wieźć na drugi koniec lotniska, gdzie czeka już trzysilnikowy Junkers. Przy wejściu nikt nie będzie o nic pytał. Tschauner przywita się z kapitanem, po czym wejdzie do środka. Samolot nie opływa w luksusy. Partyzanci będą musieli założyć ciepłe kurtki i czapki, żeby nie zamarznąć podczas kilkugodzinnego lotu do Berlina. Może z nich zejść napięcie. Teraz powinno być z górki...



BUNKIER W BERLINIE

Aby przyspieszyć akcję, pomijamy procedurę lądowania, kolejnych odpraw i przejazdu przez Berlin. Jest już środek dnia, a stolica nazistowskich Niemiec tętni życiem. Jeżeli Strażnik

chce, może wprowadzić tu jakieś dodatkowe wydarzenia, jednak celem tego scenariusza jest zamknięcie pewnego wątku, a nie długotrwałe przebijanie się przez Berlin. Strażnik powinien pamiętać, że wydarzenia dzieją się już po zamachu w Wilczym Szańcu i wielkiej czystce, którą przeprowadzono w armii i policji. Poza Tschaunerem Partyzanci nie mogą liczyć na nikogo. Są sami na obcym terenie i bez wsparcia swojego sojusznika prędkiej czy później wpadną.

Ślązak zorganizował dla Partyzantów niemieckie mundury i wyposażenie. Występują w roli jego ochroniarzy i zaufanych żołnierzy. Zresztą nikt nie zadaje zbędnych pytań, Hans Tschauner to ważna figura i jeśli ktoś jest z nim, to znaczy, że ma tam być. Pierwotny plan zakłada, że Tschauner zademonstruje wierchuszce Trzeciej Rzeszy działanie Netzwaffe. Wybrany ochotnik oczekuje w specjalnym bunkrze na przedmieściach Berlina. Pokaz jest ściśle tajny; w końcu mają w nim wziąć udział najwięksi oficjele. Pomieszczenie, w którym będzie się odbywała demonstracja, jest oddzielone od reszty budynku pancernymi drzwiami – zostaną one zamknięte, gdy uczestnicy znajdą się w środku. To rolę Partyzantów będzie pilnowanie, aby takimi pozostały, gdy nastąpi przemiana i idąca za nią rzeź.

Jeżeli Partyzantów nurtuje pytanie, czy Hitler nie będzie czegoś podejrzewał, otrzymają odpowiedź, że Tschauner od dawna przysyłał entuzjastyczne komunikaty do Berlina, twierdząc, że po początkowych problemach udało się opanować proces na tyle, żeby kontrolować przemienionego. Kluczem jest sprawdzone do trzech pokoleń wstecz aryjskie pochodzenie i niezachwiana wiara w zasady narodowego socjalizmu. Tylko tak wykształcony umysł może według raportów sprostać przemianie.

Nadchodzi godzina zero. Wierchuszka już się zebrała. Przybył też Adolf Hitler ze swoją silną ochroną. Hans Tschauner przeprowadza ostatnie badanie ochotnika i nagle Partyzanci dostrzegają, że blednie. Powtarza mierzenie ciśnienia, osłuchuje żołnierza ze wszystkich stron i klnie na czym świat stoi. Ochotnik ma problemy sercowe. Gdy Partyzanci pytają go w drugim gabinecie, co to oznacza, słyszą, że może umrzeć w trakcie przemiany i cały plan spali na panewce. Nie ma wyjścia, ktoś musi niedosłego aryjskiego herosa zastąpić. Tschauner podaje mu środek usypiający i patrzy nerwowo na Partyzantów. Sam nie może przyjąć środka, bo cierpi na wrodzoną arytmie serca. Zadania musi podjąć się któryś z Partyzantów. To droga, z której się nie wraca. Bilet w jedną stronę. Straszliwa śmierć, ale jednocześnie ostateczne poświęcenie.

Strażnik powinien pozwolić graczom na dyskusję i wybór, ale jednocześnie powinien w tej chwili nastawić widoczne dla nich odliczanie. Pokaz ma się zacząć za pięć minut. Nie ma czasu na dalsze wątpliwości i improwizację. Decyzję trzeba podjąć tu i teraz. Czy gracze zdecydują się na losowanie, a może każdy będzie gotowy na ten ostateczny krok? Strażnik powinien przypomnieć im nieludzkie odgłosy, jakie ciągle huczą im w głowach po wydarzeniach na poligonie pod Duklą. Gdy decyzja zapadnie, Strażnik powinien pozwolić Partyzantom pożegnać się z kolegą, ale cały czas pamiętać o presji czasu. Klamka zapadła. Partyzant wchodzi do pomieszczenia. Podczas pokazu Übermensch ma zademonstrować swoją siłę, podnosząc ciężary, a także odporność na obrażenia podczas testu broni palnej w części pomieszczenia będącej też strzelnicą. Drzwi zostają zaryglowane, a pielęgniarz podaje mu zastrzyk. Wierchuszka dobrze się bawi w oczekiwaniu na spektakl. Żartują, wymieniają uwagi i niczego nie podejrzewają.



Partyzant czuje, jak jego ciało wypełnia żar. Czuje wielką moc i jednocześnie potworny ból, jakby ciało rozpadało mu się na kawałki. Efektów przemiany już nie widzi. Nie słyszy też swego wrzasku. Nie czuje kul, którymi próbują go powstrzymać ochroniarze niemieckich przywódców. Nie widzi rzezi, jaką rozpętuje. Słyszy tylko ciepły kobiecy głos i widzi uśmiechniętą twarz bogini Mokoszy, która matczynym gestem przyzywa go do siebie. W jej ramionach znajduje ukojenie.

EPILOG

Rzesza podpisała bezwarunkową kapitulację. Alianckie wojska okupują Niemcy. Trwa gorączkowa budowa powojennego porządku. Ale wojna jeszcze nie wszędzie się skończyła. Na Dalekim Wschodzie ciągle trwają krwawe starcia, a na poligonach pod Los Alamos powstaje zabójczy wynalazek, który zmieni losy ludzkości. Jednocześnie przez ograbione przez Armię Czerwoną tereny w stronę Polski przedziera się grupa dawnych Partyzantów. Na dnie plecaka jednego z nich znajdują się fiołki z fioletowym płynem. Każdej nocy umęczonych ludzi dręczy ten sam sen. Słyszą melodyjny kobiecy głos. „Matka na was czeka...”.

DODATKI

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Bywa, że Strażnik musi na poczekaniu stworzyć bohatera, a przecież nie wszyscy mężczyźni mają na imię Hans albo Jürgen, a kobiety Klara albo Maria. Oto lista gotowych postaci, jeśli Strażnik potrzebuje na szybko stworzyć losowego przechodnia, przekupkę czy żołnierza.

Polacy

- Piotr Kustosik, barczysty, zachrypnięty, uśmiechnięty
- Kazimierz Hatlas, drobny, skrzekliwy głos, gburowaty
- Janusz Polarczyk, kluchowaty, głęboki głos, wygadany
- Mirosław Żółty, umięśniony, szpakowaty, ponury
- Paweł Gugulski, niezdarny, szpakowaty, cierpliwy
- Dariusz Tacik, patykowaty, kartoflowaty nos, wytrwały
- Kazimierz Sajecki, pulchny, ostrzyżony na jeża, gburowaty
- Antoni Zgarda, sprężysty, sumiasty wąs, jowialny
- Piotr Szulżycki, krępy, ostrzyżony na jeża, skromny
- Leszek Dziubdziela, kłocowaty, mały wąsik, ufny
- Andrzej Ryt, dojrzały, brodaty, cwaniak
- Sławomir Rega, dojrzały, szerokie usta, wrażliwy
- Kazimierz Splitt, beczkowaty, krzywy nos, wycofany
- Mieczysław Rytko, nabity, szczurowaty, wytrwały
- Wojciech Pulut, dobrze zbudowany, świdrujące spojrzenie, optymista
- Sławomir Krebs, umięśniony, głęboki głos, ciapowaty
- Krzysztof Seemann, drobny, łagodne rysy, błyskotliwy
- Zdzisław Szymandera, mizerny, kartoflowaty nos, wrażliwy
- Józef Krępski, krępy, kwadratowa szczeka, taktowny
- Henryk Jarmakowski, czerstwy, mały wąsik, skromny
- Bogdan Stephan, kłocowaty, pomarszczony, ufny
- Józef Nalikowski, dojrzały, perkaty nos, delikatny
- Kazimierz Wilkoszewski, misiowaty, zachrypnięty, skromny
- Tomasz Żółty, anemiczny, pieprzyk, bezpośredni
- Franciszek Leśków, zwalisty, kwadratowa szczeka, sprytny
- Stanisław Netkowski, beczkowaty, zachrypnięty, ciekawski
- Wiesław Cwanek, niezdarny, zachrypnięty, ciapowaty
- Dariusz Bagnowski, korpulentny, szerokie usta, przyjazny
- Zbigniew Czmok, dojrzały, szczurowaty, odważny
- Władysław Zagacki, szeroki w ramionach, kręcone włosy, dociekliwy
- Leszek Strózek, umięśniony, trójkątna twarz, optymista
- Andrzej Owedyk, atletyczny, świdrujące spojrzenie, optymista
- Zygmunt Ostromecki, patykowaty, świniowate oczka, wycofany
- Jerzy Rega, beczkowaty, krzywy nos, nieufny
- Eugeniusz Skocki, drobny, świniowate oczka, ponury
- Jan Piechówka, zwalisty, zachrypnięty, skromny
- Stanisław Wanicki, zabiedzony, kręcone włosy, ponury
- Tomasz Żółty, niezdarny, wąskie usta, zamknięty
- Roman Pantoł, postawny, kartoflowaty nos, wygadany
- Władysław Zielecki, kłocowaty, piskliwy głos, wiarygodny

Polki

- Hanna Pianowska, przysadzista, małe usta, uczynna
- Halina Czmok, chuchro, pieprzyk, odważna
- Józefa Salicka, gruba, melodyjny głos, dokładna
- Małgorzata Hejnowicz, wąska talia, pomarszczona, spokojna
- Mirosława Brzana, smukła, świdrujące spojrzenie, wesoła
- Irena Węgrzycka, wysoka, melodyjny głos, wytrwała
- Marianna Leśków, filigranowa, perkaty nos, roztropna
- Agnieszka Żurawicka, pełne kształty, piękność, gburowata
- Halina Rega, przysadzista, kartoflowaty nos, realistka
- Wanda Cholewczyńska, smukła, perkaty nos, dociekliwa
- Alina Łyszczak, wysoka, kartoflowaty nos, roztropna
- Wanda Zgarda, filigranowa, kręcone włosy, fleja
- Jolanta Węgrzycka, wąska talia, małe usta, śmiała
- Józefa Dworek, dorodna, orzechowe oczy, schludna
- Alina Seemann, delikatna, melodyjny głos, wycofana
- Alicja Częstkwicz, niska, trójkątna twarz, schludna
- Genowefa Ulczok, niezdarna, orli nos, cierpliwa
- Danuta Ściborowska, strzelista, skrzekliwy głos, odważna
- Anna Błaszczkowska, pulchna, czarne włosy, bezinteresowna
- Teresa Kilianek, pełne kształty, perkaty nos, ciekawska
- Helena Tworzewska, niezdarna, trójkątna twarz, otwarta
- Beata Zagacka, czerstwa, złoty ząb, wytrwała
- Zofia Żółty, wąska talia, złoty ząb, dobrodusznia
- Genowefa Ulaszewska, postawna, kartoflowaty nos, śmiała
- Józefa Machera, rubensowska, wąskie usta, skromna
- Irena Błaszczkowska, zwalista, szczerbata, przyjazna
- Aleksandra Chojniak, kluchowata, głębokie spojrzenie, wrażliwa
- Renata Marcjanik, pełne kształty, wąskie usta, wybuchowa
- Joanna Waskowicz, dojrzała, szczerbata, gburowata
- Katarzyna Kulasa, jędzowata, utrefione włosy, odważna
- Iwona Krzykwa, czerstwa, kasztanowe włosy, uważna
- Katarzyna Tymoczko, przysadzista, krzywy nos, ufna

- Aleksandra Seemann, wysoka, perkaty nos, szczwana
- Jadwiga Szymbor, jędzowata, złoty ząb, kokietka
- Grażyna Kirchner, szeroka w biodrach, pełne usta, kokietka
- Elżbieta Adaszek, strzelista, piękność, bezinteresowna
- Genowefa Łęcznar, pulchna, czarne włosy, czuła
- Dorota Guzał, krępa, kulfoniasty nos, figlarna
- Małgorzata Żołnierczuk, gruba, szerokie usta, fleja
- Mirosława Rytka, filigranowa, perkaty nos, wybuchowa

Lemkowie

- Jurko Fesz, barczysty, łagodne rysy, uśmiechnięty
- Sławko Krokosz, dobrze ubrany, głęboki głos, szczery
- Ołeksza Papacz, mizerny, świdrujące spojrzenie, jowialny
- Borys Kuncik, atletyczny, kulfoniasty nos, spokojny
- Barchoł Kuźmiak, dobrze ubrany, pociągła twarz, uważny
- Ambroz Ciołka, czerstwy, ostrzyżony na jeża, roztropny
- Fedor/Fedyr Proc, szeroki w ramionach, krzywy nos, dokładny
- Ilia Barna, pulchny, szczerbaty, dyskretny
- Sieman Choma, wysoki, szerokie usta, zamknięty
- Ilia Sasko, drobny, kwadratowa szczęka, dokładny
- Kola Mankowicz, czerstwy, brodaty, przyjazny
- Ilia Lenczyszyn, szeroki w ramionach, mały wąsik, sprytny
- Szeftan Szafran, nabity, głęboki głos, łagodny
- Barchoł Husak, beczkowaty, pieprzyk, delikatny
- Łuka Fecko, niski, złoty ząb, szczery
- Sieman Palumachanycz, przysadzisty, piskliwy głos, uśmiechnięty
- Sławko Makuch, umięśniony, perkaty nos, troskliwy
- Sławko Lech, cherlawy, skrzekliwy głos, spokojny
- Ilia Husak, beczkowaty, szczerbaty, wiarygodny
- Osif Babej, biednie ubrany, nalana twarz, wytrwała

Lemkinie

- Ewdokija Krokosz, filigranowa, kasztanowe włosy, opryskliwa
- Tekla Suszko, wysportowana, małe usta, zamknięta
- Lidija Drybak, wiotka, nalana twarz, wiarygodna
- Katerina Kuchyna, pulchna, delikatne rysy, bezinteresowna
- Katrusja Romanik, chuchro, utrefione włosy, wesoła
- Zuzana Wisłocka, chuchro, perkaty nos, gburowata
- Tereza Kaliniak, niezdarna, orli nos, skromna
- Sawechta Babej, beczkowata, delikatne rysy, odważna
- Melka Kopylec, dorodna, wąskie usta, jowialna
- Ewa Pankowicz, delikatna, łagodne rysy, zamknięta
- Ewa Babej, niska, szczerbata, spokojna
- Melka Mankowicz, dorodna, złoty ząb, pesymistka
- Melka Wisłocka, pełne kształty, kasztanowe włosy, jowialna
- Ulijanina Drybak, krępa, małe usta, czuła
- Tatiana Rusynko, strzelista, pełne usta, odważna
- Tekla Rusynko, zwalista, nalana twarz, optymistka
- Ulijanina Patrosz, rubensowska, skrzekliwy głos, uważna
- Efrozina Homa, dobrze ubrana, zachrypnięta, czuła
- Tereza Husak, urodziwa, melodyjny głos, wytrwała
- Żofija Kania, filigranowa, trójkątna twarz, skromna

Niemcy

- Gregor Angerer, przysadzisty, melodyjny głos, bezpośredni
- Dominik Wanke, szeroki w ramionach, białe zęby, opryskliwy

- Oliver Angerer, przysadzisty, zarośnięty, wesołek
- Albert Schmitz, mizerny, wąskie usta, przyjazny
- David Schmitt, niski, czarne włosy, nieufny
- Alfred Neumann, gruby, złoty ząb, pesymista
- Leon Klein, gruby, ostrzyżony na jeża, wrażliwy
- Alfred Angerer, delikatny, łysy, troskliwy
- Robert Schäfer, gruby, sumiasty wąs, bezinteresowny
- Josef Müller, cherlawy, świdrujące spojrzenie, zamknięty
- Josef Wolf, zwalisty, szerokie usta, uważny
- Adalbert Schmidt, barczysty, pieprzyk, przyjazny
- Thomas Becker, kłocowaty, głęboki głos, wycofany
- David Schmidt, niezdarny, krzywy nos, optymistka
- Herbert Schäfer, gruby, pociągła twarz, przyjazny
- Andreas Schmitz, korpulentny, szczerbaty, otwarty
- Jakob Becker, barczysty, skrzekliwy głos, dociekliwy
- Ludwig Schäfer, patykowaty, pieprzyk, dyskretny
- Leon Schröder, biednie ubrany, pieprzyk, troskliwy
- Adalbert Klein, pulchny, łysy, flejtuch
- Hans Weber, szeroki w ramionach, złoty ząb, taktowny
- Tobias Jauch, patykowaty, szczerbaty, zamknięty
- Hans Angerer, postawny, czarne włosy, flejtuch
- Peter Krüger, atletyczny, szczurowaty, schludny
- Andreas Schwarz, korpulentny, ostrzyżony na jeża, ciekawski
- Tobias Kastner, przysadzisty, krzywy nos, skrupulatny
- Christopher Schäfer, atletyczny, pieprzyk, wesołek
- Paul Wolf, nabity, wąskie usta, odważny
- Leopold Braun, mizerny, szerokie usta, jowialny
- Benjamin Schmitz, dobrze zbudowany, przystojniak, uważny

Niemki

- Isabel Mohl, cherlawy, małe usta, roztropna
- Sylvia Schmidt, pulchna, pełne usta, błyskotliwa
- Isabel Bursche, jędzowata, złoty ząb, cierpliwa
- Julia Schäfer, niska, małe usta, ufna
- Ann Becker, wysoka, krzywy nos, wrażliwa
- Katherine Krüger, patykowata, piskliwy głos, wrażliwa
- Ann Zimmermann, drobna, świdrujące spojrzenie, wesoła
- Viktoria Müller, wysoka, kędzierzawa, dyskretna
- Magdalene Schwarz, dorodna, piskliwy głos, wrażliwa
- Gabriele Radke, anemiczna, kasztanowe włosy, grzeczna
- Luzie Schäfer, wiotka, perkaty nos, troskliwa
- Laura Angerer, drobna, głęboki głos, wesoła
- Karoline Wanke, kluchowata, pociągła twarz, otwarta
- Elizabeth Schmidt, koścista, orli nos, skrupulatna
- Franziska Schwarz, korpulentna, orzechowe oczy, uważna
- Magdalene Witt, postawna, złoty ząb, pesymistka
- Alexandra Müller, dobrze ubrana, czarne włosy, roztropna
- Lydia Hoffmann, dojrzała, pełne usta, opryskliwa
- Konstanze Hoffmann, beczkowata, głębokie spojrzenie, ciekawska
- Luzie Bauer, smukła, perkaty nos, wytrwała
- Julia Bursche, urodziwa, kędzierzawa, taktowna
- Emilie Zimmermann, pełne kształty, kartoflowaty nos, bezpośrednia
- Sylvia Angerer, kłocowata, utrefione włosy, bezinteresowna
- Olivia Mohl, kluchowata, białe zęby, dociekliwa
- Viktoria Angerer, wysoka, złoty ząb, szczwana
- Sylvia Krüger, dobrze ubrana, głębokie spojrzenie, dyskretna

- Laura Klein, korpulentna, małe usta, optymistka
- Renate Schröder, patykowata, świdrujące spojrzenie, delikatna
- Eva Schröder, urodziwa, orli nos, nieufna
- Franziska Schulz, jędzowata, pomarszczona, zamknięta

Żydzi

- Kehos Szwarc, drobny, mięsiste wargi, delikatny
- Boruch Bucholtz, zabiedzony, zachrypnięty, ciekawski
- Baruch Gutman, zwalisty, pociągła twarz, taktowny
- Efraim Blumenfeld, mizerny, kręcone włosy, łagodny
- Elazer Zigenbaum, sprężysty, piskliwy głos, wesołek
- Icek Oksner, drobny, świniowate oczka, sprytny
- Gimpel Samet, chuchro, perkaty nos, wygadany
- Jakir Langer, wysportowany, kwadratowa szczęka, delikatny
- Trajtel Zukerman, postawny, przystojniak, troskliwy
- Eber Fokenman, biednie ubrany, złoty ząb, wiarygodny
- Abusz Szacht, atletyczny, ostrzyżony na jeża, szczerzy
- Daniel Gutman, atletyczny, łagodne rysy, wytrwały
- Anszel Miskatenblit, krępy, głęboki głos, uważny
- Baruch Frydberg, przysadzisty, świdrujące spojrzenie, taktowny
- Szulem Goldberg, kluchowaty, przystojniak, błyskotliwy
- Aron Kohn, szczupły, skrzekliwy głos, dociekliwy
- Hejnech Bucholtz, nabity, głęboki głos, bezinteresowny
- Isser Fokenman, wysportowany, świniowate oczka, ciekawski
- Jehuda Apfelbaum, kluchowaty, łagodne rysy, wybuchowy
- Elisza Goldberg, szczupły, sumiasty wąs, spokojny
- Bendet Benar, szeroki w ramionach, zachrypnięty, skrupulatny
- Eber Wachter, delikatny, kwadratowa szczęka, zamknięty
- Melach Rotenschwanz, nabity, przystojniak, grzeczny
- Menasza Samet, dojrzały, szczerbaty, opryskliwy
- Tanchum Liwyszyc, czerstwy, melodyjny głos, delikatny
- Noe Hirsch, cherlawy, sumiasty wąs, opryskliwy
- Elisza Blumstejn, umięśniony, szpakowaty, wycofany
- Naftali Kirshbaum, krępy, świniowate oczka, dociekliwy
- Jehoszua Warszawski, nabity, łysy, uśmiechnięty
- Cemach Berman, niski, łagodne rysy, wesołek

Żydówki

- Pesa Liwyszyc, mizerna, orzechowe oczy, sprytna
- Judyta Langer, koścista, białe zęby, uśmiechnięta
- Osnas Zeidenberg, kłocowata, małe usta, wesoła
- Bina Salman, zabiedzona, piskliwy głos, wesoła
- Gela Warszawska, przysadzista, kulfoniasty nos, szczwana
- Merla Zukerman, dobrze zbudowana, małe usta, kokietka
- Judyta Rotenschwanz, postawna, czarne włosy, odważna
- Judyta Bucholtz, pulchna, czarne włosy, wiarygodna
- Zeldia Berman, jędzowata, czarne włosy, sprytna
- Chana Aksman, beczkowata, pociągła twarz, skromna
- Ewa Moritz, mizerna, małe usta, śmiała
- Chaja Blumenfeld, beczkowata, zachrypnięta, troskliwa
- Sulamita Oksner, mizerna, piękność, odważna
- Lea Moritz, strzelista, melodyjny głos, dobrodusznia
- Jacheta Gutmacher, czerstwa, pieprzyk, uczynna
- Gotla Goldberg, dorodna, zachrypnięta, cierpliwa
- Luba Warszawska, biuściasta, skrzekliwy głos, pesymistka

- Gela Glikman, krępa, perkaty nos, dyskretna
- Gela Szacht, dobrze ubrana, trójkątna twarz, czuła
- Witla Miskatenblit, niska, modre oczy, delikatna
- Raszka Cymerman, koścista, skrzekliwy głos, ciekawska
- Achsa Szloma, wąska talia, krzywy nos, dociekliwa
- Gela Gutmacher, szczupła, głębokie spojrzenie, dyskretna
- Gotla Wachter, krępa, głębokie spojrzenie, delikatna
- Necha Apfelbaum, rubensowska, pieprzyk, bezinteresowna
- Zysa Knopfstejn, koścista, małe usta, schludna
- Szewa Rejchgold, wysoka, kędzierzawa, sprytna
- Raszka Lippman, gruba, świdrujące spojrzenie, bezinteresowna
- Hapa Pinkus, koścista, mięsiste wargi, uśmiechnięta
- Osnas Rotenschwanz, cherlawy, pomarszczona, gburowata

STRUKTURA AK W OKOLICACH DUKLI WE WRZEŚNIU 1944 R.

Dowództwo Obwodu Krosno:

- komendant obwodu: por. Henryk Puchalski „Rys”,
- z-ca komendanta obwodu: por. Stanisław Wenklar „Wujek”,
- oficer dywersji: ppor. Franciszek Kochan „Leszek” lub „Obłoński”,
- oficer łączności: ppor. Wł. Mularz „Heniek” (od czerwca 1944 r. Michał Jurczak „Wicher”),
- oficer saperów: ppor. Bęben „Klin”,
- oficer broni: ppor. Kaczmarczyk „Dąb”,
- oficer wyszkolenia: ppor. Stanisław Habrat „Polip”,
- propaganda: Tadeusz Szczygiel „Snop”,
- służba zdrowia: por. dr Wł. Krawecki „Krater”,
- kapelan: ks. Tadeusz Podchorocki „Stach”.
- Obwód Krosno podzielono na trzy odcinki:
- Odcinek Południe, którym dowodził por. St. Wenklar „Wujek”, obejmował miejscowości: Dukla, Iwonicz, Chorkówka, Miejsce Piastowe, Rymanów.
- Odcinek Centrum (ppor. rez. J. Moskal „Zrąb”): Krosno, Korczyna, Jedlicze.
- Odcinek Północ (ppor. Władysław Stec „Walek”): Frysztak, Bratkówka, Odrzykoń, Wiśniowa.
- Placówki AK:
- Dukla, kryptonim „Dalia”. Komendanci: ppor. „Zygmunt”, ppor. Jan Kopcza „Waldemar”.
- Poza tym placówki w miejscowościach: Krosno „Korzeń”, Korczyna „Konwalia”, Rymanów „Róża”, Frysztak „Fiolek”, Bratkówka-Odrzykoń „Oleander”, Iwonicz „Irys”, Chorkówka „Centuria”, Miejsce Piastowe „Pelargonia”, Jedlicze „Jaśmin”, Wiśniowa „Wrzos”.

POMOCE DO GRY

Pod tym linkiem znajdziesz przykładowych Partyzantów oraz materiały, które pomogą Ci w przeprowadzeniu tej przygody:



BRÓŃ

Armia niemiecka

Nazwa	Kaliber	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba użyc na rundę	Pociski (magazynek)	Zawodność
Mauser HSc (pistolet)	7,63 Mauser	Broń Palna (Broń Krótka)	1K8	20	1 (2)	8	99
P08 Luger (pistolet)	9 mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	20	1 (2)	8	99
Walther P38 (pistolet automatyczny)	9 mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15	1 (2)	8	98
MP 38 (Schmeisser)	9 mm	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10	20	1 (3) lub ogień ciągły	32	98
MP 40 (Schmeisser)	9 mm	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10	20	1 lub ogień ciągły	32	99
Karabin Gew43 (karabin samopowtarzalny)	7,92 x 57 mm	Broń Palna (Karabin)	2K6+2	80	2	10	99
Mauser MG34 (LKM)	7,92 x 57 mm	Broń Palna (Karabin Maszynowy)	2K6+4	110	1 lub ogień ciągły	50/75	98
Mauser MG42 (RKM)	7.92 x 57 mm	Broń Palna (Karabin Maszynowy)	2K6+4	110	ogień ciągły	50	97

Armia Krajowa

Nazwa	Kaliber	Umiejętność	Obrażenia	Podstawowy zasięg	Liczba użyc na rundę	Pociski (magazynek)	Zawodność
Walther P38 (pistolet automatyczny)	9 mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	15	1 (2)	8	98
Vis wz. 35 (pistolet)	9 mm	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10	20	1 (2)	8	98
Colt M1911A1 (pistolet)	.45 ACP	Broń Palna (Broń Krótka)	1K10+2	15	1	7	99
PPSz	7,62 mm	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K8	20	1 (3) lub ogień ciągły	35/71	97
MP 40 (Schmeisser)	9 mm	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10	20	1 lub ogień ciągły	32	99
Sten Mk. II (PM)	9 mm	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10+1	20	1 (2) lub ogień ciągły	20	98
Thompson (PM)	.45 ACP	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	1K10+2	20	1 lub ogień ciągły	Pudełkowy 18/20/30 Bębnowy 50/100	98
Błyskawica (PM)	9 mm	Broń Palna (Pistolety Maszynowe)	2K6+4	20	1 lub ogień ciągły	32	97
Karabin SWT (karabin samopowtarzalny)	7,62 mm	Broń Palna (Karabin)	2K6+2	90	2	10	98
Karabin AWS-36 (karabin samopowtarzalny)	7,62 mm	Broń Palna (Karabin)	2K6+2	80	1 (3) lub ogień ciągły	15	98
Bren (RKM)	7,7 mm	Broń Palna (Karabin Maszynowy)	2K6+4	150	ogień ciągły	30	97

W obliczu Boga Wszechmogącego i Najświętszej Marii Panny Królowej Korony Polskiej, kładę swe ręce na ten święty Krzyż, znak męki i Zbawienia. Przysięgam być wiernym Ojczyźnie mej, Rzeczypospolitej Polskiej, stać nieugięcie na straży Jej honoru i o wyzwolenie Jej z niewoli walczyć ze wszystkich sił, aż do ofiary mego życia.

Prezydentowi Rzeczypospolitej i rozkazom Naczelnego Wodza oraz wyznaczonemu przezeń dowódcy Armii Krajowej będę bezwzględnie posłuszny, a tajemnicy dochowam niezłomnie, cokolwiek by mnie spotkać miało.

Tekst wypowiedziany przez odbierającego przysięgę:

Przyjmuję cię w szeregi żołnierzy Armii Polskiej walczącej z wrogiem w konspiracji o wyzwolenie Ojczyzny. Twym obowiązkiem będzie walczyć z bronią w ręku. Zwycięstwo będzie twoją nagrodą. Zdrada karana jest śmiercią.

K.O.K. Nr OP-15

Dnia 28 IV 1944 r.

Do:

Dowódcy placówki „Dalia”

Zarządzam zorganizowanie zakonspirowanej siatki wywiadowczej w obszarze miasta Dukla wraz z okolicznymi wsiami, złożonej z informatorów, łączników oraz czujek.

Na terenie działań oddziału należy wyznaczyć miejsca na kryjówki, schowki oraz awaryjne punkty medyczne. W dalszej perspektywie niezbędne będzie przygotowanie szlaków przerzutowych dla dóbr kulturowych narodu polskiego odzyskanych od okupanta.

W imieniu Rzeczypospolitej
Komendant Obwodu Krosno OP-15,
por. „Ryś”

Pomoc #3: Rozkaz zabicia Paula Diebala

Z rozkazu dowódcy Obwodu Krosno nakazuje się dokonać ataku na komendanta Schutzpolizei w Dukli, Paula Diebala, oraz przejąć wszelkie dokumenty, jakie będą w jego posiadaniu w chwili wykonywania wyroku. Po wykonaniu rozkazu należy zawiesić działalność konspiracyjną aż do odwołania.

W imieniu Rzeczypospolitej
Komendant obwodu Krosno, por. „Rys”

Pomoc #4: Szyfrogram

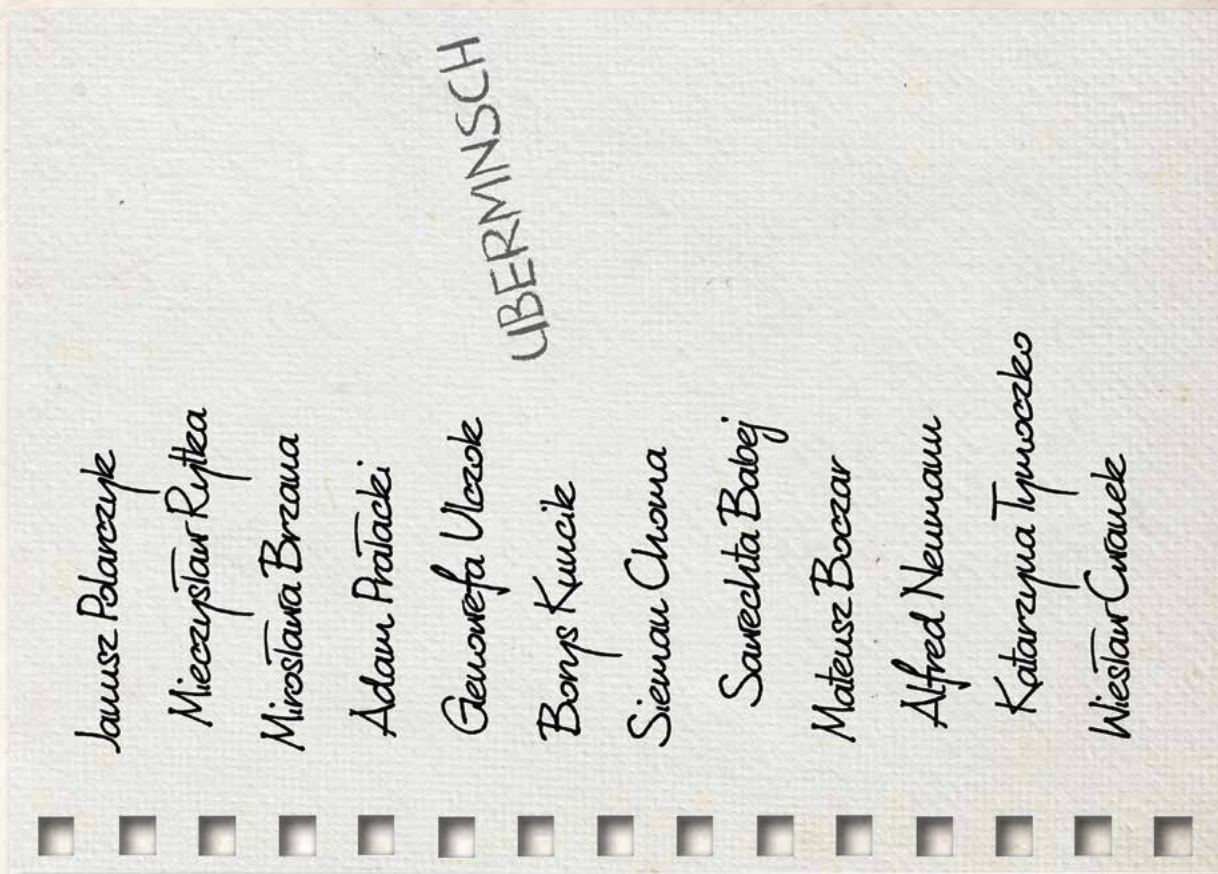
XDDADDXAFV GVVAXXAVDDG
AVAFVAVVADA

ADGFDFVFAAVX ADAVDVADDVA
FDFDDXGVDFV

VGAFGXGFDX AGDVDXVDFDA
FDDFVXVFGXF

070644

Pomoc #5: Lista osób



Pomoc #7

Ścisłe tajne

Transport więźnia A ma absolutny priorytet. Zachować wszelkie środki ostrożności. Ograniczyć udział osób z lokalnego garnizonu do minimum. Więzień ma zostać dostarczony w trybie pilnym na lotnisko w Preszowie. Przekazać pod nadzór Hansa Tschaunera z Ahnenerbe.

Rozkazuję przygotowanie terenu pod poligon doświadczalny w okolicy miejscowości Dukla.

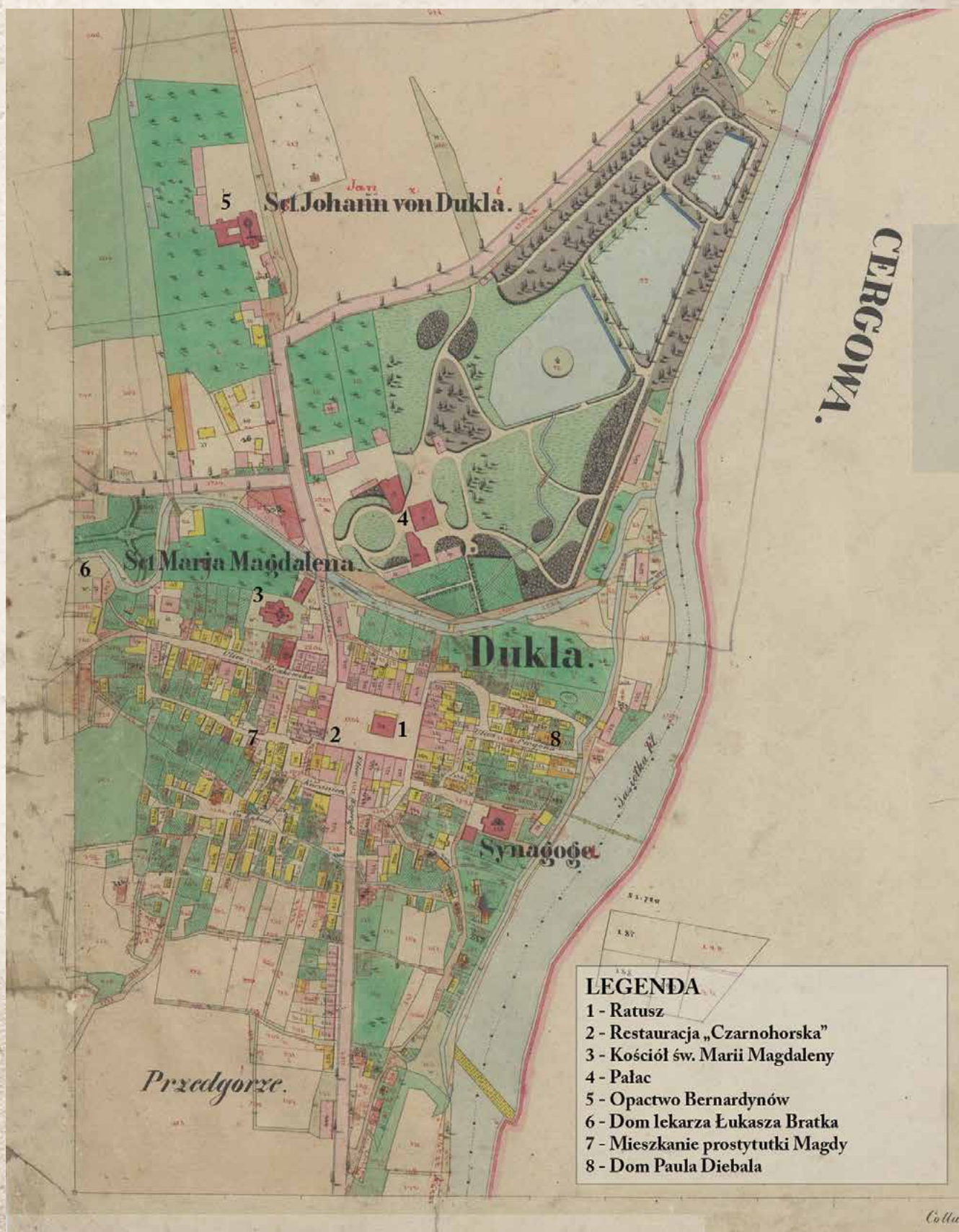
Wymagania:

- Miejsce oddalone od skupisk ludzkich, najlepiej w lesie, z drogą dojazdową umożliwiającą przejazd ciężarówek.
- Rozmiary terenu: min. 100 x 70 m.
- Barak dla jeńców.
- Barak dla żołnierzy.
- Barak dla oficerów.
- Pole do testów: pusty plac z wymierzonymi do środka dwoma stanowiskami CKM z obsługą.
- Zabezpieczenie obozu wg dyrektywy AB/44.

Podpisano:
Sturmbannführer
Hans Tschauner



Mapa Dukli





NA DNIĘ SMĘTNEGO JEZIORA

AUTOR: WŁADYSŁAW KASICKI



Młode kobiety złoto noszą, męża szukają.

W ciemnym lesie przy pełni pytają:

Czy przyjdiesz do mnie, luby?

A gdy las milczy, zakłęty,

czekać im tylko zguby.

– legendy Mazur

W 1971 roku w okolicach jeziora Świątajty dochodzi do zaginięcia. Kolejnego. Mazurzy niechętnie współpracują z władzami, strzegąc swych tajemnic i upatrując źródeł tragedii we wzbudających niepokój kamiennych kręgach pruskich Galindów z pobliskich lasów. Sfrustrowany brakiem wyników lokalny funkcjonariusz milicji, wbrew zaleceniom przełożonych, angażuje do pomocy grupę Badaczy. Przyjdzie im zmierzyć się z gorzką prawdą skrytą pośród mazurskich jezior. Tutejsza ludność oraz wzajemne animozje i uprzedzenia między mieszkańcami przedwojennymi i powojennymi na pewno nie ułatwią im działania. Czy uda im się odkryć tajemnicę sprzed lat?

SŁOWEM WSTĘPU

Przygoda, którą właśnie poznajesz, rozgrywa się w 1971 roku na Mazurach. Jest to historia o dobrze prosperującej społeczności Mazurów, którzy dzięki paktowi z pradawną istotą otrzymują różnorodne łaski. Pakt nie jest korzystny dla owej istoty, a jedynie pozwala jej przetrwać na tamtejszym terenie, uniemożliwiając jej wyrwanie się poza runiczne kręgi rozrzucone wokół pobliskich jezior.

Badacze Tajemnic będą mieli trudne zadanie. Wszystko rozpocznie się od historii tajemniczych zaginięć kobiet w okolicznych lasach, wskazujących raczej na typowego seryjnego mordercę, o jakich niekiedy piszą w „Expressie Wieczornym”. Tymczasem czekająca na odkrycie prawda okaże się dużo bardziej przerażająca.

Przygoda rozpoczyna się, kiedy Badacze Tajemnic przybywają na wezwanie milicjanta do miejscowości Harsz, gdzie

doszło do kolejnego zaginięcia i morderstwa. Młode kobiety ginęły na przestrzeni wielu lat, a przy zwłokach zawsze znajdowano kamienny naszyjnik wykonany z otoczaków. Wydaje się, że zbrodni dokonuje seryjny morderca albo, po latach, naśladowca, który kopiuje jego czyny. Choć nowe morderstwo zmroziło krew w żyłach mieszkańcom wsi, szybko wracają oni do swoich powszednich spraw, zwłaszcza że mają też inne problemy: napięcie pomiędzy protestantami i katolikami rośnie z dnia na dzień. Nie pomaga ingerencja władz komunistycznych. Badaczom przyjdzie mierzyć się nie tylko z siłami z pradawnych czasów, ale również ze współczesnymi problemami PRL-owskiej społeczności Mazur.

Kilka słów od autora

Poniższy scenariusz zawiera opis historii, lokacji, Badaczy, jak również sugestie dotyczące prowadzenia przygody. Pamiętaj, że zawsze może się zdarzyć sytuacja, w której gracze podejmą decyzje, jakich nie udało się przewidzieć w scenariuszu. W takim wypadku słuchaj ich i twórz elementy zgodnie z ich oczekiwaniami. Zapewne powrócą na właściwą ścieżkę w dalszej części tej opowieści, jednak nie warto odmawiać graczom możliwości zbadania tego, co uznają za interesujące. Należy również wziąć pod uwagę fakt, że scenariusz w pewnych miejscach nie określa precyzyjnie przebiegu przygody, ponieważ każda drużyna jest inna i jej członkowie mogą kłaść nacisk na inne elementy. Postaraj się dostosować historię do twojej drużyny. W dalszej części znajdziesz pomysły, które powinny ci to ułatwić. Może się także zdarzyć, że gracze nie odkrywają pewnych wątków i nie wejdą do określonych miejsc. W takim wypadku nie przejmuj się i nie prowadź ich na siłę do odpowiedzi. Pamiętaj, że nie ma siły potężniejszej niż tajemnice. Kiedy skończycie rozgrywkę i gracze będą chcieli dowiedzieć się, czego nie odkryli, możesz im te sekrety zdradzić albo pozwolić je odkryć w nowej opowieści, czerpiącej właśnie z poniższych pomysłów.

Kontekst

W XVI wieku nad mazurskie jeziora przybyli krzyżacy duchowni. Ich celem było nawrócenie podbitej pogańskiej ludności. Na miejscu odkryli kult pradawnego bożka Smętka. Oddający mu cześć wydawali się żyć spokojnie, jednak w stałym lęku przed tą istotą. Co roku oddawali swemu panu młodą dziewczynę, która na zawsze znikła w głębi lasu na tamtejszych trzęsawiskach. Słuch zaginął również po misjonarzach, być może złożonych w ofierze, a kolejni wysłani w ten region w miarę możliwości omijali te okolice.

Na początku XVIII wieku niewielki pruski korpus generała Wilhelma von L'Estocqa został zmuszony do szybkiego wycofania, wręcz ucieczki po serii tajemniczych zaginięć żołnierzy. Wielu żołnierzy opowiadało o przedziwnych dźwiękach dochodzących z lasu. Inni wspominali, że widzieli, jak ich przyjaciele są wciągani przez ciemność – nieszczęśnicy ponoć krzyczeli przez chwilę, po czym milkli. Winę za te wypadki czasami zrzucano na stare kamienne kręgi – wystające z ziemi pamiątki po zapomnianej przeszłości. Podobno niektórzy legionści słyszeli szepty dochodzące z ich środka, a ustawione w kręgi kamienie z wrytymi runami przyprawiały o lęk niejednego z nich.

Nie tylko to było powodem całkowitego upadku morale oddziałów wojskowych. Pewnej nocy, gdy nawet generał miał problemy z zaśnięciem, patrol natknął się w lesie na młodą kobietę. Błagała się i krzyczała: „Czy przyjdiesz do mnie?“, a następnie dodawała w amoku: „Nie odpowiedział, nie odpowiedział...”. Nie udało się od niej dowiedzieć, skąd się tam wzięła ani o kim mówiła. Zaniepokojony dowódca rozkazał zamknąć ją w jednym z namiotów i ustawić przed nim straż. Mimo że żołnierze strzegli również reszty obozu, dopiero nad ranem znaleziono zmasakrowane ciała mężczyzn pilnujących namiotu, a po obląkanej kobiecie nie było śladu. Od tamtej pory w generale narastało pragnienie opuszczenia tej okolicy. Po kilku dniach L'Estocq wycofał swoje wojska, pozostawiając za sobą tajemnice Mazur. Przed samym wymarszem generał odwrócił się na moment, by spojrzeć na gęsty las. Gdyby był człowiekiem szalonym, przyznałby, że między krzewami na jego skraju dostrzegł zwierzę stojące na dwóch łapach i wpatrujące się w niego lśnącymi czerwono oczami.

W 1941 roku w Prusach Wschodnich Niemcy zaczęli budować tajemnicze obiekty. Wieść niesła, że były to stocznie do produkcji miniaturowych okrętów podwodnych, które miały docierać do Bałtyku kopanym przez Reichsarbeitsdienst kanałem. Tak przynajmniej brzmiał oficjalny plan, jednak prawda była zupełnie inna. Dość szybko pod okiem wysoko postawionych oficerów tajnych służb uruchomiono plan Schwarzer See, którego celem było zbadanie i wykorzystanie w celach militarnych istoty schwytej na Mazurach. Był nim czczony przez pogańskich Prusów, a później Mazurów Smętek, olbrzymi potwór przypominający dziwne skrzyżowanie człowieka z rybą. W odnodze kanału nad jeziorem Mamry wybudowano prężnie działający ośrodek, gdzie badano potwora. Stworzeniu udało się jednak wydostać z oków, a wszyscy, którzy byli powiązani z projektem, zostali zabici przez swoich dowódców. Po kilku miesiącach ośrodek zamknięto, a prace przy stocznich i kanale wstrzymano. Dokumentacja dotycząca dalszych losów tego miejsca nie zachowała się do czasów współczesnych.

Smętek jednak nie zaginął. Prastara moc rozmieszczonych w pobliskich lasach kamiennych kręgów uniemożliwiła mu ucieczkę do morza.

Zaraz po II wojnie światowej Konrad Wilhelm – jeden z naukowców pracujących przy projekcie Schwarzer See – postanowił upewnić się, że istota nie wyrwie się na wolność. Wraz z grupą miejscowych odtworzył stary rytuał, który wymagał ofiar. By Smętek pozostał uwięziony na tym obszarze i spełniał życzenia swych oddanych kultystów, poświęconych musiało zostać pięć kobiet.

Lata mijały. Raz na jakiś czas Smętek domagał się kolejnej ofiary w formie kobiety, by dalej spełniać zachcianki swych pomocników. Tak naprawdę istota próbowała się rozmnożyć. Jak dotąd z zapłodnionego plugawego skrzeku nigdy nie wykluła się żadna larwa, a bestia wciąż szukała idealnej partnerki. Stwór był niezwykle cierpliwy. Liczył, że w końcu uda mu się spłodzić żywe potomstwo, które zniszczy kręgi, a on sam odzyska wreszcie wolność. Tymczasem lokalny kult z każdym rokiem stawał się bardziej zuchwały, a żądania wyznawców względem bożka stale rosły.

Obecnie Konrad Wilszyński (dawniej Konrad Wilhelm) ukrywa się pośród społeczności Mazurów, pracując w jednym z hoteli. Dostrzega, że kult się zmienił, a społeczność pragnie coraz więcej. Smętek również korzysta z zachłanności kultystów, dlatego dochodzi do kolejnych porwań. Jest to też wskazówka, że nadal nie udało mu się znaleźć odpowiedniej partnerki. Do tego prawda jest bardziej złożona, bo porwań dokonują zarówno Wilszyński, jak i kultysty. Pierwszy używa pradawnej magii do utrzymywania mocy Smętka w ryzach, zaś drudzy spełniają żądania Smętka, aby ten obdarzył ich częścią swej mocy.

DRAMATIS PERSONAE

Poniżej znajdziesz listę najważniejszych postaci z historii wraz z ich statystykami. Każda z nich została opisana. Określone są też jej cele, aby ułatwić zrozumienie jej motywacji i odpowiednio dostosowywać jej działania podczas różnych scen. Podane zostały sugestie, w jaki sposób odgrywać poszczególne osoby – nie jest to jednak obowiązkowe, gdyż możesz mieć swój pomysł na daną postać.

Tadeusz Żakowski

Oficer milicji, który jest bliskim przyjacielem Badaczy. Niestety, spotkała go straszliwa tragedia. Jego żona i nastoletnia córka zaginęły kilka lat temu, a on załamał się i popadł w alkoholizm. Stracił zaufanie przełożonych z komendy wojewódzkiej, co przekreśliło jego szanse na awans i karierę poza Harszem. Niegdyś był to człowiek spokojny i zrównoważony, ale ostatnie lata mocno go zmieniły. Wysportowanego i przystojnego chłopaka zastąpił lekko przygarbio-



ny otyły mężczyzna. Jego długie włosy są pozlepiane i nawet na świeżym powietrzu można wyczuć, że od pewnego czasu nie brał prysznica. Były oficer, kiedyś jowialny i towarzyski, teraz jest zgorzkniały i cyniczny. Lokalna ludność nazywa go „Souszadem” (w gwarze mazurskiej „Sąsiad”). Mimo wszystko przybycie Badaczy jest dla niego ważne i cieszy się, że znów widzi bliskie mu osoby.

Cel postaci: Od czasu zaginięcia bliskich Tadeusz skupił się na próbach ich odnalezienia lub chociaż ustalenia, co się z nimi stało. Nie wierzy w to, że mogli zginąć. Wciąż ma przeczucie, iż zostali porwani. Powoduje to czasem spięcia z tutejszymi mieszkańcami, bo Tadeusz nie cofa się przed niczym, by tylko wygzeknować odpowiedzi. Choć z reguły jest spokojny, to brak chęci pomocy może wyprowadzić go z równowagi. Nic nie powstrzyma go przed odnalezieniem rodziny.

Odgrywanie: Wyobraź sobie mężczyznę, który niegdyś był bardzo dobrym funkcjonariuszem milicji, człowiekiem szanowanym i lubianym w miasteczku. Niestety, obecnie jest kimś zupełnie innym. Postaraj się pokazać jego rozgoryczenie, jak również zmęczenie życiem. Niech jego sposób wypowiadania się będzie trochę wolniejszy. Czasem możesz odegrać zamyślenie, ale zawsze staraj się być otwarty na działania Badaczy; pamiętaj, że przyjaciele są dla Tadeusza bardzo ważni. Jeśli Tadeusz będzie akurat pod wpływem alkoholu, postaraj się, by nie chciał tego okazać. Odegraj go tak, jakby starał się opanować wpływ procentów na swoje ciało i umysł.

Tadeusz Żakowski

S 45 KON 70 BC 80
ZR 60 INT 60 WYG 30
MOC 45 WYK 65 P 45
PW 15

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Walka Wręcz (Bijatyka) 70% (35/14) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Broń Palna (Pistolet P-64) 45% (22/9) obrażenia 1K10

Unik 35% (17/7)

Umiejętności: Język Obcy (Niemiecki) 50%, Język Ojczysty (Polski) 65%, Okultyzm 25%, Pierwsza Pomoc 40%, Pływanie 40%, Spostrzegawczość 40%, Ślusarstwo 26%, Tropienie 35%, Ukrywanie 40%, Zastraszanie 30%

Adam Szpakowski



42-letni kapitan milicji, który mieszka w miasteczku Harsz od lat. Jest zimną i nieprzyjemną osobą, bezwzględna i wyrachowana. Otrzymał stanowisko dzięki znajomościom, jest oddany władzy i niechętnie podchodzi do obcych. Kiedy miał problemy z awansem, z pomocą przyszedł mu pastor Gabriel Szwarz, składając mu propozycję nie do odrzucenia – dołączenia do kultu Smętka. Z początku Adam nie wierzył w słowa pastora,

ale kiedy stanął twarzą w twarz ze Smętkiem, postanowił wykonać wszystko, co mu kazano. Obawia się jednak o swoją pozycję, gdyż w ostatnim czasie kultysty, do których dołączył, odsuwają go od ważniejszych zadań.

Cel postaci: Będzie działał przeciwko Tadeuszowi i Badaczom, starając się utrudnić im działanie, jak również odwozić ich od tropów prowadzących do odkrycia prawdy. Za każdym razem, gdy Badacze wejdą mu w drogę, postara się ich odsunąć jak najdalej od sprawy. Oprócz tego chce udowodnić swoją wartość kultystom. Jest zdeterminowany i w ostateczności zdolny nawet zabić tych, którzy będą sprawiali problemy.

Odgrywanie: Jest pewny siebie, a w jego głosie słychać pychę. Stosuje również partyjną nowomowę. Ignoruje innych i działa według własnego osądu. Przyparty do muru może zachować się porywczo, choć pamiętaj, że nie jest głupi i zanim coś zrobi, szybko przeanalizuje sytuację oraz jej potencjalne skutki.

Adam Szpakowski

S 60 KON 80 BC 65
ZR 55 INT 55 WYG 70
MOC 55 WYK 65 P 50
PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 6

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Broń Palna (Pistolet P-64) 60% (30/12) obrażenia 1K10

Broń Palna (Karabin AKMS) 60% (30/12) obrażenia 2K6+1

Unik 42% (21/8)

Umiejętności: Biurokracja 40%, Okultyzm 30%, Pływanie 60%, Prowadzenie Samochodu 55%, Spostrzegawczość 30%, Ukrywanie 50%, Wspinaczka 42%, Zastraszanie 40%

Profesor Sean Powell

74-letni elegancki dżentelmen z Anglii. Jest gładko ogolony, a duże plastikowe okulary zasłaniają znaczną część twarzy. Delikatnie się uśmiecha, choć czuć, że jest to uśmiech wymuszony. Profesor od dawna był zafascynowany pruską symboliką, od niej rozpoczął swoją naukową karierę w dziedzinie antropologii. Podróżował po świecie, by odkrywać tajemnicze kultury, jak również rozszyfrować nieznane języki. Tak odkrył stare zapiski opowiadające o plemieniu mieszkającym w dorzeczu Amazonii i istocie, która dawała swym wyznawcom łaskę długiego życia. Szukał dokładniejszych informacji na ten temat, aż odkrył, że wszystkie tropy prowadzą na Mazury. W trakcie swoich badań nawiązał również korespondencyjnie kontakt z pastorem Gabrielem Szwarzem, a teraz przyjeżdża, by podzielić się swoim odkryciem z „przyjacielem”. Profesor liczy również na to, że kultysty przyjmą go do swojego grona. Jego płuca toczy rak, którego nie da się już wyleczyć. Pozostała jedynie nadzieja, że kult może go uzdrowić.



Cel postaci: Przede wszystkim chce dołączyć do kultu i ma nadzieję, że pastor się zgodzi. Profesor ma przy sobie notatki, w których opisał kamienne kręgi z dorzecza Amazonii. Były one używane przez tamtejsze plemiona do kontrolowania Smętka. Profesor wierzy, że zainteresuje nimi kultystów.

Odgrywanie: Postaraj się, by ten starszy człowiek był bardzo miły i spokojny. Chętnie zamieni słowo z Badaczami, jednak nie zdradzi powodu swojej wizyty. Może delikatnie seplenić, gdyż nosi sztuczną szczękę. Pamiętaj również, że jest Anglikiem – choć zna język polski, to jego akcent wciąż będzie słyszalny.

Profesor Sean Powell

S 35 KON 25 BC 60
ZR 70 INT 85 WYG 55
MOC 40 WYK 85 P 40
PW 8

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 4

Punkty Magii: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3

Broń Palna (Krótka) 20% (10/4) (kupiony za dewizy w półświatku .25 ACP Baby Browning) obrażenia 1K6

Unik 35% (17/7)

Umiejętności: Język Obcy (Hiszpański) 55%, Język Obcy (Niemiecki) 60%, Język Obcy (Polski) 50%, Język Obcy (Portugalski) 45%, Język Ojczysty (Angielski) 85%, Majętność 60%, Mity Cthulhu 20%, Okultyzm 50%, Prowadzenie 40%, Spostrzegawczość 70%, Ukrywanie 42%

Róża Trzebiatowska



24-letnia dziewczyna, kapral Milicji Obywatelskiej. Została wysłana przez Adama Szpakowskiego, by pilnować Tadeusza. Nie czuje się dobrze z tym zadaniem. Otrzymała pracę w MO dzięki ojcu, który był wysoko postawionym urzędnikiem. Chciał, by jego córka miała pracę mało wymagającą, ale – co według niego najważniejsze – męską (zawsze chciał mieć syna). Matka Róży, Elżbieta Trzebiatowska, zaginęła

(zamordowana przez kultystów – o tym później w przygodzie). Ojciec, Maksymilian Trzebiatowski, wychowywał ją sam. Niestety zmarł, otruty przez kultystów, a prawda nigdy nie wyszła na jaw. Trzebiatowski nadmiernie interesował się dawnym niemieckim ośrodkiem Schwarzer See – a tam w podziemiach wciąż żyje ukrywający się Smętek, wykorzystywany przez kultystów. Róża jest delikatną osobą i bardzo trudno jest jej odnaleźć się w swojej roli. Marzy o tym, by wyrwać się z miasteczka i uciec jak najdalej. W życiu spotkało ją wiele złego i jest na granicy wytrzymałości.

Cel postaci: Róża stara się wypełniać swoje obowiązki. Nie chce stracić pracy, gdyż ta daje jej możliwości prowadzenia śledztwa w sprawie śmierci ojca i zaginięcia matki. Liczy

na to, że uda się jej rozwikłać te zagadki. Po ich rozwiązaniu planuje opuścić Harsz raz na zawsze.

Odgrywanie: Postaraj się, by mówiła spokojnie, trochę cichszym tonem. W obecności Adama opuszcza wzrok i jedynie przytakuje. Kiedy poczuje się bezpieczniejsza i będzie wiedziała, że może komuś zaufać, otworzy się i zwierzy ze swoich problemów. Jest bardzo zdenerwowana i ma podejrzenia, że obecne zabójstwa są powiązane z jej matką i ojcem.

Róża Trzebiatowska

S 65 KON 70 BC 60
ZR 50 INT 65 WYG 60
MOC 50 WYK 76 P 50
PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Broń Palna (Pistolet P-64) 25% (12/5) obrażenia 1K10

Unik 35% (17/7)

Umiejętności: Pierwsza Pomoc 40%, Pływanie 55%, Prowadzenie Samochodu 35%, Spostrzegawczość 60%, Tropienie 30%, Urok Osobisty 25%, Wspinaczka 45%

Konrad Wilszyński (dawniej Konrad Wilhelm)

Ten wysoki i chudy starszy mężczyzna w czasie wojny był niemieckim oficerem i członkiem Towarzystwa Thule, odpowiedzialnym za badania nad tutejszą ludnością i Smętkiem. Obecnie mieszka na środku jeziora Harsz – na małej wyspie, gdzie mieści się jego dom. W 1945 roku, po ucieczce z niemieckiego ośrodka badawczego, postanowił naprawić swoje błędy. Zniszczył dokumenty wskazujące na jego prawdziwą tożsamość

i osiadł na Mazurach w miejscowości Harsz. Początkowo dzięki zdobytej wiedzy zamierzał z pomocą miejscowych kontrolować Smętka. Z czasem zauważył jednak, że kolejni członkowie grupy zaczęli czcić Smętka niczym bóstwo. Starał się to wyperswadować współtowarzyszom, jednak chęć otrzymywania łask miała dla okolicznej ludności zbyt wielkie znaczenie. Dwadzieścia lat temu Konrad odsunął się od kultu i przekazał swoją pozycję, a także część wiedzy Gabrielowi Szwarzowi (pastorowi). Wiedział, że nie jest w stanie przeciwstawić się kultystom, więc wybrał własną drogę. Użył znanej mu magii rytualnej, by wspomóc runy blokujące Smętka. Obawia się jednak, że z czasem ktoś domyśli się, co zrobił, i kultysty przyjdą po niego. To on odpowiada za część zaginięć okolicznych kobiet, które wykorzystał w rytuałach mających powstrzymać Smętka. Po porzuceniu kultu Konrad przyjął posadę umyślnego w hotelu „Przystań”, co daje mu pretekst do wizyt w miasteczku i dogodny punkt do obserwowania przybywających gości. Niestety, Gabriel Szwarz staje się coraz



bardziej podatny na wpływy Smętka i Wilszyński boi się, że w końcu nie będzie w stanie powstrzymać potwora przed uwolnieniem się i dalszym rozprzestrzenieniem swojego wpływu.

Konrad na początku będzie niechętny współpracy z Badaczami, jednak z czasem może zacząć im pomagać. Planuje zemstę na „nowych” kultystach i w działaniach Badaczy widzi swoją szansę. Może nawet zaprosi ich do lokalnego przybytku na wódeczkę i kielbasę z dzika. Mimochodem wspomni o lokalnych legendach, mocach ukrytych po lasach kamieni i Czarajce. Po kilku głębszych zacznie oczerniać pastora Szwarca, mówiąc, że to „wilk w owczej skórze”.

Cel postaci: Jego celem jest pokonanie Szwarca i powstrzymanie Smętka. Nie wierzy, że można w pełni kontrolować potwora, dlatego chce zamknąć go na zawsze w ośrodku lub zabić (choć nie sądzi, by ta istota mogła zginąć od zwykłej broni).

Odgrywanie: Jest to tajemnicza i niepokojąca postać. Postaraj się, by patrzył na każdego z góry, lecz nie wyrażał żadnych emocji. Kiedy się odzywa, niech mówi powoli i spokojnie. Niech Badacze wyczuwają, że pod sporadycznymi epizodami wylewności kryje się w nim coś więcej.

Konrad Wilszyński

S 35 KON 50 BC 60
ZR 70 INT 60 WYG 70
MOC 70 WYK 90 P 35
PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 5

Punkty Magii: 14

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) obrażenia 1K3

Broń Palna (Walther P38) 60% (30/12) obrażenia 1K10

Broń Palna (Strzelba kal. 12) 40% (20/8) obrażenia 4K6/2K6/1K6

Unik 50% (25/10)

Umiejętności: Język Obcy (Polski) 70%, Język Ojczysty (Niemiecki) 90%, Mity Cthulhu 12%, Okultyzm 60%, Pierwsza Pomoc 30%, Pływanie 50%, Spostrzegawczość 50%, Ukrywanie 70%, Wspinaczka 50%, Zastraszanie 50%

Gabriel Szwarz



70-letni pastor, który obecnie prowadzi kultowi Smętka. Pozycję tę przejął od Konrada Wilszyńskiego. Uznał, że poprzedni przywódca zdziwaczał i żyje przeszłością, dlatego nie zaprzęta sobie nim głowy. Skupia się na teraźniejszości i dąży do poprawy życia lokalnej społeczności. Miał swego czasu bardzo dobry kontakt z ludnością, ale odkąd na te tereny zaczęto przesiedlać katolików, jego kościół

odwiedza coraz mniej wiernych. Mimo to liczy, że zmiany zachodzące dzięki magii Smętka mogą przywrócić stary porządek w miasteczku.

Przesiedlenia katolików na te tereny spowodowały, że Szwarz utracił dostęp do kościoła, który przejął przybyły niedawno katolicki proboszcz – Paweł Małęka. Gabriel wykorzystał swoje wpływy, aby Małękę odesłano. Korzystając z magii Smętka, Szwarz doprowadził do tego, że katolicy, począwszy od duchownych, stopniowo będą opuszczali okoliczne tereny. Odprawiając ostatni rytuał oddania kobiety Smętkowi, pastor upewnił się, iż w najbliższym czasie parafia znów będzie należeć do niego.

Dzięki Smętkowi Szwarz posiada olbrzymią siłę i wigor, jednak stara się to ukryć.

Cel postaci: Zrobi wszystko, by ludność go uwielbiała. Dlatego do swojego kultu wybiera najbardziej wpływowych i wartościowych członków społeczności. Kontroluje Smętka (a przynajmniej tak mu się wydaje), by ten spełniał życzenia mieszkańców.

Odgrywanie: W zależności od okoliczności albo będzie udawał schorowanego i słabego starca, albo odkryje swoją prawdziwą twarz. Postaraj się, by różnice w jego zachowaniu były zauważalne. Jako pokojowo usposobiony starzec, Gabriel będzie miał słaby i łamiący się głos, lecz naprawdę mówi szybko i pewnie. Kiedy Gabriel jest zgarbiony, wydaje się znacznie niższy niż w rzeczywistości – ten prawie dwumetrowy mężczyzna potrafi sprawiać wrażenie całkowicie bezradnego. Jednak jeśli się wyprostuje, może znacznie górować na bohaterami, wzbudzając nienaturalną obawę.

Gabriel Szwarz

S 70 KON 60 BC 60
ZR 55 INT 90 WYG 60
MOC 85 WYK 85 P 45
PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 3

Punkty Magii: 17

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Broń Palna (zdobyczny Walther P38 z czasów II wojny światowej) 35% (17/7) obrażenia 1K10

Unik 27% (13/5)

Umiejętności: Mity Cthulhu 8%, Okultyzm 55%, Pierwsza Pomoc 30%, Pływanie 40%, Prowadzenie Samochodu 20%, Spostrzegawczość 25%, Urok Osobisty 60%, Zastraszanie 60%

Czarajka

W pobliżu miasteczka mieszka stara kobieta, którą mieszkańcy nazywają „czarownicą”. Miejscowi powiedzą, że pamiętają ją od zawsze. Prawda jest taka, że mieszka w okolicy od około 180 lat i pamięta czasy napoleońskie. Miała zostać jedną z wybranek Smętka, lecz została uratowana przez swoją babkę. Po jej śmierci dorastała samotnie wśród zwierząt. Zgodnie z krążą-



cymi legendami karmiła się mlekiem wilczycy, a doglądały jej sowy. Niewiele wiadomo o jej przeszłości ani o tym, jak posiadała wiedzę tajemną. Jest pewne, że pomaga mieszkańcom, lecz zawsze żąda za to zapłaty. Czy jest czarownicą, czartem, a może demonem? Tego nie wiadomo.

Cel postaci: Pilnuje porządku i równowagi. Dlatego, jeśli zło urośnie w siłę, ona wskaże działającym na rzecz dobra odpowiednią drogę.

Odgrywanie: Osobom, z którymi rozmawia, wydaje się lekko zdziwaczała. Cały czas robi swoje, jakby ignorowała rozmówcę, jednak odpowiada na wszystkie pytania i ma olbrzymią podzielność uwagi. Jest wyraźnie przygarbiona, a gdy chodzi, lekko się kołysze. Mówi władcym, osądzającym tonem. Kiedy patrzy komuś głęboko w oczy, sprawia wrażenie, jakby była w stanie dostrzec jego największą tajemnicę. Choć wygląd i miejsce zamieszkania sugerują, że jest maszkara, to tak naprawdę czarująca kobieta, a każdy, kto ją spotka, ulega jej urokowi osobistemu.

Czarajka

S 60 KON 90 BC 50
ZR 80 INT 105 WYG 90
MOC 110 WYK 100 P 50
PW 14

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 4

Punkty Magii: 22

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3

Unik 40% (20/8)

Umiejętności: Język Ojczysty (Polski) 100%, Język Obcy (Dowolny) 100%, Mity Cthulhu 5%, Okultyzm 80%, Pierwsza Pomoc 90%, Urok Osobisty 80%, Spostrzegawczość 70%, Tropienie 70%, Ukrywanie 70%, Zastraszanie 80%

Smętek

Smętek jest prastarą istotą z głębin – nie wiadomo dokładnie, od jak dawna żyje. Autorem pierwszych zapisków, w których ta istota została wymieniona, pochodzących z II w., był sam Klaudiusz Ptolemeusz – astronom greckiego pochodzenia. Jedyna kopia papirusu jest przechowywana w ośrodku Schwarzer See. Ptolemeusz opisał w nim dziwną istotę żyjącą w pobliskich mokradłach. Pojawiały się tam też wzmianki o kamiennych rzeźbach, wokół których tańczyli mieszkańcy lokalnych grodzisk. Na przestrzeni kolejnych stuleci pojawiały się nieregularnie kolejne strzępki informacji.

Więcej informacji na temat istot z głębin znajdziesz w rozdziale 14. *Księgi Strażnika*.

Cel postaci: Jego cel nie jest wyznawcom bliżej znany, jednak Smętek zrobi wszystko, by się uwolnić. Jest skłonny nawet zawrzeć pakt z kimś, kto go wypuści z dawnego niemieckiego ośrodka, gdzie jest obecnie więziony.

Odgrywanie: Opisz jego ruchy jako powolne i majestatyczne. Jeśli jest spokojny, będzie stał prosto i górował nad postaciami graczy. Jego czarne niczym heban oczy wzbudzają lęk, gdy tylko na kimś spoczna. Czuć od niego prastarą siłę i mądrość. Warto skupić się na wrażeniach, jakie może

wzbudzać u Badaczy przebywających w jego obecności. Jeśli się odezwie, nie wyda żadnego dźwięku, ale słowa rozlegną się w głowie tego, komu chce coś przekazać. Natomiast gdy stanie się agresywny, zacznie się poruszać nadludzko szybko. Przykucnie i rozłoży kończyny na boki, dzięki czemu będzie mógł poruszać się niczym pająk.

Smętek

S 200 KON 60 BC 60
ZR 80 INT 80 MOC 150

PW: 14

Modyfikator Obrażeń: +2K6

Krzepa: 3

Ruch: 10/15 (pływając)

Punkty Magii: 30

ATAKI

Ataki na rundę: 2

Walka: Może zaatakować Badaczy, kopiąc patykowatymi kończynami, drapiąc pazurami lub uderzając.

Słodki Zapach: Każdy w pobliżu Smętka musi zdać test Kondycji, w przeciwnym razie jest niezdolny do akcji w ciągu najbliższej tury.

Walka Wręcz 70% (40/18) obrażenia 1K6 + 2K6 (MO)

Unik 40%

Pancerz: 1 punkt skóra (osłabiona)

Utrata Poczytalności: 1/1K10 od ujrzenia Smętka.

DAR SMĘTKA

Każdy kultysta oddający cześć Smętkowi otrzymuje od niego łaskę, która gwarantuje mu szczęście. Dla jednych będą to wpływy, dla innych pieniądze lub miłość – pojawią się nagle, gdy tylko zostanie stworzona więź ze Smętkiem. Każdy kultysta, który odstąpi od czczenia bóstwa, traci wszystkie specjalne moce. Istotne jest również to, że każdy, kto otrzymuje łaskę, musi na początku spełnić życzenie Smętka.

Dodatkowe zasady: Kultysty Smętka posiadają dodatkową pulę Szczęścia, którą mogą wykorzystywać wspólnie. Jest to dar od ich pana – pula wynosi 50 i może zostać odświeżona przez odpowiednie dary. Oznacza to, że jeśli podczas przygody zostanie ona zużyta, kultysty mogą podjąć próbę upolowania odpowiedniej zwierzyny (lub człowieka) i ofiarowania jej swemu panu. Badacze mogą dowiedzieć się o takiej możliwości na przykład przez zaobserwowanie jednego z takich zdarzeń. Poniżej proponowana liczba punktów za odpowiednie ofiary.

Wartość ofiar:

Małe zwierzę – 5 punktów,

Duże zwierzę – 10 punktów,

Człowiek – 30 punktów.

BADACZE TAJEMNIC

Pierwsza część przygody skupia się na sprawie morderstw kobiet na okolicznych terenach. Badacze są przyjaciółmi funkcjonariusza milicji, który poprosił ich o pomoc w śledztwie. Mogą również wcielić się w agentów Wydziału X przydzielonych do sprawy morderstw na Mazurach, gdyż ich powtarzalność i specyfika mogą świadczyć o działaniu w tych okolicach tajemniczych kultów.

Oznacza to, że w historii przydadzą się wszelkie umiejętności detektywistyczne postaci. Otwarcie przedstaw wstępne założenia scenariusza i zasugeruj, by gracze wybrali Badaczy o archetypach: detektywa, milicjanta, byłego żołnierza, dziennikarza, naukowca bądź innych posiadających wysokie zdolności społeczne. Dzięki temu gracze będą mieli sporo do zrobienia i odczują, że ich Badacze mają wpływ na historię.

Istotne jest też, by Badacze byli zakotwiczeni w opowieści. Warto zasugerować ich fabularne powiązania z historią – dzięki temu będą czuli się jej częścią, a grającym będzie łatwiej wejść w przygodę. Wybierz elementy, które mogą być interesujące dla twojej drużyny – w wersji minimum wykorzystaj przynajmniej powiązanie z Tadeuszem w celu logicznego wprowadzenia Badaczy do historii.

Sposób przedstawienia realiów świata oraz to, jak świat będzie reagował na Badaczy, będzie zależne od tego, czy grający postanowią wcielić się w cywili, czy też w agentów Wydziału X. Poniżej znajdziesz listę informacji dla każdej z ewentualności. Jeśli tylko jedna z postaci będzie agentem, miej na uwadze różnice w zakresie możliwości takich Badaczy Tajemnic.



Biorąc pod uwagę realia historyczne, w 1971 roku cywilni Badacze nie mieliby za wiele do powiedzenia. Każda próba ingerencji w milicyjne śledztwo najprawdopodobniej zakończyłaby się wtrąceniem Badaczy do aresztu lub więzienia. Równie prawdopodobne jest, że Badacze zostaliby przy okazji dotkliwie pobici, aby wybić im z głowy próby przeszkadzania władzy ludowej. W ekstremalnych przypadkach mogliby zostać nawet zamordowani, a ich zwłoki utopione w jednym z jezior. Dlatego jeśli Strażnik chce wprowadzić do przygody cywili, powinien nagiąć rzeczywistość epoki, aby nie skazać Badaczy na natychmiastową klęskę.

Opcjonalnym rozwiązaniem jest spowinowacenie Badaczy z wysokimi przedstawicielami władz komunistycznych – najlepiej stopnia centralnego. To może, ale nie musi budzić respekt u przedstawicieli administracji terenowej i milicjantów, pomagając tym samym w prowadzeniu śledztwa.

Badacze Tajemnic jako cywile

- W kontakcie z przedstawicielami władzy, takimi jak milicja, sołtys, urzędnicy i im podobni, a także z kierownictwem hotelu, sanatorium czy kopalni torfu Badacze będą traktowani z dystansem, zwłaszcza jeśli będą przeszkadzali w śledztwie. Jako cywilnych konsultantów łatwo odsunąć ich od śledztwa.

- Mieszkańcy wioski i okolic będą bardziej przychylni Badaczom, wiedząc, że są to zwykli obywatele i przyjaźnią się z Tadeuszem.
- Dostęp do informacji, które może posiadać milicja, powinien być utrudniony, podobnie jak dostanie się do miejsc strzeżonych czy zamkniętych. Badacze mogą liczyć na pomoc Tadeusza, ale on też musi działać ostrożnie.

Badacze Tajemnic jako agenci Wydziału X

- Badacze mają odpowiednie dokumenty dopuszczające ich do badania sprawy, co pomoże im w kontakcie z przedstawicielami administracji, takimi jak milicja, sołtys, urzędnicy i im podobni, a także z kierownictwem hotelu, sanatorium czy kopalni torfu. Członkowie kultu będą niechętni do współpracy – będą zapewne starali się oszukać Badaczy bądź mamicić ich pod przykrywką przyjacielskiego nastawienia. Na przykład Adam Szpakowski będzie na zawołanie Badaczy, jednak wciąż będzie pracował dla Szwarcza, więc chętnie wskaże nowo przybyłego profesora jako osobę podejrzaną i dziwną.
- Mieszkańcy będą niechętni wobec obcych, szczególnie jeśli są oni przysłani przez władzę ludową. Jeśli informacja o przynależności Badaczy do bezpieki rozejdzie się po okolicy, pozyskanie informacji od zwykłych obywateli będzie znacznie trudniejsze. Postaraj się, by to, co mogło być łatwe dla zwykłych postaci, dla agentów stanowiło wysiłek – wszak Mazurzy są skrytą i zamkniętą społecznością. Może to także przełożyć się na stosunek otoczenia do Tadeusza, jeśli będzie „bratał się” z esbekami.
- W odróżnieniu od cywilów, Badacze z Wydziału X mogą mieć dojsię do lepszego wyposażenia. Oznacza to, że mogą uzyskać dostęp do sprzętu z posterunku. Mogą też rozpocząć scenariusz wyposażeni w broń krótką.
- Jeżeli Badacze będą agentami Wydziału X, Strażnik może pominąć wstęp z listem. Powodem, dla którego przybywają do Harszu, są słaane przez Tadeusza raporty. Jeden z nich trafił na biurko pułkownika Sawczuka, który postanowił przyjrzeć się bliżej sprawie.

Propozycje powiązania Badaczy z fabułą

- Badacze znają Tadeusza Żakowskiego od dawna:
 - Badacze znają się z okresu studiów. Wspominają, jak Tadeusz nie zdołał skończyć nauki ze względu na miłość i dziecko, które było w drodze. Opuścił uczelnię i udał się z powrotem do Harszu.
 - Badacze poznali się podczas innej sprawy, która dotyczyła kogoś bliskiego jednemu z nich. Tadeusz dzięki swojej kompetencji i rozległej wiedzy pomógł rozwiązać tajemnicę.
 - Badacze mieli okazję rozwiązywać sprawę za jego plecami – z początku przeszkadzali sobie wzajemnie, ostatecznie jednak dogadali się co do współpracy i razem rozwikłali zagadkę.
- Relacje między Badaczami (sugestie):
 - Tvoja postać X jest zapatrzona w postać Y. Od zawsze marzysz o tym, by zwrócić(a) na siebie uwagę. Zrobisz wszystko, by pokazać, jak bardzo ci na niej/nim zależy.
 - Tvoja postać X w przeszłości skrzywdziła postać Y. Do tej pory masz wyrzuty sumienia, jednak ukrywasz,

że to ty byłeś odpowiedzialny za to zdarzenie. Co to mogło być? Ustal ze Strażnikiem Tajemnic. Następnie Strażnik powinien przekazać Badaczowi Y scenę z przeszłości.

- Twoja postać X zawsze stara się rozwiązać zagadkę do końca, nigdy nie odpuszcza i wytrwale dąży do celu. W efekcie postać Y uważa cię za zbyt obsesyjną. Czy faktycznie tak jest?
- Twoja postać X chce dokonać czegoś niesamowitego i zapisać się na kartach historii. Konkurujesz w tym z postacią Y, którą uważasz za gorszą od ciebie, a jego/jej teorie za bezsensowne.
- Twoja postać X obiecała postaci Y, że pomoże jej w poważnym problemie. Co to jest i dlaczego ukrywacie to przed resztą drużyny? Ustalcie tajemnicę ze Strażnikiem.
- Twoja postać X czuje się przywódcą grupy, zawsze był(a) najstarszy(-sza) i dbał(a) o dobro każdego z przyjaciół.
- Twoja postać X jest związana z obecną władzą i raportuje do odpowiednich jednostek. Choć uważa grupę za swoich przyjaciół, to jednak oddanie państwu i ideom socjalizmu jest najważniejsze.

Jeżeli któryś z grających wybrałby ostatnią z opcji, poinformuj go/ją, że posiada numer telefonu, pod który dzwoni, by składać odpowiednie raporty. Jeśli nie znajdzie telefonu, może to zrobić także na posterunku milicji. Będzie to miało wpływ na fabułę i niektóre ze scen.

PRZYGODA

Przygoda rozgrywa się w małym miasteczku Harsz, jednak jest to alternatywna wizja tego miejsca i jakiekolwiek powiązanie z prawdziwymi miejscami i osobami jest przypadkowe. Istotne jest, aby nadać temu miejscu odpowiedni klimat i ułatwić grającym wejście w świat mitów Cthulhu. Przygoda osadzona jest na początku zimy. Okolica pokryta jest niewielką warstwą śniegu, a utrzymująca się na granicy zera temperatura powoduje, że powierzchnie jezior jeszcze nie zamarzają. Pamiętaj o tym, że:

- Tamtejsze tereny otoczone są gęstymi lasami, które późnym popołudniem są już bardzo ciemne i ciężko się po nich przemieszczać bez odpowiedniego źródła światła.
- Trzęsawiska pełne są różnej zwierzyny. Dziwne pohukiwania, drapanie, trzaskanie drewna czy świszczący wiatr to normalne dźwięki towarzyszące Badaczom. Przypominaj im o wszechobecnej gęstej mgle, zwłaszcza o poranku – ułatwi ci to opisy otoczenia (skupiaj się głównie na rzeczach znajdujących się blisko) i podtrzyma klimat tajemnicy.
- Mazurzy mogą być niechętni wobec Badaczy ze względu na ingerencję w ich codzienne życie. W roku 1971 część ludności została przesiedlona, a w ich miejsce przeniesiono katolików, którzy mieli wpłynąć na tamtejszych protestantów. Takie działania zaogniły relacje między sąsiadami i wywoływały niechęć z obu stron. Oznacza to, że Badacze mogą zostać uznani za intruzów. Tadeusz, prosząc ich o pomoc, liczył na to, że jako obcy łatwiej przeprowadzą śledztwo i będą w stanie spojrzeć na sprawę świeżym okiem.
- Postaraj się, aby w różnych miejscach pojawiły się tajemnicze akcenty, jednak nie takie, które odwiodą graczy od wątku

głównego. Może Badacze znajdą gdzieś tajemnicze figurki wykonane z otoczek? A może mieszkańcy trzymają w oknach dziwne rzeźby przypominające rybopodobne istoty z elementami wykonanymi z rybich ości?

- Jeżeli Badacze zaczynają się zbliżać do miejsc ważnych fabularnie, warto podkreślić atmosferę. Zaczyna padać gęsty śnieg, robi się znacznie zimniej, a wśród pobliskich drzew można dostrzec dziwnie zachowujące się zwierzęta (sarny, jelenie bądź jakieś ptactwo) – stoją nieruchomo, obserwując bohaterów; jeśli Badacze podchodzą do nich, nie płoszą się i nie uciekają niemal do ostatniej chwili.
- Niech pojawiający się mieszkańcy przyglądają się bacznie postaciom, oceniają je, nie udzielają wprost odpowiedzi, dopóki nie poznają Badaczy bliżej. Niech grający od razu odczuwają dystans mieszkańców wobec przyjezdnych.

KULT SMĘTKA

Początki kultu Smętka sięgają okresu wczesnosłowiańskiego. Ciężko dokładnie datować powstanie kultu, jednak ludzie oddawali cześć istocie żyjącej na mazurskich trzęsawiskach od ponad milenium. Z początku składanie jej hołdów było spowodowane lękiem i obawą, z czasem jednak kultysty odkryli sposoby zniewolenia istoty i kontrolowania jej w pewnym stopniu. Smętek był w stanie spełniać życzenia – potrafił naginać rzeczywistość tak, by sprzyjała jego wyznawcom. Samotny bóg potrzebował ofiary w postaci kobiety, by móc odzyskiwać siły. Poszukiwał partnerki, która pozwoliłaby mu się rozmnożyć. Kiedyś miał już partnerkę, lecz została mu odebrana i słuch po niej zaginął. Raz na kilka lat, kiedy Smętek żądał ofiary, kultysty przyprowadzali do niego młode kobiety. Czasem były to same kultystki, a czasem przypadkowe osoby porwane z innych części kraju.

Konrad Wilszyński, były naukowiec z tajnego niemieckiego ośrodka Schwarzer See, odłączył się od kultystów. Wie, że postanowili oni pomóc Smętkowi w rozmnożeniu się. Nowi kultysty, którzy dołączali do grupy, stali się zagrożeniem dla starych. Konrad opuścił grupę, tak by nie wzbudzać podejrzeń, i z oddali stara się kontrolować Smętka, by ten nie zagrażał lokalnej ludności. Choć wciąż jest obserwowany, to nikt nie zapuszcza się do jego domostwa na jeziorze, obawiając się jego domniemanej mocy. Konrad przekazał swoją władzę Gabrielowi Szwarzcowi, staremu pastorowi. Do kultystów należy również Adam Szpakowski, który dzięki łasce swego nowego pana szybko awansował w milicji i otrzymał stopień kapitana – jego pozycja jest bardzo przydatna z punktu widzenia wyznawców Smętka. Osobą, która niegdyś pilnowała działalności kultów, jest Czarajka, kobieta mieszkająca na bagnach i znająca się na starej magii. Obecnie pozostaje jednak neutralna, gdyż uznaje, że wszystko musi zostać zachowane w równowadze. Wie o morderstwach, ale ponieważ część z nich została popełniona właśnie po to, by utrzymać równowagę, nigdy nie ujawniła nikomu prawdy. Wśród kultystów znajdują się ważne osoby z miasteczka: właściciel hotelu, sołtys, sekretarz partii, dyrektor kopalni torfu i właściciel sanatorium. Strażnik powinien zdecydować, którzy z lokalnych mieszkańców należą do kultu. Oczywiście wskaźnikiem może być stopień zamożności – bo kultystom

ze względu na dary Smętka po prostu lepiej wiedzie się w życiu. Sfrustrowani i zastraszeni mieszkańcy, którzy nie należą do kultu, mogą stać się naturalnymi sprzymierzeńcami Badaczy. Pytanie, czy odważą się im zaufać.

STRESZCZENIE SCENARIUSZA

1. **Rozpoczęcie przygody** – wprowadzenie Badaczy do scenariusza.
2. **Gwałtowne hamowanie pociągu** – ginie młody fotograf.
3. **Przybycie Tadeusza Żakowskiego i milicji** – spotkanie ze starym przyjacielem i konfrontacja z oficerem milicji.
4. **Podróż do hotelu** – zapoznanie się z sytuacją i poznanie Róży Trzebiatowskiej.
5. **Hotel nad jeziorem – „Przystań”** – chwilowy odpoczynek i poznanie okolicy.
6. **Uzdrowisko** – badanie ciała ofiary trzymanej w uzdrowisku. Pojawia się tajemnicza postać, utrudniając śledztwo.
7. **Kopalnia torfu** – nagłe wezwanie do kopalni odkrywkowej i odkrycie starego ciała.
8. **Lokacje** – etap otwartej przygody, gdzie Badacze stopniowo zbierają elementy układanki i mogą swobodnie eksplorować okolicę.
9. **Dom Konrada Wilszyńskiego na jeziorze** – odwiedziny w domu Konrada Wilszyńskiego i odkrycie tajemniczego kultu.
10. **Niemiecki ośrodek** – udanie się do podziemi starego niemieckiego ośrodka i odnalezienie miejsca kultu. Konfrontacja z kultystami i istotą żyjącą w jeziorze.

CZĘŚĆ I – WSTĘP

I) ROZPOCZĘCIE PRZYGODY



Badacze Tajemnic rozpoczynają przygodę od podróży pociągiem. Mają zarezerwowany cały przedział. Za oknem, nad moczarami unosi się gęsta mgła. Tereny tutaj niepokojąco parują, mimo że wciąż widać padające płatki gęstego śniegu.

Gęsta, mleczna mgła wylewa się spomiędzy pobliskich drzew. Obraz zza okna pociągu może niejednego przyprawić o niepokój; jest w tym wszystkim coś nienaturalnego. Choć to już późna zima, poranek w tych okolicach zawsze zaskakuje przyjezdnych. Trzęsawiska rozciągają się na kilometry, skrywając liczne tajemnice. Po chwili dostrzegacie coś stojącego na skraju lasu. Nie jest to zwierzę...

Jeden z Badaczy w tym momencie się obudzi. Wszyscy znajdują się w jednym przedziale, więc daj graczom chwilę na opisanie wyglądu ich postaci i rozmowę. Za oknem wciąż przesuwają się mglisty las. Oczywiście na jego skraju nie widać żadnych sylwetek, jednak niech sen/jawa pozostanie wprowadzeniem dla jednego z graczy. To dobra chwila, by Badacze mogli porozmawiać o powodach, dla których przyjeżdżają do swojego przyjaciela. Na tym etapie mogą posiadać szczątkowe informacje, które Tadeusz przekazał telefonicznie bądź listownie.

- Sprawa morderstw sprzed kilku lat powróciła. Tadeusz wciąż sądzi, że ma to związek z zaginięciem jego żony i córki. Obawia się, że tutejsze służby nie będą prowadziły sprawy tak, jak powinny.
- Podczas rozmowy lub czytając list (chwiejne pismo), Badacze mogli zauważyć, że ich przyjaciel był bardzo zdenerwowany. Może to budzić obawy, że jest w złym stanie i potrzebuje pomocy.
- Jeśli Tadeusz dzwonił do Badaczy, mogli usłyszeć, jak co chwilę popijał coś z butelki, a jego sposób wypowiadania się wskazywał na to, że był pijany. W wypadku listu, fragment mógł być zalany i wciąż lekko czuć go było alkoholem.
- Scenę z listem można wprowadzić w pociągu. Jeśli chcesz, przygotuj taki list przed sesją (proponuj listu w ramce). W przypadku telefonu opisz, jak wyglądała scena. Pozwól graczom na chwilę dyskusji.

LIST OD TADEUSZA (PROPOZYCJA TEKSTU)

Drogi przyjacielu!

Dawno się nie odzywałem, dlatego wybac mi proszę tak bezpośredni ton. Z pewnością chciałbyś się dowiedzieć, co u mnie, bądź usłyszeć coś pozytywnego. Niestety, nie tym razem. Powiem wprost: chciałbym się z Tobą zobaczyć. Sytuacja jest dramatyczna. Jak zapewne pamiętasz, lata temu doszło tu do niewyjaśnionych porwań kobiet z okolicznych wiosek. Teraz wszystko się powtarza, a moi „towarzysze” są wobec tego dziwnie obojętni. Kolejna młoda osoba zaginęła, a ja mam związane ręce, tak jakby cała ludność starała się zdusić sprawę w zarodku. Nie chcą rozgłosu, a może obawiają się czegoś więcej. Ja nie boję się o tym mówić i wierzę, że Państwo to ludność, która wspólnie, dzięki zjednoczeniu, może osiągnąć cel. Przyjeżdżaj, potrzebuję Twojej pomocy. Głęboko wierzę, że Twoje umiejętności i wiedza mogą nam bardzo pomóc. Jeśli uważasz, że ktoś jeszcze może nam się przydać, zabierz go proszę ze sobą.

*Twój oddany kamrat,
Tadeusz.*

Kiedy Badacze będą rozmawiali, korytarzem przejdzie starszy, elegancki mężczyzna, z trudem ciągnący za sobą sporych rozmiarów torbę. Już wcześniej mogli go zauważyć na peronie albo wsiadającego do pociągu. Po chwili usłyszą dźwięk otwierania drzwi przedziału obok. Jest to profesor Sean Powell. Jeśli Badacze zainteresują się nim i pomogą umieścić torbę na półce, grzecznie im podziękuję z wyraźnym angielskim akcentem. Wprowadź konwersację z profesorem jedynie, jeśli Badacze wykażą inicjatywę.

Sean Powell, profesor



Profesor wyraźnie słabo się czuje – może zasłaniać usta chustką i pokasływać, gdyż choroba płuc daje mu się we znaki. Dopytywany o cel podróży, powie, iż przybywa tutaj w celach zdrowotnych. Oprócz tego może wspomnieć, że chce odwiedzić przyjaciela, pastora Gabriela Szwarca. Profesor skupi się na rozmowie z Badaczami, ale postara się rozmawiać spokojnie na neutralne tematy. Jeśli Badacze postanowią

dowiedzieć się, w czym specjalizuje się profesor, może otwarcie powiedzieć, że są to kultury pierwotne. Kiedyś miał okazję podróżować po Indiach, Arabii, jak również Amazonii.

OGON

Udany trudny test Spostrzegawczości pozwoli Badaczom zauważyć, że za profesorem podąża młody mężczyzna, który stara się nie rzucać w oczy. Z wyglądu jest zupełnie przeciętny, więc tym mniej zwraca na siebie uwagę. Profesor albo go nie dostrzegł, albo w ogóle się nim nie przejmuje – zapytany przyzna, że to drugie.

Człowiek śledzący profesora to funkcjonariusz Służby Bezpieczeństwa oddelegowany przez przełożonych do obserwowania naukowca zza Żelaznej Kurtyny i sprawdzenia, czy Powell nie jest imperialistycznym szpiegiem. Podczas pobytu antropologa w Harszu będzie mu towarzyszył w bezpiecznej odległości. Jeśli Badacze są agentami Wydziału X, mogą dogadać się z esbekiem, aby przekazywał im informacje o poczynaniach profesora. W przeciwnym razie od tego, jakie będą ich kontakty z naukowcem i jak zareagują na obecność „ogona”, będzie zależało, na ile ściągają na siebie uwagę SB. Strażnik Tajemnic powinien zasugerować cywilnym Badaczom, że esbeka lepiej unikać.

Chociaż Powell wie o towarzystwie esbeka, nie zwraca na niego uwagi – w jego sytuacji nie robi mu to różnicy. W momencie, gdy Strażnik uzna to za najbardziej stosowne, Badacze zorientują się, że „ogon” już nie podąża za profesorem – został dyskretnie usunięty przez kultystów i nieszczęśliwie utonął na trzęsawiskach.

2) GWAŁTOWNE HAMOWANIE POCIĄGU

W wydarzenie ma miejsce o poranku, niedługo przed planowanym dojazdem do Harszu. Z półek spadają walizki, a ludzie wpadają na siebie. Okazuje się, że na torach pojawił się człowiek. Został potrącony, a ciało znajduje się obok nasypu torowiska. Badacz, któremu wcześniej śnił się koszmar, powinien wykonać test Spostrzegawczości. Jeśli mu się uda, dowie się, że kiedy podczas całego rozgardiaszu spojrzął przez okno pociągu, dostrzegł dokładnie taki sam kształt, jak ten ze snu. Wydaje się, jakby ktoś stał na skraju lasu. Postać po chwili znika i już nie można jej dostrzec. Ciężko jednak opisać jej wygląd – jedynie, co powinni wiedzieć na tym etapie Badacze, to że nie był to człowiek, a istota mierzyła ponad dwa metry.

Co się stało?

Potrącony mężczyzna to ornitolog, który o poranku był świadkiem zagadkowego zdarzenia. Zobaczył nagą kobietę, która w transie wchodziła do jeziora wśród trzęsawisk (jezioro parowało, a jego tafla nie była pokryta lodem). Z początku zaciekawiony przyglądał się scenie, z czasem jednak ogarnęło go przerażenie. Spomiędzy drzew wyszła grupa ludzi noszących na twarzach maski wykonane ze zwierzęcych czaszek. Kobieta zanurzyła się w wodzie i w przeciągu chwili została wciągnięta w toń jeziora. Na powierzchni pojawiła się krew. Mężczyzna krzyknął przerażony, a zebrana grupka zauważyła go. Wtedy zerwał się do ucieczki.

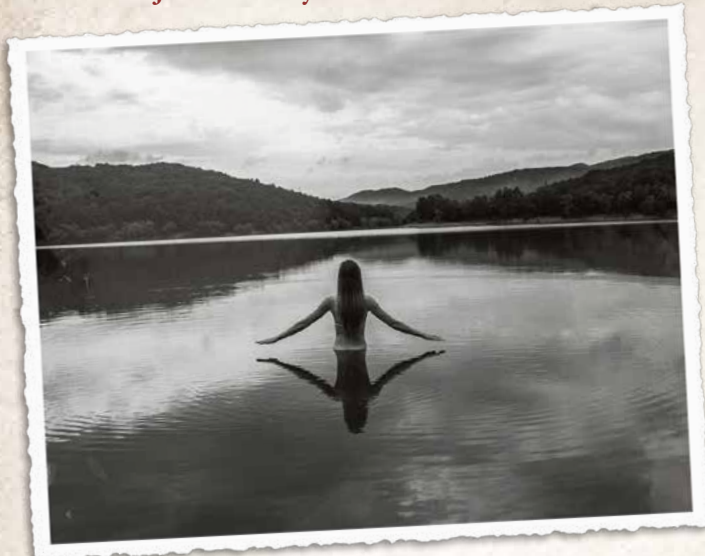
Kiedy Badacze przedostaną się na przód pociągu, kierownik pociągu nie będzie chciał pozwolić, by ludzie zobaczyli, co się stało. Jeśli któryś z bohaterów posiada odpowiednie uprawnienia (np. lekarz, milicjant, funkcjonariusz Wydziału X albo inny esbek), kierownik może zgodzić się na pokazanie ciała (obecnie przykrytego białym prześcieradłem, które już w kilku miejscach przesiąkło krwią). Może również dać się przekonać, jeśli Badacze zdadzą trudny test którejś z umiejętności społecznych. Posłał już jednego z młodych konduktorów, by nadał informację przez radio i poprosił milicję o pomoc.

Z zatrzymanego pociągu wychodzą pasażerowie – niektórzy, zaciekawieni, idą na miejsce wypadku, inni kręcą się przy pociągu, korzystając z przerwy w podróży. Kierownik składu próbuje zapanować nad sytuacją i trzymać gapiów z dala od ciała. Badacze mogą mu w tym pomóc (testy odpowiednich umiejętności społecznych), szczególnie jeśli któryś z nich może podeprzeć się służbowym autorytetem.

Nieopodal ciała Badacze dostrzegą futerał z aparatem fotograficznym – impet uderzenia posłał go w krzaki. Nikt oprócz nich na razie go nie zauważył, więc mają szansę dyskretnie się nim zaopiekować (Strażnik może, ale nie musi, zarządzić test umiejętności Zręczne Palce, żeby sprawdzić, czy nie zwrócili na siebie uwagi – jeśli zostaną przyłapani, będą musieli oddać aparat).

Mężczyzna musiał więc robić zdjęcia w okolicy. Konstrukcja aparatu jest mocno naruszona, więc odzyskanie z niego kliszy będzie wymagało ostrożności. Oprócz kliszy założonej w aparacie, w futerałce znajdują się jeszcze dwa opakowania z rolkami filmu – ponieważ nie wystaje z nich kawałek kliszy, można uznać, że zawierają zdjęcia czekające na wywołanie.

Co jest na kliszy?



Na zdjęciach z dwóch wcześniejszych rolek widać, że mężczyzna fotografował pobliskie kamienne kręgi, jak również zwierzę, ale przede wszystkim ptactwo. Zdjęcia na kliszy wydobytej z aparatu w większości są prześwietlone. Na jednej fotografii widoczna jest ziemianka w lesie. Następne zdjęcie jest niewyraźne – widać na nim nagą kobietę wchodzącą do wody. Na kolejnym da się dostrzec czarne postacie w lesie, choć równie dobrze mogą to być drzewa. Jedno ze zdjęć może ukazywać cień w wodzie (Smętek). Te informacje Badacze uzyskają po wywołaniu kliszy, jednak to musi nastąpić później i potrzebują do tego dobrego miejsca, jak również świetnego specjalisty (o tym później).

Notatnik ornitologa

Ornitolog miał przy sobie notatnik. W zależności od tego, czy Badacze należą do Wydziału X (lub mają inne uprawnienia pozwalające im przejrzeć dobytek zmarłego), czy są cywilami, uzyskanie notesu może być proste albo niemal niewykonalne. Notatnik podczas wypadku uległ uszkodzeniu i można odczytać jedynie fragmenty informacji. Są one jednak tajemnicze i niepokojące. Opisują nietypowe zachowania zwierząt.

To już kolejny wieczór, kiedy rozłożyłem namiot w okolicach jeziora. Trzęsawiska są o dziwo bardzo ciepłe i pozwalają mi spokojnie spędzić tu noc. Gorzej ze zwierzętami, a szczególnie z tutejszymi sówami. Mam nieodparte wrażenie, jakby gromadziły się wokół mojego namiotu. Z jednej strony mógłbym uznać to za doskonałą okazję do obserwacji, z drugiej jednak wzbudza moje obawy. Szczególnie po ostatniej nocy. Zbudziły mnie szepty, tak jakby ktoś coś mówił, lecz było to dla mnie całkowicie niezrozumiałe. Kiedy wstałem i rozświetliłem okolicę latarką, nie zobaczyłem nikogo, jedynie dziesiątki sów zasiadających na drzewach. Wszystkie wpatrywały się we mnie i nie chciały uciec. Możliwe, że to jakaś choroba. Wykonałem serię zdjęć – choć nie wiem, czy dobrze ustawiłem czas naświetlania. To niezwykle intrygujące zachowanie tych ptaków. Będę musiał poczynić więcej obserwacji.

3) PRZYBYCIE TADEUSZA ŻAKOWSKIEGO I MILICJI

Kiedy Badacze rozejrzą się dookoła, mogą zauważyć, że pobliskie tereny są pełne trzęsawisk – udanie się na nie bez osoby znającej te miejsca byłoby ryzykowne. Mogą jedynie ruszyć trochę w głąb lasu, gdzie zauważą kamienie wystające z ziemi – to kamienne kręgi ludów pruskich, wyglądające niczym zęby sterczące z podłoża. W eksploracji może im towarzyszyć profesor, przyglądający się z ciekawością otoczeniu. Część kamieni ma wyryte dziwne, niewyraźne symbole. Profesor, jeśli zostanie zapytany o ich znaczenie, wspomni jedynie, że niektóre z pruskich kultur stosowały je jako runy ochronne, choć niestety nie zna ich dokładnego znaczenia.

Badacze muszą przerwać poszukiwania, gdy na miejsce przyjedzie służbowy Gaz-69 z trojgiem miejscowych milicjantów: kapitanem Szpakowskim, porucznikiem Żakowskim i kapral Trzebiatowską.

Żakowski będzie podenerwowany i przemęczony, wyraźnie też czuć będzie od niego alkohol. Badacze zobaczą w nim człowieka zmęczonego życiem. Kapitan milicji, Adam Szpakowski, przejmie inicjatywę, jedynie sporadycznie konsultując się z Tadeuszem. On też dyskretnie da Badaczom znać, by nie mieszały się do sprawy. Sytuacja będzie wyraźnie napięta i Tadeusz szybko pokaże, że nie chce, by Badacze się ujawniali (ich pomoc w śledztwie ma pozostać tajemnicą).

Postaraj się pokazać podczas tej sceny, jak bardzo Tadeusz został odsunięty na bok. Jeżeli Badacze są cywilami, Szpakowski nie będzie chciał ich słuchać i potraktuje ich obcesowo. Jeżeli są funkcjonariuszami Wydziału X, odda się do ich dyspozycji (co nie przeszkodzi mu potajemnie wodzić ich w śledztwie na manowce).



Tadeusz Żakowski, oficer milicji

CZĘŚĆ 2 – ROZWINIĘCIE

4) PODRÓŻ DO HOTELU



Pamiętaj, że jest to jeszcze etap przygody, kiedy bohaterowie niezależni towarzyszą naszym Badaczom, jednak staraj się, by to nie oni pchali historię do przodu. Wszystko zależy od graczy.

Tadeusz stwierdzi, że przybyli Badacze to jego znajomi, przyjeżdżający na spotkanie po latach, i otwarcie proponuje zabranie ich samochodem do hotelu. Jeśli Badacze zechcą, mogą też wyświadczyć przysługę profesorowi i zabrać go



ze sobą – Gaz-69 nie jest może piękny, ale może pomieścić aż ośmiu pasażerów. Wraz z nimi będzie jechała młoda milicjantka **Róża Trzebiatowska**. Bohaterowie najpierw dojeżdżają nad jezioro, później zaś przepływają do hotelu łodzią. Do położonego na półwyspie hotelu prowadzi też droga, ale ze względu na konieczność objechania jeziora podróż

łodzią jest znacznie krótsza. Dopiero po wejściu na jej pokład milicjant otworzy się bardziej. Róża na prośbę Żakowskiego zaczeka na jego powrót w samochodzie.

5) HOTEL NAD JEZIOREM – „PRZYSTAŃ”

Jest to spory hotel położony na półwyspie jeziora Harsz, składający się z trzech pięter i wybudowany w dużym stopniu z drewna. Jest rozległy i nowoczesny jak na swoje czasy, jednak niechętnie odwiedzany o tej porze roku. Okolice świeci pustkami.

Wnętrze hotelu jest urządzone w stylu marynistycznym. Pod sufitem w recepcji porozwieszane są sieci, a na ścianach wiszą wiosła. Przy wejściu kręci się dozorca, Konrad Wilszyński – starszy człowiek, który pracuje tam od lat. W chwili przyjazdu Badaczy zamyka schody ze świeżego śniegu. Nie podniesie wzroku w kierunku przyjezdnych, a nawet będzie unikać ich spojrzenia. Zaczepiony powie „dzień dobry” i wyraźnie da do zrozumienia, że jest bardzo zajęty pracą. Jeśli ktokolwiek z Badaczy będzie chciał się czegoś o nim dowiedzieć, Tadeusz powie im, że Konrad jest starszym człowiekiem, dziwakiem, i lepiej pozwolić mu robić swoje. Sam Konrad, słysząc te słowa, podniesie wzrok i zmierzy nim Badaczy. Nic jednak nie powie – odwróci się i odejdzie, jakby urażony. Tadeusz może dodać, że Konrad od dawna mieszka na pobliskiej wyspie. Lokalni mieszkańcy opowiadają, że podczas II wojny światowej naziści bardzo skrzywdzili tego człowieka. Część ludzi wie, że Konrad zajmuje się malarstwem; kiedyś oddał kilka obrazów do kościoła, jednak jakiś czas temu doszło do sprzeczki między nim a duchownym. Od tamtego czasu nigdy nie pojawił się już w kościele.

Sam hotel przechodził niedawno renowację. To stary, przedwojenny obiekt, którego wschodnia część była kiedyś wykorzystywana przez Niemców jako rezydencja ich dowódcy.

Kiedy Badacze otrzymają klucze do pokoi, Tadeusz zaprosi ich na chwilę rozmowy przy brzegu jeziora. W oddali widać będzie wyspę, na której mieszka Konrad Wilszyński, jak również pomału nadpływającą nad okolicę mgłę.

Co przekaze Badaczom Tadeusz i czego od nich oczekuje:

- W ciągu ostatniego roku doszło w okolicy do zaginięć kilku młodych kobiet. Nic nie wskazuje na to, że były ze sobą powiązane.
- Tadeusz podejrzewa, że wszystkie zaginione osoby nie żyją. Liczy, że rozwiązując tę sprawę, pozna los swojej żony i córki.



Warto przedstawić hotel jako bardzo tajemnicze miejsce. Pamiętaj, że prawie cały jest pusty. Z początku niech Badaczom towarzyszy pustka i cisza. Co jakiś czas pojawiają się jedynie osoby, które tam pracują. Mogą rozmawiać między sobą, ale na widok Badaczy przerywają ciche szeptańca i zaczynają się zajmować swoją pracą, tylko zerkając badawczo w stronę gości. W kolejnych dniach, o ile Badacze pozostaną tam tak długo, goście będą przybywać – w miarę jak zaczną ich przyciągać szczęście Smętka sprzyjające należącemu do kultu kierownikowi hotelu.

- Wczoraj odnaleziono ciało jednej z zaginionych, które unosiło się na pobliskim jeziorze (obecnie znajduje się w kostnicy dawnego szpitala). Strażnik powinien pamiętać, że nie jest to ta sama ofiara, którą uchwycił na zdjęciach fotograf.
- Mazurów trudno przekonać do jakiegokolwiek rozmowy – sytuacja w miasteczku mocno się zaogniła, odkąd pojawił się katolicki ksiądz. Napływ ludności katolickiej również nie jest na rękę zamkniętemu społeczeństwu.
- Tadeusz zasugeruje udanie się do **Uzdrowiska** (wyjaśnienie dalej), ponieważ tam doraźnie zostało złożone ciało odnalezionego kobiety. Uzdrowisko było niegdyś szpitalem i wciąż posiada w podziemiach stare prosektoria. Na posterunku nie byłoby możliwości przechowania ciała.

Jeżeli Badacze uznają, że muszą odpocząć i rozejrzeć się po okolicy, wprowadź któreś z poniższych wydarzeń:

- Na recepcji pracuje młoda dziewczyna, Marzena. Jest znudzona pracą i szuka sobie nowego zajęcia. Wspomni jednak, że niedługo wszystko się zmieni. Dopytywana, odmówi podania szczegółów, ale zdradzi Badaczom, że w najbliższych miesiącach powinno pojawić się sporo gości. Dyrektor hotelu, Cezary Krup, nie pozwala jednak mówić o tym za wiele. Jeżeli Badacze wykonają udany test Spostrzegawczości, zauważą, że księga gości ma bardzo wiele zakładek. Jeśli uda im się odwrócić uwagę recepcjonistki, okaże się, że pokoje są zarezerwowane na kilka miesięcy w przód. Wcześniej hotel prawie cały czas świecił pustkami. Wygląda to dziwnie, bo nie ma żadnego wydarzenia, które mogłoby spowodować nagłe powodzenie tego miejsca wśród gości. Co ciekawe, cały hotel został wynajęty na zamkniętą imprezę, która odbędzie się w przyszłym miesiącu. Ma przyjechać około dwustu osób. Jeżeli Badacze będą chcieli porozmawiać z Cezarym Krupem, Marzena powie, że jej szef wyjechał i niestety nie ma go w biurze (to pomieszczenie na parterze, obecnie zamknięte). Dopytywana o szczegóły, może tylko otwarcie powiedzieć, że szef przekazał jej te informacje dzisiaj rano.
- Jeżeli Badacze postanowią dostać się do pokoju Cezarego Krupa, to na ich drodze pojawi się Konrad, który będzie akurat stał na drabinie przed wejściem i naprawiał lampę. Badacze mogą zauważyć, iż nosi przy sobie pęk kluczy – zapewne do większości pomieszczeń w hotelu. Konrad nie będzie w nastroju na pogawędkę i będzie chciał spławić

Badaczy – jeśli byli dla niego mili, może zaproponować wypicie później „kilku głębszych” w barze w miasteczku. Badacze mogą spróbować wykraść mu klucze, jednak test Zręcznych Palców powinien być co najmniej trudny. Mogą również odczekać i spróbować dostać się do pokoju późniejszą porą. Wnętrze biura jest dość surowe. Na oknie ustawiona jest kamienna figurka z otoczków z kilkoma sowymi piórami – jest tutaj, by przyciągać w okolice hotelu sowy (dzięki temu Smętek jest w stanie dostrzec, co dzieje się w miasteczku – zniszczenie figurki zerwie więź, ale jednocześnie zaalarmuje Smętka o obecności Badaczy). Na ścianach wiszą XIX-wieczne obrazy, niektóre z nich już mocno pociemniałe ze względu na wiek. Przedstawiają okoliczne lasy, jednak każdy z nich jest dziwny i posiada niezrozumiałe elementy. Na jednym z nich widoczny jest kamienny krąg, wokół którego zebrane są zwierzęta, a jedno z nich stoi niczym człowiek i wygląda tak, jakby przemawiało do pozostałych. Inny obraz ukazuje nagą kobietę biegnącą przez las. Kolejny przedstawia starą lepiankę w lesie, z której komina unosi się dym, układający się we wzór oka. Na jednym z wyraźniejszych obrazów widać kobietę zanurzoną do połowy w jeziorze i unoszącą nad głową dziecko – ono samo jest zamazane i niewyraźne, ale wygląda, jakby nie było ludzkie.

- Jeżeli Badacze będą starali się uzyskać informacje o tym, dlaczego takie obrazy znajdują się w pokoju Krupa (pamiętaj, Strażnikowi, że Badacze włamali się do pomieszczenia, więc muszą być ostrożni, próbując uzyskać informacje), dowiedzą się, że fascynuje go sztuka tutejszych okolic, a lokalna ludność od dawna tworzyła takie malowidła. Wiedząc od Tadeusza, że Konrad zajmował się niegdyś malarstwem, mogą zapytać o obrazy właśnie jego. W takim wypadku Konrad powie im, że stara wiara jest silna na tych terenach i lepiej nie interesować się tym za bardzo. Zaprzeczy jednak, by namalował którykolwiek z obrazów w biurze Krupa.

- Badaczom przez cały czas towarzyszą sowy. Obserwują ich, a kiedy Badacze wyjdą na balkon, kilka z nich poderwie się z balustrady, by przysiąść na pobliskim drzewie. Badacze zorientują się, że jest to nienaturalne zachowanie, bo ten gatunek to typowo nocne ptaki.

- Jeśli Badacze postanowią pocho-
dzić po okolicy, mogą zauważyć, że na tyłach hotelu jedna z pracownic coś zakopuje. Jeżeli do niej podej-
dą, nie będzie ukrywać tego, co robi. W dole zasypuje martwe szczury. Opowie, że od pewnego czasu w okolicy jest coraz więcej sów, które zabijają szczury, ale ich nie zjadają. Kiedyś hotel miał duże problemy ze szkodnikami, a w tej chwili kłopot sam się rozwiązał.



Podobnie wygląda sytuacja z częścią zwierzyny – wilki zostawiają martwe sarny, czasem dziki. Ponoć weterynarze badali martwe zwierzęta. Co ciekawe, większość z nich była chora. Strażnik Tajemnic powinien wiedzieć, że Smętek wpłynął na tutejszą faunę i zwierzęta same tępią te, które są słabsze, chore bądź przeszkadzają ludziom.

- Jeżeli Badacze postanowią dokładnie zwiedzić hotel, okaże się, że cały jest odnowiony i jedyne, co może wydać się dziwne, to pojawiający się co jakiś czas odgłos skrobania. Możesz wybrać moment, kiedy z wentylacji wyskoczy szczur, przebiegnie korytarzem i przez otwarte drzwi wbiegnie do jednego z pokoi. Tam wybiegnie przez uchylone drzwi balkonowe, by zostać natychmiast porwanym przez sowę. W oddali okolicę spowija mgła, lecz z dołu słychać dźwięk łopaty. Tę scenę można powiązać z kobietą zakopującą szczury.
- Badacze mogą również spotkać profesora, który będzie siedział na tarasie i wyraźnie zadowolony palił fajkę, opatulony grubymi kocami. Zapytany, czy aby na pewno powinien w swoim stanie zaciągać się dymem, jedynie się uśmiechnie i stwierdzi, że już niedługo nie będzie się musiał o nic martwić: „Prędzej czy później i tak każdy skończy w piachu”. Postaraj się, by to Badacze sami się nim zainteresowali. Jeżeli rozmowa dobrze się potoczy i profesor będzie z niej zadowolony, może zasugerować, że udzieli im w razie potrzeby pomocy. Planuje siedzieć tutaj dłużej, gdyż zimne powietrze go „krzepi”, później jednak zamierza udać się do swojego przyjaciela.

6) UZDROWISKO

Stary Gaz-69 z Tadeuszem za kierownicą kołysze się na drodze, kiedy w oddali we mgle dostrzegacie zarys płotu otaczającego ośrodek. Droga pomatu staje się lepsza. Zauważacie, że ośrodek jest odnawiany. Między drzewami jednak wciąż można dostrzec stare kamienie świadczące o przeszłości tych okolic. Wynurzają się z białego puchu niczym zęby bestii. Mijając bramę, widzicie ogród, który zapewne latem wypełniają barwne kwiaty. Obecnie jest pusty i zamarznięty, tylko kamienne rzeźby przedstawiające zwierzęta majestatycznie spoglądają na okolicę. Podjeżdżając bliżej, gdzieś daleko na skraju jeziora dostrzegacie małą postać odjeżdżającą do lasu na nartach biegowych.

Uzdrowisko to stary budynek położony na końcu zniszczonej drogi. Przed wojną był to szpital psychiatryczny. Obecnie został

przerobiony na zwykły ośrodek wypoczynkowo-uzdrowiskowy. Podobnie jak hotel, nie cieszy się popularnością, jednak widać, że zainwestowano tutaj spore fundusze, by przywrócić to miejsce do życia.

DLACZEGO CIAŁO ZNAJDUJE SIĘ TUTAJ?

Oficjalną przyczyną jest utrudniony dojazd do najbliższych szpitali z racji złych warunków pogodowych. Nieoficjalnie – miejscowi, nieufni wobec władz i instytucji centralnych, wolą rozwiązywać swoje sprawy sami. Wielu mieszkańców nie miałoby nic przeciwko temu, żeby Tadeusz – „Souszad” – sam wymierzył sprawiedliwość sprawcom. Także kultystom na rękę jest brak rozgłosu wokół sprawy i niezwracanie uwagi świata na wydarzenia w Harszu. Szybkie przeniesienie ciała i odstawienie go do chłodni w prosektorium znajdującym się w podziemiach uznano za najlepsze rozwiązanie.

Przed wejściem stoi zaparkowany jeszcze jeden samochód. Należy on do milicjanta pilnującego ciała. Sam ośrodek jest obecnie pusty, unosi się tutaj zapach zgnilizny, a ściany w wielu miejscach pokrywa grzyb. Porozstawiane są rusztowania, na których wiszą folie, mające izolować osuszane wentylatorami ściany (sami wentylatorów jeszcze nie ma, bo wystąpiły przejściowe trudności z zaopatrzeniem). Wydaje się, jakby kiedyś doszło tutaj do poważnego zalania. Nie zanoszą się na to, żeby przed sezonem budynek udało się doprowadzić do stanu używalności. Tadeusz nie zna za dobrze historii budynku, wie tylko, że przed II wojną światową mieścił się w nim ośrodek psychiatryczny. Zasugeruje, że jeśli Badacze chcieliby się czegoś dowiedzieć, warto odwiedzić tutejszą bibliotekę albo porozmawiać ze starym pastorem Gabrielem Szwarcem, który bardzo dobrze zna historię okolic.

Schodząc do podziemi, Badacze zauważą, że na dole miga światło, jakby przepalała się żarówka. Dodatkowo po zdanych teście Spostrzegawczości poczują słodkawy zapach kwiatów (kultyści rozpylili halucynogenną truciznę w całym ośrodku – zapach pozostał jeszcze w podziemiach). Z dołu dobiega jęczenie i zawodzenie. Na ścianach widać długie zadrapania przypominające ślady ostrych pazurów.

Na dole drzwi prosektorium są otwarte. Przed nimi na ziemi leży młody mężczyzna w mundurze milicjanta. To on jęczy. Jest wyziębiony i ma lekkie drgawki. Widać, że jest śmiertelnie przerażony. Pod zamkniętymi powiekami widać nerwowo poruszające się gałki oczne. Po udanym teście Medycyny można się zorientować, że jest pod wpływem silnego narkotyku. Oprócz tego Badacz, który zda trudny test Wiedzy o Naturze, może wyczuć i rozpoznać zapach bielunia. Po chwili milicjant zacznie dochodzić do siebie, choć wciąż będzie pokrzykiwał o rogatej bestii. Pilnowane przez niego ciało zostało zabrane. Drzwi chłodni są otwarte. Dopytywany, milicjant opíše ostatnie wydarzenia:

TRUCIZNA SMĘTKA

Zapach, który jeszcze unosi się w powietrzu, powstał dzięki mieszance halucynogennych roślin. Jedną z nich jest pochodzący z Ameryki Południowej bielun, który został wyhodowany w podziemiach dawnego niemieckiego ośrodka, gdzie przebywa obecnie Smętek. Uprawiane tam rośliny są znacznie potężniejsze od swych naturalnych odpowiedników.

Obecnie Badacze nie muszą testować KON przeciw truciznie, jednak istnieje ryzyko, że w późniejszej części przygody będą mieli z nią do czynienia. Jeśli test KON nie powiedzie się, wprowadź koszarne halucynacje związane z historią Badaczy – czymś, czego się obawiają. Postaraj się, by wizje miały fabularny wpływ na poczynania Badaczy. Może rzucą się na siebie, widząc w przyjacielu największego wroga? Może uciekną od reszty prosto na bagna? A może trucizna zadziała z opóźnieniem i spowoduje szaleńcze zachowanie postaci w najmniej sprzyjającym momencie?

Halucynacje wymagają także testu Poczytalności (1/1K4+1 PP).

- W nocy widział jakieś zwierzę za oknem. Uznał, że najlepiej będzie zamknąć drzwi ośrodka, gdyż zdarzało się, że większe zwierzęta wchodziły do domów. Kiedy ryglował główne wejście, na skraju lasu dostrzegł coś podobnego do jelenia z wielkim porożem, ale przysiągłby, że wyobraźnia go zwodziła, bo istota stała na dwóch nogach. Uznał, że to jakieś majaki, i wrócił na dół, choć lekko podenerwowany.
- Nie pamięta dokładnie, kiedy zasnął, ale obudził go dźwięk rozbijanej szyby. Ruszył na górę, ale po chwili poczuł, jak siły go opuszczają. Przed sobą zobaczył jak przez mgłę sylwetkę z lasu, schodzącą ku niemu po schodach. Towarzyszył temu trzeszczący dźwięk i milicjant przysiągłby, że widział przed sobą iskry.
- Jeżeli Badacze zapytają o postać, która odjechała na nartach, milicjant stwierdzi, że zimą prawie nigdy nikt tutaj nie zagląda, więc niestety nie wie, kto to mógł być (był to jeden z kultystów, który po nocnych wydarzeniach obserwował miejsce, by sprawdzić, czy ktoś faktycznie nie bada sprawy).

Za atak odpowiedzialni byli kultyści. Milicjant widział jednego z nich, przebranego w skórę jelenia i noszącego na głowie maskę w formie czaszki zwierzęcia. Kultyści musieli działać w pośpiechu, więc pozostawili na podłodze kilka grud błota (test Spostrzegawczości). Można wśród nich znaleźć ślady sugerujące, że napastnik przechodził przez torfowiska. Jeżeli Badacze spróbują przeszukać pomieszczenie bądź sprawdzą wybitą szybę, odnajdą tam ślady czegoś, co wygląda na krew (trudny test Spostrzegawczości). Szyba została rozbita w pośpiechu i dość nieumiejętnie. Jeżeli zostanie pobrana próbka, Tadeusz ustali za pomocą odczynników na posterunku, że faktycznie jest to krew – i to ludzka, nie zwierzęca.

7) KOPALNIA TORFU

Przed Uzdrowiskiem ktoś ostro zabamował. Samochód musiał jechać z dużą prędkością. Po chwili słychać trzask drzwi i szybkie kroki.

Kiedy Badacze są jeszcze w Uzdrowisku (daj im trochę czasu na badanie), przyjeżdża tam młoda milicjantka Róża z informacją dla Tadeusza, że w kopalni odkrywkowej dokonano dziwnego znaleziska. Kopalnia mieści się w okolicach trzęsawisk. Róża przyzna, że kapitan Szpakowski wyraźnie odradzał jej kontakt z Tadeuszem i chciał, by to ona udała się na miejsce. Takie zachowanie oficera wzbudziło jej wątpliwości, ponieważ dobrze wie, iż Tadeusz rozwiązał już niejedną sprawę, więc i w tej może pomóc wraz z Badaczami. Widać, że choć Tadeusz daleki jest od szczytowej formy, wciąż wiele osób w okolicy darzy go zaufaniem.

Opuszczając uzdrowisko, zauważacie, jak na wietrze kołyszą się okoliczne drzewa. Możliwe, że to, co czai się w ciemnościach, obserwuje was. W oddali kilka dzikich ptaków zrywa się do lotu, jakby coś je przestraszyło, jednak wy nic nie słyszeliście – jedynie dźwięki trzeszczącego radia i zmienianej przez Różę stacji.

Kopalnia torfu

Las jest w tej części rzadki, ale samochód musi zatrzymać się kawalek przed samą kopalnią. Teren jest wilgotny, a stopy zapadają się głęboko w śniegu, a następnie, mimo mrozu, w błotnistym podłożu. Stare maszyny stoją porozstawiane po okolicy. Duża grupa ludzi zebrana pośrodku odkrywki jest wyraźnie zdenerwowana. Kiedy was zauważają, jeden z nich rusza w waszą stronę. To zapewne kierownik.

Na miejscu zebrało się sporo ludzi. Kierownik rozgania ich, zauważając przyjeżdżających milicjantów. Jest zdenerwowany i rozmowa z nim się nie klei (czuć od niego alkohol).

Odkrywka wypełniona jest ciężkim sprzętem, który w normalny dzień pracuje z chrzęstem i łoskotem. Teraz jednak słychać przede wszystkim szepty ludzi. Robotnicy bacznie przyglądają się Badaczom prowadzonym przez kierownika.

Badacze zostają doprowadzeni do głębokiego na trzy metry rowu wydobywczego. Na dnie można dostrzec jakieś rury, a koło nich zanurzone częściowo w błocie ciało, które z tej odległości ciężko rozpoznać. Zostało ono znalezione podczas odsączania wody, gdy zablokowało jedną z rur.

Ciało kobiety sprawia wrażenie zmumifikowanego. Została związana, a jej usta zaszyto. Jest w tym wszystkim niewytłumaczalny obraz szaleństwa. Szczegółowe oględziny na miejscu nie są możliwe. Później Badacze będą mogli ustalić, że w ustach kobiety zaszyto kamienie z runami, podobnymi do tych z pobliskich kręgów (zadaniem ciała było wzmocnienie siły kręgów utrzymujących Smętka w jego więzieniu). Nie ma śladów naruszenia skóry czy kości, sugerujących bezpośrednią przyczynę zgonu

Ta scena jest ściśle powiązana z postaciami Róży i Tadeusza, ponieważ w rowie znajduje się ciało zaginionej matki Róży. Dla milicjantki będzie to olbrzymi szok – mimo daleko posuniętego rozkładu jest w stanie rozpoznać matkę. Postaraj się przedstawić, jak bardzo Różę dotknie ten widok – możliwe,

że padnie na kolana, może ucieknie na trzęsawiska albo wpadnie w ramiona którejś z postaci, zanosząc się płaczem. Dla Tadeusza natomiast znalezisko stanowi potwierdzenie czarnej wizji, że jego żona i córka również zostały zamordowane. Za chwilę Róża zostanie z pewnością odsunięta od śledztwa, natomiast Tadeusz może powiedzieć, że ma już dość, i poprosić Badaczy, by to oni potajemnie dalej pracowali nad rozwiązaniem sprawy.

Przybycie kapitana milicji

Dźwięk syreny milicyjnej rozchodzi się głośnym echem. Szybkim i stanowczym krokiem zmierza w waszym kierunku kapitan Adam Szpakowski; jest wyraźnie wściekły i rusza w stronę Tadeusza.



Adam Szpakowski, kapitan milicji

Postaraj się, by ta scena wyraźnie zarysowała konflikt między bohaterami niezależnymi i postawiła jasno granice dla Badaczy. Adam odsunie od sprawy Różę (gdy tylko dowie się, kto znajduje się w rowie), jak również Tadeusza, powołując się na jego stan (od Tadeusza cały czas czuć alkohol).

Jeżeli Badacze są cywilami, Adam potraktuje ich obecność jako dodatkowe obciążenie i zażąda, by nie mieszały się do sprawy – najlepiej niech spędzą czas z Tadeuszem, gdyż ten, jak widać, nie potrafi zachować trzeźwości. Oficer stwierdzi, że jeśli jeszcze raz zobaczy Badaczy w miejscu powiązanym ze śledztwem, zatrzyma ich, dopóki wszystko się nie wyjaśni. Oczywiście Badacze mogą próbować negocjacji, jednak bierz pod uwagę, że Szpakowski zawdzięcza swoją pozycję Smętkowi i za wszelką cenę będzie starał się zniechęcić Badaczy do dalszych działań. Jeśli jednak Badaczom uda się podczas tej sceny udowodnić Adamowi swoją przydatność (test Uroku Osobistego bądź Przekonywania), oficer może odpuścić nękanie ich i stwierdzić, że jeśli cokolwiek się dowiedzą, mają czym prędzej przekazać informacje jemu, gdyż to on stanowi tutaj władzę i jest odpowiedzialny za tutejszą ludność.

W przypadku, gdy Badacze są z Wydziału X, ton Adama wobec nich będzie inny, ale zamiar podobny – przejęcie kontroli nad sytuacją.

CZĘŚĆ 3 – ŚLEDZTWO I ROZWIĄZANIE SPRAWY

Na tym etapie przygoda staje się otwarta. Przygotuj się na reagowanie na działania Badaczy i wprowadzaj tylko te lokacje, które postanowią odwiedzić. Poniżej opisane są interesujące miejsca i to, co może się w nich wydarzyć. Gdy gracze zbiorą odpowiednią wiedzę i odkryją znaczną część odpowiedzi, pozwól im na przejście do czwartej części przygody. Oczywiście pamiętaj też, że mogą pominąć niektóre z wątków – w takim wypadku zastanów się, jaki może to mieć wpływ na finał opowieści.

ZDJĘCIA Z APARATU

Możliwe, że na tym etapie Badacze zdołają wywołać zdjęcia z aparatu ornitologa. Wybierz na to klimatyczne i mroczne miejsce. Może podziemia hotelu? Może posterunek policji nocą? Wszystko zależy od sprzętu, jaki mogą posiadać Badacze. Jeżeli jednak nie posiadają niczego, podziemia posterunku będą jedną z niewielu dostępnych opcji. Oczywiście może się zdarzyć, że Badacze uznają, że gdzieś w okolicy musi mieszkać jakiś fotograf – w takim wypadku pozwól im go znaleźć, lecz zależnie od sytuacji i działań Badaczy zdecyduj, czy będzie on członkiem kultu, czy też nie.

8) LOKACJE

Kopalnia torfu

Odkrycie ciała w kopalni rozpoczyna serię zdarzeń, które mogą utrudnić działania Badaczy. Wilszyński zakopał je tu przed laty, licząc, że nigdy nie zostanie odnalezione. Kierownik prac wspomni, że ostatnio nocami słychać było, jakby ktoś kręcił się po okolicy, a pewnej nocy strażnik (Wojciech) stracił przytomność i został odnaleziony rano z olbrzymim bólem głowy. Wszyscy myśleli, że zapał, a ponieważ nie był to pierwszy raz, kiedy nawalił, stracił pracę. Można go teraz spotkać w jego domu, w miasteczku (patrz dalszy etap historii).

Kościół

Stary drewniany kościół wylania się z mgły. Jest wyraźnie nadgryziony zębem czasu i sprawia wrażenie zaniedbanego. Kościół wydaje się opuszczony. Za murem, po prawej stronie od wejścia, można dostrzec psie budy.



Od niedawna kościołem zajmuje się nowy proboszcz, Paweł Małęka, jednak od kilku tygodni nie ma go w parafii. Zapytani miejscowi mogą wspomnieć, że został wezwany do miasta, gdyż musiał załatwić kilka spraw. Jeśli wśród Badaczy są osoby wierzące lub któryś z nich zda normalny test WYK albo Nauki (Teologii), zwróć im uwagę, że to bardzo

nietyпова sytuacja, żeby parafia tak długo pozostawała bez duchownego przydzielonego choćby na zastępstwo.

Obecnie kościół stoi zamknięty i zaryglowany. Znajduje się na uboczu, więc w okolicy jest mały ruch. W budach na terenie kościoła przebywają trzy psy, które pilnują terenu. Zaalarmowane będą nerwowo szczebrać. Dokarmia je starsza kobieta mieszkająca w najbliższym domu. Jeżeli psy narobią hałasu, wyjdzie sprawdzić, co się dzieje. Widząc Badaczy, zawoła, żeby sobie poszli, wspominając o wyjeździe księdza. Zapytana przyzna, że w sumie to nie widziała, kiedy ksiądz się zbierał, jednak liczy na to, że szybko wróci, bo pomału ma już dość zajmowania się zwierzakami.

Jeżeli Badacze postanowią włamać się do kościoła (test Ślusarstwa bądź trudny test Siły, by wyłamać drzwi), poczuć delikatny zapach drewna, jak również nieprzyjemną woń ryby.

W środku panuje półmrok, ławy wypełnia pustka, a każdy krok rozchodzi się echem. Kiedy przyglądniesz się ołtarzowi, zauważysz, że na złotej tacy leży wyschnięta ryba. Wszystko wydaje się dość dziwne, a w ornamentach powtarza się symbol ryb. Powykrzywane istoty spoglądają na was ze zwieńczeń filarów.

Kościół jest zbudowany na planie prostokąta i nie posiada bocznych naw. Na balkonie, z tyłu za ławami, mieszczą się stare organy. Obrazy na ścianach przedstawiają przeróżnych świętych; wszędzie widać wyraźne powiązania z motywami charakterystycznymi zarówno dla tego regionu, jak i chrześcijańskiej symboliki – ryby, sieci, rybacy. Obok wejścia na balkon znajdują się uchylone drzwi, za którymi widać schody prowadzące w dół. Kiedy Badacze po nich zejść, ujrzą pomieszczenie wypełnione regałami, na których stoją księgi parafialne. W rogu pomieszczenia widać także w kurzu ślad po jakichś prostokątnych przedmiotach, które stały tutaj od dłuższego czasu. Jeżeli Badacze postanowią przejrzeć księgi parafialne, muszą wykonać test Korzystania z Bibliotek – zależnie od poziomu sukcesu studiowanie dokumentów zabierze im godzinę (ekstremalny sukces), dwie (trudny) albo cztery godziny (normalny sukces). Odkryją, że w księgach zaznaczone są wszystkie zaginione kobiety, które mieszkały w okolicy. Da się też zauważyć, że wiele z nich urodziło się w okresie przesilenia wiosennego (do wiadomości Strażnika: według tutejszej ludności urodzone w tym czasie kobiety uznawane są za najbardziej płodne). Zaznaczone zostały także matka Róży i żona Tadeusza – obie urodzone podczas przesilenia. Kultuści starali się obserwować te kobiety, szukając idealnych kandydatek.

Kamienne kręgi i las (lokacja przejściowa prowadząca do lepianki Czarajki)

Udając się do lasu, Badacze mogą natknąć się na kilka rzeczy. Po pierwsze, znajdą tam ciało jelenia. Rozprute i zawieszane na drzewach wnętrzności mają odstraszać ludzi. Wokół znajdują się również stare kamienne kręgi, na których wyryte są dziesiątki run. Jeśli Badacze nie wiedzą jeszcze, jaka jest ich rola (ochrona i spętanie – kręgi mają wspomagać magię więzącą Smętka w okolicy), to po udanym teście Okultyzmu powiedz graczom, że symbole się powtarzają. Podobne mogli znaleźć w starych książkach opisujących dziwne kultury ryboludzi w Amazonii. Symboli tych używano, by chronić

przed złymi duchami. Ktoś tu wyraźnie nie chciał, aby coś złego zostało uwolnione.

Potencjalne wydarzenia po drodze do lepianki Czarajki

- W lesie jest sporo zwierząt, w tym sowy pilnujące naszych Badaczy. Jeśli podjęli się podróży nocą, las wypełniają przeróżne dźwięki. Słychać między innymi rechotanie ropuch, które o tej porze roku powinny głęboko spać – tak jakby las mimo pogody zaprzeczał naturze. W odpowiedniej chwili z ciemności na drogę wyjdzie czarny niczym smoła wilk. To jeden z samotnych wilków kontrolowanych przez Smętka. Istota nie chce, by Badacze dotarli do Czarajki. Takie spotkanie może, ale nie musi skończyć się konfrontacją. Wilk wyraźnie nie zamierza przepuścić Badaczy, podąża za nimi i próbuje odwieść od dotarcia do celu. Jeśli jednak Badacze będą uparci, rzuci się na nich. Użyj statystyk wilka z Rozdziału 14. *Księgi Strażnika*, jednak miej na uwadze, że zwierzę cieszy się łaską Smętka – do testów walki dostaje kostkę premii.
- Opuszczona kapliczka wyznawców Smętka. Stara, zamknięta chatka znajduje się głęboko w lesie. Jeśli bohaterowie spróbują wejść do środka, sforsowanie drzwi nie będzie stanowiło problemu. Wewnątrz jest pełno kurzu, śmierdzi stęchlizną i suszonymi ziołami. Pod jedną ze ścian stoi rzeźba rogatej istoty klęczącej naprzeciw starego obrazu; niestety, ciężko dostrzec szczegóły tego, co znajduje się na malowidle – widać tylko, że jest to zapewne jezioro. Rogata istota jest wielkości człowieka i może początkowo zostać uznana za prawdziwą (w ciemności można się pomylić). Wygląda podobnie do istoty ze zdjęć ornitologa i początkowego snu Badacza. Również Tadeusz albo okoliczni mieszkańcy mogli przekazać Badaczom opis podobnej istoty. Oprócz tego całe pomieszczenie wypełnione jest ziołami. Widać jednak, że od dawna nikt tego miejsca nie odwiedzał.
- Badacze będą mijali jezioro, gdzie robił zdjęcia zabity przez pociąg fotograf. Jeśli już wywołali fotografie, powiedz to otwarcie. Jest to także dobry moment, by wprowadzić pierwszą konfrontację z kultystami. Niech Badacze dostrzegą, że w gęstwinie lasu, naprzeciwko nich, coś stoi. Ma olbrzymie rogi i stoi na dwóch nogach. Patrzy na Badaczy, a kiedy ci zareagują, niech zniknie w lesie. Nadaj tempa i rozpocznij gonitwę za stworem. Użyj dla niego statystyk wilkołaka (choć jest to człowiek, to dzięki mocom Smętka posiada większą siłę i sprawność, jak również zwierzęce zmysły). Badacze wbiegają do przerzedzonego lasu i stają w odległości kilkunastu metrów od bestii. Poproś Badaczy o test Spostrzegawczości. W wypadku niepowodzenia Badacz wpada w potrzask na niedźwiedzie. Traci 1K8 punktów Wytrzymałości i zostaje uwięziony; jeśli nie wykona trudnego testu S, nie może się uwolnić. Walka z bestią jest utrudniona, gdyż uciekając, rozsiewa ona truciznę Smętka (dym). Badacze muszą wykonać również test KON. Jeśli się powiedzie, staną twarzą w twarz ze stworem bez żadnych dodatkowych przeszkód. Jeśli nie zdadzą testu, wciąż mogą podjąć walkę, lecz istota staje się dla nich prawdziwym koszmarem (test Po czytalności z utratą 1/1K8 PP). W zależności od wydarzeń

podczas walki, Badacze mogą dowiedzieć się, że bestia nie jest potworem, a jedynie człowiekiem. Może się też zdarzyć, że gdy będą na skraju porażki, istota postanowi uciec i pozostawi ich w niepewności.

Czarajka z lepianki

Badacze mogą się o niej dowiedzieć od miejscowych bądź z zapisków w bibliotece (więcej informacji o tym budynku w dalszej części scenariusza). Kobieta nie opuszcza okolic swojej lepianki. Jest postacią, do której przychodzą ludzie w potrzebie. Nie jest zła, ale warto zbudować wokół niej klimat tajemniczości. Mieszka w środku lasu. Dotarcie tam będzie wymagało przejścia przez kamienne kręgi i las, jak również trzymania się wyznaczonej ścieżki. Wskazówki od ludzi są dość enigmatyczne: „tam, gdzie rosną konwalie, prosto, a następnie koło starego dębu na zachód, kiedy słońce zacznie niknąć za horyzontem”. Jeśli ktoś z mieszkańców zostanie o to zapytany, to potwierdzi, że tak, chodzi o konwalie rosnące zimą. Nikt się temu nie dziwi, jakby od zawsze tak było. I faktycznie, jeśli Badacze wyruszą w drogę zgodnie ze wskazówkami, trafią na charakterystyczne białe kwiatki rosnące na niewielkim kawałku ziemi wolnym od śniegu, pośród trzęsawisk.

Trzęsarwiska żyją własnym życiem. Kiedy stąpacie po śniegu i podmokłym terenie, w pewnej chwili otacza was nienaturalna cisza, a w oddali pomiędzy drzewami dostrzegacie delikatne migotanie światła. Niewielki budynek wydaje się być przeniesiony z innej epoki. Stara lepianka porośnięta jest mchem wyłaniającym się spomiędzy puchatych zasp śniegu, a wy czujecie zapach mieszanki ziół, który koi i uspokaja z każdą chwilą, gdy się zbliżacie. Przed wejściem stoi czarny kozioł, który bacznie się wam przygląda, a ze środka dochodzi bulgotanie gotującej się wody.

Jeżeli Badacze zaczną się obawiać, że zapach ziół może być powiązany z poprzednimi, dramatycznymi wydarzeniami, uspokój ich, że zapach jest zupełnie inny.

Z wnętrza chatki wylania się bardzo stara, zgarbiona kobieta. Niech jednak nie będzie biedną staruszką, a bystrą i zimną w zachowaniu osobą. Nie omieszkaj również wspomnieć, że wymaga datku za swe usługi. Co to dokładnie może być, pozostaje decyzją Strażnika Tajemnic.



Czego można się dowiedzieć od Czarajki?

- Ludzie przychodzą do niej po poradę. Jednak od pewnego czasu coraz mniej osób zapuszcza się do lasu. Obawiają się Smętka – istoty od dawna uwięzionej w tej okolicy. Sama Czarajka uważa, że z powodu naruszenia kręgów obudził się ten, który od dawna spał.
- Do Czarajki przed laty przyszła matka Róży. Chciała, by wyleczyła jej ciężko chorą córkę. Czarajka otwarcie przedstawiła cenę: Wiedząc, że Elżbieta należała do grupy kultystów ukrywających Smętka, której przewodził Konrad, zażądała od niej poświęcenia siebie dla dobra córki (patrz historia Róży). Podobne wydarzenia miały miejsce na przestrzeni wieków – poświęcano kobiety, by te stawiały się wiecznymi strażniczkami chroniącymi przed złą istotą. Obecnie widać, że ktoś próbuje złamać czar.
- Czarajka da Badaczom trochę ziół, które pomogą im odegnąć „złe zapachy” (ochrona przed działaniem trucizny Smętka – kostka premiowa do testów KON).
- Jeśli będzie zbliżać się noc, Czarajka stwierdzi, że Badacze nie powinni wracać lasem po ciemku, dlatego przegoni ich jak najszybciej. Wskaże drogę i upomni ich, aby pamiętali, że zawsze musi być zachowana równowaga.

Hotel

Jeśli Badacze wrócą do hotelu, okaże się, że ich pokoje zostały przeszukane – panuje w nich bałagan, rzeczy bohaterów są porozrzucone i przetrząśnięte. Oprócz tego recepcjonistka hotelu, Marzena, zostanie odnaleziona ranna (kultyści nie mieli dość czasu, by ją uspić). W zależności od etapu przygody i tego, czy należy przyspieszyć tempo bądź skierować Badaczy w określone miejsce, Marzena może powiedzieć Badaczom, że zaatakował ją Konrad albo że nie widziała napastnika, a jedynie poczuła mocne uderzenie. Jeśli Badacze będą poszukiwali sprawcy, mogą zauważyć, że Konrad niedawno opuścił łódkę hotelową przystań.

- W trakcie rozmowy z recepcjonistką słychać głośny huk wystrzału. Strzela profesor, który wcześniej udał się do Gabriela Szwarca. W trakcie rozmowy zorientował się, że stary pastor nie zamierza go przyjąć do kultu. Doszło między nimi do kłótni, a Gabriel użył ziół, które uspiły profesora. Ten zbudził się w hotelu. Nadal ma halucynacje wywołane dziwnym środkiem i pomału pogrąża się w szaleństwie. Zaczął strzelać do sów, wykrzykując, że „są jego oczami” (profesor posiada mały pistolet, który udało mu się kupić od szemranego typu w stolicy). Jeśli Badacze wpadną do jego pokoju, zaczną mierzyć do nich z broni, belkocząc: „Oszukał mnie! To już mój koniec! Umieram. Nie ma lekarstwa, a oni mi go nie dadzą! Sowy to jego oczy! Las to jego uszy! Jest wszędzie! Słuchajcie mnie, nie ma wyjścia! Uciekajcie czym prędzej! Dla mnie nie ma już miejsca na tym świecie!”
- Profesor będzie chciał popełnić samobójstwo – strzelić sobie w głowę albo wyskoczyć przez okno. Badacze mogą go powstrzymać, jeśli zechcą. Musi im się jednak udać szukanie osłony, w przeciwnym wypadku ryzykują, że profesor ich

postrzeli. Następnie wda się z nimi w bójkę. Pochwycony będzie się rzucał, gryzł i próbował wyrwać. Ogłuszony, straci przytomność. Niestety, Badacze niewiele już się od niego dowiedzą, a wszystkie książki i notatki, które miał ze sobą, zostały przez kogoś zabrane. Po przebudzeniu może jedynie wspomnieć, że klecha zabrał jego dokumenty, a tylko one mogą pomóc Badaczom powstrzymać bestię. Istnieje jednak szansa uratowania profesora. Jest nią Czarajka. Jeśli Badacze zdecydują, że zabiorą do niej profesora, bądź porozmawiają z nią w jego imieniu, mogą uzyskać specyfik, który wyleczy go nie tylko z obecnego szaleństwa, ale również z choroby. Ceną, jaką musi zapłacić, jest pozostanie w Harszu i zajęcie się nauczaniem miejscowej młodzieży. Da to także dostęp do wiedzy profesora Badaczom – od teraz mogą wykorzystać jego doświadczenie i znajomość dawnej symboliki. Także wykradzione notatki dotyczące Amazonii i kontrolowania Smętka przez tamtejsze plemiona nie będą już potrzebne (w takiej sytuacji pastor pali je). Profesor pokaże, w jaki sposób ułożyć kręgi z symbolami wokół miejsca przetrzymywania Smętka – nauczył się tego rytuału na pamięć (patrz **Rytuał Oczyszczenia**, str. 146).

Miasteczko, okolica i dom Wojciecha

Mieszkańcy miasteczka nie są otwarci na obcych. Przedstaw ich jako ludzi, którzy dawkują informacje i zbywają Badaczy. Bohaterowie mogą postanowić, że udadzą się do domu Wojciecha (strażnika z kopalni). Mieszka on w bloku komunalnym, jednym z niewielu w tej okolicy. Jego mieszkanie przesiąknięte jest zapachem dymu papierosowego. Zbudzony za snu (bez względu na porę dnia), z początku będzie niechętny do rozmowy (widział dziwne rzeczy), jednak kiedy Badacze go przekonają (test Perswazji bądź Uroku Osobistego), podzieli się swoją wiedzą. Pamiętnej nocy usłyszał syczące dźwięki (kultyści rozpylali gaz). Była wtedy gęsta mgła, ale zauważył, że ktoś kręci się przy płocie. Kiedy podszedł bliżej, dostrzegł kształt, który wyglądał jak jeleni stojący na dwóch nogach. Wtedy istota wskazała na niego palcem. Wojciech przeraził się i rzucił się do ucieczki. Gnał czym prędzej do stróżówki, by zadzwonić po pomoc. Przewrócił się jednak i wyraźnie pamięta, jak coś nachyliło się nad nim i wyszeptało niezrozumiałe słowa (rozpylony środek właśnie zaczął działać). Jest prawie pewien, że był to ktoś inny niż ta dziwna istota. Wydaje mu się, że mógł to być starszy człowiek, choć bardzo wysoki. Zanim Wojciech stracił przytomność, zdołał wyrwać fragment sierści istoty. Da Badaczom kawałek płaszcza, którym nakrywają się kultyści (to sierść jelenia – wykaże to udany test Wiedzy o Naturze lub konsultacja z dowolnym zoologiem czy leśniczym). Wojciech może również wspomnieć o Czarajce, która mogłaby pomóc Badaczom, bądź odnieść się do Gabriela Szwarca jako osoby z olbrzymią wiedzą, mogącej pomóc bohaterom.



Kultyści, starając się wzmocnić siły Smętka, chcieli zabrać ciało Elżbiety Trzebiatowskiej z kopalni. Konrad przewidział to jednak i pilnował tego miejsca. Zabił wysłanego po ciało kultystę i zabrał jego zwłoki do swojego domu na jeziorze.

Dodatkowe wydarzenia w mieście

- Jeżeli Badacze będą zbyt nachalnie wypytwać okolicznych mieszkańców, mogą natknąć się na tutejszych osiłków, którym nie podoba się wścibstwo Badaczy.
- Badacze będą świadkami dziwnej sytuacji: ulicą przechadza się dzikie zwierzę (jeleń, wilk bądź dzik), ale mieszkańcy zupełnie to ignorują. Na pytanie, czemu nic z tym nie robią, stwierdzają, że tak jest już od dawna, ale ludzie i zwierzęta nie wchodzi sobie w drogę.

Posterunek

Posterunek milicji



Stary, zniszczony budynek posterunku znajduje się za ryneczkiem. Unosi się tutaj zapach papierosów, a milicjanci przez większość czasu przesiadują beczynn timer, nie robiąc nic pożytecznego. Posterunek jest mały i dużo w nim prowizorki – widać, że centrala nie przywiązuje do niego dużej wagi.

W budynku znajdują się następujące pomieszczenia:

- Główny hol i dyżurka.
- Pokoje pracownicze – przesiadują w nich milicjanci oraz pracownicy administracyjni.
- Magazyn, pełniący też funkcję pomieszczenia na dowody – jest on zamknięty na klucz. Wewnątrz znajduje się trochę starej broni (dwie strzelby, dwa pistolety, duża ilość amunicji) oraz skonfiskowane materiały wybuchowe pamiętające jeszcze czasy II wojny światowej, w ilości wystarczającej, żeby wysadzić mały budynek.
- Gabinet kapitana – jest to pokój najbardziej oddalony od wszystkich pozostałych. Adam Szpakowski rozkazał, by umieścić w nim duże stalowe drzwi. Na zewnątrz nie słychać rozmów prowadzonych w pokoju. Tutaj znajdują się klucze do magazynu oraz do ciemni.
- Ciemnia fotograficzna – jest to niewielkie pomieszczenie w piwnicach posterunku.

W wersji cywilnej, jeżeli Badacze postanowią zdobyć sprzęt z magazynu bądź dostać się do ciemni, będą potrzebować kluczy. W zależności od etapu scenariusza, kapitan może przebywać w swoim gabinecie. Jeśli jednak go tam nie ma, na posterunku będzie zawsze przynajmniej jeden milicjant. Jeśli Badacze zechcą się przedostać, będą musieli znaleźć sposób na jego ominięcie. Pokonanie drzwi do gabinetu będzie wymagało zdania trudnego testu Ślusarstwa.

Biblioteka



Dom kultury z biblioteką

Część miejscowego domu kultury przeznaczono na niewielkich rozmiarów bibliotekę. Prowadzi ją młody chłopak, Rafał Girlo, który niedawno wrócił do Harszu i zajął się biblioteką w zastępstwie matki. Stwierdzi, że niektóre książki zostały niestety przeniesione do parafii, a kiedy w miasteczku pojawił się katolicki ksiądz, pastor Szwarzabrał znaczną część księgozbioru do siebie, jednak jeśli Badacze dalej chcą poszukać informacji, to zaprasza. Część starszych książek i dokumentów o regionie jest w języku niemieckim, jako że tereny te były częścią Prus Wschodnich.

Informacje, które Badacze mogą znaleźć w bibliotece:

- Uzdrowisko było niegdyś szpitalem psychiatrycznym. Przed II wojną światową trafiali tam ludzie z różnymi problemami, a sposoby leczenia wielokrotnie budziły wątpliwości. Mówiono, że część pacjentów zniknęła bez śladu, ale nikogo nie obchodziły zaginięcia szaleńców. Miejsce to było owiane tajemnicą i w książkach, gazetach, jak również w zapiskach można znaleźć niewiele informacji na ten temat.
- W trakcie II wojny światowej doszło do zalania tutejszych terenów (w tym Uzdrowiska) w wyniku potężnego wybuchu w jednym z niemieckich ośrodków badawczych mieszczących się na pobliskich wyspach. Ośrodki zostały zniszczone. Według oficjalnych informacji miały tam być budowane okręty podwodne, które kanałem miały trafiać na wody Bałtyku. Niektórzy powiadali, że to nieprawda i że nocami słychać było w okolicznych lasach krzyki ludzi, na których przeprowadzano badania.
- Jeśli któryś z Badaczy zda test Języka Obcego (Niemiecki), z XIX-wiecznych kronik dokumentujących historię regionu dowie się o starej uzdrowicielce mieszkającej w lesie. Część ludności uważała, że jest ona w stanie odczytać uroki, jak również odganiać złe istoty zamieszkujące tutejsze tereny.
- Co jakiś czas w gazetach pojawiają się wspominki miejscowych dotyczące dziwnej istoty z lasu – dwunożnego jelenia, który nocami przechadza się po okolicy.

Dom Gabriela Szwarca

Niewielkich rozmiarów piętrowy dom, znajdujący się na obrzeżach miasteczka, nieopodal jeziora. W zależności od tego,

kiedy i w jakiej sytuacji Badacze odwiedzą Gabriela, można zaproponować jedną z poniższych opcji.

Badacze przybywają bez podejrzeń, by porozmawiać z pastorem

Kiedy Badacze zadzwonią do drzwi, otworzy im Gabriel, który spokojnie przywita przybyłych. Będzie otwarty na rozmowę i zaprosi gości do środka. Wewnątrz znajduje się duży pokój z kominkiem i okazała biblioteka. Gabriel chętnie porozmawia z Badaczami, jednak jego działania będą zależeć od ich zachowania.

Zapytany o okolicę, wspomni, że w lesie mieszka starowinka, którą ceni tutejsza ludność. On jednak

uznaje jej metody za zabobony, a ją samą za zagrożenie ze względu na rozprzestrzenianie pogańskiej wiary. Będzie chciał użyć jej jako przynęty i naprowadzić Badaczy, żeby udali się do jej chatki (wtedy na drodze na pewno napotkają kultystę, patrz **Potencjalne wydarzenia po drodze do lepianki Czarajki**).

Zapytany o dziwne wydarzenia, może opowiedzieć Badaczom o tym, że:

- Od dawna dzieją się tutaj dziwne rzeczy. Może wspomnieć o generale L'Estocqu i jego wojskach, jak i przywołać plotki o działalności Niemców podczas II wojny światowej.
- Kiedyś odwiedził go Konrad Wilszyński z dziwnymi obrazami, które przedstawiały nieludzką istotę z jeziora. Gabriel sucho stwierdzi, iż przegonił Konrada, choć obrazy bardzo długo trzymał w podziemiach kościoła (tą historią pastor chce odwrócić od siebie uwagę Badaczy i skupić ją na Wilszyńskim).
- Jeśli padnie wzmianka o starym niemieckim ośrodku na kanale jeziora Mamry, wspomni, że zna historię tego miejsca i że od dawna ma podejrzenia co do Konrada, ponieważ ten jest łudząco podobny do jednego z niemieckich oficerów – pokaże Badaczom zdjęcie. Stwierdzi też, że niestety nikt nie chciał go słuchać w tej kwestii.
- W odpowiedniej chwili poprosi graczy o wykonanie trudnego testu Spostrzegawczości. Jeśli się powiedzie, zauważą, że Gabriel nie używa prawej ręki (skałeczyl się, rozbijając szybę w Uzdrowisku, gdy razem z kultystami zabrał ciało). Zapytany, co mu dolega, powie, że od pewnego czasu ma niedowład ręki (test Psychologii pozwoli rozpoznać kłamstwo). Naciskany bądź złapany za rękę wścieknie się i każe Badaczom opuścić dom. Jeśli to nie pomoże, wrzuci do kominka woreczek leżący na stole, a trujący dym zacznie wypełniać pomieszczenie. Pastor jest fanatycznym wyznawcą Smętka. Jeżeli zacznie przegrywać w konfrontacji, spróbuje uciec, ale nie podda się, a zmuszony będzie walczyć do upadłego. Nawet jeśli zginie, głównym rytuałem zajmą się kapitan milicji oraz właściciel hotelu.

Badacze mają powody, by podejrzewać pastora

Kiedy Badacze znajdą się w pobliżu domu, okaże się, że jest on pusty. Gabriel przyspieszył plan i postanowił czym prędzej

udać się do Smętka, by odprawić rytuał. Jednak dom jest pilnowany – w milicyjnym Gazie siedzi Adam Szpakowski, który chce mieć pewność, że nikt nie włamie się do domostwa jego przywódcy. Jeżeli Badaczom uda się przekraść do domu (trudny test Ukrywania albo zwykły test, jeśli odwróci uwagę Adama), zobaczą opisany wcześniej pokój, jednak na stole znajdować się będzie stara księga. W niej rozpisany został pluwawy rytuał oddania kobiety w posiadanie Smętka. W zamian za to ofiarodawcy mogą otrzymać łaski bożka, a jedną z nich jest niebywale szczęście jego wyznawców. Oprócz tego, jeśli Badacze zdadzą test Spostrzegawczości, mają szansę znaleźć w piwnicy domu strój bestii (czaszkę jelenia z rogami, jak również futro oraz pazury nakładane na dłonie).

RYTUAŁ OCZYSZCZENIA

Badacze mogą znaleźć u pastora dokumenty, które należały do profesora Seana Powella. Dzięki nim można stworzyć kamienne kręgi z odpowiednimi znakami wokół niemieckiego ośrodka. Pozwoli to osłabić siły kultystów – tracą łaskę Smętka, czyli dostęp do wspólnej puli Szczęścia, a ponadto dostają kostkę karną do każdego testu. To dlatego Gabriel zdenerwował się na profesora: zorientował się, że starzec nie ma do zaoferowania żadnej przydatnej kultystom wiedzy, a wręcz przeciwnie – mógłby im w późniejszym czasie zaszkodzić. Nie zabił go, ponieważ liczył na to, że naukowiec popełni samobójstwo pod wpływem trucizny Smętka..

Jeżeli przed wejściem Badacze zwrócą na siebie uwagę Szpakowskiego, ten za nic nie wpuści ich do środka. Stwierdzi, że spodziewał się Badaczy, bo wie, że są coraz bardziej bezczelni. Jeśli Badacze nie uratowali wcześniej profesora bądź Adam był poinformowany o wydarzeniu w hotelu, podkreśli ten fakt. Doda, że od kiedy są tutaj Badacze, pojawia się coraz więcej problemów. Jeżeli jednak Badacze będą nieustępliwi, Adam zagrozi im aresztowaniem. Jeśli to też nie pomoże, sięgnie po broń – konfrontacja będzie nieunikniona. Szpakowski wie, że kultysty mają w tej chwili Różę i chcą ją oddać Smętkowi, ale powie o tym wyłącznie, jeśli Badaczom uda się go obezwładnić i nie będzie miał innego wyjścia.

9) DOM KONRADA WILSZYŃSKIEGO NA JEZIORZE



Dom na jeziorze

Ta lokacja powinna być jedną z ostatnich, do których udadzą się Badacze. Jeśli to możliwe, najlepiej, by przybyli tam nocą. Dom znajduje się w leśnej gęstwinie, na niewielkiej (ok. 50 m średnicy) wyspie położonej na jeziorze niedaleko hotelu. Można się tu dostać tylko łodzią. Z ziemi, niczym zęby, wyrastają pruskie kamienne bloki, jest wilgotno, a spomiędzy drzew wylewa się mgła. Na twarzach Badaczy osiada delikatna mżawka, która po chwili zamarza, zostawiając nieprzyjemną warstwę lodu na skórze i ubraniu.

Piętrowy drewniany dom pochodzi z XIX wieku. Jego deski są już mocno przegniłe i każdy, kto zapaści się do środka, zorientuje się, że właściciel nie dba o to miejsce. Po przekroczeniu progu domu zarząd test Poczytalności – utrata 0/1K3 PP.

W budynku panuje smród, bo na sznurkach porozwieszane są wyschnięte ryby. Na parterze na ścianach wiszą obrazy. Przedstawiają pokraczną bladą istotę. Kiedy Badacze przechodzą obok obrazów, wydaje im się, jakby stwór na nich patrzył. Na jednym z malowideł widać, jak istota kopuluje z ludzką kobietą. Ściany pokryte są w wielu miejscach farbą – czarną, szarą, białą – układającą się w kształty nieprzypominające niczego konkretnego; linie ciągną się wzdłuż schodów na piętro, jak również do piwnicy.

Na piętrze wszystkie drzwi leżą na ziemi, wyjęte z zawiasów. Są ułożone w jeden stos, z którego wyrasta (a przynajmniej tak się wydaje) małe drzewo, na którym znajdują się wysuszone ciała, otoczone przez rozstawione sztalugi. Stojące na nich obrazy przedstawiają kolejne stadia rozkładu. Ciała należą do dwóch kobiet. To żona i nastoletnia córka Tadeusza (zarząd test Poczytalności – utrata 1/1K4 PP).

Jeżeli Tadeusz towarzyszy Badaczom, w tym momencie dojdzie do tragedii. Mężczyzna sięgnie po broń i w ataku szaleństwa będzie chciał się zabić. Ten widok to dla niego za dużo. Badacze muszą go obezwładnić i powstrzymać. Udany test Psychoanalizy pozwoli wyperswadować mu odebranie sobie życia i uspokoić go na tyle, aby odzyskał panowanie nad sobą. Niech gracze odegrają to, jakich argumentów używają, by do niego dotrzeć..

W piwnicy jest ciemno, a Badacze będą brodzić po kostki w brudnej, mętnej i lodowato zimnej wodzie. Zdany test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec w wodzie ciemniejszą, regularną plamę – niespełna metrowej średnicy dół. Jeśli ktoś postanowi go zbadać, może do niego wejść. Zanim jednak Badacz zanurkuje, poprosz o kolejny test Spostrzegawczości – jeśli będzie udany, bohater może zauważyć metalową linkę rozciągniętą tuż przy powierzchni wody. Łączy się ona z ładunkami wybuchowymi przytwierdzonymi do ściany domu. Jeżeli Badacz ich nie zobaczy, dojdzie do eksplozji (obrażenia 1K10 / 3 metry – inni Badacze również mogą znaleźć się w zasięgu). Wybuch spowoduje zawalenie ściany i zaalarmuje Konrada.

Po udanym teście Nurkowania Badacz odnajdzie na dnie, na głębokości trzech metrów, spore ilości dużych, przypominających skrzek jaj. Pochodzą one od jednej z ofiar Smętka. Kobieta została zapłodniona, jednak jaja nigdy nie przeszły na kolejny etap rozwoju.

Jeśli Badacze zaczną dokładniej przeszukiwać domostwo, odnajdą stare dokumenty. Potwierdzają one, że Konrad był niemieckim oficerem. Zajmował się przeprowadzaniem eksperymentów na ludziach oraz na tajemniczej istocie. Z jego notatek można dowiedzieć się nieco na temat kultu pradawnego stworzenia. Wilszyński zachował notatki, ponieważ wie, że nie jest nieśmiertelny i być może kiedyś zajdzie konieczność przekazania tej wiedzy komuś, kto pójdzie w jego ślady.

Kiedy Badacze będą przeglądali jego rzeczy, zarząd test Nasłuchiwania – sukces pozwoli im uprzedzić działania Konrada. W pewnej chwili usłyszą odgłos upadającego ciężkiego przedmiotu i syk. To Konrad rzucił granat z gazem. Mężczyzna ubrany jest w czarny płaszcz i ma na sobie maskę przeciwgazową; posiada również stary niemiecki pistolet i strzelbę, z której będzie mierzył do Badaczy. Jako weteran nie chce wdać się w bezpośrednią walkę. Wie dobrze, że jest stary, ale potrafi wykorzystać swoją wiedzę i umiejętności. Porusza się sprawnie jak na swoje lata, jest dobrze zorganizowany i przygotowany na różne ewentualności. Jeśli Badacze nie osłonią się od gazu, zostaną zapewne uśpieni i pojmieni. (Mogą na krótki czas użyć wilgotnych szmat jako chust – wystarczą one jednak tylko na 1K10 rund, później wymagany jest test BC, a porażka oznacza utratę przytomności). Po przebudzeniu Badacze zorientują się, że wpadli w prawdziwe kłopoty (patrz **Rytuał**).

Jeżeli Badacze przetrwali atak, schwytanie Konrada żywcem będzie wymagało nie tylko sprawnego działania przeciw niemu samemu, ale również obezwładnienia Tadeusza (o ile milicjant ciągle żyje i jest z Badaczami) lub ekstremalnego sukcesu w teście Perswazji, żeby powstrzymać go przed rozszarpaniem gołymi rękami zabójcy żony i córki. Jeśli schwytanie Konrada się powiedzie, Wilszyński poinformuje ich, że swoimi działaniami doprowadzą do tragedii i że tylko on może teraz powstrzymać istotę. Poprosi Badaczy o pomoc, tłumacząc, że kultysty właśnie pojмали młodą kobietę – Różę, on zaś od dłuższego czasu szykował się, by im przeszkodzić. Jeśli Badacze nie uruchomili ładunków wybuchowych i zgodać pomóc Konradowi, mogą je zabrać, by użyć ich w konfrontacji.

Jeśli Badacze zadadzą Konradowi śmiertelny cios, przed śmiercią zdoła jeszcze ostatkiem sił wyszeptać: „Oni mają Różę... Powstrzymajcie ich...”.



Konrad Wilszyński, okultysta

CZĘŚĆ 4 – FINAŁ

10) NIEMIECKI OŚRODEK SCHWARZER SEE

Opuszczając tereny jeziora Święcayty, badacze przepłyną w kierunku Mamr i tam udadzą się do położonego w starym kanale rzeczonym niemieckiego ośrodka.

Wodę jedynie miejscami pokrywa cienka tafla lodu. W oddali, pomiędzy drzewami, można dostrzec odnogę prowadzącą prosto do starego opuszczonego ośrodka – tam, gdzie narodził się projekt Schwarzer See. Zbliżając się, można poczuć nienaturalne wibracje, jakby coś nieprzerwanie bzyczało w głowie. Jest to uczucie denerwujące i zmuszające do nerwowego przełykania śliny. Z ciemności wylaniają się kondygnacje zabudowań, u góry zwieńczone niemieckim orłem i swastyką. Postacie ubrane w skóry zwierząt, noszące czaszki na głowach, zmierzają służą na małych łódkach w kierunku podtopionych części obiektu.

Tutaj rozegra się finał historii. Doprowadź Badaczy do starego niemieckiego ośrodka po tym, jak odkryją przynajmniej część tajemnic (lub jeśli sprowadził ich tu Konrad). Jeśli Badacze nie zdobędą informacji wskazujących na to miejsce, możesz im przekazać, że podczas wizyty w miasteczku widzą grupę około tuzina osób zmierzających w tamtym kierunku. Są w strojach kultystów. Badacze mogą ich śledzić, mogą też podjąć inne działania, lecz będą w stanie złapać i unieszkodliwić jedynie pojedynczych uczestników (większość już zniknęła w ciemnościach). Jest to zbieranina wpływowych osób z miasteczka, jak również kilkoro przyjezdnych, którzy zatrzymali się w hotelu (informacja z książki gości o zarezerwowanych pokojach). Są to osoby, które zapragnęły szybko się wzbogacić lub zdobyć wpływy, a wszystko za sprawą kultu. Nie są to zdeterminowani wojownicy, nie są też fanatycznie oddani kultowi Smętka – to zwykli ludzie, którzy chcieli poprawić swój los, a wpakowali się w coś, czego skali nie rozumieją. Daj Badaczom jasno do zrozumienia, że mają przewagę i mogą zastraszyć kultystów, tak że w ostatecznej konfrontacji liczyć się będą tylko najważniejsze osoby dramatu.

Sam ośrodek jest pośrodku mokradeł i do jego dalszych części najlepiej dostać się łodzią. Badacze będą musieli znaleźć jakąś na przystani przy jeziorze Święcayty. Mogą użyć łodzi hotelowej albo tej należącej do Konrada, jednak w obu przypadkach muszą je przetransportować łądem z jeziora Harsz do jeziora Święcayty (około 500 metrów).



Po wpłynięciu przez główną służbę Badacze dostaną się do wnętrza przystani. Zbliżając się, zauważą, że kraty odgradzające przystań od reszty Schwarzer See są w kilku miejscach

poprzecinane. Badacze w tym momencie znajdują się jeszcze na świeżym powietrzu – to ostatni moment, kiedy mogą podjąć decyzję o odwrocie. Wspinając się po zardzewiałych drabinkach, wydostają się z wybetonowanej przystani do wejścia. Tam przywita ich ciemność i długie korytarze ośrodka.

Wnętrze jest zniszczone i opustoszałe. Słychać, jak w oddali skapuje woda. Światła latarek są w stanie ukazać zaledwie część tego mrocznego miejsca. Ta część ciągnie się dość daleko. Na podłodze rozlewają się kałuże zatęchłej wody. Dnem korytarza biegną stare wąskie tory – widać, że kiedyś był to szyb, w którym prawdopodobnie używano wózków. Po pewnym czasie bohaterowie zobaczą w oddali stalowe drzwi, które są rozsunięte.

Schodząc w dół po wyszlizganych betonowych stopniach, trafiają do podziemi starego laboratorium. Panuje tutaj wilgoć, a ściany porasta dziwny mech, który wydziela dość nieprzyjemny zapach. Przemieszczając się w głąb, można zobaczyć po obu stronach korytarza stare pomieszczenia laboratoryjne. Za drzwiami każdego z nich mieszczą się sale operacyjne oraz przedziwne szklane zbiorniki, które są w większości puste i popękane. W części z nich można dostrzec coś, co może przywołać na myśl ludzkie szczątki. Wszędzie na stołach porozkładane są narzędzia chirurgiczne: piły, skalpele, szczypce itp. To tutaj zabierano kobiety, badano je i szykowano jako przyszłe ofiary Smętka. Nie ma tu już żadnych notatek ani dokumentacji, a kiedy Badacze zbliżą się do końca korytarza (niech sprawia wrażenie, jakby ciągnął się w nieskończoność), usłyszą inkantacje. Kiedy bohaterowie przybywają na miejsce, kultysty są już w trakcie odprawiania rytuału. Na swą ofiarę wybrali Różę.

Przekazuj te informacje stopniowo, aż wreszcie Badacze dotrą do czarnego jeziora w podziemiach ośrodka. Zarządź testy Ukrywania, aby ustalić, czy zostaną zauważeni.

Rytuał

Bohaterom szumi w głowach. Przed nimi znajduje się olbrzymia podziemna hala, której środek zajmuje atramentowo czarny zbiornik wodny. Na ścianach znajdują się dziwne fluorescencyjne grzyby, które spowijają wszystko nienaturalnym zielonym światłem. Podłogi, sufit i niezajęte przez grzyby ściany porasta bogata flora z najdalszych ostępów świata – pozwoli to ustalić test Wiedzy o Naturze bądź Nauki (Biologii/Botaniki). Samo jezioro ma ponad dwadzieścia metrów średnicy. Zaledwie metr od brzegu, w sięgającej połowy ud wodzie, stoi naga Róża – po wyrazie jej twarzy widać, że jest pogrążona w transie (jak kobieta ze zdjęcia). Pamiętaj, że Badaczom w tej konfrontacji mogą pomóc zioła od Czarajki, które są w stanie wyrwać milicjantkę z transu. W mroku wokół jeziora widać również sylwetki kultystów (o ile bohaterom nie udało się ich wcześniej powstrzymać) – około tuzina osób. Ubrani w zwierzęce skóry, wypowiadają niezrozumiałe, belkotliwe i plugawe słowa. Rytuałowi przewodzi pastor Szwarz (jeżeli Badacze pozbyli się go wcześniej, zgromadzeniu przewodniczy sołtys Harszu).

Podczas rytuału z jeziora wyłoni się Smętek (utrata 1/1K10 punktów Poczytalności). Na jego widok część (1K6) kultystów zareaguje krzykiem i paniką – niektórzy rzucą się do ucieczki, któryś padnie ze szlochem na kolana, inny zemdleje itp.

Jeżeli Badacze stracili przytomność podczas konfrontacji z Wilszyńskim, to właśnie teraz odzyskują świadomość. Były kultysta rozmawia ze Szwarem (lub zastępującym go mistrzem ceremonii), twierdząc, że grupa Badaczy to ofiara, dzięki której chce wrócić na łono kultu. Nieprzytomni Badacze zostali dostarczeni tutaj łodziami. Rytuał się rozpoczyna. Korzystając z nieuwagi kultystów, Konrad niepostrzeżenie rozcina więzy Badaczy i jednemu z nich wciska do ręki pistolet. Gdy oswojzeni Badacze zaczną działać, Konrad, korzystając z rozpętanego chaosu, spróbuje wysadzić miejsce przetrzymywania Smętka w powietrze przywiezionymi ze sobą materiałami wybuchowymi. Stary kultysta ma swój cel i nie zawaha się poświęcić życia wszystkich obecnych, by go osiągnąć.

Gabriel Szwarz jest pewny siebie i uważa, że ma miażdżącą przewagę nad Badaczami. Nawet jeśli jego współwyznawcy uciekną lub zostaną unieszkodliwieni, on sam nadal będzie liczył na moc swojego pana.



Smętek sprawia wrażenie słabego i wątłego mimo olbrzymich gabarytów typowych dla istoty z głębin. Jest wychudzony i blady niczym śmierć – jego łuski są wyraźnie uszkodzone, a błona pławna między palcami poprzerrywana. Mimo tego porusza się na swój sposób majestatycznie. Wydziela delikatny słodkawy zapach – ktokolwiek go poczuje, może zostać odurzony (trudny test KON w bliskiej odległości – niezdany powoduje, że każdy rzut odurzonego Badacza odbywa się z kością karną). Mimo osłabienia, Smętek jest ciągle potężnym przeciwnikiem. W starciu mogą pomóc strażnicze runy, których znaczenie mógł objaśnić Badaczom profesor lub

Wilszyński. Badacze mogą nawet zaproponować stworowi wolność – w końcu od lat był więźniem lokalnej społeczności.

Pozwól, by Badacze przejęli inicjatywę. Zadbaj jednak o to, aby konfrontacja była dużym wyzwaniem. Aby uratować Różę, ktoś musi stanąć pomiędzy nią a Smętkiem. Ktoś musi też powstrzymać lub rozprężyć kultystów – tutaj przewaga jest po stronie Badaczy, jako że wyznawcy Smętka nie są przygotowani na starcie, więc opór ze strony większości z nich będzie chaotyczny i niezbyt efektywny. Oczywiście istnieje też możliwość, że sami Badacze rzucą się do ucieczki. Jeżeli gracze nie będą wiedzieli, co zrobić, użyj postaci Tadeusza (o ile ciągle żyje i jest z Badaczami). To on rzuci się, aby osłonić Różę przed Smętkiem bądź kultystami – jest zdesperowany i gotowy do poświęceń.

Pamiętaj też, by podkreślić, kto jest obecny wśród kultystów – mogą się tam znaleźć kapitan Szpakowski, kierownicy hotelu, uzdrowiska i kopalni torfu, sołtys Harszu, przyjezdni, którzy kręcili się po hotelu, może któryś z mieszkańców wsi. Wiele zależy od poczynąń Badaczy i tego, z kim mieli wcześniej kontakt.

Jeśli Badacze postanowią zawrzeć pakt ze Smętkiem:

- Jest skłonny pomagać Badaczom (traktując ich jak sługi), jeśli oddadzą mu Różę.
- Jest skłonny pomagać Badaczom (traktując ich jak sługi), jeśli jeden z Badaczy odda mu się na zawsze (musi to być kobieta).
- Jest skłonny dogadać się z Badaczami, jeśli uwolni go od kultystów, zniszczą kamienie runiczne i pozwolą odejść do morza.
- Jest skłonny dogadać się z Badaczami, jeśli uwolni go od kultystów i pozwolą odejść z Różą bądź jedną z Badaczek.

Każda z wymienionych wyżej opcji może wydawać się szczególnie kusząca dla przedstawicieli Wydziału X. Być może ich celem stanie się przechwycenie niezwykłego okazu, a poświęcenie Róży czy jednej z agentek uznają za niewielką cenę. Wszystko zależy od decyzji graczy.

Po konfrontacji

Finał zależy w głównej mierze od dotychczasowych poczynąń Badaczy. Możliwe, że dojdzie podczas niego do konfrontacji dwóch kultystów – Wilszyńskiego i Szwarca. Historia może zakończyć się śmiercią wszystkich Badaczy albo zwycięstwem zabarwionym goryczą. Być może Badacze osiągną niebawomy sukces, uśmiercając Smętka, ratując Różę, doprowadzając do aresztowania kultystów (a także skazania Wilszyńskiego i/lub Szwarca) i zaprowadzając porządek w miasteczku? Pamiętaj, że warto pozostawić opowieść otwartą na dalsze historie. Dlatego jeśli wiesz, że twoi gracze lubią takie zakończenia, powiedz:

Równowaga musi być zachowana. Choć Smętek opuścił to miejsce, to głęboko w podziemiach pewnego domu na wyspie, w lekkiej zielonej wodzie pojawiło się delikatne światło, a jedno jajo pękło, uwalniając kijankę...



DOM, KTÓREGO NIE MA

AUTORZY: BARTŁOMIEJ FABISZEWSKI, ZBIGNIEW ZYCH

WSPÓŁAUTORKA I REDAKTORKA: AIRIS KAMIŃSKA



CZĘŚĆ I: ZAPRASZAMY DO DOMU — WPROWADZENIE

WSTĘP (WZBRONIONY, CHYBA ŻE NIE BOISZ SIĘ OSZALEĆ)

Strażniku Tajemnic, prezentujemy przygodę, która stawia sobie za cel zaszyć lovecraftowski kosmiczny horror pod skórą naszego realistycznego, współczesnego świata, a potem pozwolić Badaczom dobrać się do tej blizny i stawić czoło koszmarowi, który pęcznieje i wybucha jak ropień. Ma być na serio strasznie, drastycznie i paskudnie. Nie powinni grać w nią młodszy fani opowieści z dreszczykiem.

W *Domu, którego nie ma* Badacze odkrywają przerażającą tajemnicę związaną z kultem szerzącym się wśród bezdomnych blakających się po ulicach Warszawy. Śledztwo prowadzi przez rozmaite nawiedzone miejsca i obfituje w spotkania z ludźmi przekłętymi, wynaturzonymi lub szalonymi, poczynając od pewnej warszawskiej kamienicy aż po dziwny dom, który dziesiątki lat temu został wessany do innego wymiaru i wymazany z naszego świata. To właśnie Dom, Którego Nie Ma. Im bardziej Badacze zagłębią się w jego historię, im lepiej poznają losy jego mieszkańców, tym większe mają szanse przeżyć i uratować niewinnych ludzi, a być może uchronić od katastrofy świat, który znają. Możliwe jednak, że przyjdzie im za to zapłacić zdrowiem psychicznym lub poświęcić swoje życie prywatne i opuścić własne domy oraz bliskich. Czy odważą się użyć klucza? Yog-Sothoth jest bramą.

Ten scenariusz daje graczom dużą swobodę działania, a tobie zapewnia materiały i rozwiązania fabularne, które

stanowią odpowiedź na ich posunięcia. Pokażemy ci, jak wprowadzić Badaczy w ten koszmar, a potem doprowadzić do wspólnie stworzonego zakończenia. Zaczniemy od jednej sceny, która może prowadzić do wielu kolejnych, gdyż RPG-owa historia potrafi rozgałęziać się jak rzeka tworząca deltę pełną zakoli i rozlewisk. Dla Badaczy to będzie emocjonujący rejs w nieznane, a dla ciebie zabawa fabularnymi klockami, zapewnimy ci bowiem odpowiednią mapę i nawigację po wszystkich wydarzeniach oraz postaciach. Ale pamiętaj, rzeka nie wpada do Atlantyku ani Pacyfiku. Ten ocean nazywa się Psychiatrik.

Jeszcze w tej części przedstawimy ci fundamenty Domu, czyli źródła grozy, którą chcemy uzyskać. Następnie zapoznamy cię z koncepcją scenariusza modułowego i pomożemy korzystać z materiałów składających się na przygodę. W części II opowiemy pełną historię Domu, Którego Nie Ma, żeby zapewnić ci orientację w fabule. Część III zawiera pomysły na najważniejsze osoby tej opowieści, czyli Badaczy. W części IV znajdziesz scenariusz, w którym stworzeni na papierze bohaterowie i opowieść zaczynają żyć własnym życiem, a groza płynąca z Domu staje się namacalna. Podczas początkowej przygody przeciwicysz korzystanie ze scen, miejsc i BN-ów oraz przygotujesz się na poprowadzenie bardziej otwartej historii o ostatecznej konfrontacji Badaczy Tajemnic z szaleństwem spoza czasu i przestrzeni. W części V znajduje się wszystko, czego potrzeba do zbudowania właściwej przygody, rozkręcenia akcji i rozegrania emocjonującego finału. Część VI zawiera zebranych w jednym miejscu bohaterów niezależnych wraz z niezbędnymi elementami mechanicznymi. Część VII to podsumowanie wraz z kilkoma uwagami na temat możliwych finałów. Przeczytaj całość, zanim zabierzesz się za mistrzowanie. Mamy nadzieję, że wszystko pójdzie gładko.

ŹRÓDŁA GROZY

Bezdomni

Kiedy patrzysz na osobę bezdomną, bywa, że zastanawiasz się, jakie koleje losu doprowadziły ją do takiego stanu rzeczy: gdzie się podzieli bliscy tego człowieka, czy wydarzyła się jakaś tragedia, a może jego własne czyny zaprowadziły go na ulicę. Bezdomny jest tajemnicą. Wydaje się obcy, żyje na marginesie twojego świata i zapewne nie chciałbyś znaleźć się na jego miejscu.

Z tej tajemnicy i obcości dawno temu wyrosła legenda. Bezdomnych żebraków, chodzących od wsi do wsi, określano mianem „dziad”. Być może nawet stara ciotka straszyla cię kiedyś, że „dziad przyjdzie i cię weźmie”. Tym samym słowem nazywano dusze przodków (stąd wzięła się nazwa pogańskiego święta i tytuł dramatu Mickiewicza: *Dziady*). A skąd dziad przychodzi; gdzie jest jego dom? To zaświaty.

Dlatego bezdomni w tym scenariuszu poniekąd mają dom, ale odległy, straszny, zagubiony w innym wymiarze. Stracili go dawno. Niektórzy zaglądali do niego i wiedzą, że to przeklęte miejsce. Inni chcą, by powrócił. Niestety, gospodarzem tego domu jest teraz Yog-Sothoth.

Na marginesie musimy zaznaczyć, że nie chcemy wzbudzać niechęci do prawdziwych ludzi, których możesz spotkać na ulicy. Często za ich bezdomnością kryje się historia o tym, jak nieprzewidywalne i pechowe potrafi być życie. Oby jak najwięcej z tych osób odnalazło nowe miejsce na świecie.

Nawiedzony dom

To klasyczny motyw z horroru. Postanowiliśmy użyć go, ale w nowym wydaniu, doprowadzając do ekstremum. Nasz dom jest tak nawiedzony, że przeniósł się do innego świata. Wewnętrznie pokręcony i zniekształcony, przeszycony szaleństwem otwiera się przed Badaczami i może ich odmienić na zawsze. Stał się klątwą dla bezdomnych, którzy kiedyś w nim mieszkali, i wciąż przenika do naszej rzeczywistości.

Dom znajduje się poza czasem i przestrzenią, czyli nigdzie i wszędzie. Jest jednocześnie zakładem dla umysłowo chorych i warszawską kamienicą. Można do niego wejść przez drzwi do twojego mieszkania lub inne w każdym miejscu na świecie, wystarczy znać sposób. Można się też natknąć na zamieszkujące go upiory w kilku stołecznych mieszkaniach i w miejscu, gdzie zaczęła się cała historia: podwrocławskiej miejscowości Brzeg. Tam w naszym scenariuszu stał kiedyś przytułek dla obłąkanych, który spalił się wraz z pacjentami.

Nawiedzenie jako choroba zakaźna

A co, jeśli szaleństwo jest zaraźliwe? Na tym lęku bazują wszystkie historie, w których obcowanie z czymś strasznym i niezrozumiałym odciska się na bohaterze trwałym piętnem. Demon, który przyczepia się do bohatera po obejrzeniu przez niego tajemniczej taśmy; zło, które można przywlec z nawiedzonego domu wprost do swojej sypialni. W tej historii tak właśnie jest: Dom, Którego Nie Ma jest jak elektrownia atomowa po katastrofie – można w niej zostać napromieniowanym.

Wokół Badaczy, którzy odwiedzili nawiedzone miejsce, mogą się zacząć dziać dziwne rzeczy, wpływające na ich

codzienne życie. Czy dołączą do bezdomnych, żeby chronić swoich bliskich?

Macka

To jest *Zew Cthulhu* rozgrywany na poważnie we współczesnej Polsce. Czy ta macka rodem z historii retro naprawdę może dzisiaj straszyć? Wydaje nam się, że tak: testy scenariusza pokazały, że groza płynąca z książek Lovecrafta działa tu i teraz.

Mamy tu Yog-Sothotha, Boga Zewnętrznego, żyjącego pomiędzy wymiarami i otwierającego bramy w czasoprzestrzeni. To klasyczne bóstwo z mitów Cthulhu, potężne, krwiożercze i przerażające. Występuje w typowej formie pradawnego zła, przywołanego przez czarnoksiężnika. Przy czym rolę maga odgrywa w tym przypadku okultysta-psychiatra, który eksperymentuje na pacjentach, próbując za pomocą ich szaleństwa otwierać międzywymiarowe przejścia. Doktor Ekiert staje się w końcu awatarem Yog-Sothotha, uwięzionym w Domu, Którego Nie Ma. Jeśli dzięki swoim wyznawcom wydostanie się na zewnątrz, z naszym światem stanie się coś bardzo, bardzo złego.

SCENARIUSZ – SKRZYNIKA Z NARZĘDZIAMI

Z czego korzystasz

Badacze prowadzą śledztwo, decydując się na sprawdzanie kolejnych tropów. Dlatego przebieg przygody zależy od tego, którym śladem podążą. To scenariusz modułowy, czyli zbiór scen do użycia. Te sceny zaś składają się z miejsc, postaci, fragmentów akcji, a także wyzwania oraz informacji dla Badaczy. Możesz traktować wszystkie te elementy jak klocki, po które sięgasz, reagując na działania graczy. Dzięki temu dajesz im poczucie swobody i odkrywania sekretów krok po kroku. W rezultacie razem tworzycie tę historię.

Pisząc o scenie, myślimy o tym czasie podczas sesji, kiedy bohaterowie podejmują decyzje i działają w bezpośredniej interakcji ze sobą oraz ze światem gry, a jednocześnie gracze odgrywają role. Jeśli gracz mówi, że jadąc na ulicę Śliską, tankuje samochód, to nie mamy do czynienia ze sceną. W naszej historii po prostu zostało odnotowane, że ma pełen bak. Ale możesz chcieć rozegrać to jako scenę, na przykład po to, żeby wprowadzić tam spotkanie z policją. Wtedy już jesteście na stacji, opisujesz, jak wszystko wygląda i co się dzieje. Odgrywasz panią za kasą i policjantkę, która właśnie staje za Badaczem Tajemnic między półką z batonami a lodówką pełną kanapek. Może sam gracz będzie chciał uruchomić scenę na stacji benzynowej, na przykład po to, żeby pokazać, jak zmieniła się jego postać pod wpływem dziwnych zdarzeń. Bohater dwa lata temu rzucił palenie, ale teraz kupuje paczkę papierosów i zaczyna rozmawiać ze sprzedawczynią o tym, czy nie kręć się tu jacyś bezdomni.

Z pewnością nie wykorzystasz wszystkich scen, które przygotowaliśmy, ale umieściliśmy je tu po to, żeby zapewnić ci poczucie bezpieczeństwa podczas prowadzenia i dać do ręki odpowiedź na różne decyzje graczy. Bohaterowie mogą na przykład nie pojechać do Brzegu, czyli miejsca, w którym po raz pierwszy został nawiązany kontakt z Yog-Sothothem. Jeśli jednak zdecydują się ruszyć w drogę, masz wszystko gotowe na ich przyjęcie.

Oczywiście pewne sceny – jak tę przykładową na stacji benzynowej – trzeba będzie zaimprovizować. To normalna sprawa na sesji i na pewno dasz sobie radę. Dodatkowo masz pod ręką gotowych bohaterów niezależnych, których możesz wprowadzić, żeby pchnąć do przodu fabułę lub podkręcić tempo akcji. Włączasz do gry chociażby jednego z Przeklętych Bezdomnych, dzięki któremu możesz urządzić emocjonujący finał w dość przypadkowym miejscu, jeśli akurat zostało ci pół godziny do końca sesji.

Co budujesz

Możesz poprowadzić tę przygodę jako zwartą, trzyczęściową konstrukcję. Na pierwszej sesji gracze odnajdują zaginionego dziennikarza i dowiadują się o tajemniczych bezdomnych oraz domu uwięzionym w innym wymiarze. Na drugiej zbierają informacje i wchodzą do Domu, Którego Nie Ma, żeby wyciągnąć stamtąd zagubionego policjanta. Na trzeciej konfrontują się ze skutkami wizyty w przeklętym miejscu i wchodzą tam ponownie, z zadaniem zamknięcia na zawsze drzwi między światami.

Materiału wystarczy jednak i na sześć sesji. Jeśli dobrze się bawicie, odgrywając długie sceny, a Badacze rozsmakowali się w prowadzeniu śledztwa, przesuwajcie finał w czasie. Najważniejsze, żeby kontrolować tempo gry i reagować na potrzeby waszych graczy.

Wszystko zależy od waszego stylu grania, czasu, którym dysponujecie, i tego, jak potoczy się przygoda. Może bohaterowie zostaną tak sponiewierani, a napięcie urośnie do tego stopnia, że najlepiej będzie poprowadzić pierwsze wejście do Domu jako to jedyne i niepowtarzalne, czyli wielki finał. A może ciężar przygody przeniesie się na losy Badaczy po wejściu do Domu, jeśli zostali zarażeni nawiedzeniem. Rozegrasz wtedy kilka sesji o tym, jak zostawiają swoich bliskich i dołączają do bezdomnych, próbując w akcie desperacji zniszczyć kult od środka. Masz naprawdę dużo przestrzeni na różne warianty scenariusza.

Pamiętaj tylko o dwóch rzeczach. Po pierwsze, trzymaj się prostej zasady: każda sesja, taka trwająca trzy godziny i taka trwająca sześć, powinna mieć początek, rozwinięcie i koniec, jak film grozy albo odcinek serialu. Na początku gracze orientują się, w co grają oraz co mogą zrobić Badacze, potem ich decyzje muszą pchnąć opowieść do przodu, a finał powinien być emocjonujący i dawać graczom duże pole do popisu. Po drugie: strasz graczy na każdej sesji, zwłaszcza w zakończeniu – po to ludzie grają w horror.

Przebudowa i przeprowadzka

Być może zechcesz wziąć część tego materiału i przerobić go na własny sposób, opowiadając zupełnie inną historię. Śmiało! Dajemy ci zabawki, baw się dobrze. Jeśli choć jeden BN lub scena zainspirują cię do zrobienia fajnej sesji, Yog-Sothoth wyśle do nas bąbelek pełen serdeczności.

Jeżeli nie pasuje ci Warszawa, przenieś akcję do innego polskiego miasta. Pamiętaj o kilku warunkach:

- to miasto powinno zostać w dużej części zniszczone podczas II wojny światowej;
- powinno mieć kilka obszarów, na których kamienice zostały odbudowane w latach 50.;

- powinien się tam znajdować dość duży las miejski lub bardzo zapuszczony park, dzikie miejsce, w którym zbierają się bezdomni.

Resztę z łatwością dopasujesz.

CZĘŚĆ II: OPOWIEŚĆ O DOMU, KTÓREGO NIE MA

Większość lovecraftowskich przygód zbudowana jest wokół jakiejś historii z przeszłości. Tak samo jest i z naszym scenariuszem. Zapoznaj się z tą opowieścią, ponieważ to właśnie dzięki niej będziesz w stanie ustami BN-ów lub w odpowiednich lokacjach przekazywać swoim graczom informacje, których będą potrzebować do rozwikłania zagadki, jaką przed nimi stawiasz. Nie przypisujemy jednak tych informacji na stałe. To od ciebie będzie zależało, jak i w jakich ilościach będziesz je „sprzedawać” graczom.

Historia Domu podzielona jest na dwa etapy. Pierwszy to okres dwudziestolecia międzywojennego. Ta część opowiada o dziejach prywatnej kliniki doktora Wojciecha Ekierta, znajdującej się w mieście Brzeg nieopodal Wrocławia. Drugi etap jest związany z warszawską kamienicą na ulicy Śliskiej 52 – kamienicą, która w pamięci ludzi nigdy nie istniała. Żeby jednak nie mieszać za bardzo już na tym etapie, zaczniemy od początku.

WROCŁAW, ROK 1932

Doktor Wojciech Ekiert urodził się pod Kielcami. W młodym wieku wyjechał do Niemiec i ukończył Uniwersytet Medyczny we Wrocławiu w 1932 roku. Był jednym z pierwszych lekarzy psychiatrów specjalizujących się w psychoterapii i prekursorem psychoanalizy oraz wspomagania leczenia metodami farmakologicznymi zamiast standardowych zabiegów chirurgicznych stosowanych od dziesięcioleci.

Główną motywacją do pracy była dla Ekierta jego dużo młodsza siostra Anna, którą po śmierci rodziców na początku lat 30. ściągnął do Niemiec i samotnie się nią opiekował. Anna cierpiała na bardzo dziwną i tajemniczą przypadłość – niezdiagnozowaną w tamtych czasach chorobę układu nerwowego, dziś znaną pod nazwą kłętwy Ondyny. Objawiała się ona częstymi napadami bezdechu sennego połączonego z przerażającymi halucynacjami.

Mimo wiedzy, jaką udało się zdobyć doktorowi na studiach od profesorów czy kolegów po fachu, Ekiert nie był w stanie pomóc siostrze, co tylko wzmacniało jego determinację i skłaniało do szukania alternatywnych metod leczenia. Dlatego w 1934 roku został członkiem **Towarzystwa Zapomnianych Nauk Medycznych** – grupy naukowców i lekarzy o delikatnie okultystycznym kolorycie. To właśnie wtedy poznał Teodora Grundberga – wrocławskiego finansistę, bankiera i filantropa. Ważny w tym momencie jest fakt, że Grundberg cierpiał na narkolepsję, członkiem Towarzystwa został zaś w nadziei, że dzięki temu odnajdzie remedium na swój kłopotliwy stan

zdrowia. Mężczyźni szybko stali się przyjaciółmi i to właśnie Teodor zaproponował doktorowi Ekiertowi, że sfinansuje mu prywatną klinikę psychiatryczną w zamian za pomoc i leczenie. Inwestycję poczyniono w 1936 roku w Brzegu nieopodal Wrocławia, gdzie z dala od miasteczka postawiono kilkupiętrowy budynek.

Klinika w Brzegu



W latach 1936–38 klinika przeżywała rozkwit. Przybywało pacjentów, pojawiały się wzmianki w lokalnej i krajowej prasie. Początkowo klinika przyjmowała jedynie pacjentów cierpiących na wszelkie odmiany zaburzeń snu. Ludzie dotknięci chroniczną bezsennością, narkolepsją, bezdechem sennym czy somnambulizmem przybywali do doktora Ekierta nie tylko z Niemiec, lecz także z Polski. Po pewnym czasie zaczęto przyjmować również pacjentów z innymi problemami.

Okno do innego wymiaru

Częścią terapii, jakiej poddawani byli pacjenci brzeskiej kliniki, była codzienna psychoanaliza połączona z seansami hipnozy. Sesje terapeutyczne, z pozoru rutynowe i zwyczajne, stanowiły jednak najważniejszy element okultystycznych praktyk doktora. To właśnie w ich trakcie nieświadomi pacjenci byli poddawani bluźnierczym rytuałom, których celem było otwarcie ich umysłów na inne rzeczywistości i plany egzystencji. Ekiert wierzył bowiem, że choroba psychiczna jest swoistym produktem ubocznym niezwyklej wrażliwości umysłu na to, co ukryte i paranormalne. Z drugiej zaś strony, wykorzystując swoich pacjentów, doktor był w stanie badać, a wręcz odwiedzać inne światy bez ryzykowania własnego zdrowia i rozumu – czyniąc z pacjentów swoistych psychonautów.

W trakcie swoich badań doktor Ekiert zdał sobie sprawę, że choroba jego siostry nie ma podłoża nadnaturalnego. Ale to go nie powstrzymało. Zaspokajał żądzę wiedzy kosztem pacjentów i wmawiał sobie, że robi to dla dobra nauki.

Wojna

Gdy 1 września 1939 roku wojska III Rzeszy wkroczyły do Polski i rozpoczęła się kolejna wojna światowa, doktor Ekiert stanął przed jedną z najtrudniejszych, najbardziej dramatycznych decyzji w swoim dotychczasowym życiu.

Dosłownie kilka dni przed wybuchem II wojny światowej Ekiert otrzymał telegram od członków Towarzystwa Zapomnianych Nauk Medycznych, w którym ostrzegli go, że władze niemieckie interesują się jego badaniami.

Zdawał sobie sprawę z tego, że jego pacjenci zostali naznaczeni niewytłumaczalnymi dla nauki zdolnościami. Ich choroby stały się kluczami do innych światów, a każdy stał się bramą do tajemnej wiedzy niedostępnej dla konwencjonalnej nauki. Zdawał sobie również sprawę, że w niepowołanych rękach mogłoby to przerodzić się w potworne zagrożenie, zwłaszcza że w okultystycznym półświatku wiele się mówiło na temat zainteresowania nazistów sprawami nadprzyrodzonymi. Posiadając zebraną w brzeskiej klinice wiedzę, mogliby stać się potęgą, której apetytu nikt nie byłby w stanie powstrzymać. Nie mając czasu na wymyślenie innego rozwiązania, doktor Ekiert postanowił opuścić Niemcy, wcześniej jednak musiał zniszczyć cały swój dorobek.

Wedle oficjalnej wersji wydarzeń w trakcie panicznej ucieczki doszło do wypadku na terenie szpitala. Wypuszczeni z pokoi pacjenci wpadli w amok. W wyniku zamieszania w budynku wybuchł pożar. Nowoczesny ceglany budynek w mgnieniu oka zmienił się w krematoryjny piec, w którym żywcem spłonął doktor, jego siostra i wszyscy pacjenci.

Prawda jest jednak znacznie bardziej ponura. Wojciech Ekiert zamknął wszystkie pokoje, spalił dokumenty i notatki, a następnie wraz z siostrą opuścił klinikę, wcześniej podkładając w niej ogień tak, by nikt nie był w stanie opuścić jej żywy. Pod osłoną nocy uciekli na wschód.

Udało im się dotrzeć do Zabrza, skąd planowali uciec pociągami na Węgry, a dalej do Rumunii i przy odrobinie szczęścia przedostać się do Francji lub Wielkiej Brytanii. Niestety, Ekiertowi nie udało się na czas zorganizować fałszywych dokumentów dla Anny. Na dworcu w Zabrzu, w trakcie kontroli, Anna została zatrzymana przez żołnierzy. Rodzeństwo zostało rozdzielone. To był ostatni raz, kiedy Ekiert widział Annę.

[Dalsze losy Anny Ekiert oraz szczegóły na temat jej choroby znajdziesz w rozdziale o BN-ach – Anna Gutowska]

Po wojnie

Po zakończeniu wojny w 1945 roku zgłiszczą po spalonej klinice straszły w lesie. Mieszkańcy miasteczka unikali tego miejsca, wierząc w tragiczną historię pacjentów, którzy zginęli w tajemniczym pożarze.

Po włączeniu miasta w granice Polski nowe władze nie wiedziały, co zrobić z ruiną i nakazały rozbiórkę. Klinikę rozebrano do fundamentów, cegły zaś – ku zdziwieniu wszystkich znakomita większość przetrwała pożar i nadawała się do ponownego wykorzystania – oznaczono, skatalogowano i złożono w magazynie na terenie nieczynnej cukrowni nieopodal Brzegu.

W 1948 roku cegły przewieziono do Warszawy, gdzie miały posłużyć do odbudowy zrujnowanej wojną stolicy odrodzonego kraju.

NAWIEDZONE MIEJSCA

Cegły ze spalonej kliniki posłużyły do odbudowy wielu kamienic i domów na terenie całej Warszawy. W kilku miej-

scach – tam, gdzie trafiły największe partie cegieł – z czasem zaczęły one przenikać mocą innych wymiarów. Stały się małymi bramami, przez które umęczone dusze związane z kliniką doktora Ekierta przenikają do realnego świata.

Pierwsze z tych miejsc to willa w parku Morskie Oko. Teraz, po remoncie, wygląda niepozornie, ale w latach 90. była okryta niesławą. Zamieszkiwali ją narkomani i bezdomni. Często znajdowano w niej ciała ludzi, którzy przyszli tam popełnić samobójstwo. Kolejne miejsca, w których nawiedzenia przyjęły namacalną i drastyczną formę, to mieszkanie przy Alejach Jerozolimskich 57, apartament na Wilczej 2/4 i poddasze na Czyszowej 4a. Każdy, kto chce poznać całą historię Domu, Którego Nie Ma, będzie zmuszony rozwikłać tajemnicę tych miejsc. Ale kluczowa jest kamienica przy ulicy Śliskiej 52.

Dom, Którego Nie Ma



Większość cegieł ze spalonej kliniki posłużyła do odbudowania kamienicy na Śliskiej 52. Od samego początku z tym budynkiem wiąże się wiele nieprzyjemnych historii. W czasie budowy doszło do wypadku, w którym zginęło dwóch robotników. Tuż przed ukończeniem pracy w 1950 roku główny majster, Dariusz Lubicki, popełnił samobójstwo, wieszając się w jednym z mieszkań. Mimo to kamienica znalazła lokatorów bardzo szybko.

Dwa lata później (1952) w poszukiwaniu siostry do Warszawy przybył Wojciech Ekiert. Przez ostatnie paręnaście lat bardzo się zmienił. Rozpacz po utracie Anny pomieszała mu w głowie, a wiedza o „nieopisanych światach” wypaczyła jego umysł i moralność. Niewiele wiemy o tym, co się z nim działo w trakcie wojny i zaraz po niej. Nie ma jednak wątpliwości, że kontynuował pracę i przeprowadzał eksperymenty również na sobie samym. Tajemnicza moc kierowała jego poczynaniami – ta sama, którą prześlątkły cegły spalonej kliniki. To właśnie przez nią udało mu się trafić na ulicę Śliską. Zdawał sobie sprawę, że moc wciąż tam jest, a szepty z ciemności kusiły go, by kontynuował dawne dzieło, mając wizjami możliwej do osiągnięcia potęgi.

We wrześniu 1952 roku doktor Ekiert wprowadził się do sutereny w kamienicy na Śliskiej 52, gdzie prawie od razu – w tajemnicy przed światem – rozpoczął badania

i przygotowania do rytuału, który jego zdaniem miał mu dać wszechwiedzę o naturze świata.

Przygotowania były żmudne, więc dopiero w kwietniu 1956 roku doktor odprawił plugawe nabożeństwo ku czci swojego pana, Yog-Sothotha. Jednak rytuał uległ wypaczeniu. Ekiert mimo całej swojej wiedzy nie wziął pod uwagę, że kamienica na Śliskiej stoi na terenie żydowskiego getta, niedaleko gestapowskiej katowni prześlątkniętej olbrzymią ilością złej energii. Dlatego rytuał wymknął mu się spod kontroli. Zamiast przywołania przedwiecznej istoty doktor sam został wciągnięty do nieznanego wymiaru – zniknął ze świata i pamięci ludzi wraz z całą kamienicą na Śliskiej 52!

Co się stało z mieszkańcami Domu?

Kamienica zniknęła z naszego świata wraz ze wszystkimi, którzy w niej wtedy przebywali. Teraz nikt nie pamięta, że kiedykolwiek istniał taki budynek. Jego istnienie zostało w nadnaturalny sposób wymazane z rzeczywistości – nie tylko z pamięci i świadomości ludzi, lecz także ze wszystkich fotografii i map. Nie ma wzmianek w prasie, w archiwach ani w książkach.

To samo stało się z mieszkańcami, którzy w trakcie rytuału przebywali w budynku. Nikt nie pamięta, że kiedykolwiek istnieli. Zniknęli ze spisów mieszkańców, nie ma ich zdjęć, aktów urodzenia – niczego.

Inny los spotkał mieszkańców, którzy w trakcie rytuału znajdowali się poza domem. Świat o nich także zapomniał – łącznie z ich najbliższymi rodzinami czy przyjaciółmi. Są błędem, wypaczeniem rzeczywistości, które nie powinno istnieć. W pewien sposób lepiej by było dla nich, gdyby zniknęli razem z Domem.

A jednak pozostali. Co więcej, jako jedyni pamiętają zarówno o Domu, jak i jego innych mieszkańcach, swoich rodzinach, przyjaciółach, sąsiadach. Zaraz po „katastrofie” próbowali zrozumieć, co się stało, zwrócić się o pomoc do mieszkańców sąsiednich domów, policji, kogokolwiek – jednak nikt nie chciał im uwierzyć w istnienie domu, którego przecież nie ma i nigdy nie było. Wielu, przerażonych i oszalałych z bezsilności, wybrało samobójstwo. Inni stali się Przeklętymi Bezdomnymi, którzy wspólnie próbowali przetrwać na ulicach PRL-owskiej Warszawy. Są naznaczeni mocą Domu i wszystkimi związanymi z tym konsekwencjami, a jedyne, co im pozostało, to klucze do mieszkań i głównej bramy kamienicy.

Co się stało z doktorem?

Uwięziony w plugawym wymiarze Ekiert oddał duszę i ciało na usługi przedwiecznego bóstwa – Yog-Sothotha. Stał się w ten sposób czymś więcej niż człowiekiem, czymś więcej niż czarnoksiężnikiem. Stał się istotą wyższą – awatarem swojego nowego boga.

Ale dla Ekierta wywyższenie było synonimem porażki. Został uwięziony „po drugiej stronie” i mimo zyskania wszechwiedzy stracił możliwość kierowania własnym losem. Dlatego z chwilą zakończenia rytuału jego wizja świata uległa całkowitemu przewartościowaniu. Jedynym celem jego istnienia stała się chęć powrotu do realnego świata. Im bardziej Ekiert staje się nieludzki, tym mocniej rozbłyśkuje ostatnia isierka jego człowieczeństwa – miłość do siostry i nadzieja, że mimo wszystko kiedyś znów się spotkają.

W tym celu uwięziony, ale nie pozbawiony zupełnie możliwości doktor nawiązał mentalną więź z naszymi Przekłętymi Bezdomnymi. Przychodził do nich w snach, nawiedzał umysły i obietnicą oddania im dawnego życia oraz bliskich, którzy zniknęli razem z nim, przyciągnął wielu Bezdomnych na swoją stronę, tworząc swoisty kult.

„Robaczywa”



Jadwiga Krawczyk „Robaczywa”

Przywódczynią kultu wśród Bezdomnych ze Śliskiej stała się Jadwiga Krawczyk, obecnie nazywana przez wszystkich „Robaczywą”. To właśnie w niej tęsknota była najsilniejsza, więc z nią Ekiert nawiązał kontakt jako pierwszą; to również ona najwcześniej zaczęła przejawiać nadnaturalne zdolności. „Robaczywa” wciąż głęboko wierzy, że może uratować życie swojego męża, i zrobi wszystko, żeby sprowadzić kamienicę z powrotem.

[Więcej o „Robaczywej” i kulcie dowiesz się w części o BN-ach – **Przekłęci Bezdomni**]

Ruch oporu

Nie wszyscy Bezdomni postanowili przyłączyć się do „Robaczywej” w jej misji sprowadzenia z powrotem Domu i Ekierta. Niewielka grupa mieszkańców Śliskiej postanowiła powstrzymać kult przed wypełnieniem zadania. Początkowo było ich dziesięcioro, ale ich liczba szybko malała. Stali się bowiem celem ataków ze strony „wyznawców”, którzy próbowali ich złamać i przeciągnąć na swoją stronę. Niektórzy poddawali się woli „Robaczywej”. Ci zaś, którzy stawiali opór do końca, byli zwyczajnie łapani i zabijani. Ci, którzy przeżyli, zostali zmuszeni do ukrywania się.

Sprawa Tomka

Kilka miesięcy temu sprawą nawiedzonych miejsc zainteresował się młody dziennikarz, Tomasz Grabiński. Początkowo nie łączył on sprawy tajemniczych warszawskich mieszkań z bezdomnymi, ale im głębiej szukał, tym bardziej zaczął dostrzegać pewną zależność. Trzy tygodnie temu przeprowadził się do jednego z „nawiedzonych mieszkań” razem z narzeczoną, Magdą Nowicką, mając nadzieję stać się świadkiem czegoś nadnaturalnego. W międzyczasie udało mu się nawiązać kontakt z jakimś Staszkiem, bezdomnym z Koła, który wydawał się wiedzieć niezwykle dużo na temat tego, co dzieje się w Warszawie. Aby zdobyć jego zaufanie oraz przychyłność innych bezdomnych, Tomek postanowił stać się na jakiś czas jednym z nich. Nieświadomy niebezpieczeństwa czyhającego na Magdę w ich nowym mieszkaniu, wszedł w rolę i zaczął żyć ze Staszkiem i jego przyjaciółmi – zarówno zwykłymi bezdomnymi, jak i Przekłętymi. Po długich namowach udało się mu przekonać Staszka, by ten skorzystał ze swojego klucza i zabrał go do Domu, Którego Nie Ma.

Obaj mężczyźni ledwo przeżyli to wejście. Pobyt „po drugiej stronie” odmienił Tomka, naznaczając go nienatural-

nością tak samo, jak naznaczeni zostali pierwsi mieszkańcy kamienicy na Śliskiej 52.

CZĘŚĆ III: BOHATEROWIE

Wymyślaliśmy tę przygodę z myślą o drużynie czteroosobowej, ale swobodnie możesz ją poprowadzić dwóm, trzem albo pięciu osobom. Przy mniejszej liczbie graczy gra będzie szła szybciej, ale musisz uważać, żeby wyzwania nie okazały się zbyt trudne. Przy liczniejszej drużynie sceny mogą się wydłużać – weź to pod uwagę podczas planowania i prowadzenia sesji.

Badacze, którzy kontynuują swoje przygody

Możesz śmiało wziąć do tej przygody działającą od jakiegoś czasu drużynę. Pamiętaj tylko, że na najbliższych sesjach Poczytalność Badaczy może gwałtownie spaść, a ich życie diametralnie się zmienić lub drastycznie zakończyć. To wyzwanie może być ostatnim. Jeśli tak, niech to będzie koniec w wielkim stylu.

Jeśli masz taką możliwość, wpleć w przygodę poprzedzającą *Dom, którego nie ma* postać Tomka. Młody dziennikarz może pomóc drużynie w jakiejś wcześniejszej sprawie. Niech go polubią.

Jeśli nie masz czasu na takie zabiegi, przed sesją po prostu wybierz Badacza, który najbardziej pasuje ci na znajomego Tomka i opisz graczowi ich relację oraz opowiedz o telefonie od jego matki z prośbą o pomoc.

Badacze skrojeni na miarę tego scenariusza

Jeśli gracze nie mają swoich Badaczy, a tobie zależy na czasie, weźcie zaproponowane poniżej archetypy postaci. Zostały naszkicowane tak, żeby zbudować zgraną drużynę, a jednocześnie pozostawić pole dla inwencji graczy. Nadał im imię, wygląd i charakter zostawiamy graczom do wymyślenia, ale nie powinno im to zająć dłużej niż 20 minut. Dostają karty z prawie kompletną rozpiską mechaniczną. Powinni tylko rozdać punkty na umiejętności związane z hobby Badacza.

Dziennikarka

Zna się na zbieraniu informacji i rozmawianiu z ludźmi. Co każe jej drążyć temat – przyzwoitość, pogoń za sensacją? – to pozostawiamy graczce. Dziennikarka zna bardzo dobrze Tomka, to jej były chłopak. Po zerwaniu nie stracili kontaktu ze sobą, parokrotnie spotykali się w terenie, współpracowali (m.in. przy sprawie guru, o tym dalej), pewnie parę razy byli na kawie. Dziennikarka odwiedziła kiedyś Tomka w domu rodzinnym i poznała jego matkę.

Bohaterka mieszka w Warszawie, wynajmuje mieszkanie na spółkę z kumpelą. Jak im się układa, zależy od decyzji graczy.

Ratownik Medyczny

Jest tu po to, żeby opatrywać rannych towarzyszy i BN-ów oraz orientować się w różnych kwestiach związanych z medycyną. Ratownik będzie chciał pomagać – z dobroci serca lub nawyku zawodowego. Mieszka w Warszawie, obec-

nie u matki, którą musi wesprzeć psychicznie po ciężkich wydarzeniach.

Ratownik zna z czasów studenckich Magdę, dziewczynę Tomka. Razem uczyli się do egzaminów i imprezowali.

Urzędnik

Warszawiak z dziada pradziada, pracuje obecnie w stołecznej administracji. Dysponuje informacjami o historii Warszawy i ma dostęp do różnych baz danych oraz archiwów lub zna ludzi, którzy mogą poszukać potrzebnych dokumentów.

Mieszka w Warszawie ze swoją dziewczyną lub sam, zależnie od decyzji gracza.

Joginka

Fizjoterapeutka i trenerka, zafascynowana mądrością Wschodu. W naturalny sposób przyciąga ją wszystko, co tajemnicze. Dlatego orientuje się trochę w takich kwestiach, jak przepływ energii kosmicznej przez czakry w ciele człowieka albo istnienie duchów i magii.

Mieszka w Warszawie z mężem w ich nowym mieszkaniu, są świeżo po ślubie. Niestety jej towarzysz życia obecnie bardziej niż na żonie skupia się na pracy.

Co ich połączyło

Przed sesją opowiedz graczom historię o tym, jak ich postacie się poznały. Możesz wprost wytłumaczyć, że ta sprawa nie jest zupełnie powiązana z tematem sesji, to tylko tło dla drużyny bohaterów, które wyjaśnia, dlaczego zajmują się zjawiskami nadprzyrodzonymi. Niech przegadają jej przebieg, dodadzą własne szczegóły i zbudują przy okazji relacje między swoimi Badaczami.

Naszych bohaterów połączyła tajemnicza osoba Edwar-da Uspienskiego. To ezoteryczny guru, który prowadził z podopiecznymi sesje, podczas których poznawali swoją podświadomość, cofali się do wcześniejszych wcieleń itd. Tak naprawdę wykorzystywał swój autorytet, żeby omamiać ludzi w trudnej sytuacji życiowej i wyłudzać od nich pieniądze.

Dziennikarka wpadła na jego trop i z pomocą Tomka chciała zrobić materiał o cwannym hochsztaplerze oraz jego łatwowiernych ofiarach. Zapisała się na zajęcia mistrza, szukając sposobności, żeby go zdemaskować.

Ratownik Medyczny dowiedział się o istnieniu Edwarda Uspienskiego od swojej matki. Wychwalała dziwaczne sesje terapeutyczne u wspaniałego mędrca. Zmieniła się, zaczęła wpadać w stany otępienia, mamrotać pod nosem jakieś modlitwy w niezrozumiałym języku. Bohater zdał sobie sprawę, że ktoś robi jej pranie mózgu.

Urzędnik zorientował się, że Uspienski próbuje uwieść jego dziewczynę, która zapisała się na praktyki medytacyjne. Ukochana Badacza zaczęła wyraźnie się od niego oddalać, chodząc na coraz to nowsze zajęcia i bywając coraz rzadziej w domu. Urzędnik postanowił odwiedzić samozwańczego guru i zrobić awanturę albo obić mu głowę.

Joginka znalazła informacje o Upienskim w Internecie i miała wobec niego złe przeczucie. Umówiła się na wizytę, podczas której odczytała nieuczciwe zamiary Upienskiego, próbującego ją omotać. Wyczuła także obcą, negatywną energię i przestraszyła się nie na żarty.

Dziennikarka odnalazła pozostałą trójkę i umówili wspólne spotkanie. Razem doszli do wniosku, że odwiedzą Upienskiego, próbując go zdemaskować i nastraszyć. Guru przyjął ich u siebie w domu i próbował przekabacić na swoją stronę, widząc jednak, że Badacze są sceptycznie, wręcz wrogo nastawieni, oznajmił, że pokaże im swoją prawdziwą moc.

Zaczął skandować jakąś dziwną, bluźnierczą inkantację. Światła przygasły nagle, coś trzasnęło, jakby pruła się materia rzeczywistości, Upienski skurczył się, zapadł w sobie, makabrycznie zwinął, jak kartka marszczona i ściskana przez olbrzymią dłoń. Wrzasnął i zassał się do wewnątrz. Po prostu zniknął. Pozostały po nim tylko jakieś niezrozumiałe słowa: Cthulhu, Azathoth, Yog-Sothoth.

Bohaterowie wybiegli z mieszkania w popłochu. To wydarzenie połączyło ich i spotykają się we czwórkę od pół roku, wymieniając informacjami o różnych dziwnych przypadkach. Tomek był na jednym czy dwóch spotkaniach, ale potem przestał przychodzić. Podobno pochłonęła go praca nad nowym tematem.

Badacze stworzeni przez twoich graczy

Jeśli macie czas i chęci, możecie zbudować drużynę od zera. Ta przygoda jest dość trudna i może zakończyć się dla Badaczy bardzo źle (tak to jest z historiami, które kontynuują tradycje Samotnika z Providence). Startując z nową drużyną, wchodzicie w zgrabną konwencję filmowego lub powieściowego horroru: poznajemy bohaterów, towarzyszymy im w drodze przez koszmar, a potem zegnamy.

Kiedy gracze będą tworzyć swoich Badaczy, poproś, żeby to byli warszawiacy i nie należeli do służb mundurowych, po czym daj im pięć zadań:

- niech stworzą zaradną drużynę, w której każdy Badacz ma inne kompetencje;
- niech wspólnie wymyślą, jak się poznali;
- niech zbudują między sobą relacje: każdego Badacza powinno wiązać coś z dwoma innymi (jedni są rodzeństwem, inni przyjaciółmi z ławki, ktoś się z kimś spotyka, ktoś jest czymś eks itd.);
- niech każdy wymyśli sobie jednego ważnego bohatera niezależnego;
- opowiedz im o Tomku i Magdzie sprzed tej strasznej historii; niech wymyślą, skąd Badacze mogą ich znać.

W ten sposób uzyskasz ciekawe wątki osobiste do rozegrania na sesjach: przygoda wydłuży się, ale nabierze głębi i będzie bardziej emocjonująca.

CZĘŚĆ IV: U PROGU – SCENARIUSZ WPROWADZAJĄCY

Jak prowadzić

Ta przygoda opowiada o Badaczach Tajemnic próbujących odnaleźć Tomka. Zawiera śledztwo prowadzące od sceny

do sceny i kończy się próbą uratowania młodego dziennikarza przed demonicznymi bezdomnymi.

Zaczynasz po linii: prolog, pierwsza scena, a potem reagujesz na decyzje graczy. Wśród scen jest retrospekcja – wytłumaczmy ci, jak jej używać.

Jedna sesja pomieści prawdopodobnie cztery duże sceny. Jeśli jednak się rozwlecze, zakończ ją emocjonującym wydarzeniem i kontynuuj przygodę na kolejnym spotkaniu.

Staraj się zapowiadać przyszłe wydarzenia drobnymi akcentami. Jeśli u któregoś bezdomnego Badacze zobaczą klucz, będzie to zapowiedź sceny, w której klucz wpadnie w ich ręce. Jeśli zegarmistrz ze Śliskiej powie im o tym, że od czasu do czasu widuje bezdomnego, który gapi się w jego okno, gracze, poznając Staszka, zrozumieją, że to on staje przed witryną starego przyjaciela, który go nie poznaje. Dzięki takim przedsmakom kolejne zdarzenia nie będą pojawiać się jak diabeł z pudełka, tylko płynnie wyłaniać z historii. Doświadczenia z graczami testującymi przygodę pokazały, że można w niej zbudować wokół bohaterów sieć wątków, które na ich oczach łączą się ze sobą, wynikają jedne z drugich, zaczynają gęstnieć i tworzyć spójną całość. W ten sposób uzyskujemy efekt wiarygodnego świata, tajemnicy, która powoli się rozjaśnia, i rosnącego napięcia.

Nierozegrane sceny możesz swobodnie przenieść do następnej części scenariusza.

Prolog

Rozpoczynamy przygodę. Poproś wszystkich graczy po kolei, żeby opisali swój dom: jak wygląda, czy ktoś tam jest. To pozwoli wczuć im się w swoich Badaczy i zbuduje kontekst dla scen z postaciami, które swój dom utraciły.

SCENY

CZYNszOWA 4A M. 22, WIZYTA U MAGDY NOWICKIEJ

(od tego zaczynasz)

Po co jest ta scena

- Wciągasz graczy w emocjonującą historię, przekonujesz ich, że nie zmarnują czasu, który przeznaczyci na wasze wspólne spotkania;
- nadajesz ton całej opowieści, pokazujesz, że nie będzie taryfy ulgowej;
- zawiązujesz akcję i dajesz Badaczom nitki, które złapią, żeby odkrywać kolejne wątki;
- zapowiadasz, o czym będzie historia: bezdomni, szaleństwo, nawiedzone miejsca;
- zapowiadasz, jak może skończyć się ich historia: obłędem i rozpaczą.

Przebieg sceny

Stare podwórko studnia na warszawskiej Pradze, róg Stalowej i Czynszowej. W bramie śmierdzi moczem, na ścianach nabazgrane są napisy, a niegdyś piękne kafle są popękane. W środku trzepak, marniejące, smętne drzewko i kupa gruzu,

jakiś cegły i popękany sedes, na których leżą drzwi z futryną. Wokół wała się szkło porozbijanych butelek.

Powiedz graczom, skąd drużyna się tu wzięła. Matka Tomka zadzwoniła i poprosiła o pomoc. Spotkali się z nią dziś rano i tam usłyszeli, że straciła kontakt z synem i nie ma pojęcia, co się z nim dzieje. Nie może się również dodzwonić do Magdy, dziewczyny Tomka. Może Badacze sprawdziliby, czy nie wydarzyło się nic złego? Dostają adres i oto są pod mieszkaniem Magdy. Jest majówka 2018 roku, ciepły wiosenny dzień, godzina 13:15. Śmierdzi śmieciami i brudnym człowiekiem.

Na ławeczce przy trzepaku siedzi dwóch bezdomnych. Jeden z nich to Staszek. Odwraca się, garbi w długim, brudnym płaszczu, chowa twarz. Drugi wygląda jak zarośnięty Antonio Banderas bez zębów, popija z plastikowej butelki najtańsze piwo i zagaduje.

Zrób tu drobną interakcję – bezdomny poprosi o piątkę, zaczepi rzucającego się w oczy Badacza, zaproponuje popilnowanie samochodu itp. Ta krótka rozmowa to taki smaczek na wejściu.

Klatka schodowa jest chłodna i obskurna, Magda mieszka na ostatnim, piątym piętrze. Stara winda nie działa, drewniane schody trzeszczą, wyslizgana poręcz się chwieje. Bohaterowie stoją przed drzwiami i dzwonią. W środku słychać, że coś się przewraca i rozbija o ziemię. Ktoś podchodzi do drzwi po drugiej stronie.

Magda przez drzwi mówi im, żeby sobie poszli, że to złe, nawiedzone miejsce i ich nie wpuści. Daj Badaczom trochę postać na klatce. Możesz przetestować ich cierpliwość i pozwolić przekonywać Magdę na różne sposoby, ale gdy tylko spróbują odejść, Magda otworzy drzwi.

W środku jest ciemno. Dziewczyna ma oczy przewiązane szalikiem, brudne dżinsy i bluzkę, jest zaniedbana i wychudzona. Porusza się po omacku. W środku panuje nieporządek, widać zbite lustro, śmierdzi niewyrzucanymi śmieciami, żarówka w przedpokoju jest przepalona, a okna zasłonięte gazetami i kocami (patrz też Rodzina Tomka Części VI: **Bohaterowie niezależni**).

Jak grać Magdę i co się dzieje z tą postacią

Dziewczyna oszalała, przebywając w nawiedzonym mieszkaniu. We wszelkich odbijających powierzchniach: lustrach, szybach, ekranach zaczęła widzieć skrępowanego kaftanem bezpieczeństwa wariata, zamkniętego w płonącym pokoju. Mężczyzna trzęsie się i mamrocze, a płomienie zbliżają się coraz bardziej. Ostatnio widziała, jak go dosięgają, i czuła zapach palącej się skóry. Magda sądzi, że jeżeli zobaczy go kolejny raz, wariat spali się żywcem. Jest lekarką i nie może



Staszek Zaręba, bezdomny



Magda Nowicka

na to pozwolić. Zasłoniła szyby, rozbiła swój smartfon, roztrzaskała lustro, zawiązała sobie oczy. Od tygodnia nie ma kontaktu ze światem zewnętrznym, gdyż podobnie jak wariat, nie może opuścić tego miejsca. Czuje paniczny strach przed wyjściem na zewnątrz. Magda jest zaszczuta i zrezygnowana, ale jej szaleństwo przybrało formę poukładaną i metodyczną: chce użyć Badaczy do tego, żeby pożegnać się ze światem. Postawi warunek: powie bohaterom wszystko, co wie, jeśli napiszą list, który podyktuje.

Tomku,
mam nadzieję, że wszystko dobrze się poukłada, a Ty wrócisz bezpiecznie do normalnego życia. Żałuję, że mnie już w tym życiu nie będzie. Wybacz mi, nie daję sobie rady ze sobą i z tym, co się dzieje dokoła. Chcę jednak, żebyś wiedział, że myśli o Tobie towarzyszą mi w ciemności jak światełko, dzięki któremu nie pogubiłam się do końca. Nigdy nie sądziłam, że to wszystko tak dzwinnicznie się potoczy i że wyjdzie ze mnie taka romantyczna natura. Sam widzisz, co robi z ludźmi mitosć.

Tvoja Magda

Magda jest smutna i zrezygnowana, ale mówi spokojnie, rzeczowo.

Oto co ma na początku do wyjawienia:

- to mieszkanie jest przeklęte i nie można z niego wyjść;
- można tu zobaczyć straszne rzeczy, dlatego zakryła sobie oczy;
- Tomek jest w niebezpieczeństwie, trzeba go ratować;
- sprowadzili się tu dwa miesiące temu, a przed dwoma tygodniami Tomek zniknął, zabierając swój laptop;
- tydzień temu znalazła list wsunięty pod drzwi, w którym Tomek mówi, że coś mu się przytrafiło i bezpieczniej będzie, jeśli pozostanie z dala od swoich bliskich, napisał też, żeby uciekała z mieszkania;
- Tomek zadawał się z bezdomnymi, którzy siedzą w Lasku na Kole.

Dziewczyna ma jeszcze parę kart do odkrycia, ale prosi o napisanie drugiego listu. Zasugeruj graczom subtelnie, że im dłużej Magda z nimi rozmawia, tym staje się spokojniejsza i bardziej zdeterminowana. Jest już pewna, że po ich wyjściu popełni samobójstwo. Dyktuje:

Mamo,
dobrze mnie wychowałeś i miałam dobre życie. Nie zwarionalam. Trzymaj się z daleka od ludzi i miejsc wzbudzających Twój niepokój. Ufaj intuicji. Kocham cię i przepraszam za wszystko. Bądź wyrozumiały dla ojca.

Magda

Po czym opowiada, że:

- przeprowadzili się do tego mieszkania, wiedząc o tym, że jest nawiedzone, chcieli to sprawdzić;
- Tomek pisał materiał o bezdomnych, ale z jego wywiadów i badań terenowych wyniknęła kwestia nawiedzonych mieszkań w Warszawie;
- są jeszcze dwa, ale wynajęli to, bo było wolne;
- Tomek mówił coś o Śliskiej 52;
- tutaj można zobaczyć człowieka w kaftanie bezpieczeństwa zamkniętego w palącym się pokoju.

Badacze zapewne będą chcieli rozejrzeć się po mieszkaniu. Są tu dwa pokoje (salon i sypialnia), łazienka oraz kuchnia. Wszędzie pozasłaniane okna, porozbijane szkło, kurz i nieporządek. W salonie, gdzie zapewne rozmawiają, pozwól im znaleźć rzeczy świadczące o wspólnych chwilach z przeszłości, np. książkę do anatomii z notatkami na marginesach, zrobionymi, kiedy Magda uczyła się z **Ratownikiem**. W sypialni znajduje się rozesłane łóżko, widać, że głównie tu przebywa dziewczyna, słuchając radia. Na dnie otwartej szafy z ubraniami stoją kartony pełne kartek. To odręczne notatki Tomka i wycinki z gazet. Po przeszukaniu papierów (udany test Korzystania z Bibliotek) można znaleźć:

- wywiady przeprowadzone z bezdomnymi: Jankiem, Staszkiem, Fredrą. Padają nazwy: Dworzec Centralny i Lasek na Kole;
- zanotowany adres Śliska 52 z wielkim znakiem zapytania, a obok numer 54;
- adresy: Wilcza 2/4 m. 8 i Aleje Jerozolimskie 57 m. 13 (naprzeciw Dworca Centralnego).

Jednocześnie na etapie drugiego listu zaczynają dziać się dziwne rzeczy:

- ktoś może przez chwilę zobaczyć w rozbitym szkłe płomień;
- z kuchni dociera smród palącego się mięsa, który po chwili się ulatnia;
- jeżeli ktoś jest w łazience, słyszy, jakby rurami niósł się opętńczy wrzask jakiegoś mężczyzny;
- jeśli scena trwa długo, któryś z Badaczy widzi w jakimś odbiciu trzęsącego się mężczyznę w szpitalnej piżamie, który ma na sobie kaftan bezpieczeństwa i stoi wśród płomieni.

Zadaniem bohaterów w tej scenie jest zdobycie jak najwięcej informacji, a jednocześnie uratowanie dziewczyny przed samobójstwem. Magda wplątuje Badaczy w swoją szaloną grę, więc im dłużej z nią rozmawiają na jej warunkach, tym większe jest ryzyko, że ze sobą skończy.

Badacze mają szansę odwieść ją od samobójstwa. Należy przeprowadzić ekstremalny test Perswazji. Jeśli uznasz, że ich argumenty były wystarczająco dobre (chwyciły cię za serce), test Perswazji może być trudny. Niezależnie od wyniku Magda zostanie w mieszkaniu. Decyzję podejmie dopiero po wyjściu Badaczy z mieszkania. Dla zwiększenia dramatyzmu możesz zataić poziom trudności i po teście (zdanym bądź nie, ale tylko ty to wiesz) zapytać gracza, czy chce go forsować (i w jaki sposób) albo czy wydaje punkty Szczęścia (jeśli stosowana jest ta zasada

opcjonalna). Scenę można rozwiązać dopiero po zejściu Badaczy na podwórkę.

Próby złapania jej i wyciągnięcia z mieszkania siłą mogą skończyć się u dziewczyny gwałtownym atakiem paniki i autoagresji. Badacze zapewne z łatwością ją obezwładnią, bo dziewczyna jest osłabiona i ma zawiązane oczy. W zależności od deklaracji przeprowadź tę scenę zgodnie z zasadami. Statystyki Magdy znajdziesz w **Części VI: Bohaterowie niezależni**. Gdy bohaterom uda się ją obezwładnić, mogą ją wynieść z mieszkania albo po prostu wezwać karetkę i w ten sposób opanować trudną sytuację.

Jeśli wyjdą bez niej, wszystko zależy od wyniku wcześniejszego testu. Przy porażce dziewczyna skacze z okna i na oczach Badaczy roztrzaskuje się o beton przy trzepaku.

– Szkoła ładnej dziewczyny – mamle kudłaty bezdomny, kończąc piwo. Staszek jest już w bramie.

Wynik sceny

Jeśli Badacze wyciągną dziewczynę z mieszkania, z pewnością będzie w stanie dzięki histerii lub nieprzytomności. Mogą wezwać karetkę albo samemu zabrać ją do szpitala, gdzie trafi w dobre ręce. Całą tę akcję trzeba prawdopodobnie opowiedzieć i przeskoczyć do kolejnych wydarzeń, aby popchnąć fabułę do przodu. Ale jeśli chcesz, możesz rozegrać ją jako scenę.

Jeśli graczom uda się przekonać Magdę i zostawić ją w mieszkaniu, to dobrze, przyda się w kolejnym scenariuszu.

Jeśli zginie na ich oczach i wezwą karetkę, pojawi się ambulans i policja. Tu rozegraj krótką scenę.

MINISCENA Z POLICJĄ



Po co jest ta scena

Wprowadzasz BN-a, który później odegra ważną rolę; niech Badacze go zapamiętają jako równego gościa.

Przebieg sceny

Opisz w skrócie graczom, że mundurowi zadali im kilka pytań. Następnie podchodzi do nich policjant po cywilnemu. Przedstawia się jako starszy aspirant Mateusz Hoppe.

To wysoki mężczyzna z lekkim zarostem wąsem i bystrych oczami, ubrany w skórzaną kurtkę i dżinsy. Facet w typie wujka, którego lubiło się w dzieciństwie.

- Policjant pyta, co się wydarzyło, i notuje zeznania w wytartym kajecie.
- Pyta o bliskich samobójczyni, których należy powiadomić o jej śmierci.
- Żeby rozładować ciężką atmosferę, próbuje pogadać o czymś, co rzuca się w oczy w wyglądzie któregoś z Badaczy.
- Puszcza Badaczy wolno.

To musi być króciutka scenka, nie trać tempa.

Co następuje po scenie z Magdą

Zaznacz sobie, jakie informacje zdobyli Badacze. Zależnie od tego, co wiedzą i jak podchodzą do śledztwa, mają kilka opcji do wyboru.

Udać się w bezpieczne miejsce (np. do kawiarni albo domu któregoś Badacza), żeby obgadać całą sprawę i zastanowić się, co dalej (zrób z tego scenę, niech to zagrają).

Zrobić szybki research, poszperać w Internecie i skorzystać z możliwości **Urzędnika**, żeby uzyskać jakieś informacje o Śliskiej 52 i pozostałych adresach. Ilość informacji uzależnij od testu Korzystania z Bibliotek i/lub Komputerów. Mogą dowiedzieć się, że:

- (zwykły sukces) adres Śliska 52 to warszawskie kuriozum: nigdy nie było takiego budynku;
- (zwykły sukces) pod adresami Czyszowa 4A (kamienica Magdy), Wilcza 2/4 i Aleje Jerozolimskie 53 stoją domy odbudowane po wojnie;
- (trudny sukces) wszystkie te budynki łątano cegłami pochodzącymi z Ziemi Odzyskanych („Cała Polska buduje Warszawę!”);
- (ekstremalny sukces) te trzy domy powstawały z cegieł przywiezionych z podwrocławskiej miejscowości Brzeg, z dokumentów wynika jednak, że większość cegieł rozplynęła się w powietrzu. Może zostały rozkradzione?

Nie pozwól, żeby gracze stracili na tych poszukiwaniach zbyt wiele czasu, w razie czego niech ponagli ich telefonem od matki Tomka.

Pojechać na Warszawę Centralną. Zaimprovizuj scenę. Nie ma tu żadnych podejrzanych bezdomnych, ale jeśli Badacze mocno zaangażują się (wykorzystają umiejętności interpersonalne) w przepytывanie ludzi, dowiedzą się, że:

- bezdomni na Kole są jacyś dziwni, krążą o nich straszne legendy, np. o tym, że jeden z nich zjada ludzi albo że mają tam diabelskiego psa;
- bywa tu Fredro z Koła – zabawny, równy gość, który gada wierszem;
- bywa tu taki Janek, lepszy z niego cwaniak i ma obrzydliwą rękę.

Jeśli masz dużo czasu i graczy spragnionych emocji, wprowadź tu postać Róży. Niech pójda za nią w tunele i doświadczą na własnej skórze jej sztuczek z zaginaniem przestrzeni – to powinno ich trochę wyprowadzić z równowagi.



Pojechać do Lasku na Kole, na Śliską, pod adres Wilcza 2/4 albo Aleje Jerozolimskie 53. Te sceny masz rozpisane. Zwłaszcza Lasek na Kole i Śliska to ważne miejsca.

Uwaga! Drużyna na wczesnym etapie śledztwa może się rozdzielić. Spróbuj zapobiec takiemu obrotowi spraw, ale jeśli już dojdzie do rozbicia ekipy, posługuj się szybkimi przejściami od sceny do sceny, żeby druga część drużyny nie zdążyła się znudzić. Zostawiaj zawsze Badaczy z niedosytem. Robiąc takie cięcia, stosuj cliffhangery. Np. część drużyny jest na Śliskiej, a część na Kole. Bohaterowie na Śliskiej są na strychu i Ewka mówi, że tam, gdzie jest ciemno, nie chce pójść, bo przychodzi tam dziad; jej oczy są pełne strachu. Cięcie! Przechodzimy do sytuacji na Kole, bohaterowie rozmawiają z bezdomnymi, ale nie chcą pić z nimi denaturatu, nagle Heniek wstaje i rzuca im w twarz: „Denaturat wam śmierdzi, zasrane paniczki? Wypierdalać stąd!”. Cięcie! Itd. Do scen finałowych obowiązkowo zgromadź jednak całą drużynę.

ŚLISKA 54: DZIEŃ

Po co jest ta scena

- Badacze powoli zagłębiają się w tajemnicę, dostają różne niejasne tropy;
- przedstawiasz plejadę sympatycznych BN-ów, żeby potem uzmysłwić Badaczom, że jeśli nawiedzony dom ze Śliskiej 52 wróci na swoje miejsce, z mieszkańcami kamienicy obok może się stać coś strasznego;
- jeśli tu wypadnie ci finał, relacje z BN-ami zaprocentują podczas scen akcji;
- nadajesz głębię całej historii, budując ciekawy, żyjący świat.

Przebieg sceny

Scena trwa, dopóki Badacze będą chcieli odwiedzać kolejne miejsca i rozmawiać z kolejnymi BN-ami. Dlatego opisujemy po kolei szereg mniejszych spotkań w określonych lokacjach. Jeśli chodzenie i przepytywanie zacznie nużyć graczy, opis po prostu wynik danego spotkania bez jego rozgrywania. Pilnuj tempa, ale pozwól graczom pobawić się rozmowami z BN-ami.

Przed bramą

Śliska 54 to przedwojenna kamienica stojąca w małej uliczce w centrum Warszawy, blisko Ronda ONZ. Budynek jest przyklejony bezpośrednio do kolejnej kamienicy z numerem 56. Obie są szare, nieciekawe i dość obskurne. Z drugiej strony do domu przylega kilkupiętrowy biurowiec z początku XXI wieku: szklista, różowo-bordowa fasada z dużą liczbą szerokich okien. Ten gmach ma numer 50. Rzeczywiście brakuje numeru 52.

Po drugiej stronie ulicy wznosi się wysoki mur kliniki zakaźnej dla dzieci.

Na chodniku przed domem bawi się dwójka dzieci w wieku 10-11 lat. To Krzys i Ewka. Chłopak jest ubrany w szpitalny szlafrok, a dziewczynka wygląda na zaniedbaną. Rzucają kapslami do kołpaka leżącego na chodniku. Chłopak jest rezolutny (wymknął się ze szpitala, żeby się pobawić – ma zapalenie opon mózgowych, ale jak sam mówi, już mu przeszło), dziewczynka jest nieufna – jej rodzice to lokalni alkoholicy, w ich mieszkaniu właśnie odbywa się libacja.

O czym dzieci mogą opowiedzieć?

Ostatnio uratowały małego kotka:

– Chcecie go zobaczyć? Nazywa się Ścierka. Jego mama nie żyje. Najechał na nią samochód, jak spała na krawężniku... może była chora.

Widziały chłopaka, który rysopisem przypomina Tomka:

– Brzydko pachniał i wyglądał, jakby się czegoś bał. Widziałam go ze dwa dni temu, jak tutaj przyszedł. Siedziałam wtedy o tutaj... było późno, ale nie chciało mi się wracać do domu. Tata krzyczał na mamę...

Jeśli Badacze zainteresują się kotkiem, dzieciaki zabiorą ich na strych. W drodze rozegraj scenkę na podwórku.

Podwórko studnia



Tu jest dosyć zielono, na środku rosną jakieś drzewa, obok stoi altanka śmietnikowa, ławeczka i kwietnik. Przy altance dozorczyń Pelagia Grzybińska pokrzykuje do kogoś w środku: – Jakżeś tam wlaź!? Jak wlażesz, to i wyjdź! Będziesz ludzi straszyć!

Pani Pelagia jest tęgawą starszą kobietą w spodniach iortalionowej kurtce od dresu. W rękę trzyma szczotkę. Jest gadatliwa i pyskata. Zwraca się do Badaczy, próbując wyzalić się komuś ze swojego zmartwienia:



– Klucze zgubiłam i nie mam go jak wygonić. Przecież jak ktoś tu wejdzie i się natknie na śmierdziela, to może zawału dostać!



Janek Heresteczko

W altance panuje półmrok, między kontenerami siedzi zakutany w szmaty bezdomny. Jedno jego oko błyszczy się jak wilcze, drugie jest przymrużone. Ukrywa w szmatach jedną rękę. To Janek (więcej o tej postaci w **Części VI: Bohaterowie niezależni**). Zagada wesoło, zapyta, czy nie kupią mu browara albo nie dadzą na wódkę, a jeśli będą mili (Urok Osobisty, Gadanina), może odpowiedzieć na parę pytań.

Czego można się dowiedzieć od Janka?

- Powie, że zna Tomka – kiedyś rozmawiali na Kole;
- zaprosi Badaczy do altany, ale to oczywiście żart, ponieważ drzwi są zamknięte, a on nie ma klucza;
- zapytany, jak dostał się do środka, powie, że bezdomni muszą sobie jakoś radzić. „Pewnych sekretów się nie zdradza, he he”;
- poproszony z chęcią zgodzi się pomóc drużynie i popyta znajomych, czy nie widzieli ostatnio Tomka;
- zapytany o „Robaczywą” machnie ręką i powie, żeby się tą jęzdą nie przejmowali, tylko żeby uważali na psa, bo to straszne bydlę.

Dozorczyni będzie oburzona, jeśli Badacze spoufala się z bezdomnym. Można ją jednak udobruchać paroma komplementami. Zapytana, z kim warto pogadać, wskaże zegarmistrza i profesorstwo. Widziała, że czasem kręci się tu młody, zaniebany facet, który odpowiada rysopisowi Tomka; to pewnie narkoman! Pelagia mieszka tu od osiemnastu lat i nie słyszała o żadnej kamienicy nr 52.

Zegarmistrz



Do zegarmistrza schodzi się schodkami bezpośrednio ze „studni”. Nad drzwiami wisi wyblakły napis „Z. Jaskółka. ZEGARMISTRZ”. Warsztat mieści się w suterenie. Obec-

nie jest zamknięty z powodu długiego weekendu, ale widać, że w środku krząta się starszy mężczyzna. Podejdzie i otworzy.

Zygmunt Jaskółka to pan po osiemdziesiątce, ale bardzo bystry i wciąż umiejętnie obchodzący się z precyzyjnymi narzędziami i mechanizmami. Prosty, ale nie prostacki, łagodny człowiek o staroświeckim wychowaniu. Ma na sobie tanie spodnie od garnituru i flanelową koszulę. Co jakiś czas przejeżdża małym grzebykiem po siwej głowie. Dokładny i oszczędny w ruchach, trochę powolny, mówi spokojnie, nie denerwuje się. Wszystko dlatego, że ma rozrusznik serca.

W zakładzie zegarmistrzowskim wszystko ćwierka i cyka. Ale oprócz zegarów i zegarków znajduje się tu też kilka klatek z papugami. Pan Zygmunt jest hodowcą. Ma więcej ptaków w mieszkaniu, a tu codziennie znosi kilka, żeby nie czuły się samotnie. Działa to zresztą w obie strony.

Czego można się dowiedzieć od Pana Zygmunta

- Jego rodzina mieszka w tej kamienicy od lat 40. i nigdy obok nie stał nr 52;
- ma zdjęcie zrobione w latach 50., to jego ojciec, matka, a to on – stoją przed kamienicą; jeśli przyrzeć się bliżej, bardzo dokładnie, widać, jakby na widok kamienicy nakładał się rozmyty, widmowy obraz jakichś dodatkowych okien: „No patrzcie, nigdy tego nie zauważyłem!”;
- pamięta, że w 56 na wiosnę stanęły wszystkie zegary, to było dziwne;
- nie kojarzy Tomka, nigdy go nie widział;
- nie zna bezdomnego z altanki śmietnikowej;
- czasem przychodzi tu taki jeden w granatowym płaszczu i starej czerwonej czapce i się gapi, pan Zygmunt nawet kiedyś chciał do niego wyjść z poczęstunkiem, ale tamten uciekł.

Bohaterowie nie wiedzą (a może domyślają się), że bezdomny wpatrujący się w witrynę to Staszek, co jakiś czas przychodzący w odwiedziny do starego przyjaciela, który go nie pamięta. Uciekł, gdyż po pierwsze, nie wie, co miałby powiedzieć, a po drugie, bał się, że jego przekleństwo popsuje rozrusznik Zygmunta.

A po co te papugi? Dodają kolorytu, niech któraś podczas opowieści zegarmistrza zaskrzeczy głośno. Czy powiedziała Stach? A może strach? Diabli wiedzą, skąd papugi biorą te słowa.

Mieszkanie państwa profesorstwa

Maria i Norbert Ostródowie mieszkają na 3. piętrze i są związani ze Śliską 54 od trzydziestu lat. Ona wykłada dziennikarstwo na UW, on jest doktorem historii i varsavianistą. Hobbystycznie zajmuje się intrologatorstwem.

Badaczka **Dziennikarka** zna Marię Ostródę, bo razem z Tomkiem chodzili na jej zajęcia. To pogodna pani koło siedemdziesiątki, o młodzieńczej, krótkiej fryzurze, okrągłej twarzy i wesołych oczach zerkających zza okularów. Ma na sobie prostą spódnicę i bluzkę w kwiaty. Jest uśmiechnięta, ironiczna i skora do żartów pomimo lekkiej choroby Parkinsona.

– Nie muszę nic robić, żeby mieszać łyżeczką herbatę, ale to nie jest najlepszy pomysł, żebym ją wam przyniosła. Norbert, włącz wodę. Napijcie się czarnej czy zielonej?

Jej mąż jest znacznie młodszy. Był kiedyś jej studentem. Zadbany, z elegancką brodą, ubrany w sweter i džinsy. To typ człowieka lubiącego mówić, uczyć i objaśniać. Traktuje wszystkich z pobłażliwą wyższością, prowokując żonę do ciągłych żartów i docinków. W sumie to jednak serdeczny, dobry facet. Z pewnością znajdzie wspólny temat z Badaczem **Urzędnikiem**.

Żyją w przestronnym, dwupokojowym mieszkaniu. Korytarz z rozległymi szafami i kolekcją przedwojennych zdjęć Warszawy na przeciwległej ścianie prowadzi do salonu pełnego regałów z książkami. Na ścianach wiszą japońskie ryciny. Jest szafka z gramofonem i płyty, nie tylko z klasyką, również z muzyką współczesną, taką jak np. *Cinematic Orchestra* albo *Rysy*. Największe okno wychodzi na podwórkę. Małżeństwo lubi punktowe światło, są więc tutaj lampki na regale, na zawałonym czasopiśmami stole i duża lampa z abażurem, pod którą stoi wygodny fotel. Pod drugą ścianą stoi barek z kryształami i dobrą brandy, którą Maria również chętnie poczęstuje Badaczy, jeśli zamiast herbaty mają ochotę na coś mocniejszego. Salon jest tak wielki, że mieści się w nim stół introligatorski, w którym właśnie zepsuła się gilotyna. Narzędzia leżą na blacie, a ogromne ostrze zostało zdjęte z zawiasów. Warto to zapamiętać, bo być może przyda się w kolejnej scenie, jeśli w mieszkaniu dojdzie do walki.

Obok znajduje się duża sypialnia, a tam wielkie podwójne łóżko, jeszcze więcej książek i konstelacja zdjęć przedstawiających córkę, mieszkającą obecnie w Japonii.

Państwo Ostródowie stanowią źródło racjonalnych informacji na temat Śliskiej 52. Norbert wręcz obśmieje Badaczy, którzy wyskoczą z pomysłem, że była tu kiedyś dodatkowa kamienica. Zachęcony do spekulacji historycznych wysnuje jednak następujące hipotezy:

– Zaraz po wojnie, kiedy odbudowywano kamienice wzdłuż ulicy Śliskiej, ktoś z komunistycznej administracji po prostu pomylił się w numeracji i tak zostało.

– Możliwe, że kiedyś była tu jakaś plomba lub oficyna w głębi studni, ale o niej zapomniano.

– Kiedyś ta część Warszawy była terenem getta i w budynku na Śliskiej 52 naziści urządzili katownię. Kiedy armia III Rzeszy wycofywała się z miasta, postanowiono wymazać to miejsce z pamięci (tutaj pojawia się problem, ponieważ numeru 52 nie ma też na przedwojennych mapach, ale doktor Ostróda lubi sobie czasem pofantazjować).

Jeśli chodzi o Tomka, to młody dziennikarz, który często ich odwiedza. Czasem coś u nich je lub korzysta z łazienki. Nigdy nie spędza tu nocy, głównie konsultuje fakty związane z bezdomnymi.

– Niesamowita jest ta jego pasja dziennikarska! Ja nie wytrzymałabym na ulicy, noce są zimne, cały czas bym się trzęsła!

Co ważne, na pożegnanie Maria wymienia się z Badaczami numerami telefonów – zadzwoni, jeśli Tomek się pojawi.

Strych

Tu zapewne zabiorą Badaczy dzieci. Na opuszczone poddasze właściwie nie powinno być wstępu, ale kłapa jest otwarta. Na górę prowadzi klamrowa drabinka. Wnętrze jest ciemne, śmierdzące wilgocią i zakurzone. Trochę słońca wpada przez brudne, pokryte pajęczynami świetliki.

Pod jednym z okien w kartonie śpi mały czarny kotek, który budzi się, miauczy i biegnie do dzieci. Przejęta Ewka

powie, że tam dalej pod ścianą, gdzie najciemniej, też jest coś ciekawego, ale boi się tam chodzić. A właściwie wydaje jej się, że po prostu tam chodzić nie wolno.

– To miejsce, do którego przychodzi dziad. Wielki i straszny. Kiedyś widziałam, że idzie po schodach na samą górę, skuliłam się w kącie pod kłapą, bo bałam się go minąć. Zamknęłam oczy, a on nic mi nie zrobił, tylko wlaź na strych. Uciekłam, a potem widziałam jego ślady tam w ciemność. Mam taką latarkę w zapalniczkę, chcecie zobaczyć?



Miejsce, gdzie przychodzi dziad, to ściana, pod którą na podłodze leżą stare zabawki: wytarta szmaciana laleczka, ołowiane żołnierzyki, drewniany konik. W ścianie widać bezsensownie umieszczone okna, które wydają się zamurowane, ale w rzeczywistości wychodzą bezpośrednio na mur, jakby druga kamienica dojechała do tej i całkowicie zakryła widok. Pod oknem ktoś napisał słowa „Yog-Sothoth, zlituj się nad nami”.



To miejsce, gdzie „Behemot” postawił ołtarzyk dla swoich dzieci, które pozostały w Domu, Którego Nie Ma. Czasem tu przychodzi i płacze nad ich losem. Możesz poprosić Badaczy o wykonanie normalnego testu Nauki (Teologii) lub Antropologii, aby ustalić żalobny charakter ołtarzyka.

Dodatkowe spotkania

Badacze mogą chcieć zajrzeć także do innych mieszkań i popytać albo po prostu spotkają kogoś na klatce. Te osoby to:

- Rodzice Ewki, Renata i Radosław Pastusiakowie – trzydziestoletni dresiarze, pijani, wulgarni i odpychający. Jeśli Ewka jest w pobliżu, będą się wobec niej zachowywać z przesadną pijacką czułością, dając do zrozumienia Badaczom, że mają stąd zniknąć.

- Wynajmujący mieszkanie weseli studenci na wymianie: dwóch Hiszpanów – Ernesto i Franko – oraz Nigeryjczyk Victor. Zaproszą na jointy i piwo. Będą pytać łamaną angielszczyzną o polskie dziewczyny.
- Barbara Kossak, miła młoda matka z niemowlęciem. Mąż wyrwał się z kumplami na trzy dni na łódki. Kobieta zaprosi na kawę i sernik, który dostała od matki pomagającej jej przy dziecku. Może trochę narzekać na studentów, imprezujących po nocach i niedających spać dziecku. Mały Franek wytrzeszcza oczka i się uśmiecha.
- Karol Zelman, stary esbek. Sześćdziesięcioletni grubas, który nie lubi obcych kręcących się po klatce schodowej. Ma broń. W mieszkaniu medale w szklanej galeryjce i fotografia z Jaruzelskim. Śmierdzi strasznie starością i paloną cyną (Zelman w wolnych chwilach zajmuje się radiotechniką – zostało mu to po wojsku). Miesiąc po miesiącu zmienia się w pijaka-zbieracza.

Wynik sceny

Badacze uzyskali nowe informacje, poznali wartościowych BN-ów i mogą ruszać dalej. Odpowiadają na ich kolejne kroki.

ŚLISKA 54: NOC

Po co jest ta scena

- Rozegraj tę scenę, jeśli potrzebujesz przeprowadzić finał;
- Badacze znajdują Tomka i muszą go uratować, to zwieńczenie ich wysiłków;
- wzbudzasz emocje, wprowadzając zagrożenie życia BN-ów, których Badacze i gracze polubili;
- pokazujesz, jak niebezpieczni są Przekłeci Bezdumni.

Kiedy wypada scena

Ta scena różni się nieznacznie w zależności od tego, kiedy ją rozgrywasz na sesji. Najprawdopodobniej wypada po pierwszej scenie na Kole i to czas, żeby poprowadzić kilka spotkań i efektownie zamknąć na dzisiaj tę historię. Może być też tak, że Badacze byli już wcześniej na Śliskiej, a teraz razem z Tomkiem (jeśli żyje) pędzą tu z Koła ratować panią profesor. Wówczas oczywiście przechodzicie bezpośrednio do konfrontacji z Jankiem. Dopasuj przebieg sceny do wydarzeń na sesji.

Poprowadź przed nią retrospekcję z matką Tomka.

Przebieg sceny

Jeśli Badacze są tu po raz pierwszy, scena bardzo przypomina tę z dnia, ale:

- mamy późne popołudnie lub wieczór;
- dzieci już nie bawią się na chodniku;
- prawdopodobnie nie ma już pani Pelagii, ale jeśli chcesz, może wyjść i spróbować wygonić Janka;
- Janek jest wciąż zamknięty w altance śmietnikowej, niech Badacze go zobaczą;
- u zegarmistrza pali się światło, a starszy pan dłubie w swoim warsztacie;
- Ostródowie są u siebie;
- zza drzwi studentów dochodzą odgłosy bibki, jest tam około piętnastu osób;
- zza drzwi Pastusiaków dochodzą odgłosy karczemnej awan-

tury, a Ewka może uciec z domu do kotka, jeśli chcesz, żeby zabrała Badaczy na strych.

Ostródowie powiedzą, że Badacze mogą tu poczekać na Tomka – powinien dzisiaj wpaść. Za oknami się ściemnia, zaczyna padać deszcz. W pewnym momencie z podwórka dochodzą odgłosy szamotaniny. To bezdomny ze śmietnika, czyli Janek, próbuje chwycić jakiegoś mężczyznę. Tomka!

Janek zauważy wyglądających przez okno, jego oko błysnie.

Kiedy Badacze zbiegną na dół, Janek, zdając sobie sprawę, że nie ma szans z taką grupą, popatrzy w górę i rozplynie się w powietrzu, jakby zmył go deszcz. Badacz, który rozejrzy się po oknach, dostrzeże, jak bezdomny pojawia się w mieszkaniu profesora.

Jeśli Badacze pędzą tu z Koła, od razu przejdź do tej części sceny.

Wchodząc do salonu w mieszkaniu profesora, bohaterowie zobaczą na ziemi martwego Norberta. Jest wysuszony jak mumia. Janek trzyma nieprzytomną Marię i ściska ją za gardło obrzydliwą ręką, którą dotychczas trzymał w ukryciu – jest sina, oślizgła, pokryta strupami. Widać, jak twarz Marii wysycha, jej oczy zapadają się, skóra marszczy.

Janek mówi, żeby oddali mu Tomka, bo zabije. Postawa Tomka zależy od tego, co wie o losach Magdy. Może chce oddać się w ręce bezdomnego albo wręcz przeciwnie, wycofywać się z przerażeniem. Wszystko teraz zależy od Badaczy.

Jeżeli przyjechali tu z Tomkiem i/lub Staszkiem, to po pierwsze: Tomek szepnie Badaczom, że Janek nie może zniknąć, kiedy używa ręki do wysysania życia. Po drugie: jeśli Janek poczuje się zagrożony, przeniesie się na podwórko, a potem przeskoczy do zegarmistrza Jaskółki i weźmie go za zakładnika, wiedząc, że to dźwignia na Staszka, który będzie chciał chronić starego przyjaciela, ale nie zbliży się, żeby nie popsuć jego rozrusznika serca.

Postaraj się zbudować maksymalne napięcie w tej scenie, która powinna zmieniać się jak w kalejdoskopie. Może tu dojść do takich przykładowych sytuacji:

- Tomek chce stąd uciekać, a na osobie, która próbuje go łapać, używa swoich mocy, podpalając czyjąś rękę;
- Staszek (jeśli jest w scenie) wykorzystuje swoje triki z czasem, żeby oddać Tomka Jankowi i uratować Zygmunta Jaskółkę;
- w to wszystko zaplątuje się mała Ewka albo zaaferowany Zelman.

Pamiętaj, że dla dobrej przygody powinieneś postarać się, żeby nie wyeliminować z gry żadnego Badacza i pozostawić przy życiu Tomka lub Staszka, przychylnego drużynie.

Wynik sceny

Jeśli Tomek zginął, pozostaje Staszek i otwierają się dwie drogi: albo jest z Badaczami i wtedy umawia się z nimi za dwie godziny pod mostem Gdańskim, żeby wszystko wyjaśnić,



Tomek Grabiński

albo umierający dziennikarz wykrzykuje do bohaterów, żeby jechali po Staszka na Koło i to jak najszybciej! Następną sceną będzie odpowiednio zmodyfikowane nocne spotkanie w Lasku na Kole.

Jeśli Tomek przeżył, też będzie chciał się spotkać za dwie godziny pod mostem Gdańskim. A może na Kole, bo rusza po Staszka. Na razie ucieka.

Możesz tu zakończyć sesję.

Dobrze byłoby przytrzymać Badaczy na Śliskiej, żeby spotkali się z policją. Możesz do tego użyć zropaczonej pani Marii lub Zelmana z bronią. Przejdź wtedy do sceny **Policja straszy**. Może to być epilog tej sesji lub początek następnej.

A jeśli macie jeszcze z godzinę, a ty chcesz podkreślić emocje do maksimum, wrzuć Badaczy w nocną scenę na Kole, oczywiście jeśli jeszcze jej nie rozegrali. Niech z Tomkiem lub bez niego ratują Staszka z rąk opętanych skinheadów.

LASEK NA KOLE: DZIEŃ

Po co jest ta scena

- Wprowadzasz Badaczy w świat bezdomnych i pokazujesz, że to ludzie z krwi i kości i każdy ma swoją historię;
- gracze mają pole do popisu w odgrywaniu postaci; a jeśli scena się rozwinie;
- pozwalasz Badaczom otrzeć się o wielką tajemnicę;
- atakujesz ich w biały dzień znienacka, uzmysławiając, że pakują się w kabałę.

Przebieg sceny

Kręcąc się po najdziwniejszych rejonach Lasku na Kole, Badacze w krzakah natrafiają na czterech bezdomnych. Siedzą oni w rozwalonej, zarośniętej piaskownicy, piją denaturat i gadają. Jest wśród nich kobieta, która zajmuje przypadające damie miejsce na rozchwanym, obskurnym fotelu.

Są to:

Heniek „Klawisz”: rozlana i zapuchnięta, czerwona od alkoholu twarz, na niej i na łysej głowie strupy, prawdopodobnie po pobiciu. Ma na sobie stare portki od garnituru i poszarpaną marynarkę, a pod tym niezliczone warstwy brudnych koszul. Siedzi na zniszczonym akordeonie. Heniek grywa pod Barbakanem, dziś już ma fajrant. Zarobił i chce się napić ze znajomymi. Jest roztrzęsionym alkoholikiem, którego myśli wciąż krążą wokół flaszki.

Danuta „Nusia”: twarz pomarszczona jak zgniłe jabłko, różowa kurtka i kiecka, spod której wystaje przekrwiona noga z pordzewiałym żelastwem przypominającym starą egzoprotezę. Kobieta jest twarda i konkretna, z początku bardzo nieufna, jednak potrafi się rozgadać, a nawet rozczulić.

„Fredro”: długie czarne włosy, ptasia twarz, ubrany w czarny golf, czarne dżinsy, poszarzałe adidas i szlafrok. Człowiek o szerokich, teatralnych gestach, szarmancki i sprawiający wrażenie

światowca. Ma doskonałą pamięć i sypie fragmentami poezji jak z rękawa.

Staszek: wygląda jak Święty Mikołaj, który przestał wierzyć w dzieci. Siwa broda, czerwona czapka, długi, granatowy płaszcz. Siedzi cicho, obserwuje i przysłuchuje się rozmowie.

Więcej informacji o tych postaciach znajdziesz w **Części VI: Bohaterowie niezależni**.



„Fredro”

Rozmowa bezdomnych może wyglądać tak:
„Fredro” błyska okiem do „Nusi” i wypala:

*Wtem błyskawica nocna zamigoce:
Sucha w ogrodzie zaszeleści grusza
I puszczyk z jękiem w okno zalopoce...
Pomyślisz sobie, że to moja dusza.*

*Tak w każdym miejscu i o każdej dobie,
Gdziem z tobą płakał, gdziem się z tobą barwił,
Wszędzie i zawsze będę ja przy tobie,
Bom wszędzie cząstkę mej duszy zostawił.*

„Nusia”: – Ten już będzie czarował, młodszą sobie znajdzie i zgrabniejszą, gdzie ja z tą nogą...

„Klawisz”: – No, gołębiczki, uczucie trzeba podlewać!

Jeśli Badacze grzecznie podejną, bezdomni będą raczej otwarci i zaproszą ich do piaskownicy. Tu trzeba rozegrać rozmowę i interakcję. Tak naprawdę cała scena to rodzaj trudnego testu, w którym Staszek jest oceniającym. Jeżeli Badacze będą szczerzy i zachowają się właściwie, zechce im pomóc. W przeciwnym wypadku wpakuje ich w kłopoty. Jeśli uznasz, że gracze potrzebują niewielkiego wsparcia, zaproponuj im test Psychologii. Zwykły sukces zwróci uwagę Badaczy na fakt, że bezdomni są nieufni i ich reakcja będzie zależała w dużym stopniu od tego, w jaki sposób Badacze będą ich traktować. Trudny lub ekstremalny może podpowiedzieć graczom, w jaki sposób powinni się zachować.

Na co zwraca uwagę Staszek:

- czy przedstawiają się i podają rękę;
- czy traktują kobiety z szacunkiem;
- czy dosiadają się, czy stoją jak kat nad dobrą duszą;
- czy piją denaturat ze wszystkimi;
- czy widzą w bezdomnych prawdziwych ludzi.

Jeśli Badacze będą zachowywać się przyzwoicie, mogą posłuchać, jak Heniek śpiewa i gra na akordeonie warszawskie piosenki – występował kiedyś przecież w ulicznej kapeli. „Nusia”



Heniek „Klawisz”

opowiada o tym, jak zdobyła brąz na 200 metrów na letniej olimpiadzie, a potem rozwalił jej się staw kolanowy i jej życie stało się równią pochyłą. „Fredro” snuje historie o swojej służbie w Legii Cudzoziemskiej. Wypytywani o dziwne sprawy, wszyscy będą udawali Greka i ukradkiem zerkali na Staszka. Jeśli chodzi o Tomka – znają go, bywa tu czasami. Robił z nimi wywiady, a potem sam został bezdomnym. Dziwnie się plecie to ludzkie życie. Gdzieś się kręci, dzisiaj go nie widzieli, ale wczoraj spał z nimi. Może jest u profesorstwa na Śliskiej.

Co w tym wszystkim robi Staszek

Bohaterowie mogą go rozpoznać, siedział przecież pod mieszkaniem Magdy. Nie wiedzą zapewne, że kumpluje się z Tomkiem i często kręci się w okolicach jego dziewczyny, pilnując, czy wszystko w porządku. Teraz jest tutaj i czeka na Tomka, żeby opowiedzieć mu, co się wydarzyło. Zależnie od tego, co zaszło na Czyszowej, będzie odpowiednio nastawiony do Badaczy. Jeśli wyprowadzili dziewczynę całą i zdrową, będzie im raczej przychylny. Jeżeli po prostu wyszli, jego podejście okaże się neutralne. Jeśli na jego oczach dziewczyna popełniła samobójstwo, trudno mu będzie przekonać się do Badaczy.

Jeśli Staszek uzna, że są w porządku, powie, że:

- nie powinni się tu kręcić za dnia, widać, że węższą, za bardzo rzucają się w oczy;
- muszą bardzo uważać na bezdomną grubą babę, a zwłaszcza jeśli zobaczą koło niej jakieś robaki, niech unikają typu z dziwną ręką i krzywym okiem, i nigdy nie wchodzi w drogę wielkiemu chłopu z szeroką mordą;
- powinni przyjść tu dzisiaj po zmroku i zaczekać przy piaskownicy, bardzo prawdopodobne, że spotkają wtedy Tomka;
- nie piśnie słówkiem o tajemnicach związanych z bezdomnymi, niech pytają Tomka;
- i niech już sobie idą.

Jeśli Badacze nie będą chcieli się odczepić, zrobi trik z czasem: są w tym samym miejscu, ale gdzieś przepadło im 5 minut. Coś jakby przeskoczyło. Jest pusto, nie ma bezdomnych. Nie wiadomo, co zaszło. Zasada działania tej mocy została opisana w **Części VI: Bohaterowie niezależni**. Szczególnie natarczywych Badaczy Staszek skieruje do legowiska „Robaczywej”.

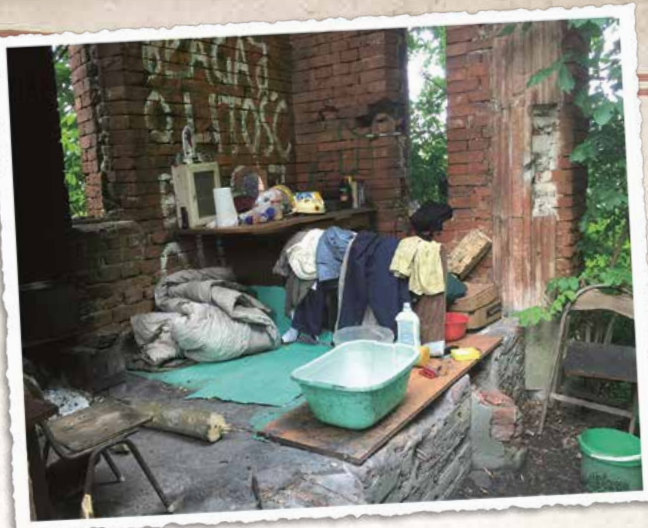
Jeśli Badacze grzecznie skierują się do sceny, wprowadź na koniec dwa zdarzenia:

1. Zbliży się duża grupka skinheadów, a towarzystwo z piaskownicy pospiesznie wycofuje się w krzaki.
2. Któremuś z Badaczy staje zegarek, sam z siebie psuje się telefon itp.

Jeśli Badacze podpadli Staszce (a jest bardzo nieufny), wskazuje im miejsce, gdzie dowiedzą się więcej – prowadzi tam zarośnięta ścieżka.

KONTYNUACJA SCENY: LEGOWISKO „ROBACZYWEJ”

Zarośnięta ścieżka prowadzi do miejsca, które wygląda dokładnie jak to na zdjęciu. Nikogo tu nie ma, ale cuchnie padliną.



Obok leżą na ziemi stare, wypaczone drzwi wraz z futryną. Dociekliwa osoba może odkryć, że zardzewiały zamek typu ROM był niedawno oliwiony. Jeśli ktoś otworzy drzwi, odkryje, że pod spodem jest po prostu trawa i ziemia.

Kolejną rzeczą, która rzuca się w oczy, jest stojąca przy drzwiach półmetrowa plastikowa figurka Matki Boskiej. Plastik odkształcił się, pojawiły się na nim bąble, zamieniając głowę figurki w makabryczną, bezkształtną bryłę. Za postumencik służy stara, czerwona cegła z wydrapanym napisem „Yog-Sothoth zna drogę”.



Jeśli ktoś będzie chciał grzebać w legowisku, natknie się na białe, wijące się robactwo, wypełzające spomiędzy rupieci.

- Kiedy Badacze już obejrzą to miejsce, z krzaków wypadnie nagle paskudny pies i rzuci się na pierwszą z brzegu osobę (określ to, opierając się na opisie graczy, kto gdzie stoi, albo niech pies zaatakuje bohatera o najniższym Szczęściu). Rozegraj szarpaninę szybko i agresywnie. Pies jest rozwścieczony i gryzie bez opamiętania. Nie cofnie się przed niczym. To wielki, cuchnący kundel, który wygląda jak trup: nie ma oka, obłazi z sierści, z pyska wypadają mu oślizgłe larwy. Bohaterowie mogą uciec lub go zatłuc: jeśli to zrobią, brzuch zwierzęcia rozlezie się jak sparciały materiał, a ze środka wysypie się skłębione robactwo. Pies wygląda na martwego od dawna – konieczny jest test Poczytalności (utrata 1/1K3 PP).

Potrzebne do walki statystyki BN-ów znajdziesz w **Części VI: Bohaterowie niezależni**.

Po tym wydarzeniu możesz zamknąć tę scenę.

Wynik sceny

Ktoś prawdopodobnie zostanie pogryziony i będzie potrzebował pomocy lekarskiej. Drużyna zapewne wyląduje w Szpitalu Wolskim. Zrelacjonuj graczom szybko, co się dzieje, albo zrób z tego scenę, jeśli chcesz dać im chwilę odpoczynku lub np. wprowadzić BN-a, którego zna **Ratownik**, i przez to dodać głębi temu Badaczowi.

Jeśli Badacze wyjdą bez szwanku ze starcia z maskarą, mogą chcieć przyciąć się przy legowisku „Robaczywej” i poczekać, aż przyjdzie. Nie doczekają się, ale jeśli wykażą się uporem, zastanie ich tu zmierzch: przejdź do nocnej sceny na Kole (która powinna zostać poprzedzona retrospekcją z matką Tomka).

LASEK NA KOLE: NOC**Po co jest ta scena**

- Budujesz kulminację sesji, tu zapewne wypadnie finał, a działania Badaczy mają rozstrzygające znaczenie;
- pozwalasz Badaczom spotkać Tomka i zdecydować o jego losie;
- wplątujesz Badaczy bezpośrednio w sprawy bezdomnych, wiążesz z nimi oraz pokazujesz ich mroczne moce.

Przebieg sceny

Bohaterowie zagłębiają się w mroczny las, a przed nimi słychać koszmarnie krzyki, widać łunę, ogień; poruszają się jakieś postacie, jak w koszmarnym teatrze cieni. Czuć swąd palonego ludzkiego ciała.

Kiedy Badacze zbliżają się do tego upiornego widowiska, dostrzegają, że:

- duża grupa skinheadów podpaliła bezdomnego, który wije się na ziemi i wrzeszczy;
- dwóch innych mężczyzn leży obok, jeden skin ich kopie, a drugi polewa benzyną;
- między drzewami widać dziwną postać – monstrialnie grubą kobietę – która kończy coś mówić do ucha wysokiego, łysiego typka w głanach, po czym oddała się w głąb lasu.

Zapewne Badacze ruszą na ratunek bezdomnemu. Zanim dopadną do grupy, orientują się w kolejnych szczegółach:

- kilka razy obraz zatrzymuje się, jakby strzelał flesz aparatu; w tych nagłych „zamrożeniach” czasu porusza się tylko poturbowany leżący bezdomny – to Staszek, który krzyczy: „Pomocy!”. Czas znów płynie normalnie, po czym znowu zatrzymuje się, a Staszek, wpatrując się w Badaczy, wrzeszczy: „Tomek tu leży!”;
- jeśli poznali wcześniej „Fredrę”, rozpoznają, że to właśnie on umiera w płomieniach;
- ten, który gadał z dziwną kobietą, ma chyba ze dwa metry wzrostu i wygląda jak wychudzony potwór Frankensteina, ma blizny na twarzy i głowie, widać, że on tu rządzi: krzyczy, żeby podpalić frajera, a sam z dwoma innymi rusza w kierunku Badaczy.

Skinów jest w sumie o dwóch więcej niż Badaczy, włączając w to Staszka i Tomka. Trzech stanie naprzeciwko Badaczy, a wielkolud krzyknie do nich, żeby stąd spierdalali. Jest tu jeden

mały, krępy, z łańcuchem w rękach. Drugi, gruby jak świnia, ma przedramiona i szyję pokryte tatuażami. Ten ostatni złapał kamień, a „Frankenstein” trzyma pałkę teleskopową.

Bohaterowie mają krótką chwilę na reakcję. Mogą np. spróbować zastraszyć skinów, machnąć czymś, co błysnie w ogniu, blefując, że to policyjna odznaka albo oznajmić, że widzą morderstwo i doniosą na zabójców. Ważne, żeby nie zwracali się do wielkoluda, a raczej próbowali przekabacić jego kumpli – konieczne będą testy odpowiednich umiejętności interpersonalnych (Zastraszanie, Gadanina). Mogą też po prostu bohatersko wdać się w bójkę.

Jeśli nie uda im się szybko dotrzeć do Tomka i Staszka, jeden ze skinów wylewa cały kanister na młodego dziennikarza i chce go podpalić. Nagle sam staje w płomieniach, wyjąc jak opętaniec (Tomek też jest już Przeklętym Bezdomnym i ma swoje moce). Staszek wykorzystuje chwilę, żeby odczołgać się na bok. Łysi próbują ugasić kumpla i jednocześnie zabierają się za Tomka. Jeśli Badacze nie wmieszają się w przeciągu minuty, tamci zatłuką go na śmierć.

Nawet podczas bójki Badacze będą mogli spróbować przemówić skinom do rozsądku, kluczowe jest tu jednak wyeliminowanie „Frankensteina”. Jeśli ktoś uderzy go w twarz lub brzuch, zobaczy, jak z ust wylatują mu białe robaki. To jakaś bardzo podejrzana historia.

„Frankenstein”, ten z kanistrem i jeszcze jeden są pod wpływem „Robaczywej”. Kazała im ona zabić „Fredrę” i Tomka, a także nastraszyć Staszka. Pochwycenie któregoś bandyty i pokazanie mu robaków wypełzających z ust towarzysza może być dobrym sposobem na otrzeźwienie agresywnego idioty.

Rozgrywając tę scenę, zwróć szczególną uwagę na napięcie rosnące między Badaczami a BN-ami. Niech bohaterowie i gracze czują, że mogą uratować Tomka, ale za chwilę będzie za późno. Tu liczy się każda sekunda. Niedobrze byłoby, gdyby któryś z Badaczy został teraz wyeliminowany z gry. To nie koniec historii, tylko jej początek. Na razie chodzi o Tomka, a nie o nich!

Jeśli Staszek rozmawiał wcześniej z Badaczami i zrobili oni na nim dobre wrażenie, będzie im pomagał podczas bójki. Może na chwilę zamrozić w czasie skina, który zamachuje się pałką, albo przytrzymać go na chwilę swoją mocą, żeby Badacz mógł wyprowadzić celny cios. Oczywiście Staszek nie może wygrać tej konfrontacji za bohaterów.

Jeśli któryś z Badaczy rzuci się w pogoń za „Robaczywą”:

- najpewniej jej nie dogoni – baba zniknie w bardzo ciemnym lesie (jest powolna, ale ma przewagę kilku chwil i zna teren);
- może, ścigając ją, zapędzić się do jej legowiska, ale baba rozplynęła się w powietrzu (wskoczyła w drzwi). Jeżeli pies „Robaczywej” nie został wcześniej ubity, rzuci się na Badacza;
- jeśli wysportowany, spostrzegawczy i szybki Badacz dopadnie „Robaczywą”, opisz, że jest monstrialnie gruba, a właściwie wygląda, jakby miała wielki garb i warstwy łachów czy tektur z przodu ciała, tak że jej piersi i brzuch zlewają się w wystającą, zwalistą górę. Opisz graczowi, jak jego palce przebijają warstwy ubrań i trafiają w masę przypominającą próchno, w której rusza się coś oślizgłego. Brzuszyśko lub garb odpadają jak lawina brudu, a z ich strzępów wysypuje się robactwo: białe, wijące się larwy i szybkie stonogi, które zaczynają oblażyć Badacza.

W tym miejscu należy zarządzić trudny test BC. Porażka oznacza, że robaki przejmują kontrolę nad Badaczem. Należy również przeprowadzić test Poczytalności (utrata 0/1K6 PP).

„Robaczywej” udaje się uciec, a Badacz może wrócić do reszty drużyny. W kluczowym momencie finału przejmij kontrolę nad Badaczem: spróbuj zabić Tomka, będąc opętany przez „Robaczywą”. Otrzeźwi go mocne uderzenie lub ostry ból. Śmierć Tomka z ręki Badacza to kuszące rozwiązanie i piękny zwrot akcji, ale zapewne konsekwencje tego zdarzenia będą wymagały od ciebie elastyczności i improwizacji. Ta tragiczna wolta jest jednak mało prawdopodobna.

Potrzebne do walki statystyki BN-ów znajdziesz w **Części VI: Bohaterowie niezależni**.

Wynik sceny

„Fredro” nie żyje, skini uciekli. Być może kilku leży pobitych.

Badacze mogą być trochę poturbowani, żaden nie powinien zginąć albo trafić na dłużej do szpitala, gdyż na tym etapie popsuje to przygodę.

Mamy rozwiązanie akcji: Badacze uratowali Tomka lub zginął on na ich oczach. Ważne, żeby na koniec zostali z żywymi Tomkiem lub Staszkiem po swojej stronie. Informacje, które można uzyskać od tych BN-ów, są kluczowe dla dalszej opowieści.

Jeżeli Badacze wezwali policję i karetkę, rozegraj scenę podobną do tej pod domem Magdy. W przypadku gdy to już drugie spotkanie, odsuń Tomka i/lub Staszka i wprowadź scenę **Policja straszy**. To powinien być szybki epilog sesji.

Następna sesja powinna rozpocząć się od rozmowy, w której Tomek i/lub Staszek wyjaśniają Badaczom, w co wdepnęli.

Być może wydarzenia przebiegły bardzo szybko i masz jeszcze czas, żeby podkręcić tempo i rozbudować finał. Będzie to możliwe, jeśli Badacze wcześniej odwiedzili Śliską 54. Z telefonu profesor Marii Ostródy zadzwoni Janek i powie, żeby przyjechali z Tomkiem albo kobieta zginie. Przechodzisz do sceny **Śliska 54: noc**. Jeśli zostało wam parę chwil, możecie rozegrać dodatkowo scenę w drodze, podczas której Tomek dopytuje o Magdę i zdradza kilka tajemnic bezdomnych. Jego skłonność do brawury i robienia głupich rzeczy wzrośnie znacznie, jeśli dowie się, że Magda nie żyje. Łatwiej będzie go stracić podczas nadchodzących wydarzeń.

U MATKI TOMKA

Po co jest ta scena

- Tę scenę prowadzisz jako retrospekcję poprzedzającą finałowe spotkanie z Tomkiem;
- przedstawia ona spotkanie z poranka tego dnia pełnego dziwnych zdarzeń, przesuwamy ją, żeby zacząć od mocnego uderzenia w mieszkaniu Magdy – na początku scena z matką uśpiłaby Graczy;
- rozgrywamy to spotkanie, żeby dociążyć emocjonalnie późniejsze zdarzenia i dać Badaczom dobry powód do ratowania Tomka; gracze jeszcze nie poznali młodego dziennikarza, ale jego matkę tak, i czują, że mają do czynienia z osobą, która martwi się o syna;
- dodatkowo, jeśli Magda nie żyje, łapiemy tą sceną graczy za gardło;

- dajemy im również chwilę spokoju przed bardzo mocnym zakończeniem opowieści.

Przebieg sceny

Jesteśmy w mieszkaniu na warszawskiej Ochocie. Pierwsze piętro, trzy ciasnawe, zagracone pokoje oraz duży, oszklony balkon. Artystyczny nieład. Cztery koty. W wąskiej kuchni na lodówce zdjęcie Tomka i Magdy ze świątyni Angkor Wat w Kambodży. Są szczęśliwi, uśmiechają się radośnie.

Teresa Grabińska ma około 50 lat. Dżinsy, T-shirt i mocne okulary. Zajmuje się ilustrowaniem książek dla dzieci i uczy plastyki w podstawówce. Na ścianach szybkie szkice węglem – akty i malarskie próby martwej natury. Na włączonym wielkim ekranie niedokończony obrazek szczupaka wyskakującego z zaczarowanej sadzawki. Teresa ma kłopoty, żeby wyrobić się ze zleceniem, nie może się skupić, bo wciąż myśli o synu.

Bardzo stara się nie wejść w rolę histerycznej matki drżającej o swoje maństwo, ale jest szczerze przejęta. Bez rozczulania się opowiada, jak mąż, budowlaniec, zostawił ją i wyjechał do Niemiec, kiedy Tomek miał 5 lat, i o tym, jak później układali sobie życie.

– Często mnie odwiedza... Czasem sam, czasem z Magdą. To bardzo miła dziewczyna. Cieszę się, że Tomek znalazł kogoś takiego. Kiedy był dzieckiem, ciągle pakował się w kłopoty. Nie było miesiąca, żebym nie była wzywana do szkoły, ponieważ Tomek się z kimś pobili... Nie, nie był złym chłopakiem. Po prostu często stawał w czyjejś obronie – czasem musiał sam się bronić. Wicie... rośł bez ojca, więc musiałam go jakoś wychować na mężczyznę. Zawsze mu powtarzałam, że przemoc nie jest rozwiązaniem, ale żeby nie dawał sobie w kaszę dmuchać. Może dlatego tak lubi ryzyko i szuka kłopotów, może to moja wina. Ale na szczęście ma Magdę, która umie przemówić mu do rozsądku. To bratnie dusze, rzadko chyba zdarza się taka miłość. Mam nadzieję, że im się poukłada.

Informacje od matki Tomka

- Najpierw przed miesiącem zerwał kontakt z matką, a potem przed dwoma tygodniami z Magdą;
- Teresa próbowała zadzwonić ostatnio do dziewczyny, ale ta nie odbiera;
- może coś się stało, może nie chce z nią rozmawiać;
- czy Badacze mogliby pojechać do Magdy i zobaczyć, co się tam dzieje?

Matka Tomka poczęstuje Badaczy śniadaniem lub herbatą, zapyta, co u nich słychać, poprosi ich o pomoc, po czym będzie próbowała wrócić do pracy. Im bardziej przedstawisz tę postać nie jako „typową matkę, która się martwi”, a osobę z krwi i kości (przez rysunek na ekranie, koty, które bierze na ręce, gest poprawiania okularów itd.), tym mocniej przywiążesz do niej bohaterów.

Wynik sceny

Przejdź do finału.

POLICJA STRASZY

Po co jest ta scena

- Ta scena nie jest niezbędna, ale bardzo ważna, gdyż zapowiada następujące później wydarzenia;
- wskazujesz Badaczom kolejne osoby zainteresowane tajemnicą bezdomnych;
- rozbudowujesz postać starszego aspiranta Hoppe, co ma kluczowe znaczenie dla przyszłych sesji;
- wprowadzasz bardzo ważną postać: to sierżant Marzena Żyła;
- pokazujesz, że Badacze ładują się w straszną kabałę, ale dokładasz trochę informacji.

Przebieg sceny



Piotr Chojnacki, policjant

Ta scena wydarza się, jeśli Badacze mają przynajmniej drugi raz styczność z policją. Na teren zdarzenia wpadają mundurowi, a do Badaczy podchodzi znany im już Hoppe z młodym posterunkowym Chojnackim. Zachowuje się zdecydowanie i oschle. Każe ich skuć (są zatrzymani na 48 godzin w celu złożenia wyjaśnień) i pakuje do policyjnej furgonetki. Całemu zajściu przygląda się energiczna kobieta w motocyklowej kurtce, czyli

sierżant Marzena Żyła, która później odegra bardzo ważną rolę. Odciąga na bok starszego aspiranta Hoppe i o czymś rozmawiają. Niech Badacze mają szansę zobaczyć konflikt pomiędzy policjantami. Może uda im się usłyszeć, jak Hoppe w ostrych słowach każe jej się nie mieszać?

W dalszej części sceny wprowadź uczucie niepokoju: samochód jedzie podejrzanie długo i nagle zjeżdża z asfaltowej nawierzchni na jakieś wertepy.

Badacze zostają wywiezieni nad Wisłę po dzikiej, praskiej stronie. Hoppe z Chojnackim wyciągają ich z wozu, nie odpowiadając na żadne pytania. Idą w nadrzeczne krzaki. Hoppe splewiał posterunkowego i wypala:

– Władowaliście się w szambo! Powinienem was teraz zawieźć i zamknąć do wyjaśnienia, ale prawda jest taka, że mam ważniejsze rzeczy na głowie. Sprawa, w którą się wmieszaliście, was przerasta. Ja zajmuję się tymi bezdomnymi już od kilku miesięcy i wiem tyle: macie szczęście, że żyjecie.

Tu Badacze mogą przedstawić wyniki swojego śledztwa, jeśli chcą dowiedzieć się czegoś więcej. Tylko od nich zależy, jak dużo swoich odkryć i domysłów wyjawia. Hoppe może się zrewanżować:

– W zeszłym roku wraz z moim ówczesnym partnerem natrafiliśmy na serię dziwnych zabójstw. Ofiarami byli głównie bezdomni, ale czasem trafiali się jacyś menele albo inne szumowiny. Komenda Główna miała tę sprawę w dupie, ale wraz z Leszkiem postanowiliśmy w wolnej chwili się temu przyjrzeć. To, czego się dowiedzieliśmy, jest mocno niepokojące... Spędzaliśmy dziesiątki nadgodzin, szukając jakichś śladów, i mogę wam powiedzieć, że bezdomni w Warszawie są dobrze zorganizowani.

Czego można dowiedzieć się od aspiranta Hoppe

- Bezdomni mają swojego cyngla – to Janek;
- ktoś nimi dowodzi, Hoppe z partnerem próbowali to wy badać;
- wspomniany partner odkrył tożsamość tej osoby, ale zanim zdołał się podzielić swoją wiedzą, powiesił się, a na miejscu znaleziono masę robactwa.

Aspirant każe Badaczom Tajemnic trzymać się z dala od całej sprawy. Jednocześnie zaznaczy, że powinni się z nim skontaktować, jeśli dowiedzą się czegoś nowego. Zostawia Badaczy bez kajdanek na brzegu Wisły. Po drugiej stronie ludzie bawią się na bulwarach i lśnią światła miasta. Tu jest pusto, cicho i wilgotno.

Wynik sceny

To dobry moment, żeby zakończyć sesję.

Możliwe, że macie jeszcze czas na kolejne sceny. Do dzieła!

WILCZA 2/4 M. 8

Po co jest ta scena

- Historia może potoczyć się bez tej sceny; włącza ona wątek dodatkowy, który jednak prowadzi wprost do tajemnic Domu, Którego Nie Ma;
- pokazujesz, że opowieść dotyczy nie tylko bezdomnych, sięga głębiej;
- masz okazję postraszyć graczy w klasycznym stylu nadnaturalnego horroru;
- możesz tu zrobić finał sesji, ale nie przygody;
- główny wątek naszej historii jest w stanie zniszczyć Badaczy: może się okazać, że jeden nigdy nie wydestanie się z innego wymiaru, drugi skończy w zakładzie dla obłąkanych, trzeci się powiesi, a czwarty zostanie bezdomnym, ale mogą oni zyskać pewność, że jedno im się udało: uratowali małe dziecko.



Uwaga! Możesz swobodnie podmienić tę scenę ze sceną w Alejach Jerozolimskich; załóżmy na potrzeby sesji, że to takie „mieszkania Schrödingera” – wskazują na swoje miejsce, dopiero gdy przychodzą tam Badacze.

Przebieg sceny

Mieszkanie numer 8 jest dużym, trzypokojowym apartamentem, nowo wyremontowanym i urządzonym. Meble z Ikea, ogromna łazienka z wanną i prysznicem, AGD spod igły. Wszystko pachnie świeżością. Pokoik dziecięcy wygląda jak wyciągnięty z katalogu. Kilkumiesięczny Adam śpi smacznie w nowoczesnej kołysce. Pani Paulina Matusiak jest w tej chwili na urlopie macierzyńskim – to samotna matka, która jednak świetnie daje sobie radę. Dziecko jest dla niej odskocznią od stresującej roboty na kierowniczym stanowisku w korporacji. Na początku będzie oczywiście bardzo nieufna wobec obcych ludzi, którzy zakłócają jej spokój. Badacze muszą ją przekonać, żeby ich wpuściła.

To osoba szalenie pragmatyczna i pozbawiona wyobraźni, oczywiście również troskliwa matka, zagrzebana w poradnikach i blogach macierzyńskich. Nawet jeśli wpuści Badaczy do mieszkania, będzie zachowywała sporą rezerwę i czuła się niepewnie. Zapytana o dziwne zdarzenia odpowie z rozbrajającą szczerością:

- Zdam sobie sprawę z tego, że chodzi o tym mieszkaniu straszne legendy, ale dzięki temu było tańsze. A wiecie, nie widziałam nigdy ducha, ale widziałam, jak znikają zera na koncie. Nie wierzę w żadne strachy na lachy. Chyba nauka wyklucza takie rzeczy, prawda?
- Zapytana, co tam u małego Adasia, odpowie, że kiedy był tyci, strasznie płakał i budził się w nocy, ale odkąd się tu przeprowadzili, śpi jak kamień i prawie w ogóle nie płacze.
- Mam mnóstwo czasu dla siebie! Jeśli są tu jakieś duchy, to robią tu za drugą matkę dla Adama – śmieje się Paulina.

I rzeczywiście kołyska w pokoju obok zaczyna sama się poruszać, ale to przecież normalne, że dziecko wierci się przez sen.

– Moja kumpela Ulka spała kiedyś u mnie, ale uciekła stąd w środku nocy, bo słyszała jakieś klekotanie czy szczykanie zębami z pokoju Adama i podobno widziała tu jakąś kobietę. Chyba nasłuchiwała się bzdur o tym miejscu. Przecież wiedziałabym, gdyby ktoś kręcił mi się po domu.

Tu możesz zakończyć scenę – nic strasznego się nie wydarzy. Jeśli jednak Badacze będą bardziej dociekliwi albo uznasz, że nadszedł czas na finał sesji i chcesz urozmaicić przygodę czymś przerażającym, to prowadź dalej.

Adaś zaczyna płakać, ale Paulina puszcza głośniejszą muzykę i słysząc *Wiosnę* Vivaldiego.

– Muzyka klasyczna uspokaja dzieci. Słyszycie? Już nie płacze.

Dziecko rzeczywiście nie płacze.

– Nie mogę przyzwyczajać go, że jestem na każde zawołanie. Będę miała niesamodzielnego młodzieńca!

Niestety, Badacze słyszą z pokoju zza uchylonych drzwi ohydne klekotanie, jakby ktoś zamiast grzechotki używał kłapiącej czaszki. Paulina naprawdę tego nie słyszy.

Jeśli zajrzą do pokoju przez uchylone drzwi, zobaczą szpetne widmo, które nachyla się nad kołyską, a chłopczyk wyciąga do niego rączki. To kobieta z potworną twarzą i wystającymi zębami, które szczykają jak koszmarny automat. Jest ubrana w nadpalone szpitalne łachy. Upiór zobaczy Badacza i próbuje zatrzęsnać drzwiami.

Jeśli Badacze nie będą się czaić i spoglądać przez szparę, tylko szybko wpadną do pokoju, zobaczą, że jest pusto, ale chłopiec patrzy w górę, wyciąga tam rączki i uśmiecha się.

Koszmarna zhora jest rozplaszczona na suficie i spada na Badacza, próbując chwycić go i odgryźć twarz.

W obu przypadkach rozpoczyna się walka i pogoń za na wpół materialnym upiorem, który potrafi rzucać przedmiotami mocą telekinezy, zatrzaskiwać drzwi, gryźć i ranić długimi paznokciami. Łapy i szpetna twarz zhora mogą wyskoczyć z szafki

albo spod wanny. Chce ona wygonić Badaczy z mieszkania. Będzie chroniła dziecko i próbuje chwycić je i zabrać ze sobą do Domu, Którego Nie Ma.

Statystyki potrzebne do konfrontacji z upiorem znajdziesz w **Części VI: Bohaterowie niezależni**.

- Jeśli Badacze wyniosą dziecko poza mieszkanie, sytuacja jest uratowana;
- jeśli złapią dziecko i mu wyraźnie zagrożą, zhora wścieknie się, ale zniknie;
- jeśli wpadną na pomysł, żeby krzyknąć „Yog-Sothoth, zabierz ją stąd” albo coś podobnego, zhora zostanie wciągnięta do swojego wymiaru;
- w okolicy tego mieszkania często kręci się jedna z Przeklętych Bezdomnych – Róża. Możesz ją tu wprowadzić: pojawi się i pomoże Badaczom, po czym będzie próbowała się ulotnić;
- może się również zdarzyć tak, że kiedy Badacze otworzą drzwi, dziecka już nie będzie;
- w razie olbrzymiego niepowodzenia Badaczy może okazać się, że nie uda im się przechwycić dziecka i zobaczą, jak ohydny upiór dosłownie wchodzi w ścianę razem z płaczącym chłopcem (zarządź wtedy testy Poczytalności – utrata 1/1K6 PP);
- Paulina do niczego się nie przyda, dostanie ataku hysterii.

Wynik sceny

Jeśli Adaś został uratowany, Paulina dochodzi do siebie i wzywa taksówkę, przekonana, że już nigdy tu nie wróci. Badacze powinni poczuć smak małego zwycięstwa.

Jeśli małe zniknęło, matka kończy z załamaniem nerwowym. Być może to pora na scenę z policją, którą mogli ściągnąć zaalarmowani zamieszaniami sąsiedzi.

ALEJE JEROZOLIMSKIE 57 M. 13

Po co jest ta scena

- Pokazujesz, jak potworny wpływ na ludzi może mieć niewiedza;
- sprawiasz, że historia Domu, Którego Nie Ma zatacza coraz szersze kręgi i pozwalasz Badaczom poznać ją jakby od tylnych drzwi;
- możesz tu zrobić finał sesji, ale nie finał przygody;
- dajesz Badaczom możliwość zrobienia czegoś dobrego, może uratowanie rodziny będzie ich największym sukcesem, jeśli inne działania zakończą się porażką.

Uwaga! Możesz swobodnie podmienić tę scenę ze sceną na Wilczej; załóżmy na potrzeby sesji, że to takie „mieszkania Schrödingera” – wskakują na swoje miejsce, dopiero gdy przychodzą tam Badacze.

Przebieg sceny

W okolicy tego miejsca często kręci się Róża. Stąd jest blisko i na Dworzec Centralny, i na Wilczą.

Mieszka tu rodzina Lipskich – ojciec Włodzimierz (44 lata), matka Celina (38 lat) i córka Andżelika (16 lat). Od jakiegoś

Zhora



czasu dziewczyna skarży się na koszmary i dusi się we śnie. Lekarze nie stwierdzili niczego podejrzanego. Sytuacja pogorszyła się kilka tygodni temu, kiedy na szyi dziewczyny zaczęły się pojawiać delikatne ciemne pręgi. Matka podejrzewa, że mąż molestuje córkę lub znęca się nad nią. Robiła o to Włodzimierzowi wiele awantur, ale ten się wszystkiego wypiera. Co więcej, córka stoi po jego stronie. Całość sprawy skomplikowała się dodatkowo, kiedy Lipski dwa tygodnie temu stracił pracę – był motorniczym w ZTM. Dom utrzymywany jest przez panią Celinę, która boi się zostawić męża na dłużej z córką. Andżelika jest tym wszystkim straszliwie zdołowana, ponieważ ma poczucie winy. Coś się z nią dzieje, z tego powodu rodzice się kłócą i może przez to się rozwidą. Od tygodnia Włodzimierz sypia na kanapie w salonie, gdzie czasem zdarza mu się poczuć dziwne zapachy od strony pokoju córki, jakby spaleniznę. Wezwano nawet kominiarzy i gazowników, ale wszystko wydaje się być w porządku. Panuje tu atmosfera zastraszenia i paranoi.

To trzypokojowe mieszkanie o niewielkiej powierzchni, ale za to wysokie na ponad 3,5 metra. Przez drzwi frontowe wchodzi się bezpośrednio do salonu połączonego z kuchnią. Mały barek oddziela aneks od reszty pomieszczenia. Są tu wąskie, wysokie okna i drzwi do dwóch pokoi – to sypialnie rodziców i córki.

Lipski i jego żona zajmują mniejszy, ale bardziej ustawny pokój. Duże małżeńskie łóżko, przesuwana szafa z lustrem i niewielka toaletka. Pokój Andżeliki jest większy, ale węższy. Tu stoi antresolka, a raczej piętrowe łóżko, pod którym znajduje się duże biurko. Przy przeciwległej ścianie szafa z lustrem podobna do tej w pokoju rodziców. Mieszkanie jest dość ciemne.

Tutaj Badacze również będą musieli się nakombinować, żeby Lipscy ich wpuścili. Jeśli w końcu zaczną rozmawiać, poczują, jak każdy z członków rodziny powoli otwiera się przed ludźmi, którzy chcą go wysłuchać:

- Włodzimierz, który nie może znieść tego, że żona uważa, jakoby mógł skrzywdzić własne dziecko. Jest wściekły z bezradności. Wybuch gniewem i oznajmia, że się wyprowadza.

- Celina odchodzi od zmysłów i nie daje sobie rady z codziennym życiem. To dla niej po prostu zbyt wiele. Doprowadzona

do skrajności kuli się na podłodze i płacze jak mała dziewczynka.

- Andżelika, która oczywiście – jak to nastolatka – w ogóle nie wyraża tego, o co jej naprawdę chodzi, i zaczyna krzyczeć, że nigdy przecież nie prosiła się na ten świat i może pójść pod most albo podciąć sobie żyłę.

Niech spokojna, ale pełna ukrytych emocji rozmowa w końcu zamieni się w zupełny mętlik, wybuch gniewu, strachu i rozpacz. Włodzimierz bierze kurtkę i chce wychodzić, Andżelika zamyka się w łazience, Celina nie wie, w którą stronę się zwrócić. Co zrobią z tym Badacze? Zależnie od ich postawy zostaną wygonieni lub uda im się uspokoić Lipskich. Tu sesja może potoczyć się w kierunku finału.

Jeżeli Badacze przekonają rodzinę, że w mieszkaniu dzieje się coś dziwnego, i zechcą zostać na noc, być może dowiedzą się, jaka z mora nawiedza dziewczynę. Osoba, która ukryje się w sypialni córki w nocy (a może zajmie jej miejsce w łóżku!), doświadczy następującego koszmaru.

Najpierw czuć delikatny swąd palonego drewna. Po pewnym czasie drzwi szafy uchylają się i powoli wychodzi stamtąd osnuta czarnym, smolistym dymem sylwetka wysokiego mężczyzny. Sunie przy ścianie, nie chcąc zbudzić swojej ofiary, po czym powoli wchodzi po drabinoschodach na piętro łóżka. Wślizguje się pod kołdrę, po czym powoli wspina się coraz wyżej, aż wreszcie jest w stanie dosięgnąć szyi ofiary. Wtedy powoli zaczyna ją podduszać.

Upiór znika, gdy ktoś zareaguje gwałtownie lub zapali światło. Jeśli świadkiem zdarzenia będzie Celina albo zjawa zostanie uwieczniona na zdjęciu, rodzina postanowi wyprowadzić się jak najszybciej i to ją uratuje. Daj Badaczom poczuć, że zrobili coś dobrego.

Jeżeli Badacze zostawią Lipskich ich własnemu losowi, kilka dni później okaże się, że Andżelika Lipska zatruta się śmiertelnie wyziewami z instalacji kominowej.

Ktoś może odsunąć szafę: za nią tynk odpadł ze ściany, odsłaniając kawał muru z czarnych, osmalonych cegieł – to oczywiście te pochodzące ze spalonej kliniki doktora Ekierta.

Wynik sceny

Zależnie od tego, w którym momencie Badacze opuścili mieszkanie:

- mogą przejść do kolejnej sceny, np. pojechać na Koło;
- kończą sesję wielkim sukcesem, jeśli udowodnili Lipskim istnienie zjawy, lub porażką, jeśli Celina i Andżelika pozostały nieprzekonane.

PODSUMOWANIE PRZYGODY

Jak widzisz, przygoda może potoczyć się na wiele sposobów. Na przykład tak: scena u Magdy – trochę własnych poszukiwań – scena na Śliskiej za dnia – retrospekcja z matką Tomka i finał w nocy na Kole. Albo tak: scena u Magdy – scena na Kole za dnia – retrospekcja z matką Tomka – finał na Śliskiej – epilog z policją. Albo nawet tak: scena u Magdy – scena na Śliskiej za dnia – trochę kręcenia się po Dworcu Centralnym – scena w Alejach Jerozolimskich i tam finał, a potem druga sesja: scena na Kole za dnia – retrospekcja z Matką Tomka – scena

na Kole w nocy – finał na Śliskiej w nocy – epilog z policją. Masz wiele możliwości; dopasuj przebieg historii do tempa gry oraz oczekiwań swoich i graczy.

Zanotuj również wszystkie informacje, które zdobyli Badacze. To ułatwi ci komponowanie kolejnych sesji. Niewykorzystane sceny mogą przydać się później.

CZĘŚĆ V: DOM, KTÓREGO NIE MA – PRZYGODA Z WIDMOWYCH CEGIEŁ

Konstrukcja fabularna

Pierwsza przygoda zakończyła się wypełnieniem pewnego zadania: Tomek został odnaleziony. Być może chwilę potem zginął, pozostał jednak Staszek – Przekłęty Bezdolny, który może pomóc Badaczom. Przekonali się oni, co stało się z Tomkiem: postanowił żyć na ulicy, a dodatkowo uzyskał dziwne moce. Teraz pora, żeby poszli w jego ślady, a nawet zrobili krok dalej. Sednem tej przygody powinno być wejście do domu zagubionego w innym świecie. Oczywiście nie możemy do tego zmusić graczy ani ich Badaczy (tę przygodę da się ukończyć bez odwiedzin w Domu, Którego Nie Ma), jednak można ująć rzecz następująco: opowieść wymaga, żeby Badacze podążyli do samego serca tajemnicy. Jednocześnie jednak musisz im na różne sposoby pokazywać, że taka podróż bez przygotowania jest śmiertelnie niebezpieczna.

Na początku tej przygody Badacze otrzymają od Tomka lub od Staszka sporo wiadomości na temat Przeklętych Bezdolnych oraz ich utraconej kamienicy. Z pewnością z poprzedniej przygody pozostały jakieś niedokończone wątki, które Badacze będą chcieli rozwijać. Trzymaj rękę na pulsie i obserwuj, na ile ciekawość Badaczy pcha ich dalej w tę historię. Kiedy motywacja Badaczy i samych graczy zacznie wygasać, przyjdzie czas na zastrzyk fabularnej energii: sierżant Marzena Żyła zwróci się do nich, żeby wyciągnęli z Domu, Którego Nie Ma starszego aspiranta Hoppe. Bohaterowie znów mają jasno określony cel, do którego prowadzi główny wątek. Przygotowują się do wejścia, a potem otwierają drzwi do innego wymiaru i robią krok w nieznaną.

W skrócie konstrukcja wygląda tak: rozjaśnienie sytuacji – kontynuacja wątków – nowe zadanie – przygotowania – wejście do Domu (być może wielokrotne, jeśli Badacze będą bardzo chcieli go zamknąć).

Na samym początku możliwe są dwa skrajne przypadki. Pierwszy wygląda następująco: Badacze uznali, że wraz z odnalezieniem Tomka ich misja się zakończyła, bo faktycznie cała sprawa ich przerasta. Gracze nie czują motywacji do dalszych działań. Pozwól im wtedy zagrać parę scen domykających historię o Tomku: jego spotkanie z Magdą lub z matką, chwile szczęścia, a zaraz potem odejście Tomka, który nie może powrócić do normalnego świata. Albo rozegraj scenę pogrzebu Tomka, jeśli Badaczom nie udało się go uratować. Przepleć te wydarzenia krótkimi scenkami

z prywatnego życia Badaczy, podkreśl ich wątki osobiste. Potem niech zbierze ich Żyła i poprosi o wyciągnięcie z innego wymiaru starszego aspiranta Hoppe. To da im najpierw wytchnienie, a potem nową motywację do działania. Badacze mogą zachować się także inaczej i już na wstępie nakłonić Staszka do otworzenia drzwi, a po tym wejść do innego wymiaru z marszu, na ślepo. Świetnie! Posmakują koszmaru i zapewne szybko stamtąd uciekną. Twoim zadaniem będzie tak zbudować relacje i sceny z BN-ami, żeby – wiedząc, czym to pachnie – Badacze zechcieli ponownie odwiedzić Dom. Będą wtedy czuli się naprawdę dzielnymi.

Zarządzanie informacjami

Na końcu tej minikampanii znajduje się tabelka do skopiowania, w której możesz zaznaczać wskazówki i wiedzę zdobywaną przez Badaczy. Skorzystaj z niej, bo posunięcia Badaczy będą zależały od posiadanych informacji.

Zauważ, że informacje, które są dostępne dla Badaczy w różnych scenach, wcale nie muszą się pojawić. Na przykład Magda Nowicka może nie zdążyć napisać drugiego listu i opowiedzieć wszystkiego o śledztwie Tomka, gdyż Badacze szybko wyciągną ją z mieszkania. Mogą nawet nie sprawdzić notatek Tomka albo nie przejrzeć ich wszystkich. Nie jest tak, że sceny stanowią otwarte pudełka z informacjami – trzeba je odnaleźć lub wyciągnąć od BN-ów. Badacze nie muszą wiedzieć wszystkiego. Kluczowe dane zapisaliśmy w tabelce pogrubionym drukiem – bez nich fabuła nie potoczy się dalej. Jeśli bohaterowie nie zdobędą ich sami, muszą je od kogoś dostać. Kursywą zaznaczyliśmy natomiast te informacje, które mogą umożliwić Badaczom zakończenie scenariusza mniejszym lub większym sukcesem. To, czy dotrą do tej wiedzy, pozostaje ich problemem, ty natomiast daj im szansę zdobyć wskazówki.

Korzystaj z tabeli, żeby ograniczać im dostęp do informacji, jeśli wyczuwasz, że śledztwo idzie zbyt gładko i zaczynają się nudzić, lub dokładaj nowe wiadomości, jeśli chcesz, żeby fabuła toczyła się szybciej. W ostatecznym rozrachunku lepiej, żeby Badacze wiedzieli więcej: śledztwo prowadzi się po to, żeby odkrywać sekrety, a nie stać w miejscu, a Badacze, którzy orientują się w sytuacji, mają większe pole do działania. Chcemy, żeby działali.

PODSUMOWANIE HISTORII TOMKA

Sceną, w której wiele się wyjaśnia.

Po co jest ta scena

- Wcześniej Badacze trafiali praktycznie na same znaki zapytania, nadeszła więc pora na kilka odpowiedzi, które im się należą.
- Działali po omacku, teraz pozwolisz im bardziej świadomie planować i podejmować decyzje.

Przebieg sceny

Akcja dzieje się pod mostem Gdańskim, gdzie Tomek i Staszek umówili się z Badaczami, albo w okolicach Łasku na Kole, a być może u któregoś z bohaterów w domu.

Kluczowa dla przebiegu spotkania jest kwestia Tomka – jeśli żyje i jest obecny, ma sporo do opowiedzenia.

Czego można dowiedzieć się od Tomka

- Chciał napisać artykuł o warszawskich bezdomnych i robiąc z nimi wywiady, natknął się na legendy miejskie o dziwacznych mieszkańcach Łasku na Kole i nawiedzonych mieszkaniach na Wilczej i Czyszowej oraz w Alejach Jerozolimskich – sprawa, którą początkowo traktował jako swoisty folklor, wydała mu się bardzo ciekawa;
- razem z Magdą zdecydowali się zamieszkać w jednym z nawiedzonych mieszkań, żeby sprawdzić, co kryje się za tajemniczymi opowieściami;
- jednocześnie wmiszał się w społeczność bezdomnych w Łasku na Kole, spędzał z nimi dnie i noce, jakby sam był bezdomny;
- tam najbardziej zakumplował się ze Staszkiem, on zaś zdecydował się opowiedzieć mu historię o tym, jak wyłudował na ulicy – to nieprawdopodobna opowieść o kamienicy na Śliskiej 52, o domu, który zniknął z powierzchni ziemi;
- Tomek nie wierzył bezdomnym, ale zobaczył upiornego psa i na własnej skórze doświadczył, jak Staszek zatrzymuje czas, a poza tym jego nowy kumpel samą swoją obecnością sprawił, że laptop Tomka razem ze wszystkimi notatkami szlag trafił;
- bardzo nalegał, żeby Staszek pokazał mu Dom i ten w końcu się zgodził. Weszli do innego wymiaru, używając starych drzwi leżących przed kamienicą na Czyszowej i klucza, który ma Staszek;
- od razu wpakowali się na wariata w kaftanie bezpieczeństwa, do którego zbliżały się płomienie; Tomek zupełnie nie był na to przygotowany, sam o mało nie zwariował, nagle Staszek gdzieś zniknął i Tomek podróżował przez różne miejsca i pokoje, ale mało z tego zapamiętał – w końcu Staszek go odnalazł;
- trafili do pokoju, w którym przebywał inny szaleniec, kulturalny człowiek opowiadający o teorii względności i możliwościach podróży w czasie; to jasne, że nie przenieśli się do kamienicy na Śliskiej, tylko do jakiegoś zakładu dla obłąkanych, w którym wybuchł pożar. Staszek twierdzi, że tam są jakby dwa poziomy – jeden to jego kamienica na Śliskiej, a drugi to właśnie ten płonący szpital psychiatryczny;
- po chwili byli jednak w warszawskiej kamienicy, odwiedzili uwięzioną tam żonę Staszka; to było bardzo smutne spotkanie, Staszek się pożegnał;
- wyszli na podwórko, na którym stoi kapliczka, lecz cały czas znajdowali się w innym świecie; z tego podwórka przez bramę przenieśli się z powrotem na Czyszową;
- Tomek wrócił do domu do Magdy, musiał się uspokoić i przemyśleć całą sprawę, nie wtajemniczał dziewczyny w to, co zaszło;
- w nocy widział wariata w płonącym pokoju, a śpiąc obok Magdy, zobaczył, jak jego własna ręka zaczyna dymić, a kołdra przepala się pod jej dotykiem; zdał sobie sprawę, że to nie sen – coś mu się stało i może być niebezpieczny dla otoczenia;
- postanowił wrócić do bezdomnych na Kole, żeby dowiedzieć się więcej o tym, co się z nim dzieje, i o tajemniczym domu; pozostał już z nimi, bojąc się wrócić do siebie;
- poprosił Staszka, żeby od czasu do czasu przejechał się na Czyszową i czuwał przy Magdzie.

Dodatkowe informacje:

Te informacje może przekazać Badaczom tylko Tomek – jeśli historię opowie im Staszek, pomini tę ramkę.

- odkrył, że pozostałymi przy życiu Przekłętymi Bezdomnymi są Staszek, Janek, „Robaczywa”, „Behemot” i Róża, ale ta trzyma się z dala od reszty;
- „Robaczywa” jest kimś w rodzaju wiedźmy, która pomaga bezdomnym;
- dowiedział się, że na Śliskiej w suterenie mieszkał niejaki doktor Ekiert, to on sprawił, że kamienica zniknęła i on może sprowadzić ją z powrotem do naszego świata;
- Ekiert przed wojną prowadził szpital psychiatryczny pod Wrocławiem w miejscowości Brzeg;
- „Robaczywa” w jakiś sposób kontaktuje się z Ekiertem, a przynajmniej tak twierdzi.

Takich informacji udzieli Tomek. Powie, że się wycofuje. Nie chce mieć już nic wspólnego z nawiedzonymi domami i bezdomnymi.

– Matka zawsze bała się, że zrobię jeden krok za daleko. No i zrobiłem. Zrujnowałem życie sobie i Magdzie, wystarczy tego.

Jeśli Tomek nie żyje, jego historię opowie Staszek ze swojej perspektywy – wówczas jednak Badacze mogą nie uzyskać informacji z ramki.

– Sami widzicie, co się dzieje, kiedy ktoś miesza się w nasze sprawy. Trzymajcie się od tego jak najdalej, proszę. Zostawcie nas w spokoju.

Jeśli Badacze w oczach Staszka zachowują się w porządku (zwłaszcza jeśli uratowali Magdę, której miał pilnować), opowie resztę z rozpisanych powyżej informacji. Wyciągnie z płaszcza klucz i przyjrzy mu się uważnie. Jeśli scena dzieje się nad Wisłą, Staszek będzie chciał wyrzucić klucz do rzeki. Być może Badacze go powstrzymają.

Staszek oczywiście wie dużo więcej, niż będzie chciał powiedzieć. Jeśli Badacze będą go przyciskać, odwołując się do jego honoru i poczucia przyzwoitości, jest gotów podzielić się kolejnymi informacjami. Dozuj je z wielką ostrożnością, żeby Badacze nie poznali zbyt wiele tajemnic naraz – muszą mieć po co węszyć dalej, a poza tym zbyt duża ilość wiedzy może ich przytłoczyć. Staszek nie będzie się rwał do wyjawiania sekretów, po prostu będzie odpowiadał na pytania. Załóż, że udzieli 4-6 odpowiedzi, po czym powie, że ta wiedza to trucizna i czuje się, jakby ich zabijał. Poza tym jest lojalny wobec ludzi, z którymi przeżył połowę życia, i wydaje mu się, jakby na nich kablował. To ohydne. Odejdzie, a zatrzymywany zrobi trik z czasem, żeby skraść sobie minutę lub dwie i uciec.

Co Staszek może powiedzieć

- „Robaczywa” potrafi wpływać na umysły ludzi, uśmierzyć ból albo przywołać najlepsze wspomnienia lub koszmary;
- Janek umie wysysać z ludzi życie swoją demoniczną ręką, potrafi również przenieść się w każde miejsce, które widzi;
- „Behemot” potrafi zjeść wszystko, nawet człowieka w całości, jest też wyjątkowo silny i wytrzymały;

- Róża trzyma się na dystans, w tunelach i zamkniętych pomieszczeniach może manipulować przestrzenią;
- Staszek może opowiedzieć historię każdego z Przeklętych Bezdomnych: kim był i kto z bliskich danej osoby został uwięziony w domu;
- do Domu można się dostać, mając jeden z pięciu kluczy, które są w posiadaniu Przeklętych Bezdomnych – pasują one do każdego zamka typu ROM; żeby użyć klucza, trzeba go „naładować”, czyli musi wcześniej lub w trakcie przechodzenia przebywać u osoby przeklętej lub w przeklętym miejscu;
- trzeba powiedzieć słowa Yog-Sothoth. To imię kogoś lub czegoś, co Ekiert spotkał w innym świecie. Yog-Sothoth rządzi wymiarem, w którym jest Dom, i otwiera do niego drzwi;
- po Domu można się poruszać, jeśli się wie, dokąd lub do kogo się idzie – im ta osoba jest ci bliższa, tym łatwiej ją znaleźć, czasami jednak można się zapaść do innych pomieszczeń i pobłądzić w jakimś płonącym szpitalu dla czubków;
- z Domu wychodzi się, myśląc o miejscu, z którego się do niego weszło;
- kluczowe są cegły, to one są nawiedzone;
- cegiel z tego samego źródła użyto do odbudowy domów na Wilczej, w Alejach i na Czyszowej;
- doktor Ekiert próbuje wyjść z Domu, żeby odnaleźć swoją siostrę, na której bardzo mu zależy.

Jeśli bohaterowie poproszą Staszka o klucz, jest gotów im go oddać, jeśli będą odpowiednio przekonujący. W zależności od nastawienia Staszka niech to będzie zwykły, trudny lub ekstremalny test Perswazji.

– Głupcy, tym kluczem otworzycie drogę prosto do piekła. Ale jeśli chcecie sprowadzić na siebie nieszczęście, proszę bardzo.

Wynik sceny

Tak, jak wcześniej napisaliśmy, Badacze dysponują teraz wiedzą, która pozwala im zdecydować, co dalej i być może są w posiadaniu klucza. Daj im wolną rękę.

ZAMKNIĘCIE WĄTKU TOMKA, JEGO MATKI I MAGDY

Jeśli Magda przeżyła, Tomek wyciągnie ją z mieszkania na Czyszowej lub odwiedzi w szpitalu. W dogodnym momencie poprowadź scenę (w szpitalu, knajpie, u matki Tomka lub u któregoś z Badaczy), w której wszyscy się spotykają. Magda ma się lepiej, a Tomek nie wygląda już jak bezdomny. Oboje dziękują Badaczom za pomoc, a młody dziennikarz oznajmia, że wyjeżdża gdzieś w Bieszczady: tam nie będzie bezdomnym, tylko wędrowcem, wiecznym tułaczem.

Może Magda kiedyś do niego dołączy. To może być ciepła, wzruszająca scena, którą dasz Badaczom chwilę wytchnienia pomiędzy strasliwymi wydarzeniami.

Możesz też użyć tej sceny dość wcześnie, żeby zmotywować Badaczy do działania. Tomek weźmie ich na bok i powie coś w stylu:

– Dręczy mnie myśl o tych biednych ludziach, którzy mieszkają na Wilczej i w Alejach. Nigdy nie udało mi się z nimi porozmawiać. Może trzeba ich ostrzec. Wcale nie musicie

zadawać się z bezdomnymi z Koła, po prostu zorientujcie się, czy ktoś nie potrzebuje pomocy.

Nadeszła zmiana warty. Badacze mogą zakończyć to, co Tomek zaczął. Daj im odczuć, że są ważni.

Do bardzo podobnej sceny może dojść, jeśli Magda nie żyje. Oczywiście sytuacja będzie wówczas o wiele smutniejsza. Tomek jednak nadal zechce przekazać sprawę Badaczom.

Może być też tak, że Tomek nie żyje. Warto zrobić scenę u jego matki, w której kobieta dopytuje się Badaczy, co się wydarzyło, dlaczego jej syn zginął. Zobaczymy, co powiedzą. Ilustracja ze szczupakiem wyskakującym z magicznej sadzawki już nigdy nie zostanie dokończona.

Matka Tomka jest ważna, bo to od niej zaczyna się cała historia. Jeśli nie masz czasu na scenę zamykającą jej wątek, załatw sprawę rozmową telefoniczną, podczas której Teresa podziękuje Badaczom lub zapyta ich o okoliczności śmierci Tomka.

POWTÓRNA WIZYTA NA CZYSZOWEJ

Po co jest ta scena

- Badacze mogą chcieć wrócić do nawiedzonego mieszkania po notatki Tomka lub żeby wyciągnąć stamtąd Magdę, jeżeli dziewczyna jest tam wciąż zamknięta (jeśli o niej zapomnieli, niech o tej postaci przypomni telefonicznie matka Tomka);
- Badacze wiedzą, jak niedobrym miejscem jest Czyszowa 4A m. 22, więc nie zawiedź ich oczekiwań;
- domykasz wątek mieszkania, rozpoczęty pierwszą sceną naszej opowieści;
- możesz tu zrobić finał sesji, będzie strasznie.

Przebieg sceny

Jeśli w środku jest Magda, tym razem naprawdę za wszelką cenę nie będzie chciała ich wypuścić. Powie, że w mieszkaniu jest gorąco, że dusi się, słyszy krzyki. Zacznie płakać. Będzie dopytywać, gdzie jest Tomek. Jeśli zdradzą, że jej chłopak nie żyje, dziewczyna od razu zechce zrobić sobie krzywdę. Trzeba sforsować drzwi (zwykły test S).

Po wejściu przez kilka minut uspij czujność Badaczy. Nie dzieje się nic nadzwyczajnego, a potem zafunduj im choćby jedną lub kilka takich atrakcji:

- w odbiciach można zobaczyć płomienie i twarz mamroczącego szaleńca;
- niektóre przedmioty, zwłaszcza metalowe: klamki, naczynia w kuchni, meble są tak gorące, że parzą i nie da się ich utrzymać;
- dochodzi do nagłych skoków temperatury: robi się gorąco nie do wytrzymania, a potem temperatura spada do normalnej;
- niespodziewanie dochodzi do samozapłonu gazet w oknach;
- w szafie w sypialni pojawia się nagle przed Badaczem postać szaleńca w kaftanie, jego skóra jest już czerwona od gorąca, zaczyna się luszczyć jak farba olejna, mężczyzna mamrocząc: – Ratuj moje maleństwa, pod łóżkiem są moje maleństwa...;
- w jednym miejscu ze ściany odłazi farba i tynk, widać szczerńnię cegły, a na nich rozmazane plamy, które przypominają człowieka (wyglądają jak ślady po mokrym ciele położonym na prześcieradle).

Ujrzenie każdego z tych zjawisk wymaga testu Poczytalności (utrata 0/1K3 PP).

W trakcie trwania tej sceny możesz budować tempo i zagrożenie, co jakiś czas zarządzając zwykły test Mocy. Nieudany oznacza, że Badacz czuje, że jest związany z tym miejscem podobnie jak Magda. Należy wtedy wykonać test Poczytalności (utrata 2/1K6 PP). Jeśli któryś Badacz osiągnie stan chwilowej niepoczytalności, wpada w panikę i nie chce wychodzić z mieszkania (panika trwa do końca sceny).

Tak jak w pierwszej scenie na Czyszowej, bardzo ważny jest czas i rosnące z każdą minutą napięcie. Niech Badacze mają przeświadczenie, że łąka moment wszyscy utkną w mieszkaniu.

Jeśli wszyscy Badacze wpadną w panikę, zakończ scenę grupową utratą przytomności. Badacze obudzą się po godzinie i uciekną z mieszkania.

Wynik sceny

- Badacze powinni mieć przeświadczenie, że to ich ostatnia wizyta na Czyszowej i nie chcą tu nigdy wracać;
- możesz ich trochę pokiereszować, ale lepiej, żeby tu nie zakończyła się ich historia, są lepsze zakończenia;
- to dobry moment, żeby wprowadzić scenę **Policja straszy** (patrz strona 169), jeśli wcześniej nie nadarzyła się okazja.

RECYKLING SCEN Z PIERWSZEJ PRZYGODY

Sceny, które nie wydarzyły się podczas przygody *Na progu*, są oczywiście do wykorzystania. Nie chodzi o to, żeby żadna się nie zmarnowała, tylko po prostu masz gotowe odpowiedzi na poczynania Badaczy.

Nawiedzenia na Wilczej i w Alejach Jerozolimskich zapraszają do odwiedzin. W tych scenach nic się nie zmienia.

Jeżeli Badacze jeszcze nie byli na Śliskiej, scena jest do rozegrania z małymi zmianami:

- w śmietniku nie ma Janka, pani Pelagia kręci się po podwórku;
- połóż nacisk raczej na scenę z Ewką i Krzysiem oraz tajemnice kryjące się na strychu;
- jeśli potrzebujesz przeprowadzić zakończenie sesji, wprowadź tu „Behemota”, który idzie do swojego sanktuarium powspominać dzieci – postaraj się rozegrać scenę tak, żeby nie pozabijać Badaczy, a kto wie, może uda im się pogadać z „Behemotem”?

Jeśli Badacze nie grali jeszcze żadnej sceny w Lasku na Kole, możesz swobodnie poprowadzić spotkanie z bezdomnymi w piaskownicy. Zapewne nie będzie tam jednak Staszka. Wobec tego „Fredro”, „Nusia” i Heniek opowiedzą więcej, jeśli tylko będzie im się dobrze gadało z Badaczami:

- „Robaczywej” trochę się boją, ale im pomaga. „Nusia” opowie, jak chodzi do starej wiedzy, kiedy mocno doskwiera jej noga, „Robaczywa” szepcze do ucha, ból ustępuje, a wokół znów wiwatują tłumy i „Nusia” czuje się, jakby stała na podium;
- Heńkowi „Robaczywa” też pomogła szepcaniem na ból zęba, wydawało mu się wtedy, że rozmawia ze swoją żoną, której nie widział od 15 lat;
- co jakiś czas „Robaczywa” robi zgromadzenia, podczas których pomaga bezdomnym: ma dla nich wódkę, jedzenie, lekarstwa i papierosy, wszystko to rozdaje za darmo, mówi tylko, że pewnego dnia ich wezwie, a oni przyjdą;

- „Fredro” dorzuca, że jej nie lubi, bo kiedyś z nim gadała i oblaży go robaki, a on sobie wyprasza takie rzeczy;
- „Robaczywa” ma strasznego psa, który jej pilnuje;
- przerażający jest również „Behemot”, który podobno zjada ludzi;
- Janek jest jakiś podejrzany, Heniek „Klawisz” widział kiedyś, jak tamten rozplątał się w powietrzu; mówią, że to on zdobywa pieniądze i różne potrzebne rzeczy;
- Staszek również jest dziwny, wszystko się przy nim psuje, ale w sumie to w porządku gość;
- oni wszyscy mieszkali razem w jakimś przeklętym miejscu;
- w tym miejscu zamieszkał też diabeł, którego imię brzmi Yog-Sothoth, musieli zostawić swój dom;
- „Fredro” dorzuci, że Yog-Sothoth to egipski bóg deszczu, a w ogóle po arabsku słowa te oznaczają „Nienormalni nadchodzą!”;
- Heniek „Klawisz” słyszał o nawiedzonych mieszkaniach, bo kiedyś z kapelą rozbijał się po warszawskich podwórkach; podobno w jednym z trefnych domów straszy jakaś szpetna baba, ktoś mu to opowiadał;
- „Fredro” powie, że zna się na tych sprawach i nawiedzone domy powstają z nawiedzonych cegieł;
- Bezdomni mogą wskazać drogę do „Robaczywej”.

WĄTKI OSOBISTE

Jest majówka, więc Badacze mogą prowadzić śledztwo, nie chodząc do pracy. Co jakiś czas rób jednak bardzo krótkie scenki obyczajowe dla każdego Badacza, obrazujące jego prywatne sprawy i relacje z bliskimi. Warto pokazać graczom, że oprócz zgłębiania tajemnic, które mogą przyprawić o obłęd, mają jakieś normalne życie. O czym rozmawiają i jak zachowują się u siebie w domu? Co słyszać u kumpeli **Dziennikarki**? Jak sobie radzi matka **Ratownika**? Czy **Urzędnikowi** dobrze układa się w związku? Czy zapracowany mąż **Joginki** znajduje czas, żeby zapytać, gdzie podziewa się całymi dniami?

Jeśli akcja rwie do przodu i nie macie zbyt wiele czasu, rozegraj te relacje przez rozmowy telefoniczne. Czasem wiele zależy od tego, czy odbierzesz – co bywa trudne, kiedy pędzi za tobą demoniczny bezdomny, który chce cię zeżreć.

Pamiętasz, jak na samym początku każdy gracz opisywał dom swojego Badacza? Możesz prowadzić te sceny w tym stylu, zostawiając dużo pola do tworzenia świata samym graczom. Do Urzędnika dzwoni dziewczyna – zapytaj go, jaki ona ma głos, skąd może dzwonić, co robi, kiedy z nim rozmawia: chodzi po pokoju, a może nerwowo przeczesuje dłonią włosy. Pozwól graczom pobawić się tym obszarem rzeczywistości najbliższym ich Badaczom, podchwytuj od nich pomysły i podążaj za nimi. Jeśli potem zdarzy się tak, że *Dom, którego nie ma* wkroczy na ten bezpieczny teren, zrobisz bardzo mocne wrażenie.

Oczywiście im częściej Badacze kontaktują się ze swoimi bliskimi, tym większa szansa, że zwrócą na nich uwagę „Robaczywa” i jej kult.

Możesz też rozegrać nocną scenę na Kole. „Fredro” spleonie, ale tym razem nie będzie tam już Tomka i głównym celem neonazistów stanie się Staszek. Jeżeli Badacze uratują go, odpowie na wszystkie ich pytania. To dobry finał sesji.

Jeżeli jeszcze nie było sceny **Policja straszy**, spróbuj ją gdzieś wmontować, zanim uruchomisz wątek z policjantką Marzeną Żyłą.

NOWY MOTOR FABULARNY

Prośba sierżant Marzeny Żyły

Po co jest ta scena

- Ta scena musi się pojawić. Używasz jej, żeby zmotywować Badaczy, którzy stracili zapal do śledztwa, albo po prostu podkreślasz emocje;
- ta scena to nowe wyzwanie, które może okazać się finałowym zadaniem;
- dajesz graczom odczuć, że wiedza, którą zdobyli ich Badacze, ma wielką wartość – są teraz najlepiej poinformowanymi ludźmi w całej tej kabale z nawiedzonym domem i bezdomnymi; mogą dzięki temu komuś pomóc.

Przebieg sceny

Dobrze, jeżeli wcześniej udało ci się wprowadzić scenę **Policja straszy**. Badaczom mignęła już sierżant Żyła i teraz nie urwie się z choinki.

Marzena dzwoni do Badaczy z prośbą o spotkanie i obiecuje podzielić się nowymi informacjami. Może również ich znaleźć osobiście, jeśli przebywają w okolicach Lasku na Kole lub Śliskiej. Co więcej, poruszając się motocyklem Żyła jest ich w stanie szybko zlokalizować nawet w Brzegu. Pojawi się i powie, że ma im coś ważnego do przekazania. Ważne, żeby doszło do tej rozmowy.

Scena może rozgrywać się w dowolnym miejscu, w którym da się swobodnie porozmawiać – w warszawskiej kawiarni, nad Wisłą po dziwnej praskiej stronie, gdzie już raz policja zabrała Badaczy, czy w przydrożnej knajpie przy stacji benzynowej.

Kobieta jest odpowiedzialna, odważna i twarda, ale widać też, że doświadczyła zdarzeń, które wytrąciły ją z równowagi, niepokoi się i szczerze przejmie losem swojego partnera.

– Starszy aspirant Mateusz Hoppe dzisiaj rano zniknął. To stało się na moich oczach. Pojechaliśmy na Czyszową 4A, Mateusz wyjął z kurtki jakiś pordzewiały klucz, włożył go w drzwi do mieszkania Magdaleny Nowickiej, wypowiedział dziwne słowa, chyba: „Yog-Sothoth, wpuść mnie” i wszedł gdzieś. To wyglądało jak piana, jakieś czarne bąble. Nie poszłam za nim. Drzwi się zamknęły, a kiedy otworzyłam je ponownie, przede mną było po prostu puste mieszkanie. I tak naprawdę nie mam żadnych innych nowych informacji dla was. Mam tylko prośbę: pomóżcie mi znaleźć mojego partnera.

Jeśli Badacze dopytują się o szczegóły, Marzena bez ogródek rozwinie temat:

- Hoppe starał się jej nie wtajemniczać w całą sprawę, ale była uparta, więc przed zniknięciem podzielił się z nią paroma faktami;
- klucz dostał od swojego byłego partnera, który się powiesił;
- policjant samobójca nazywał się Piotr Brzeski i znalazł klucz u trupa wyłowionego z Wisły około roku temu – to była dziwna sprawa, oględziny zwłok wykazały, że ciało zostało wrzucone do rzeki już po śmierci, było koszmarnie wychudzone, wiek oszacowano na jakieś 120 lat, wyglądało na to, że mężczyzna umarł ze starości;
- dwaj detektywi zaczęli prowadzić śledztwo, podczas którego skontaktowali się między innymi z bezdomną nazywaną Różą;
- to ona powiedziała im, co zrobić z kluczem – zadziałało.

Jeśli bohaterowie zgodzą się pomóc Marzenie, ta szczerze obieca, że się odwdzięczy. Może okazać się bardzo przydatnym sojusznikiem. Jeśli uznasz, że to pchnie fabułę do przodu, może mieć użyty przez aspiranta Hoppe klucz przy sobie i przekazać go Badaczom.

Jak używać postaci sierżant Marzeny

Policjantka będzie nalegała, żeby Badacze weszli do Domu, Którego Nie Ma i wyciągnęli stamtąd aspiranta Hoppe. Zanim to jednak zrobią, może odciążyć ich w prowadzeniu śledztwa, np. znaleźć miejsce zamieszkania Anny, siostry doktora Ekierta, lub sprawdzić nawiedzone lokale na Wilczej i w Alejach, jeśli Badacze jeszcze tego nie zrobili lub nie udało im się wejść do środka. Jeżeli bohaterowie będą zajęci innymi sprawami, może też zbadać Brzeg lub skontaktować się z Różą. Wykorzystaj ją, tylko jeśli Badacze sami nie chcą robić tych rzeczy.

Marzena jest gotowa łamać policyjne procedury, bo zdaje sobie sprawę, że rozwijająca się sytuacja zupełnie wymyka się zasadom prawa, a wręcz zdrowego rozsądku. Nie zechce jednak nadstawiać karku w konfrontacji z mocami nie z tego świata, bo przede wszystkim zależy jej na 9-letnim synu, który potrzebuje matki. Dlatego nie pojedzie do Lasku na Kole ani nie wejdzie do Domu. Może jednak ściągnąć Badaczy w różne miejsca, w których dzieje się coś dziwnego, np. do ruin kliniki Ekierta w Brzegu lub do mieszkania nawiedzanego przez kłapiącą zębami zmorę. Jest przekonana, że bohaterowie lepiej sobie poradzą z niewytłumaczalnymi zjawiskami.

Jeśli Badacze świetnie się bawią, prowadząc śledztwo, użyj jej jako poręcznego narzędzia fabularnego w ich rękach. Jeśli pogubili się w całej sprawie, niech pomoże im uporządkować fakty. Jeśli chcą się już skupić na akcji, niech dostarcza im wskazówek i zdejmuje z barków ciężar kolejnych rozmów i dociekań. Zawsze może też wezwać Badaczy, kiedy szykujesz dla nich finał sesji. Marzena nie może jednak zakończyć tej historii za Badaczy – to do nich należą kluczowe decyzje.

DOM SIĘ ZBLIŻA, CZYLI WIĘCEJ NOWYCH SCEN

Przedstawiamy sceny i bloki scen przyporządkowane poszczególnym wątkom. Znajdziesz tu zdarzenia związane z kultem na Kole, odnogę naszej historii, dziejącą się w Brzegu, scenę z siostrą doktora Ekierta, a w końcu opis Domu, Którego Nie Ma i tego, co może w nim spotkać Badaczy.



BEZDOMNI

Kult na Kole

Po co jest ta scena

- dużo było gadania i dowiadywania się na temat „Robaczywej” i tego, co się dzieje w Lasku na Kole, teraz pora to pokazać i dać Badaczom odczuć na własnej skórze;
- tę scenę możesz rozegrać w bardzo różnych momentach – zależy to bezpośrednio od dążeń bohaterów i rozwoju fabuły: może to być rozpoznanie dokonane na długo przed wejściem Badaczy do Domu albo fragment finału, jeśli gracze po wyjściu z innego wymiaru znaleźli jakiś sposób, żeby rozprawić się z kultem.

Przebieg sceny

W głębi lasu znajduje się część nieodwiedzana przez nikogo prócz bezdomnych związanych z „Robaczywą” i Ekiertem. To polać trawy zarośnięta ze wszystkich stron leszczyną. W tej leszczynie mogą ukryć się Badacze i obserwować, co się dzieje. Przed nimi płoną ogniska – ogień zwabi Badaczy, jeśli scena rozgrywa się w nocy. Gdzieś w oddali majączą torę kolejowe i słychać szum przejeżdżających trasą samochodów. Wszędzie walają się potłuczone butelki po tanich winach, puszki, rupiecie, tysiące niedopałków i zgniecionych paczek po papierosach. W tej scenerii zebrało się dwunastu bezdomnych.

Są tu wszyscy Przekleci Bezdomni z Koła poza Różą (być może też bez Janka i Staszka, te postaci mogą już nie żyć), Heniek „Klawisz” i „Nusia” („Fredro” prawdopodobnie został spalony żywcem) oraz grupa nieznanych Badaczom zwyczajnych bezdomnych.

Jeśli Janek żyje, chodzi od jednego do drugiego, poklepując, żartując, rozdając flaszki i papierosy. W tym czasie „Robaczywa” nachyla się nad bezdomnymi, obejmuje, przytula, szepcze coś do ucha. „Behemot” trwa nad tym towarzystwem jak wielki, toporny posąg jakiegoś pradawnego bóstwa. Staszek stoi na granicy zarośli, paląc papierosa.

Następnie Janek lub „Behemot” wyciąga z zarośli nagiego mężczyznę, skrępowanego i zakneblowanego. Udany test Spostrzegawczości pozwoli

rozpoznać w nim posterunkowego Chojnackiego.

„Robaczywa” zaczyna mówić – to coś pomiędzy głośnym szeptem a bulgotem:

– Jesteśmy tu wszyscy razem. Pomagamy sobie, ale nie możemy rozpowiadać o tym na lewo i prawo. Mieliśmy problem ze skinami, ale odstraszyliśmy ich. Tu mamy problem poważniejszy. To policja, a policji nie da się tak łatwo zastraszyć. Dlatego musimy zrobić tak, żeby ten człowiek zniknął. Nie chcemy tego, ale musimy. Widzicie, do czego prowadzi długi język. Ten człowiek będzie musiał zapłacić za grzech któregoś z was, kto zbyt dużo paplał.

Jeśli Badacze nic nie robią, „Behemot” łapie zmaltretowanego Chojnackiego i rozdziawia usta, które otwierają się jak pysk węża, odsłaniając kilka rzędów strasznych, ostrych zębów. Test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec, że w głębi

paszczy, za zębami widać otchłani kosmosu, gwiazdy i odległe galaktyki (osoby, które to dostrzegą, powinny wykonać test Poczytalności – utrata 0/1K3 PP). Podnosi mężczyznę wysoko, obraca i pakuje sobie jego głowę do paszczy, po czym odgryza ją. A następnie zaczyna pochłaniać ciało kawałek po kawałku. Zarządź test Poczytalności (utrata 1/1K6 PP).

Bezdomni patrzą na to przerażeni. Staszek kryje twarz w dłoniach.

– Niech Yog-Sothoth go przyjmie – mamrocze „Robaczywa” i kontynuuje przemowę do zgromadzonych. – Musimy pamiętać, że nie straciliśmy naszych domów – każdy z nas ma w sobie część swojego domu i może być domem dla innych. Pielęgnujcie ten dom. Kiedyś zawołam was, a wy przyjdziecie, bo wszyscy chcemy sobie pomagać i jesteśmy pełni nadziei. Rozjeździe się w pokoju.

Badacze mogą wmieszać się w tę scenę w różnych momentach. Daj im do zrozumienia, że to nie jest najlepszy pomysł, ale chęć uratowania Chojnackiego może okazać się silniejsza. Może się też zdarzyć, że są tu ukryci ze Staszkiem. Wtedy za wszelką cenę będzie on próbował powstrzymać Badaczy przed ingerencją, ale oczywiście decyzja należy do graczy.

Jeśli Badacze wyskoczą z leszczyny, znajdą się w poważnych tarapatkach. „Robaczywa” przejmie kontrolę nad bezdomnymi, którzy będą chcieli ich zabić. „Behemot” jest potwornym, niemal niepokonanym przeciwnikiem, a jeśli Janek żyje, wyskoczy znikąd na Badacza najbardziej odseparowanego od drużyny i zacznie wysysać z niego życie. Dodatkowo w całej szamotaninie może zjawić się koszmarny pies „Robaczywej”, jeśli wcześniej nie został ubity. Innymi słowy, jeśli Badacze nie mają jakiegos planu, raczej muszą uciekać, bo w przeciwnym razie wszyscy zginą. Decyzje powinny mieć jednak swoje konsekwencje, a takie nagłe złe zakończenie też ma swój tragiczny urok.

W ucieczce może im pomóc Staszek, na kilka sekund zamrażając w czasie „Robaczywą” i dezorientując normalnych bezdomnych. Zapewne zapłaci za to straszną śmiercią: „Behemot” podbiegnie i wyrwie mu rękę.

Jeśli Badacze mają klucz i dowiedzieli się o drzwiach w legowisku „Robaczywej”, mogą wykorzystać je, żeby otworzyć przejście do Domu, Którego Nie Ma i uciec do innego wymiaru.

Możliwe też, że ta scena będzie miała miejsce w finale całej opowieści lub na chwilę przed ostatecznym rozstrzygnięciem. Powiedzmy, że Badacze wyciągnęli aspiranta Hoppe z Domu. Przyjechali tu z nim i z Marzeną (która mimo wszystko zdecydowała się zaryzykować w imię lojalności), żeby zdemaskować działania bezdomnych. Kiedy na scenę zostanie wprowadzony Chojnacki, Hoppe i Żyła wyskoczą z bronią i spróbują powalić „Behemota” ogniem z dwóch pistoletów, zanim pożre posterunkowego. „Robaczywa” będzie chciała bronić się za wszelką cenę, ale może stracić władzę nad kontrolowanymi osobami, Janek ucieknie w mgnieniu oka, ale z pewnością wróci, żeby bronić szefowej. Finał z pewnością będzie krwawy, a patentu na zakończenie poszukaj pod koniec tej części scenariusza.

Badacze mogą też przerwać potworne widowisko, wychodząc z zarośli, zwracając się do „Robaczywej” z imienia i nazwiska i mówiąc, że rozmawiali z jej mężem. Będzie tym zaaferowana, przerwie zgromadzenie i poprosi Badaczy na bok, żeby porozmawiać. Tę drogę do ostatecznego finału również znajdziesz pod koniec tej części.

Natomiast jeśli Badacze po prostu obserwowali całe zdarzenie, mogą teraz zacząć śledzić któregoś z bezdomnych.



Wynik sceny

- Możesz być już w centrum finałowych wydarzeń albo właśnie podnosić napięcie i podkreślać tempo. Przejdź do zdarzeń opisanych jako możliwe zakończenia albo pozwól Badaczom kontynuować śledztwo;
- jeśli Badacze podążają za którąś z postaci, zobacz, co może się dalej wydarzyć.

„ROBACZYWA”, JANEK I WĄTKI OSOBISTE BADACZY

„Robaczywa” używa Janka, żeby podrzucać w różne miejsca Warszawy robaki pozwalające jej czytać cudze myśli, zsyłać wizje i czasowo dokonywać opętania. Oczywiście zakładamy, że Janek jeszcze żyje.

To twoja decyzja, czy „Robaczywej” i Jankowi udało się już wcześniej zlokalizować domy, w których mieszkają Badacze. Możesz wprowadzić ten wątek, żeby zbudować jeszcze większe napięcie i mocniej ich nastraszyć. Wyobraź sobie taką sytuację: prosisz **Joginkę**, żeby opisała, jak zachowuje się jej mąż, kiedy kobieta wraca do domu po dniu pełnym przerażających wrażeń. Graczka odpowiada, że jak zwykle wita się z nią, nie odrywając oczu od laptopa. A ty na to, że wręcz przeciwnie, podchodzi do niej, przytula i dopytuje, co słychać. Poprowadź krótką scenę rozmowy, podczas której mąż czuлыми słowami chce wydobyć od niej jak najwięcej o całym śledztwie, martwi się i troszczy, a potem skrzeczy zmienionym głosem: – Teraz wiem o tobie wszystko, ty suko. A z jego nosa wypelza obrzydliwa larwa.

To przykład, jak przebiegli są „Robaczywa” i Janek. Pamiętaj o tym, wciągając graczy w tego rodzaju sceny. Działaj sprytnie i z zaskoczenia.

BRZEG

Podróż z Warszawy do Brzegu może odbyć się na trzy sposoby. Po pierwsze, można tam pojechać samochodem. Dystans wynosi ok. 350 km i dojazd powinien zabrać Badaczom jakieś 3,5–4 godziny. Bohaterowie mogą zdecydować się też na pociąg lub autokar. W takim wypadku podróż będzie trwała około 5 godzin i prowadzi przez Częstochowę. Ostatnia i najszybsza metoda to polecieć samolotem. Drużyna może wpaść na taki pomysł, więc bierzmy go pod uwagę. Lot trwa niecałą godzinę do Wrocławia, a następnie samochodem do Brzegu przejazd zajmie nie więcej niż 30–40 min.

Brzeg zbudowano nad Odrą. Administracyjnie jest częścią województwa opolskiego. Do miasta dojeżdża się drogą krajową nr 39 i jest to bardzo malownicza trasa, ponieważ rzeka w tym miejscu rozwidła się, tworząc dość okazałą wyspę, na której znajduje się ogród z klasycystycznymi rzeźbami i amfiteatr, a także ruiny starej willi. Na wyspie ulokowano też większość brzeskich zakładów przemysłowych: to wielkie hale produkcyjne. Z mostu wjeżdża się od razu w zabytkową część miasta i na rynek. To główny teren działań Badaczy.

Ważne miejsca to: Urząd Miasta w Brzegu znajdujący się dokładnie za zabytkowym rynkiem miasta i parkiem, muzeum usytuowane w niewielkim zamku na prawo od rynku oraz Park

Staszek idzie do piaskownicy z „Klawiszem” i „Nusią”, aby zalać się w trupa. Jeśli Badacze będą chcieli z nimi porozmawiać, przejęci bezdomni powiedzą im, żeby jak najszybciej uciekali. Tylko załamany Staszek zechce upić się i wyśpiewać im wszystko, o co tylko zapytają. Ale nie tutaj. Potem Staszek już nigdy nie wróci na Koło, postanowi wsiąść w pierwszy lepszy pociąg i wyjechać jak najdalej z Warszawy.

Jeśli Badacze pójdą za „Behemotem”, którego łatwo jest śledzić, zobacz, jak wychodzi z lasku, znajduje tramwaj lub nocny autobus (jeśli jest już późno), jedzie w okolice Ronda ONZ i człapie na Śliską. Tam włączy na strych i płacze przy ołtarzyku, który zrobił dla swoich dzieci. Może tu dojść do strasznej konfrontacji lub rozmowy.

Podążając za „Robaczywą”, Badacze dotrą do jej legowiska. Jeśli jej pies żyje, kręci się tu i pilnuje. Od razu zdemaskuje skradających się Badaczy, więc najlepiej brać nogi za pas! „Robaczywa” przyzwie też Janka, który pojawi się przy niej, i użyje go, żeby schwytać któregoś z nich. Po czym chwyci Badacza i wytrząśnie na niego rój robactwa.

– Byłam w twojej głowie, wiem, gdzie mieszkasz ty i twoi przyjaciele. I jeśli będziecie tu węszyć, sprowadzę piekło na was i waszych bliskich. Śmierć i szaleństwo! Piekło!

W razie poważniejszego zamieszania albo jeśli Janek nie żyje, „Robaczywa” otworzy leżące przy wiatce drzwi swoim kluczem i wskoczy w nie, dając czas „Behemotowi” na dotarcie. Może to pora, by Badacze ruszyli za nią w pogoń po Domu. Ale czy zdążą? A może już mają własny klucz?

Jeśli nie ma psa, Badacze mogą zobaczyć i usłyszeć, jak „Robaczywa” rozmawia z figurką Matki Boskiej:

– Doktorze, pozbyliśmy się policjanta, ale inni węszą. Muszę się nimi zająć. Czas nagli. Powiedz, kiedy zobaczę mojego Pawła, kiedy razem pójdziemy do kina i na wuzetki. Do Łazienek i nad Wisłę.

Męski głos, trzeszczący i niewyraźny, jakby dochodził z bardzo daleka, odpowie:

– Już niedługo. Niech wszyscy będą gotowi. Płyniemy do was z Yog-Sothothem na kosmicznych falach, niedługo będziemy. Jeszcze tydzień, może dwa, skarbie.

W rzeczywistości głos nie dobywa się z figurki, tylko z cegły.

Janek jest bardzo uważny. Jeśli nadal żyje, wychodzi z lasku z owiniętym gazetami pakunkiem i komunikacją miejską jedzie w stronę mieszkania jednego z Badaczy. Wsiada i idzie dokładnie w tamtą stronę. Jeżeli Badacze mu nie przeszkodzą, spojrzy w okna, po czym zniknie...

...i oczywiście pojawi się w mieszkaniu jednego z Badaczy. Trzyma w gazetach robaki, które zostawi tu, żeby oblaży bliską bohaterowi osobę albo czekały na niego w łóżku.

To chyba pora na ostateczną konfrontację z Jankiem, jeśli ta postać jest jeszcze w grze.

Przyrody, znajdujący się przy południowym wyjeździe z miasta. To tam znajdują się pozostałości kliniki doktora Ekierta.

Warto pamiętać, że do 1945 roku Brzeg znajdował się na terenie Niemiec. Mieszkańcy stanowili mieszaninę etniczną z przeważającą liczbą Niemców i Polaków. Dlatego w przypadku prezentowania Badaczom materiałów historycznych z lat 1919-1939 (np. gazet lub ulotek) należy podkreślić, że są one w języku niemieckim.

Urząd Miasta w Brzegu



W URZĘDZIE MIASTA W BRZEGU

Po co jest ta scena

- Badacze przyjechali tu, żeby pogłębić śledztwo, więc daj im klasyczną scenę szperania w dokumentacji;
- to oddech od napięcia i straszliwych wydarzeń;
- Badacze mogą poznać dużo nowych faktów dotyczących doktora Ekierta i jego szpitala.

Przebieg sceny

Urząd znajduje się przy ulicy Robotniczej 12, w zabytkowej kamienicy o dużych, ozdobnych oknach. Wnętrze jest czyste i schludne: świeżo odmalowane na brązowo ściany, wysokie na ponad cztery metry sufit, drewniane wykończenia i ozdobne żyrandole. Na wejściu znajduje się punkt informacji – niewielki kiosk za szybą – w którym pracuje Dorota Kuleszka. Kasy dla petentów skryte są w wąskim korytarzu po prawej stronie od wejścia. Jest tutaj dość tłumnie. Jakiś starszy pan głośno pyta kasjerkę, jakie formularze musi wypełnić, żeby zmienić adres korespondencyjny, urzędnicy rozmawiają przyciszonym głosem o nadchodzących wyborach.

Pani Dorota to energiczna pięćdziesięciolatka, przypominająca cioteczkę, która próbuje być nowoczesna i konspiracyjnym szeptem podpytuje siostrzeńców, czy popalają marihuanę. Ma w oczach uśmiech, ale też podejrzliwość. Będzie bardzo pomocna, wskaże Badaczom drogę do archiwum i da numer do Henryka Jarowskiego, który jest fascynatem historii miasta Brzeg.

Pani Dorota może podrzucić drobną informację o doktorze Ekiercie. Przed wojną jej babcia pracowała jako gospodyni i kucharka w jego klinice. Niewiele opowiadała o samej pracy, ale często powtarzała, że „pan doktor to taki dobry

człowiek”. Podobno pięknie opiekował się swoją młodszą siostrą. I mimo krążących po mieście plotek, że to sam Ekiert podpalił klinikę, w domu pani Doroty zawsze wspomniano go ciepło.

Do archiwum prowadzą kręte korytarze. Wysokie okna na klatce schodowej dają dużo światła, na kamiennych, szerokich parapetach stoją paprotki. Do pomieszczenia wchodzi się przez wysokie, dwuskrzydłowe, białe drzwi. Po ich lewej stronie na ścianie wprawiono mosiężną tabliczkę „Główne Archiwum Miejskie w Brzegu”.

W środku stoi kilka stolików z lampkami, staroświecka papierowa kartoteka oraz stanowisko komputerowe – stary PC z początku XXI wieku. Dalej szeregi wysokich regałów zawałonych książkami, teczkami i kartonami. Na końcu pomieszczenia znajduje się system regałów przesuwanych – to wielkie, metalowe konstrukcje – przy każdym zamontowano korbkę służącą do ich rozsuwania. Archiwista ma dzisiaj wolne, więc Badacze muszą poradzić sobie sami. Wystarczy zwykły test Korzystania z Bibliotek, aby uzyskać dostęp do większości zebranych tu informacji.

Zadbaj o to, aby informacje znajdowały się na różnych nośnikach. Są tu papierowe archiwalne numery lokalnych gazet z okresu dwudziestolecia międzywojennego – część po polsku, część po niemiecku. Oryginalne fotografie, ale również fiszki (małe plastikowe płytki z kliszami) z negatywami. Fotokopie gazet, wycinków artykułów prasowych – część również w formie fiszek. Takie fiszki ogląda się specjalnymi „okularami”, w które wkłada się pojedynczo plastikowe płytki, a następnie patrzy w stronę jakiegoś źródła światła. Fiszki można włożyć złą stroną, więc czasem artykuł może być napisany od prawej do lewej.

Komputer to zabytek. Ciężka, gruba klawiatura, monitor z ogromnym kineskopem wyświetlający wszystko na czarno i zielono. Zero graficznego interfejsu bazy danych – system DOS.

Katalog archiwum ma tradycyjną formę. To drewniana szafka z długimi, wąskimi szufladkami, w których znaleźć można karty katalogowe wypełniane na maszynie do pisania. Katalogi są w sumie trzy: jeden alfabetyczny, drugi przedmiotowy (czyli tematyczny), trzeci chronologiczny. Kart katalogowych nie da się wyjąć z szufladek, ponieważ przez całość przechodzi wąski pręciak utrzymujący je wszystkie wewnątrz (żeby użytkownicy nie pomieszały karteczek).

Wszystkie dokumenty, które powstały do 1945 roku, powinny być głównie w języku niemieckim. Sporadycznie trafiają się materiały w języku polskim – głównie lokalne ulotki.

Wynik sceny

- Badacze mogą zdobyć wiele przydatnych informacji, których pełną pulę znajdziesz pod koniec opisu Brzegu;
- jeśli skontaktują się z Henrykiem Jarowskim, ten z chęcią umówi się z nimi w Muzeum Piastów Śląskich, gdzie akurat trwa arcyciekawa wystawa, a potem z przyjemnością pójdzie z nimi na kawę.

WIZYTA W MUZEUM PIASTÓW ŚLĄSKICH



Po co jest ta scena

- Badacze podjęli wysiłek, żeby ruszyć się z Warszawy, nie powinni więc wrócić z pustymi rękami, a to, czego nie znajdą w starych dokumentach, mogą usłyszeć od milego, pomocnego człowieka;
- w muzeum Badacze mają szansę zobaczyć na zdjęciach doktora Ekierta i jego siostrę – to jeden z nielicznych momentów, kiedy mogą przekonać się, że ta owiana legendami osoba jest prawdziwa;
- pan Henryk dysponuje kluczową informacją – zna obecne nazwisko siostry Ekierta.

Przebieg sceny

Muzeum to mocno eklektyczna budowla. Znajduje się w murach dobrze zachowanego, odremontowanego zamku. Z jednej strony mamy gotycką kaplicę świętej Jadwigi, zbudowaną z czerwonej cegły, strzelistą i z wysokimi oknami, dalej przyklejony do niej fragment renesansowej kamienicy z kamiennymi balkonami, a następnie długą, białą ścianę neoromańskiej warowni. Przez starodawną bramę zamkową wchodzi się do części przystosowanej do celów turystycznych. Mieści się tu kawiarnia, restauracja i hotel Arte.

We wnętrzu znajduje się kilka sal muzealnych. W większości wystawiana jest ekspozycja stała, czyli eksponaty z okresu panowania dynastii Piastów. Jest tu również wystawa okresowa, która może zainteresować Badaczy.

Jedno z pomieszczeń muzeum zostało wydzielone na ekspozycję fotografii z okresu dwudziestolecia międzywojennego. Na ścianach wiszą reprints oryginalnych zdjęć powiększonych do formatu A1. Na dwóch fotografiach można zobaczyć doktora Ekierta. Pierwsza przedstawia go na tle budowy w towarzystwie jakiegoś mężczyzny [podpis: 1936 budowa kliniki specjalistycznej w Brzegu; doktor Wojciech Ekiert (z lewej) oraz Teodor Grundberg (z prawej), fundator]. Druga fotografia przedstawia Ekierta z siostrą [podpis: Wojciech i Anna Ekiertowie, 1937 Brzeg].

Niech podczas oglądania zdjęć Badaczom towarzyszy Henryk Jarowski. To osobliwy człowiek, którego serdeczność i nienaganne maniery idą w parze ze staromodnym ubiorem.

Henryk jest wcieleniem idei nauczyciela historii, jakby sam przeniósł się z innych czasów. Z przyjemnością opowie o rodzeństwie Ekiertów.

– Proszę sobie wyobrazić, że próbowałem przesledzić losy Wojciecha Ekierta i jego siostry.

Co ciekawe, ślad po doktorze urywa się całkowicie na początku lat pięćdziesiątych. Odnalazłem jednak wiadomości o Annie. Wyszła za mąż i zamieszkała w Warszawie. Nazywała się Gutowska. Och, wypowiedziałem się o niej tak, jakby nie żyła, a przecież może być dzisiaj dziarską stuletnią staruszką. Czego w sumie jej życzę.



Wojciech i Anna Ekiertowie,
1937 Brzeg

Wynik sceny

- Badacze dostają bardzo ważny trop, który – jeśli podrzucą go sierżant Marzenie Żyle lub sprawdzą sami w warszawskich archiwach – zaprowadzi ich do mieszkania Anny Gutowskiej (z domu Ekiert);
- Oprócz tego mają okazję zgromadzić masę innej wiedzy na temat sprawy. Informacje te znajdują się pod koniec opisu scen w Brzegu.

MROCZNE TAJEMNICE DRZEMIĄCE
W RUINACH KLINIKI

Po co jest ta scena

- Bądźmy szczerzy: Badacze przyjechali do Brzegu nie tylko po nowe fakty, ale również po dreszcz grozy;
- pokazujesz stare, zapomniane źródło zła, a ono wciąż bije.

Przebieg sceny

Droga do ruin

Na południowym wjeździe do miasta znajduje się rozległy Park Przyrody. Część terenu jest uporządkowana (żwirowe alejki z latarniami i ławkami) – ale duży fragment pozostał dziki, pełen zarośniętych, niedostępnych zakamarków. Odnalezienie w tym miejscu pozostałości po klinice doktora Ekierta nie jest łatwym zadaniem, chyba że Badacze wcześniej odwiedzili miejskie archiwum lub skontaktowali się z Henrykiem Jarowskim.

Droga w stronę zgłiszczy kliniki prowadzi koło starego dębu. Na dużym kamieniu nieopodal znajduje się tabliczka z informacją o pomniku przyrody. To, co powinno zwrócić uwagę Badaczy, to leżące pod drzewem przedmioty: znicze rozstawione pośród leżących wokół bukietów kwiatów, jakaś lalka, różaniec zawieszony na gałęzi, nuty przygniecione małym kamieniem. O pień oparta jest duża fotografia szesnastoletniej dziewczyny oprawiona w szkło. W rogu widać czarną, żałobną wstążeczkę. To zdjęcie dziewczyny, która kilka dni temu powiesiła się na terenie ruin.

Jedna z alejek nagle urywa się, ale ścieżka wpelza w wysoką trawę. W pewnej odległości widać starą mosiężną latarnię gazową sterzącą krzywo między krzakami. Dalej dostrzec można siatkę

i bramę prowadzącą do zamkniętej części parku. Zawieszona krzywo tabliczka informuje, że wstęp wzbroniony, a obiekt monitorowany. Test Spostrzegawczości powie jednak Badaczom, że to zwykły straszak i w pobliżu nie ma żadnych kamer. Brama zamknięta jest łańcuchem z ciężką, pordzewiałą kłódką.

Zanim gracze zaczną forsować bramę, usłyszą szczekanie psa. W ich stronę zmierza ochroniarz z parku, pan Jan Wargoński, w towarzystwie sporego owczarka niemieckiego. To spotkanie może się przydać, jeśli gracze uznają, że nie mogą wejść, skoro brama jest zamknięta. Wargoński, widząc, że to nie pijacy ani smarkacze szukający mocnych wrażeń, wręcz zachęci Badaczy, żeby poszli dalej. Pewnie są łowcami duchów albo czymś w tym rodzaju. Może pisać artykuł do „Nieznanego Świata”? Jan z chęcią poopowiada lokalne plotki i legendy. Możesz wykorzystać tę sytuację, żeby dać graczom dodatkowe informacje, jeśli uznasz, że dotychczasowe śledztwo niewystarczająco ich przygotowało do dalszej części scenariusza.

Pozostałości kliniki doktora Ekierta

Droga na miejsce wiedzie ścieżką zarośniętą pokrzywami wysokimi na prawie 2 metry, jak napisałby Lovecraft – dzikimi i wybujałymi ponad miarę.

Pośród gęstych pokrzyw wyrastają rozległe ceglane fundamenty niegdyś okazałego budynku kliniki. W pewnej odległości rosną brzozy, które, co niezwykle, od strony ruin pozbawione są liści. Z budynku niewiele już zostało, został rozebrany w całości, ale to nie znaczy, że nie ma czego „zwiedzać”. Po lewej stronie od ścieżki widać małe gruzowisko. Połamane deski i szczątki starych mebli zagradzają jedno z wejść do piwnicy budynku. Sforsowanie go jest żmudną robotą i powinien dać graczom jasno do zrozumienia, że ktoś się dobrze postarał, żeby to wejście zablokować. Na środku fundamentów można jednak dostrzec ogromną płachtę zardzewiałej blachy falistej, przygniecionej kilkoma cegłami. To wejście wygląda na łatwiejsze do uprzątnięcia.

Niepokojąca piwnica i zmora ze ściany

Pod blachą znajdują się kamienne schody prowadzące pod ziemię. Już z zewnątrz czuć tu mocny odór stojącej wody i stęchlizny. Schody są mokre i śliskie, jedyną formą asekuracji przy schodzeniu w dół jest brudna ściana po prawej stronie. Dno piwnicy zalane jest wodą. Toń jest wręcz czarna. Po powierzchni pływają kawałki desek, śmieci i zgniłe liście. Czasem można zobaczyć spalonego szczura. W świetle latarek widać też na tafli tłuste oczka, jak na rosole. Jeśli ktoś zdecyduje się zejść na sam dół, będzie zmuszony brodzić w wodzie do połowy ud (niżsi bohaterowie mogą mieć wodę nawet po pas).

To jest scena grozy. Wejście powinno wprowadzać stopniowo nastrój odrazy i niesmaku. Buduj napięcie tym, czego nie widać w wąskim świetle latarek. Gdzieś kapie woda, słychać gwizd wiatru, to pewnie przeciąg ciągnący od tego drugiego wejścia.

Ściany są pokryte jakimiś napisami. Prócz wulgaryzmów, swastyk czy przekreślonych gwiazd Dawida ktoś na jednej ze ścian namalował symbole przypominające klucze i napisał Yog-Sothoth. Po prawej stronie od schodów znajduje się długi korytarz. Co kilka kroków Badacze dostrzegają zawalone gruzami komórki, ktoś tu wtaszczył starą pralkę, pod sufitem ciągną się zardzewiałe rury i pajęczyny. Koniec korytarza zamknięty jest starą, żeliwną kratą, za którą leżą sterty ram od łóżek i kilka ewidentnie nadpalonych materaców.

Po lewej znajduje się wąski korytarzyk prowadzący do dużego składu. Sufit zawieszony jest tu dziwnie nisko. Widać miejsce po starym piecu i dziurę po kominie. Znajdują się tu również ogromne, opalone w kilku miejscach biurko (wygląda jak antyk) oraz duże, pokryte zieloną emalią drzwi oparte niedbale o ścianę. Zza drzwi słychać kapanie i czuć przeciąg. Szuflady biurka są pełne karaluchów i innego robstwa. Jeśli ktoś je otworzy albo co gorsza oprze się o blat, owady zaczną wypełzać setkami, latać po pomieszczeniu, wpadać do oczu i ust. Rozbudź ciekawość graczy co do drzwi.



Jeśli je przestawią, zobaczą za nimi na ścianie plamę smoły, która wygląda, jakby się gotowała.

Finałem tej sceny jest pojawienie się ducha spalonego mężczyzny. Czarna plama na ścianie zaczyna się powiększać, smoła ścieka do wody, sycząc i dymiąc. Nagle ze ściany zaczyna wyłaniać się czyjaś nadwęglona dłoń, potem druga. Najlepiej przyrównać to do narodzin. Zarządź testy Poczytalności (utrata 1/1K4 PP).

W tej konfrontacji Badacze mają raczej małe szanse. Twoim zadaniem jest ich przestraszyć i zestawić z czymś naprawdę przerażającym i plugawym, a z drugiej strony w pełni namacalnym. Przez ścianę do naszego świata przedostaje się upiór Michała Denkego (dokładny opis w **Części VI: Bohaterowie niezależni**). To ta sama zmara, co w mieszkaniu Lipskich, tylko w innej, groźniejszej postaci. Duch będzie chciał wciągnąć któregoś Badacza do Domu, a plama bulgoczącej smoły jest przejęciem.

Atrakcje dla tych, którzy nie weszli do piwnicy

Badacze mogą się rozdzielić. Być może nie wszyscy zjedzą do piwnicy. Tym, którzy pozostali na zewnątrz, również przydarza się coś dziwnego. Nagle przed Badaczami wyrasta na wpół widoczny widmowy dom, który płonie żywym ogniem. Budynek staje się coraz bardziej materialny, a płomienie coraz gorętsze.

Badacze słyszą ze środka rozpaczliwe wołanie o pomoc. Ktoś tłucze w zamknięte drzwi. Spoczywa na nich wielka sztaba, są zamknięte od zewnątrz, ale może zdołaliby ją podnieść. Kobieta po drugiej stronie próbuje się wydostać za wszelką cenę.

Jeśli Badacze otworzą, ze środka wypadnie kobieta cała osmalona od dymu i sadzy. Rzuci się któremuś w ramiona i będzie mu dziękować, zalewając się łzami. To Joanna Kurzel, pacjentka doktora Ekierta, która obcięła sobie rękę.

– To potwór, zamknął nas, proszę zapamiętać, że doktor Ekiert zamknął nas tu i zostawił na śmierć. Tak dobrze, że państwo przyszli. Bóg mi was zesłał...

Kobieta przytula się mocno, a potem zaczyna rozpylić w popiół. Jej palce wbijają się mocno w ramiona Badacza, jakby ostatkiem sił chciała utrzymać się na tym świecie, jednak palce, dłonie i ręce są już tylko pyłem. Zarządź testy Poczytalności (utrata 0/1K4 PP).

Wynik sceny

– Istnieje pewne prawdopodobieństwo, że jeden z Badaczy został wciągnięty do Domu. Co zrobiła reszta drużyny? Czy wskoczyła za nim? Możesz przyjąć, że ten pobyt w Domu to jazda próbna. Po odwiedzeniu drugiego lub trzeciego pomieszczenia Yog-Sothoth wypłuka nieproszonych gości. Łądują z powrotem w zalanej wodą piwnicy.

PODSUMOWANIE WIEDZY, KTÓRĄ MOGLI ZDOBYĆ BADACZE

To informacje z urzędu miasta, od Henryka Jarowskiego, a także od Jana Wargońskiego. Rozdysponuj je między scenami i spotkaniami tak, jak ci wygodnie. Niech Badacze zdobędą wiedzę, której potrzebują.

Wojciech i Anna Ekiertowie

- Pozostałości kliniki doktora Ekierta znajdują się na terenie Parku Przyrody w południowej części miasta.
- Klinika powstała w 1936 roku i była uważana za jedną z lepiej zorganizowanych klinik psychiatrycznych w tej części Niemiec.
- Pierwszym pacjentem kliniki doktora Ekierta był Teodor Grundberg – wrocławski finansista, bankier i filantrop.
- Ekiert i Grundberg znali się od dawna. Można znaleźć ich wspólne zdjęcia. Na jednym pozują w dziwnych togach.
- Ekiert i Grundberg byli członkami Towarzystwa Zapomnianych Nauk Medycznych.
- Doktor Ekiert miał dużo młodszą siostrę Annę, którą opiekował się od kilku lat po tragicznej śmierci ich rodziców w wypadku kolejowym, a która była również jedną z pierwszych pacjentek jego prywatnej kliniki.
- Najgłośniejszym z pacjentów kliniki – okrytym największą niesławą – był Michał Denke, wrocławski przestępca posądzany o okrutne zbrodnie na prostytutkach.
- Klinika spłonęła we wrześniu 1939 roku.
- Oficjalnie Ekiert wraz z siostrą zginęli w pożarze.
- Krążą plotki, że Ekiert i jego siostra wcale nie zginęli w pożarze, tylko próbowali uciec.
- Tak naprawdę Ekiert i jego siostra nie zginęli w pożarze. Ślad po Ekiercie zaginął w latach 50., a jego siostra Anna może nawet do dziś mieszkać w Warszawie, nosząc nazwisko Gutowska.

Losy kliniki

W trakcie II wojny światowej ruiny kliniki służyły Niemcom jako miejsce egzekucji.

Po zakończeniu wojny administracja miasta nie chciała zajmować się kliniką aż do 1947 roku, kiedy to budynek i teren wokół zostały przejęte przez państwo. Klinikę rozebrano do fundamentów, skatalogowane cegły składowano zaś na terenie starej cukrowni.

Cegły zostały wywiezione do Warszawy w 1948 roku i „posłużyły do odbudowy kamienic: Wilcza, Aleje Jerozolimskie oraz [puste miejsce, tak jakby litery całkowicie wyblakły]” – w żadnym dokumencie nie znajdzie się wzmianka o domu na Śliskiej.

Pozostałości kliniki

Od lat 50. do 70. miejsce to cieszyło się złą sławą, ponieważ milicja z Wrocławia i okolic przywoziła tu ludzi na tzw. pouczenia. Brutalnie pobitych zatrzymanych pozostawiano na pastwę losu. Kilku zmarło wskutek odniesionych obrażeń.

Duża część mieszkańców Brzegu wierzy, że to miejsce jest nawiedzone. W latach 1991-93 ruiny były miejscem częstych modlitw okolicznych parafian. W 1993 sprowadzono nawet egzorcystę z Włoch. Aktywność wiernych ustała w 1994 roku po tajemniczej śmierci jednego z lokalnych księży.

Obecnie miejsce to jest częstym świadkiem samobójstw – głównie nastolatków. W przeciągu ostatnich dziesięciu lat życie odebrało sobie w tym miejscu piętnaście osób.

ODNALEZIENIE ANNY GUTOWSKIEJ – SIOSTRY DOKTORA EKIERTA

Po co jest ta scena

- Anna stanowi najważniejszy element układanki – to z jej powodu Ekiert manipuluje Przekłętymi Bezdomnymi, by wrócić do rzeczywistości;
- istnieje szansa, że będzie to ostatnia scena przed wejściem do Domu, Którego Nie Ma, będzie więc stanowiła emocjonalny i estetyczny kontrast;
- jako Strażnikowi Tajemnic powinno ci zależeć na tym, aby jak najlepiej przedstawić Badaczom postać Anny. Jednym z możliwych zakończeń historii jest oddanie jej w ręce Ekierta. Ta decyzja nie może być łatwa. Dlatego ważne jest, aby gracze poznali i zrozumieli jej historię.

Przebieg sceny

Mieszkanie Anny Gutowskiej znajduje się na czwartym piętrze bloku przy ulicy Fryderyka Joliot-Curie na warszawskim Mokotowie. Wejście do budynku jest od strony ulicy. Na klatkę schodową można się dostać, przechodząc przez podwójne szklane drzwi. Wnętrze jest porządnie wysprzątane i pachnie chemią. W kwietnikach na półpiętrze stoją rozrośnięte paprocie. Nie ma tu windy, więc na ostatnie piętro trzeba się dostać stromymi, kamiennymi schodami.

Anna przebywa w domu. Kobieta jest już w takim wieku, że nigdy nie wychodzi z mieszkania. Schody są dla niej przeszkodą nie do sforsowania. Pomaga jej jednak rodzina i sąsiedzi. Ze wszystkimi w bloku jest w dobrych stosunkach, więc zawsze znajdzie się ktoś, kto zrobi jej zakupy czy pójdzie na pocztę. Już od progu czuć ciepło. W powietrzu unosi się zapach świeżych ciasteczek cyrkonowych, które pani Anna upiekła z okazji urodzin wnuczki sąsiadki z trzeciego piętra. Kobieta ufnie zaprosi Badaczy do środka, proponując kawę, herbatę i ciastka.

Mieszkanie pani Anny, mimo że ma tylko dwa pokoje, jest naprawdę duże. Wrażenie potęguje długi korytarz prowadzący do dużego salonu i kuchni. Z korytarza można również wejść do łazienki po prawej lub do dużej sypialni po lewej stronie. Na podłodze leży czerwona wykładzina, ściany zdobią staromodne tapety i drewniana okleina. W salonie jest duże okno z firanką i zasłoną w czerwonym kolorze oraz drzwi na balkon – w tej chwili zastawione dziesiątkami doniczek z zielonymi roślinami. Meblościanka w odcieniu jasnej sosny zastawia całą najdłuższą ścianę. Jest w niej gablota na książki, szafa na kurtki i barek wypełniony po brzegi najróżniejszymi likierami i wódkami. Na oszklonych regałach mieni się od przeróżnych kryształowych karafek, kieliszków, cukierniczek czy szklanek. Nad wszystkim wisi duży kryształowy żyrandol, w którym żarówki stylizowane są na świece.

Anna sunie po mieszkaniu w miękkich, pluszowych kapciach, nigdzie się nie spiesząc. Ma 98 lat, więc czas przestał mieć dla niej jakiegokolwiek znaczenie. Jest gościnną i bardzo cieszy się z odwiedzin.

– No to usiądźcie, moje dzieci, i powiedzcie, z czym przychodzicie do cioci Ani?

Stara kobieta będzie z przyjemnością odpowiadać na pytania zadawane przez Badaczy. Nie da się również zbić z tropu tematami wykraczającymi poza normalność:

– Rozumiem, macie swoje przeżycia. Ten świat jest czasem dziwny i mało zrozumiały.

W trakcie rozmowy można zwrócić uwagę Badaczy na dziesiątki fotografii rodzinnych wiszących na ścianie przy wejściu do kuchni.

– A to jest zdjęcie mojego świętej pamięci męża Gucia. A tam moje dzieciaki, wnuczki i prawnuczki. Część mieszka w Warszawie. Mój najstarszy wnuk mieszka teraz w Nowym Jorku.

Anna nie będzie się przesadnie chwalić rodziną czy rozwodzić nad dokonaniem poszczególnych wnucząt. Jeśli Badacze sami nie przejdą do konkretów, wreszcie zapyta wprost o powód wizyty. To jest moment, w którym mogą jej opowiedzieć o bracie i wszystkim, czego się dowiedzieli. Jest bardzo prawdopodobne, że będą chcieli skłonić Annę do spotkania się z doktorem Ekiertem.

Wynik sceny

- Przekonanie Anny do tego, by poszła spotkać się z bratem, nie będzie trudne;
- pamiętać, że nie jest to scena poświęcenia się – w zależności od tego, czy i jak Badacze przedstawiają Annie całą sytuację, z jednej strony będzie chciała po prostu zobaczyć się z bratem, a z drugiej będzie przekonana, że jest w stanie sprowadzić brata ze złej ścieżki;
- jeśli Badacze nie zwiedzili jeszcze Domu, warto dać im do zrozumienia – wykorzystując np. BN-a, jeśli jakiś jest z nimi w tej scenie – że zanim zaprowadzą Annę do brata, powinni zbadać drogę i ustalić, czy do doktora da się dostać bezpiecznie.

DOM, KTÓREGO NIE MA

*Stanął w ogniu nasz wielki dom
Dym w korytarzach kręci sznury
Jest głęboka, naprawdę czarna noc
Z piwnic płonące uciekają szczury.*

– Jacek Kaczmarski, *A my nie chcemy uciekać stąd*

Wejście do Domu

Żeby wejść do Domu, potrzebny jest klucz należący do któregoś z Przeklętych Bezdomnych. Tymi kluczami, pasującymi do zamka typu ROM, otwierali swoje mieszkania, kiedy jeszcze mieszkali na Śliskiej.

Klucz powinien mieć w sobie moc. Jest naładowany energią, kiedy trzyma go nawiedzona osoba lub drzwi znajdują się w nawiedzonym miejscu. Działa także wtedy, gdy ostatnio pozostawał w obszarze działania Domu. Innymi słowy można na przykład naładować klucz przez cegłę „Robaczywej”, a potem zanieść go w dowolne miejsce i otworzyć dowolne drzwi z odpowiednim typem zamka. To bardzo popularny rodzaj zamknięcia, więc przeniesienie się w inny wymiar można właściwie z każdego miejsca w Polsce.

Drzwi do innego wymiaru otworzą się, tylko jeśli otwierający wypowie imię Yog-Sothotha. Bezdomni mówią coś w rodzaju: „Yog-Sothoth, daj mi wejść”. Ale reszta słów jest nieistotna. Za otwartymi drzwiami znajduje się warstwa drobnych, opalizujących pęcherzy w kolorze nocnego nieba. W tę ciemną pianę można swobodnie wejść.

Wchodząc do Domu, gracze muszą wykonać trudny test Mocy. Porażka powoduje natychmiastową utratę 1K6 punktów Magii. Po wykonaniu testu Mocy należy zarządzić test Poczytalności (utrata 1/1K6 PP).

Nawigacja po Domu, Którego Nie Ma

Badacze wchodzą do pomieszczenia, w którym przebywa ktoś, z kim są na daną chwilę najmocniej związani emocjonalnie albo na kim skupiają myśli. Na przykład, będąc na Czyszowej, przeniosą się do pokoiku, w którym siedzi mamroczący wariat w kaftanie bezpieczeństwa. Jeśli trudno ci określić, gdzie powinni trafić, zapytaj pierwszego wchodzącego w drzwi gracza, o czym myśli jego Badacz, które z dziwnych zjawisk zrobiło na nim największe wrażenie. Do źródła tego nawiedzenia trafi razem z resztą drużyny.

Można też otworzyć drzwi z zamiarem dostania się do konkretnej postaci. Jeśli Badacz myśli o niej intensywnie, spotka ją. Po to właśnie bohaterowie zdobywają informacje o byłych mieszkańcach, żeby móc odnaleźć te osoby. W ten sposób można przenosić się od pomieszczenia do pomieszczenia. Wiedza i emocje prowadzą Badaczy pomiędzy wymiarami.

Podczas podróży przestrzeń transformuje się wokół Badaczy. Oni de facto stoją w miejscu, a świat dopasowuje się do ich dążenia. Cegły i belki wskazują na swoje miejsce, wyłaniając się znikąd, meble pojawiają się jak formy z abstrakcyjnych obrazów, które składają się w znajome kształty. Ludzie z początku wyglądają jak wywrócone na lewą stronę ciała wymieszane z ubraniem, rosnące i malejące nowotwory potworniaki, które w końcu zmieniają się w konkretne osoby.

MECHANIKA PODRÓŻOWANIA PO DOMU

Nawigowanie po Domu wiąże się z korzystaniem z punktów Magii. Za nawigatora uważany jest ten Badacz, który inicjuje przejście z lokacji do lokacji. Za każdym razem gracz powinien wykonać test Mocy i odpisać 1 punkt Magii jako koszt tej próby, niezależnie od wyniku testu. Udany test oznacza, że cała drużyna Badaczy przenosi się do nowej lokacji. W przypadku nieudanego testu nic się nie dzieje. Badacz może przeprowadzić dowolną liczbę prób nawigowania po Domu. Można również zdać ten test automatycznie, odpisując sobie 2 punkty Magii.

Poziomy Domu

Dom stanowi nałożone na siebie dwie czasoprzestrzenie. To naraz klinika doktora Ekierta i kamienica na Śliskiej. To do kamienicy przychodzą Przekłenci Bezdomni, ale ich lęki ściągną ich poziom niżej i dawni mieszkańcy trafiają w chaos podpalonego zakładu dla obłąkanych pełnego upiórów.

Badacze mogą swobodnie przenosić się między poziomami.

Zbliżający się pożar

Każda miniscena na poziomie kliniki – za wyjątkiem scen z doktorem Ekiertem – nieubłaganie prowadzi do pożaru.

Kontroluj w ten sposób czas przebywania Badaczy w Domu. W pewnym momencie mogą tam być już tylko płomienie. Badacze będą musieli wyjść, bo inaczej spłoną. Rzeczy w innym wymiarze dzieją się naprawdę i powinieneś dać to graczom jasno do zrozumienia.

Zasady podpalenia i obrażeń od ognia opisane są w *Księdze Strażnika* (pod **Tabelą XVII: Broń**).

Wychodzenie z Domu

Żeby się wydostać, wystarczy usilnie o tym myśleć przy przechodzeniu przez drzwi. Wtedy Badacze wyjdą na powierzchnię wprost do miejsca, z którego wkroczyli do Domu. Należy wtedy przeprowadzić taką samą procedurę, jak w przypadku nawigowania po Domu.

Ukryte niebezpieczeństwo

Przebywanie w Domu, Którego Nie Ma kryje za sobą jeszcze jedno znaczące niebezpieczeństwo. Jak pisaliśmy we wstępie, nawiedzenie związane z tym miejscem ma „zaraźliwy” charakter i osoby, które są wystawione na jego moc, mogą stać się chwilo-wo lub na stałe przeklęte. Ustalenie tego wymaga od Strażnika Tajemnic notowania, który Badacz ile razy przyjmował rolę „nawigatora” po Domu.

Za każde 5 punktów Magii wydane w teście na nawigowanie gracz powinien wykonać zwykły test Mocy swojego Badacza. W przypadku niepowodzenia zostaje tymczasowo naznaczony nawiedzeniem Domu. W przypadku kiedy Badacz już jest naznaczony i wyda kolejne 5 punktów Magii w testach na nawigowanie, powinien wykonać trudny test Mocy swojego Badacza. Kolejna porażka w teście sprawia, że postać zostaje na stałe nawiedzona. Tymczasowe nawiedzenie kończy się po 48 godzinach.

Nawiedzenia zawsze związane są z którymś z pacjentów kliniki doktora Ekierta. Kiedy w trakcie przygody dojdzie do sytuacji, w której Badacz zostanie naznaczony, Strażnik powinien zastanowić się, jak będzie się to manifestowało.

Możliwe, że będzie związany z Krystyną Ross i od tej chwili ludzie w jego otoczeniu będą dostawali niewytłumaczalnych torsji i nudności. A może będzie związany z Cetnarowiczem i od teraz jego najbliżsi nie będą pamiętać, kiedy ostatnio go widzieli? Wierzmy w twoją rozagę i kreatywność.

Ważne, że nie jest to nagroda dla Badacza ani metoda otrzymania „supermocy”. Pamiętajmy, że gramy w horror! Bliscy nawiedzonego Badacza z pewnością dostrzegą, że dzieje się z nim coś złego, będą się źle czuć w jego towarzystwie, zaczną dopytywać się, co się stało. Jednak pamiętaj również, że ma być to dla gracza interesujący smaczek fabularny, który nie zepsuje mu zabawy, a tylko doda do niej nową warstwę.

GDZIE JEST HOPPE?

Poszukiwanie aspiranta można przeprowadzić, wybierając jedną z poniższych opcji:

Hoppe znajduje się w pokoju z szaleńcem, do którego zbliżają się płomienie. Jedynie od Badaczy zależy, kiedy do niego dotrą, nawigując po Domu – mogą go odnaleźć zaraz na początku (jeśli po użyciu klucza przeniosą się bezpośrednio do tego pomieszczenia) albo trafią tam dopiero pod koniec

„zwiedzania”. Pamiętaj jednak o zbliżającym się pożarze – im dłużej Badacze przebywają w Domu, tym większa szansa na to, że Hoppe spłonie.

- Za każdym razem, gdy Badacze nawigują po Domu, wykonaj rzut procentowy. Podstawowa szansa na odnalezienie policjanta wynosi 10%, ale każdy odwiedzony pokój zwiększa ją o 10%. Jeśli przenoszą się do pokoju z palącym się wariatem, ich szanse rosną o kolejne 20% (to pierwsze pomieszczenie, do którego trafił Hoppe, więc istnieje duża szansa, że blakając się po Domu, znów tam trafi). Oprócz tego, jeśli Badacze intensywnie myślą o Hoppe, za każdym razem otrzymują premię 10%.
- Sam ustal trasę, którą poruszał się Hoppe po Domu. Weź pod uwagę czynniki, które mogły go zatrzymać lub wywołać u niego np. atak paniki. Upiory z Domu, które spotkały Hoppe, mogą wspomnieć o nim Badaczom i wskazać kolejne miejsce, do którego się udał. Naprowadzając Badaczy na jego ślad, możesz oprowadzić ich po Domu w sposób, który uznasz za najciekawszy, budując napięcie i powoli podnosząc stawkę (patrz **Zbliżający się pożar**).

Niezależnie od tego, którą opcję wybierzesz, musisz sam ustalić stan, w jakim znajduje się policjant. Czy jest przytomny, ranny, a może oszalał ze strachu? Weź pod uwagę wszystkie czynniki, z jakimi zetknął się, blakając po Domu, oraz to, jak szybko Badaczom udało się do niego dotrzeć (a może płomienie były szybsze?).

POZIOM KAMIENICY, CZYLI ŚLISKA 52

Tu bohaterowie mogą spotkać uwięzionych bliskich Przeklętych Bezdomnych. Podajemy przykładowe dwa mieszkania ważne dla fabuły i dające pojęcie o tym, jak przedstawiać ten obszar Domu, Którego Nie Ma.

Mieszkanie Feliksa Tarczyńskiego – „Behemota”

Lokacja: Badacze lądują w sypialni, w której na środku znajduje się kręcące się powoli łóżko. W nim leży czwórka gorączkujących dzieci w wieku od 4 do 8 lat, dwie dziewczynki i dwóch chłopców. Mają buzie obsypane czerwonymi plamkami. To ospa wietrzna. Dokoła kształty poruszają się płynnie, jakby gorączka udzielała się Badaczom i całemu światu.

Interakcja: Dzieci widzą Badaczy. Zaczynają do nich mówić:

- Mama? Pić mi się chce. Pić.
- Kiedy przyjdzie tata?
- Mówiłam Oli, żeby nie drapała, a teraz będzie miała blizny do końca życia, no powiedz jej, mam, że tak będzie.
- To ty, tato? Przyniosłeś mi tego konika, którego obiecałeś? Bez konika nie wyzdrowieję.

Informacje: Badacze mogą zajrzeć do świata „Behemota”. Jego dzieci były chore i dlatego wszystkie znajdowały się w mieszkaniu, kiedy kamienica zniknęła.

Cel: „Behemot” wydaje się bezdusznym potworem. Chcesz pokazać, że to nieprawda.

Mieszkanie Jadwigi Krawczyk – „Robaczywej”

Lokacja: Duży pokój. Na środku stół i dwa krzesła. Pod oknem ciężki regał, na którym stoi opasłe radio lampowe. Za oknem obce niebo. Przy stole siedzi młody mężczyzna w spodniach od garnituru i białej koszuli, brunet o poważnej twarzy i zamysłonych oczach. Wydaje się nieobecny. Przed nim stoi talerz z zupą.

Interakcja: Obecny tu mężczyzna to Paweł Krawczyk, mąż Jadwigi. Zerka na wchodzących z nadzieją, która szybko gaśnie. Wyraźnie spodziewał się zobaczyć kogoś innego. Apatycznie wraca do jedzenia zupy. Zapytany przyzna, że Jadwisia znowu nie przyszła na obiad i że martwi się o nią. Zbyt ciężko pracuje i bierze na siebie problemy innych. Wypytywany chętnie opowie tragiczną historię Jadwigi, niczego nie tając. Paweł nie będzie chciał uwierzyć w żadne oskarżenia pod adresem Jadwigi. Jeśli Badacze będą zbyt mocno upierać się przy „oczernianiu” jego małżonki, pokaże im drzwi.

Informacje: Gracze mogą poznać całą historię „Robaczywej” przedstawioną w **Części VI: Bohaterowie niezależni**.

Cel: Nadanie „Robaczywej” ludzkiego charakteru oraz przedstawienie głębokiego uczucia łączącego ją z mężem. Ta wiedza może okazać się bezcenna w przyszłości, a nawet pozwolić w finale na odesłanie Domu na zawsze.

POZIOM KLINIKI

Poniżej znajdują się rozpisane poszczególne pomieszczenia, które mogą odwiedzić Badacze w trakcie swojej wędrówki po Domu.

Mieszkańcy kliniki będą porozumiewać się z Badaczami w zrozumiałym dla nich języku. Ponieważ miejsce to znajduje się poza czasem i przestrzenią, fakt, że większość jego mieszkańców jest Niemcami (np. Teodor Grundberg czy Krystyna Ross), nie ma tu znaczenia. Dodatkowo jest to wygodne zarówno dla ciebie, jak i dla twoich graczy.

Postacie pacjentów kliniki są kluczowe dla scen dziejących się po wejściu do Domu. Interakcja z nimi pozwala wprowadzić elementy klasycznego horroru. Dodatkowo każdy pacjent posiada pewne informacje, które pozwalają nawigować po Domu. Kulminacją tej wędrówki jest odnalezienie miejsca poza czasem i przestrzenią, w którym Badacze mogą spotkać prawdziwego doktora Ekierta. Dodatkowo uważni Badacze mogą zorientować się, że choroby pacjentów są powiązane z nadnaturalnymi mocami Przeklętych Bezdomnych, i upewnić, że to wpływ Domu sprawił, iż stali się oni tym, kim są obecnie.

Pokój Gustawa Kocimskiego

– *Moje małżeństwo, nic wam się nie stanie. Ze mną jesteście bezpieczni. Świat jest podły i okrutny, szczególnie dla takich niewinnych istot jak wy. Nie miejcie mi tego za złe, musiałem wam to zrobić. Inaczej byście uciekły i świat by was skrzywdził. To dla waszego dobra.*

Gustaw jest związany w klasyczny kaftan bezpieczeństwa. Na jego szyi i twarzy można zobaczyć świeże ślady samooka-

leczeń. Siedzi na środku pokoju i próbuje pochylić się w stronę łóżka, ale tak, żeby się nie przewrócić na bok.

Cierpiący na schizofrenię pacjent kliniki doktora Ekierta. Kiedyś był pracownikiem poczty. Pod łóżkiem trzyma w pudełku trzy okaleczone myszy.

Lokacja: Ascetyczne pomieszczenie. Jedynym meblem jest tutaj prycza z materacem. Okno znajduje się naprzeciw drzwi i jest ograniczone ciężką kratą. Podłoga w pomieszczeniu jest drewniana.

Interakcja: Komunikacja jest dziwna, ponieważ mężczyzna nie zwraca uwagi na Badaczy – choć wchodzi z nimi w interakcję. Robi to jednak, zwracając się bezpośrednio do swoich „maleństw”: trzech myszy zamkniętych w dużym pudełku schowanym pod łóżkiem.

Informacje:

- Uważa, że doktor Ekiert jest złym człowiekiem, który nie może dowiedzieć się o maleństwach, bo na pewno je skrzywdzi;
- Jest mu bardzo przykro z powodu pani Elżbiety i on nie chciał, ale nie powie do końca, o co chodzi.

Cel: Gustaw będzie chciał, aby Badacze pomogli mu z maleństwami. Nazywają się Atos, Portos i Aramis. Nigdy nie udało mu się znaleźć D'Artagnana. Pod koniec sceny będzie wręcz błagać Badaczy, uderzając głową w podłogę i miotając się jak dziecko, aby uratowali maleństwa.

Myszy przebywają w stanowczo za małym pudełku. Są białe, zabiedzone i, co najgorsze, nie mają przednich nóżek (żeby nie mogły uciekać). Zwykły test Medycyny pomoże ustalić, że ktoś musiał myszom odgryźć łapki.

Gustaw jest człowiekiem, którego w odbiciach widziała Magda Nowicka. Ponadto właśnie on stał się źródłem mocy Tomka.

Pokój Teodora Grundberga

– Mielście już może państwo okazać zapoznać się z teoriami tego Niemca, Einsteina? W jego pracy można wyczytać, że takie – wydawałoby się pewne – rzeczy, jak czas czy przestrzeń, są względne. W przypadku przestrzeni nie mogę się z tym zgodzić, sami państwo przyznacie... ale czas?! Oj tak, jestem żywym przykładem na to, że czas, moi drodzy państwo... czas jest nieistotny.

Dystygowany dżentelmen dbający o wygląd i to, jak postrzegają go inni. Ma czarne włosy, przyлизane na prawy bok. Podkręcone, pokaźne wąsy błyszczą się od pomady.

Bankier i filantrop z Wrocławia. Przyjaciół doktora Ekierta z Towarzystwa Zapomnianych Nauk Medycznych. Cierpiał na narkolepsję. To on ufundował budowę kliniki w Brzegu w nadziei, że Ekiertowi uda się znaleźć remedium na jego przypadłość.

Lokacja: Pomieszczenie jest duże i zastawione meblami. Znajduje się tam lampa z abażurem stojąca obok wygodnego fotela. Poza tym jest stolik na książki, regał, na którym stoi patefon, a także duże, wygodne łóżko z zasłonami. Zasłony w oknach lekko powiewają, choć nie czuć wiatru.

Interakcja: Teodor przywita gości z otwartymi ramionami. Odłoży właśnie czytana książkę. Wstanie z fotela i będzie chciał podać każdemu rękę. Nie będzie niczego skrywał i szczerze odpowie na każde pytanie. Będzie jednak reagował zaniepokojeniem lub obrzydzeniem w przypadku zobaczenia jakiegos zegarka lub jeśli któryś z Badaczy będzie miał jakiś wydający dźwięki przedmiot.

Informacje:

- Teodor czytał właśnie świeże opracowanie szczególnej teorii względności Alberta Einsteina. Widać, że jest nią zafascynowany i dzięki niej próbuje zrozumieć „filozofię” swojej przypadłości.
- Przyjaźni się z Wojciechem Ekiertem od dawna i razem byli członkami Towarzystwa Zapomnianych Nauk Medycznych. To właśnie tam doktor Ekiert zafascynował się „Tym, Który Jest Bramą” i jak inne światy mogą pomóc w leczeniu chorób psychicznych.
- Opowie o niezwykłości relacji Ekierta i jego siostry, którą opiekuje się jak ojciec i dla której zrobi wszystko.

Cel: Badacze mogą dowiedzieć się od Teodora, że doktor zapewne jest w swoim gabinecie na parterze kliniki, zresztą obok niego jest też pokój Anny.

Ta osoba stała się źródłem mocy Staszka.

Pokój Elżbiety Feder

– Nie podchodźcie do okna. Błagam was... oni patrzą!

Wysoka, szczupła dama, zawsze w pełnym scenicznym makijażu. Ubrana w błękitny, aksamitny szlafrok z puchowym kołnierzem, obrębiony delikatną koronką. W trakcie rozmowy zachowuje się tak, jakby trzymała w dłoni nieistniejącą długą szklaną firkę z papierosem.

W dwudziestolecie międzywojennym była wschodzącą gwiazdą wrocławskiego wodewilu. Często występowała w Wiedniu i Berlinie, a jej nazwisko było rozpoznawalne również poza granicami kraju. Jej kariera skończyła się w dziwnych okolicznościach. Pewnego dnia po prostu zamarła na scenie. Od tamtego czasu mieszkała w klinice doktora Ekierta, gdzie w 1939 roku zginęła w pożarze.

Lokacja: Pokój dość schludny, ale ma zaklejone gazetami okna, framugi zaś są zabite deskami. Łóżko stoi po przeciwnej stronie niż skryte za stojącą na środku pokoju dużą szafą okno.

Interakcja: Kobieta siedzi na łóżku i próbuje wstać, wspierając się na kuli. Nogę ma włożoną w świeży gips. Nie rozumie, kim są „goście” w jej pokoju, co bardzo ją denerwuje. Będzie próbowała zachować fason, ale z drugiej strony chce jak najszybciej pozbyć się intruzów. Łatwo wpada w panikę, która objawia się tym, że im bardziej Elżbieta się denerwuje, tym mocniej wpływa na otaczającą ją rzeczywistość. Pokój staje się coraz mniejszy. Widać, jak ściany powoli zbliżają się do siebie. Im dłużej potrwa rozmowa, tym większa szansa, że rzeczywistość będzie się zmieniać (zmniejszać) znacznie szybciej.

Informacje:

- To Gustaw Kocimski złamał jej nogę. To przez ludzi takich jak on pani Elżbieta boi się wychodzić z domu.
- Kiedyś była gwiazdą wodewilu, ale pewnego dnia złapała ją taka trema, że zawałowała jeden z najważniejszych występów w swojej karierze. Wstyd nie pozwolił jej znów stanąć na scenie.
- Znacznie bardziej niż Kocimskiego boi się mężczyzny, który ukrywa się w piwnicy.
- Obawia się o samopoczucie swojej jedynej przyjaciółki w tej klinice, Joanny Kurzela. To kobieta bardzo chora i ze skłonnościami do robienia sobie krzywdy.
- Nie widziała ostatnio Ani Ekiert. Ona mieszka w pokoju tuż obok gabinetu swojego brata.

Cel: Z rozmowy z Elżbietą Badacze mogą dowiedzieć się przede wszystkim o Michale Denku, który ukrywa się w piwnicy pod kliniką. Dostaną również informacje dotyczące Kocimskiego i Kurzela, a co najważniejsze uzyskają wskazówkę, jak znaleźć pokój Anny Ekiert. Jest to również idealny moment, żeby pokazać Badaczom, że miejsce, w którym się znajdują, to nie są wspomnienia. Znajdują się w innym wymiarze, w którym umęczone manifestacje pacjentów kliniki w kółko odgrywiają swoje tragedie.

Elżbieta jest źródłem mocy Róży Ambroziewicz.

Piwnica – leże Michała Denkego

– Nie będę kłamać, aniołem nie jestem. One też nie były... kusicielki, parchate grzesznice. Ktoś musiał coś z tym zrobić, nie? Ja... ja jestem niewinny, ale kto skatował te wszystkie prostytutki, powinien dostać medal, a nie być zamknięty w wariatkowie.

Jego twarz pełna jest zmiennych, sprzecznych emocji. Niby się uśmiecha, ale jego brwi układają się w masywny łuk jak u osoby, która jest bardzo zdenerwowana. Innym razem szczyrzy zęby w groźnym grymasie, ale w jego oczach dostrzec można dziecięcą radość. Jest wysokim mężczyzną, dobrze zbudowanym, o szerokich ramionach i dużych, zniszczonych pracą dłoniach.

W latach 1929-36 we Wrocławiu zniknęły prostytutki. Ich zmaltretowane ciała znajdowano kilka dni po zaginięciu, wyrzucone na brzeg Odry. Policja była bezsilna, więc lokalni społecznicy postanowili założyć straż obywatelską. Było o tym nawet głośno w gazetach, ponieważ jednym z organizatorów straży był ksiądz z lokalnej parafii. Niektórzy żartowali, że robi to nie dlatego, że giną dziewczyny, tylko dlatego, że osobiście znał ofiary. W 1936 roku straż pochwyciła podejrzanego Michała Denkego – znanego we Wrocławiu bandytę. Choć nie było dowodów zbrodni, silne naciski społeczne zmusiły władze miasta do działania. Sprawa zakończyła się umową z doktorem Ekiertem, który zgodził się na leczenie Denkego w prywatnej klinice. Dlaczego jednak zamknięto go w zakładzie? Czy był chory? Odpowiedź nie jest oczywista. Po kilku rozmowach z Denkiem Ekiert doszedł do wniosku, że mężczyzna cierpi na wiele drobnych zaburzeń, które zebrane razem stanowią niebezpieczną mieszaninę. Skłonność do wpadania w gniew, częste samookaleczanie się, sadystyczne skłonności względem zwierząt, a także drobne przypadłości, jak kompulsywne obgryzanie paznokci do krwi. Z drugiej strony istniało domniemanie pokrewieństwa z XIX-wiecznym kanibalem z Wrocławia – Karlem Denkiem.

Lokacja: Wąskie piwnice kliniki nie mają zbyt wielu zakamarków. W dół prowadzą kamienne, ciężkie schody. Po lewej znajduje się wąski korytarzyk prowadzący do dużego składu. Sufit jest tutaj dziwnie niski. Ogromny piec bucha żarem, wokół walają się hałdy węgla. Po prawej stronie schodów znajduje się długi korytarz, szpaler małych komórek, w których składowane są narzędzia, skrzynie lub pościel. Na końcu znajduje się ogromne pomieszczenie, w którym Denke urządził sobie prywatną świetlicę. Jest tam krzesło, stolik, kilka książek i duży stół.

Interakcja: Pierwsze chwile spotkania z Denkiem powinny być spokojne. Szaleniec chce zwabić do siebie Badaczy. Mówi, a właściwie to ciemność mówi, że jest tu ktoś, z kim Ekiert rozmawiał, i on też rozmawiał z tym czymś, i to coś pozwoli mu uciec z tego przekłętą szpitala. Ale najpierw pobawi się z Badaczami.

Informacje:

- Badacze dowiadują się o mrocznej stronie doktora Ekierta i o tym, że doktor planuje coś w swoim gabinecie na parterze. Łatwo go znaleźć.
- Mogą z ust Denkego usłyszeć imię Yog-Sothoth.
- Może się przyznać, że to on zabijał prostytutki we Wrocławiu.
- Od długiego czasu nikogo nie zabił, więc czuje się niezaspokojony. Upatrzył sobie jednak nowy cel: Krystynę Ross.

Cel: Z tej rozmowy Badacze mogą wyciągnąć informacje, które mogą im ułatwić odnalezienie „młodego” Ekierta. Dodatkowo dowiedzą się o Krystynie Ross. Jest to scena, która w razie potrzeby może zamienić się w konfrontację. W takim wypadku powinniśmy zastosować statystyki z **Części VI: Bohaterowie niezależni**.

Jego „upiorna wersja” związana jest z odwiedzinami mieszkaniem przy Al. Jerozolimskich 57. Więcej informacji znajdziesz poniżej w sekcji **Mity**.

Pokój Hipolity Gudewicz

– Widzieliście mojego męża? Jeśli go spotkacie, przekazcie mu, że czuję się już dobrze i mogę wracać do domu. Jestem już gotowa. A w domu czeka na mnie moje dziecko, moje śliczne malenstwo. Tęsknię za nim bardzo, tęsknię za nimi obojgiem.

Lewa strona jej ciała jest zupełnie martwa. Policzek wygląda jak rozpuszczony wosk świecy, a oko przysłonięte jest opadającą powieką. Wargi nie zamyka się, a po brodzie spływa jej strużka lepkiej śliny. Prawy profil uświadamia jednak, że była kiedyś przepiękną kobietą o prostej, ale urzekającej urodzie.

Hipolita i Antoni Gudewiczowie byli szczęśliwą parą, choć ślub wzięli na przekór rodzinie Antoniego, ponieważ Hipolita była prostą dziewczyną z biednej rodziny. Na szczęście młody podówczas Gudewicz był człowiekiem obrotnym i szybko stanął na nogi, otwierając niewielką drukarnię nieopodal Wrocławia. Po kilku latach kobieta zaszła w ciążę. Stało się to początkiem rodzinnej tragedii. Cięża była zagrożona od samego początku i tylko dzięki pieniądзом, których nie szczędził Antoni, udało się utrzymać ją wystarczająco długo, by istniał choć cień szansy na udany poród. W trakcie porodu

doszło jednak do powikłań. Dziecko urodziło się zdrowe, ale kobieta dostała wylewu, który sparaliżował lewą część jej ciała. Również jej umysł doznał uszkodzeń – kobieta nie chciała widzieć dziecka, popadła w nerwicę i depresję. Próbowła się zabić. Zrozpaczony Antoni po pewnym czasie nie wytrzymał i odprawił żonę do prywatnej kliniki, mając nadzieję, że kobiecie się poprawi. Niestety, lata mijały, a wraz z nią miłość do żony. Ostatecznie w 1939 roku Gudewicz założył fundusz, który miał dożywotnio opłacać pobyt Hipolity w zakładzie.

Lokacja: Mały pokój z wąskim oknem na krótszej ścianie. Ściany pokoju wyściełane są miękką kremową wykładziną podbitą pluszem. Łóżko na drewnianej ramie skryte za stylizowanym na azjatycki parawanem. Na poduszce leży stara, wymiętoszona, szmaciana lalka z juty. Toaleta naprzeciwko drzwi pozbawiona jest lustra.

Interakcja: Kobieta jest zrozpaczona i prosi, żeby goście na nią nie patrzyli. Ukrywa twarz za rozłożonym wachlarzem. Jeśli Badacze nie będą zwracać uwagi na jej deformację, kobieta nawiąże z nimi kontakt i z chęcią porozmawia. Co chwilę będzie pytała, czy może wiedzą, co się stało z jej mężem lub jej dzieckiem. Raz na jakiś czas możesz dopytywać się, czy Badacze przyglądają się uważniej kobiecie. Jeśli tak będzie, Hipolita zacznie się denerwować lub nawet wpadać w lekką histerię. W pewnym momencie będzie próbowała przekonać ich, że lalka, którą ma w pokoju, jest jej dzieckiem, a w chwili wybuchnięcia pożaru może ich błagać, by je uratowali.

Informacje:

- Badacze mogą dowiedzieć się o przeszłości kobiety, jej relacji z mężem i utraconym dziecku, które kobieta chce odzyskać.
- Mogą dowiedzieć się o mieszkającym na poddaszu Adamie Cetnarowiczu, który czasami krzyczy tak głośno, że dziecko nie może zasnąć.

Cel: Badacze mogą, jeśli byli już wcześniej na Wilczej 2/4, spróbować przekonać kobietę, że dziecko, które tam odwiedza, nie jest jej prawdziwym dzieckiem. Można tę kwestię rozwiązać narracyjnie lub trudnym testem Perswazji.

To właśnie Hipolita manifestuje się w domu przy Wilczej 2/4.

Pokój Anny Ekiert

Lokacja: Salonik w jasnych, ciepłych kolorach. Sosnowa boazeria na ścianach, koronkowe firanki, zielone, filcowe zasłony i dopasowany dywan. Jest tu biblioteczka i biurko z dębiny, a także mnóstwo książek. W pomieszczeniu obok znajduje się sypialnia.

Interakcja: Pokój jest pusty.

Cel: Ta lokacja służy uzmysłowieniu Badaczom lub upewnieniu ich, że Dom nie jest projekcją przeszłości, a innym wymiarem, w którym uwięzione są dusze/umysły ludzi, którzy zginęli w pożarze albo, jak doktor, zostali tu uwięzieni. Anny Ekiert nie ma, ponieważ wraz z bratem uciekła z kliniki, zanim ta stanęła w płomieniach.

Gabinet doktora Wojciecha Ekierta

Lokacja: Duży gabinet z ogromnymi oknami zasłoniętymi brązowymi kotarami. Dębowe biurko na środku, za nim ciężki fotel oraz ogromny, szklany regał zawalony książkami. Po lewej od wejścia znajduje się pikowana, zielona kozetka oraz fotel z wysokim, rzeźbionym oparciem. Po prawej przy oknie jest szklana gablota, w której stoi prawdziwy ludzki szkielet. Gazowe lampy ścienne lekko migocą.

Interakcja: Doktor Ekiert właśnie się pakuje. Działa bardzo chaotycznie, czasem wkłada coś do dużej lekarskiej torby, za chwilę dorzuca do kominka kolejne kartki z notatkami. Zatrzymuje się w pół kroku zamyślony, a za chwilę rozpoczyna spokojną rozmowę z Badaczami.

Cel: To jest moment, w którym jako Strażnik możesz ustami młodego Ekierta opowiedzieć jego historię, a także przedstawić motywację, jakie stały za podpaleniem kliniki wraz z pacjentami. Możesz również przekazać szersze tło relacji z Grundbergiem oraz wiedzę o istnieniu Towarzystwa Zapomnianych Nauk Medycznych i ich fascynacji tajemniczym przedwiecznym bóstwem Yog-Sothothem.

Młody Ekiert jest jedynie wspomnieniem dawnych lat, nie jest „prawdziwy”. Wypytywany o siostrę odpowie, że dziewczyna czeka na niego w pokoju obok.

Pokój Krystyny Ross

– *Przepraszam, ale źle się czuję. Nie moglibyśmy porozmawiać innym razem? Wiem, że to niegrzeczne z mojej strony, ale naprawdę nalegam, abyście zostawili mnie państwo w spokoju.*

Wysoka blondynka o pofalowanych włosach. Zwraca wręcz chorobliwie pedantyczną uwagę na swój wygląd. Nosi długą, plisowaną suknię z mocno zaciągniętym gorsetem. Widać, że jest związany zbyt ciasno i utrudnia kobiecie oddychanie.

Do kliniki doktora Ekierta trafiła po pierwszej próbie samobójczej. Nikt w latach 30. nie był w stanie ustalić, z jakimi problemami boryka się ta kobieta. Doktor Ekiert zdiagnozował u niej histerię i zalecił pobyt w klinice aż do wyleczenia. Młoda kobieta prócz samookaleczania przejawiała skłonności melancholijne oraz niezdrowe podejście do jedzenia. W czasach współczesnych zdiagnozowano by u niej bulimię.

Lokacja: Kwadratowy pokój z dużym oknem, gdzie wystający drewniany parapet jest na tyle duży, że można na nim siedzieć. Pod jedną ze ścian stoi łóżko, a naprzeciwko niego kilka skrzyń i walizek z ubraniami. Czerwony dywan obrębiony złotą nicią dodaje pomieszczeniu domowego ciepła.

Interakcja: Kobieta będzie zachowywać się bardzo zwyczajnie. Rozmowa z nią jest zupełnie inna niż z innymi pacjentami kliniki. Nie przejawia żadnych widocznych symptomów choroby. Mówi składnie i spokojnie. Początkowo nie będzie chciała rozmawiać z Badaczami z uwagi na późną godzinę. To przecież nie wypada, by ludzie odwiedzali samotną kobietę o tej porze.

Informacje:

- Czasem nie czuje się sobą. Jakby była kimś zupełnie innym, kto bardzo cierpi z powodu straty.
- Chociaż nigdy nie miała dzieci, czasem czuje się jak pani Gudewicz, której odebrano dziecko.
- Ma przeświadczenie, że doktor Ekiert traktuje ją inaczej niż innych pacjentów. Nie chodzi do niego na terapię tak często, jak inni.
- Może zapytać Badaczy, czy znają kogoś imieniem Feliks Tarczyński. Ma przeświadczenie, że zna takiego człowieka, ale zupełnie nie wie skąd.

Cel: Ta interakcja ma pozwolić Badaczom domyślić się, że źródłem mocy niektórych bezdomnych jest ich powiązanie z poszczególnymi pacjentami z kliniki. Nie powinni jednak wywnioskować, że próba zabicia mieszkańców Domu, Którego Nie Ma może im tę moc odebrać.

Krystyna Ross stała się źródłem mocy „Behemota”.

Pokój Joanny Kurzel

– One są wszędzie. Czuję, jak pełzają mi pod skórą, jak wypełniają moje wnętrze. Doktor mówi, że to się dzieje tylko w mojej głowie, ale jak to możliwe, skoro ja je CZUJĘ!!!

Zaniedbana kobieta po czterdziestce. Długie, szarobrązowe włosy spływają po jej ramionach i plecach. Ciągłe się wierci i drapie po całym ciele. Ubrana jest w długi szpitalny szlafrok związany ciasno w pasie. Prawy rękaw jest podwinięty. Kobieta nie ma ręki od łokcia w dół.

Przypadek Joanny Kurzel stanowił dla doktora Ekierta niezwykłą zagadkę. Kobieta przewieziono do kliniki w ciężkim stanie po tym, jak udało się jej uratować życie. Joanna w napadzie hysterii próbowała odciąć sobie prawą rękę zwykłym stołowym nożem. Jej ojciec znalazł ją ze zmasakrowanym przedramieniem w kałuży krwi. Lekarze cudem uratowali kobiecie życie, ale obrażenia układu nerwowego i krwionośnego były tak poważne, że rękę trzeba było amputować. Po przebudzeniu Joanna twierdziła, że zrobiła to, bo pod skórą kłębiło się robactwo.

Lokacja: Wąski pokój pozbawiony okien. Nie ma w nim łóżka, tylko białe, płócienne prześcieradło schludnie ułożone na podłodze. Przy ścianie stoi taboret i mała toaletka. Sufit tutaj znajduje się wysoko, mocne skosy dachu wsparte są kilkoma poprzecznymi belkami.

Interakcja: W pomieszczeniu jest mało światła. Kobieta siedzi skulona w kącie, rozglądając się nerwowo dookoła i nasłuchując dźwięków. Mamrocze i miota się. Ciągłe wraca do tematu robaków, które pełzają pod jej skórą.

Informacje:

- Miała sen, w którym budynek kliniki stanął w płomieniach.
- Potwierdza przywiązanie doktora Ekierta do Anny.

Cel: To spotkanie powinno być jak najbardziej nieprzyjemne. Może się jednak zdarzyć, że w trakcie wizyty Badaczy w Brzegu któryś doświadczył wizji kobiety bez ręki. Wtedy Joanna będzie zachowywać się adekwatnie do tego, co zrobili gracze. Jeśli

jej pomogli, będzie chciała im podziękować. Jeśli nie, będzie chciała jak najszybciej się ich pozbyć.

Joanna stała się źródłem mocy „Robaczywej”.

Poddasze, pokój Adama Cetnarowicza

– Zawsze zastanawiało mnie, kto ustala, który człowiek jest normalny, a który jest wariatem. Gdyby się nad tym zastanowić, to przecież nie ma jakiejś obiektywnej skali, na podstawie której można by coś takiego ustalić. Zastanawialiście się kiedyś nad tym, co by było, gdyby to lekarze byli wariatami, a pacjenci ich ofiarami? Czyste szaleństwo.

Krępy, niski mężczyzna o okrągłej twarzy gęsto skropionej piegami. Lekko wystające zęby nadają mu nieco komicznego wyglądu. Lubi chodzić we fraku i śnieżnobiałej koszuli, której mankiety spina posrebrzany spinkami przedstawiającymi polskiego orla.

Z notatek doktora Ekierta wynika, że pacjent cierpiał na rodzaj autodestrukcyjnej psychozy połączonej z zanikami pamięci. Pan Adam czasem nie wiedział, dlaczego znalazł się na końcu korytarza, skoro dopiero co wychodził z pokoju. Bardziej niepokojące były jednak napady niekontrolowanej agresji, którą pacjent wyładowywał, drapiąc się do krwi lub skubiąc skórę, zrywając ją z przedramienia płatami.

Lokacja: Pokój znajduje się na poddaszu kliniki. Przywodzi na myśl kościelną dzwonnice. To przestronne pomieszczenie z okrągłymi, zakratowanymi okiennicami po dwóch stronach. Jest tu łóżko na metalowej ramie i niewielka szafka, na której stoi cynkowana miska z wodą. W pomieszczeniu nie ma gazonowego oświetlenia; źródłem światła jest kilka świec nasadzonych na małe świeczniki z uszkiem.

Interakcja: Cetnarowicz jest mocno podekscytowany wizytą. Żali się, że ostatnio mało kto go odwiedza, a jedyną osobą, jaką widuje, jest doktor Ekiert. W pewnym momencie może stać się niespokojny i rozdrapywać rany na przedramieniu – obie jego ręce wyglądają jak pokryte oparzeliną. Będzie próbował przedstawić Badaczom swoją teorię, w której to on jest normalny, a cały świat zwariował. Spróbuje również podważyć ich wiarę we własny zdrowy rozsądek. Będzie wypytawał o ich poglądy i nie zdziwi się, jeśli zaczną opowiadać o świecie, z którego przybyli. Dla Cetnarowicza nie ma to znaczenia.

Informacje:

- Opowie trochę o sobie.
- Powie o swoich obawach względem Denkego oraz że cieszy się ze swojego pokoju na strychu, tak daleko od piwnic.
- Może poprosić Badaczy o przekazanie przeprosin pani Gudewicz. Czasem po prostu krzyczy i wie, że to może obudzić dziecko.
- Podejrzewa, że pani Gudewicz wymyka się co jakiś czas z kliniki, ale nie wie dokąd.

Cel: Za jego pomocą możesz jako Strażnik zadawać pytania, które mogą zachwiać motywacją Badaczy. Może próbować zaszczepić w nich paranoję lub przeświadczenie, że właśnie zwariowali. Nie przesadz jednak – powinno ci zależeć na tym, by Badacze dotarli do celu.

Ten pacjent stał się źródłem mocy Janka.

MIEJSCE POZA CZASEM I PRZESTRZENIĄ

Badacze mogą tutaj trafić w dwóch przypadkach:

- Przechodząc do kolejnego pomieszczenia w Domu, Którego Nie Ma, postanowią odnaleźć prawdziwego doktora Ekierta – tego, który stoi za całą intrygą.
- Przechodząc do kolejnego pomieszczenia w Domu, Którego Nie Ma, postanowią dowiedzieć się, czym jest Yog-Sothoth.

Lokacja: Na początku widać jedynie ciemność. Choć nie czuć żadnego podmuchu, w uszach dudni, jak gdyby wszędzie wokół szalała potworna burza. Po pewnym czasie dostrzec można światła w oddali, nie są to jednak lampy czy świece. Powoli z mroku wyłania się pejzaż rozgwieżdżonego kosmosu w całej swojej nieodgadnionej, niepojętej okazałości. Pod stopami czuć twardą płaszczyznę granatowego, opalizującego marmuru, poprzecinanego niezliczonymi złotymi żyłkami, które błyszczą w świetle odległych galaktyk. Podłoga nachylona jest pod niezrozumiałymi kątami, stoi się na niej jednak stabilnie. Geometria czy fizyka nie mają tu większego znaczenia.

Interakcja: Badacze najpierw usłyszą głos doktora. Po chwili na tle gwiazdzonego firmamentu uda im się dostrzec unoszący się ponad nimi pół ludzki, pół nierealny kształt. Istota będzie chciała nawiązać z nimi kontakt. Nie czuje się jednak zagrożona. Z rozmowy może wywnioskować, że Badacze stanowią dla Ekierta prostszą drogę do celu. Nie czuje lojalności względem nikogo prócz siebie.

Cel: Odnalezienie tego miejsca jest kulminacją wędrówki po Domu, Którego Nie Ma. Badacze stają twarzą w twarz z mitami w osobie doktora Ekierta. Dowiedzą się o dążeniach istoty, jej celu i motywacjach. Powinni dostać informacje pozwalające im wywnioskować, że doktor chce odzyskać swoją siostrę Annę. Tutaj może również dojść do finału całej historii, jeśli Badacze postanowią skonfrontować się z Ekiertem lub wejść z nim w jakiś układ.

Po zakończeniu tej sceny Badacze powinni zostać wypchnięci do świata rzeczywistego, w pełni świadomi tego, czego byli świadkami.

CZĘŚĆ VI: BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Poniżej znajdziesz listę bohaterów niezależnych występujących w opowieści. Dla ułatwienia pogrupowaliśmy ich tematycznie. Znajdziesz tutaj dodatkowe informacje odnośnie ich przeszłości.

Nie wszyscy BN-i mają rozpisane statystyki. Mechanika jest narzędziem i np. Krzyś oraz Ewka nie będą mieli dokładnie opisanych statystyk, ponieważ nie są one potrzebne do prowadzenia tego scenariusza. Jeśli uważasz, że któraś z postaci powinna być dokładniej rozpisana, możesz stworzyć dla niej odpowiednie statystyki.

RODZINA TOMKA

Tomek Grabiński

– Nie miałem pojęcia, w co się pakuję. Musicie mi uwierzyć. Myślicie, że tego chciałem? Myślicie, że umyślnie skrzywdziłem Magdę, że chciałem zerwać kontakt z mamą?! To jest jakiś cholerny koszmar. Ale wiem, że teraz już się nie mogę cofnąć. Muszę to doprowadzić do końca.



Mężczyzna przeciętnego wzrostu, o niesfornych, ciemnoblonde włosach i gęstych, jasnych brwiach. Raczej przeciętnej budowy ciała, z delikatnie nalaną twarzą i zarysowanym lekkim brzuszkiem – nigdy nie lubił wysiłku fizycznego. Zazwyczaj chodził ubrany w bluzy z kapturem i dzinsy. Po zaginięciu mocno się jednak zmienił. Wychudł i zmierniał. Jego skóra jest szara, oczy podkrążone, a usta popękane i pokryte niewielkimi strupami. Fryzura to istny kołtun i wylęgarnia wszy. Cuchnie zgniłym jedzeniem, potem i zwierzęcą uryną.

Tomek nigdy nie poznał swojego ojca, ale zapytany o niego prawie zawsze odpowiada, że nie interesuje go, co się teraz z nim dzieje. Od piątego roku życia był wychowywany przez matkę, dzięki czemu zawsze miał z nią dobry kontakt. Nie jest jednak typem maminsynka, wręcz przeciwnie – potrafił o siebie zadbać od najmłodszych lat. W podstawówce i gimnazjum często wpadał w kłopoty. Wdawał się w bójki w obronie swojej lub słabszych kolegów. Często wagarował. Już w podstawówce miał za sobą pierwsze piwo, pierwszą wódkę czy skręta, ale nigdy nie popadł w nałóg. W liceum znalazł pasję, jaką była fotografia i pisanie. Mało się interesował rówieśnikami, znajdując przyjaciół wśród ludzi starszych, których poznawał w domach kultury czy na spotkaniach literackich. Ukończył dziennikarstwo na UW. To właśnie w tym czasie na imprezie poznał Magdę Nowicką i choć ich początki nie były łatwe, zostali parą i z czasem zamieszkali razem.

Tomek nigdy nie chciał się wiązać z konkretną gazetą, dlatego zaraz po studiach założył newsowego bloga i został freelancerem, pisząc drobne artykuły do *Newsweeka* czy *Playboya*. Cały czas szukał „dużego tematu”, więc kiedy wpadł na trop tajemniczych bezdomnych z Koła, postanowił napisać o nich wnikliwy reportaż. W tym celu sam zdecydował się zakosztować życia na ulicy, w nadziei, że zyska ich zaufanie i lepiej ich zrozumie. W trakcie zbierania materiału trafił na historię kamienicy na Śliskiej i poznał Staszka, który ostatecznie pokazał mu prawdę o Domu, Którego Nie Ma. To wydarzenie uświadomiło Tomkowi, że już nigdy nie wróci do normalnego życia.

Tomek Grabiński jest główną osią pierwszego części scenariusza, **Uprogu domu**.

Tomek Grabiński

S 50	KON 50	BC 55
ZR 60	INT 70	WYG 30
MOC 70	WYK 60	P 25
PW 10		

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Tomek w ekstremalnej sytuacji może spontanicznie stanąć w płomieniach. W takim przypadku każda próba dotknięcia go może skończyć się podpaleniem (patrz zasady dotyczące podpalenia w *Księdze Strażnika*, pod **Tabelą XVII: Broń**).

Płonący Tomek otrzymuje premię do Modyfikatora Obrażeń +1K4

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3 lub nóż 1K4
Unik 60% (30/12)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 40%, Perswazja 50%, Spostrzegawczość 35, Urok Osobisty 20%

Utrata Poczytalności: 1/1K6 PP na widok Tomka stojącego w płomieniach.

Teresa Grabińska (matka Tomka)

– Nie wiem, czy byłam dobrą matką, ale starałam się. Po odejściu męża było krucho z pieniędzmi, więc zamiast siedzieć w domu i wychowywać syna, pracowałam na dwie zmiany, by dziecku niczego nie brakowało. Tomek musiał jednak od najmłodszych lat dawać sobie radę sam.

Krótko ostrzyżona blondynka po pięćdziesiątce. Dżinsy, T-shirt, mocne okulary. Niedawno rzuciła palenie, więc ciągle międli w ustach tabletki z nikotyną. Zajmuje się ilustrowaniem książek dla dzieci i uczy plastyki w podstawówce.

Urodziła się i wychowała w Warszawie. W liceum poznała Tadeusza, swojego przyszłego męża. Po maturze chciała pójść na ASP, ale nieoczekiwanie zaszła w ciążę. Wielkie plany poszły w odstawkę. Mąż zostawił ją i wyjechał do Niemiec, kiedy Tomek miał 5 lat. Od tamtego czasu Teresa ciągle pracuje, żeby utrzymać siebie, syna i trzypokojowe mieszkanie na warszawskiej Ochocie. Kiedyś marzyła, żeby zostać malarką.

To od niej zaczyna się ta historia. W pierwszej części scenariusza stanowi ważną motywację dla Badaczy, dlatego to istotne, żeby gracze ją polubili, a może nawet jej współczuli. Najlepiej wykorzystać do tego proponowaną w scenariuszu retrospekcję.

Magda Nowicka



– Całe dorosłe życie chciałam ratować ludzi. Kiedy moi znajomi imprezowali, ja harowałam na Akademii Medycznej, żeby dostać najlepszą staż zaraz po studiach. A teraz jestem bezsilna... wszędzie widzę tego człowieka w płonącym pokoju i nie mogę zrobić nic, żeby mu pomóc!

Niewysoka brunetka o wąskich, piwnych oczach i lekko wystającym podbródku. Zazwyczaj bije od niej aura determinacji i pewności siebie. Ma skłonność do wpadania w chwilowy gniew, ale szybko odzyskuje panowanie nad sobą. Poznaliśmy ją w jej najgorszych chwilach. Dziewczyna ma oczy przewiązane szalikiem, brudne dżinsy i bluzkę, jest zaniedbana i wychudzona. Porusza się po omacku.

Magda pochodzi ze średniozamożnej rodziny z Białegostoku. Podobnie jak w przypadku Tomka, ojciec opuścił ją i matkę, kiedy Magda była jeszcze dzieckiem. Była to jedna z tych rzeczy, która ich łączyła. Wyjechała do Warszawy na studia i choć na Akademię Medyczną nie dostała się za pierwszym razem, postanowiła zostać. Przez rok zaocznie studiowała filologię niemiecką, ale jej celem cały czas było zostać lekarzem. To właśnie wtedy poznali się i zeszli z Tomkiem. Wreszcie rok później udało się jej dostać na AM i teraz kończy studia. W międzyczasie rozpoczęła praktyki w szpitalu na warszawskiej Woli.

Ta bohaterka niezależna ma być silnym akcentem na początek całej historii. Ma pokazać graczom, że nawet taka osoba jak ona – twardo stąpająca po ziemi i zdeterminowana – została złamana wydarzeniami ostatniego tygodnia. To właśnie z jej pomocą możesz nadać ton całej przygodzie i zbudować zaangażowanie graczy.

Magda Nowicka

S 40	KON 50	BC 40
ZR 70	INT 60	WYG 65
MOC 45	WYK 60	P 20
PW 9		

Modyfikator Obrażeń: -1

Krzepa: -1

Ruch: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/ 5) obrażenia 1K3-1
Unik 35 (17/7)

Umiejętności: Medycyna 40%, Pierwsza Pomoc 60%, Spostrzegawczość 40%

Blokada psychiczna: Magda jest w ciężkim stanie sprawiającym, że bardzo trudno jest się z nią porozumieć. Jeśli Badacze będą próbowali ją np. przekonać lub zastraszyć, testy te wykonywane są na poziomie ekstremalnym.

PRZEKLĘCI BEZDOMNI

Bezdomni dotknięci nawiedzeniem nie są już do końca ludźmi. Nie tylko zostali wyrzuceni z pamięci świata, ale i czas trochę o nich zapomniał. Starzeją się znacznie wolniej niż zwykli ludzie, jednak z roku na rok stają się coraz bardziej zdeformowani i nieludscy. Każdy z Przeklętych Bezdomnych dysponuje nadnaturalnymi mocami, które są powiązane z chorobami pacjentów spalonej kliniki.

Pamiętaj, że każdy z nich ma klucz do swojego mieszkania w kamienicy przy Śliskiej 52, którym można otworzyć przejście do innego wymiaru. Działanie kluczy jest opisane przy okazji wyjaśniania mechanizmu wchodzenia do Domu – patrz sekcja **Dom, Którego Nie Ma – Wejście do Domu**.

Jadwiga Krawczyk „Robaczywa”

– Myślałam, że za pierwszym razem wyraziłam się jasno. Nie macie tu czego szukać. Nie wystarczy wam, że Tomek zniszczył sobie życie? Mam teraz zniszczyć i wasze?

Odrażająco wielka kobieta zakutana w poplamiony, gruby płaszcz. Ręce powiązane ma poślódkami, przesiąkniętymi ropą bandażami. Spuchnięte stopy wciśnięte są w rozpada-



jące się, poklejone srebrną taśmą buty. A do tego monstrualny garb, wyglądający bardziej jak karykaturalna konstrukcja niż naturalne zwyrodnienie. W jej oczach tli się determinacja zmieszana ze smutnym szaleństwem. Głos ma niski i brzęczący – mało kobiecy. Otacza ją odór porównywalny ze smrodem stojącego przez cały dzień na słońcu kontenera z odpadami z restauracji.

Rodzina Jadwigi osiedliła się w Warszawie zaraz po odzyskaniu przez Polskę niepodległości w 1918 roku. Jej dziadkowie założyli wtedy w Warszawie niewielką manufakturę. Urodziła się w 1928 roku i aż do wojny wiodła spokojne, sielskie życie rozpieszczanej dziewczynki. Weekendowe pikniki nad Zegrzem czy odwiedziny u dziadków, którzy na emeryturę przeprowadzili się do dużego domu w lesie w podwarszawskim Karczewie, stanowiły stały element w jej kalendarzu. Wszystko zmieniła wojna. Dziadkowie i rodzice zostali wywiezieni i zgładzeni w obozie koncentracyjnym w Treblince. Ona sama, mając zaledwie naście lat, musiała radzić sobie, ukrywając się w niewielkiej wsi Jaworzno. Z tamtego okresu najlepiej pamięta strach i głód. Jej los odmienił się, kiedy w 1945 roku do wsi wkroczyli radzieccy żołnierze i została cudem wyratowana przez Pawła Krawczyka, miejscowego mechanika. Paweł zastrzelił jednego z żołnierzy, który próbował skrzywdzić Jadwigę, a następnie oboje uciekli do lasu. Kiedy wojna się skończyła, obawiając się powrotu do Jaworzna, postanowili pojechać do Warszawy i zacząć zupełnie nowe życie. Na zgłiszczach zrujnowanej stolicy zakwitła prawdziwa miłość. Młodzi wzięli ślub i po jakimś czasie zamieszkali na Śliskiej 52, która stała się dla Jadwigi pierwszym od lat miejscem, w którym czuła się bezpiecznie i które mogła nazwać swoim domem. Nigdy nie pogodziła się ze stratą „swojego Pawełka”.

„Robaczywa” jest niczym połączenie cygańskiej wiedźmy i wieszczki. Ze względu na silną więź z doktorem Ekiertem ma prawie bezgraniczny posłuch wśród Bezdomnych. Podobnie jej moce pozwalają jej przejmować częściową lub całkowitą kontrolę nad ludźmi. Wykorzystaj ją jako główną antagonistkę w tej historii. Zbuduj wokół niej aurę odrazy, niebezpieczeństwa i tajemniczości, by potem dodać jej ludzką przeszłość i emocje. Pamiętaj, żeby nie odkrywać wszystkich jej tajemnic przy pierwszej lepszej okazji. Będzie tym straszniejsza, im mniej Badacze będą o niej wiedzieli. Stopniowo niech mają szansę ją zrozumieć i dowiedzieć się, że tęsknota „Robaczywej” za mężem i szczęśliwym życiem w domu na Śliskiej to dźwignia, której używa doktor Ekiert, żeby zmusić ją do współpracy.

Jadwiga Krawczyk „Robaczywa”

S 60	KON 60	BC 80
ZR 40	INT 70	WYG 05
MOC 90	WYK 40	P 10
PW 14		

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Walka: „Robaczywa” zalewa swoich przeciwników chmurą robactwa, które próbuje dostać się do ciała ofiary wszystkimi otworami. Atak ma zasięg 2 metrów i nie wymaga testu, chociaż Badacz może wykonać normalny Unik. Trafienie oznacza, że „Robaczywa” próbuje przejąć kontrolę nad ofiarą. Należy wykonać trudny test Budowy Ciała. Niezdany sprawia, że na 1 godzinę „Robaczywa” przejmuje całkowitą kontrolę nad ciałem trafionego.

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)
Unik 20% (10/4)

Pancerz: W pierwszej rundzie walki ciało „Robaczywej” pokrywają niezliczone ilości robaków, zmniejszające otrzymywane przez nią obrażenia o 2.

Umiejętności: Nasłuchiwanie 30%, Perswazja 50%, Spozregawczość 35%, Zastraszanie 60%

Utrata Poczytalności: 0/1K4 na widok pancerza „Robaczywej”.

Feliks Tarczyński „Behemot”

(„Behemot” nie mówi.)



Jego przydomek odzwierciedla wrażenie, jakie robi na człowieku przy pierwszym spotkaniu. To wielka na dwa metry góra mięśni. Jego głowa i twarz są skryte pod kapturem i obwiązane przegniłymi szmatami. Nosi powycierany, długi do łokci, brązowy płaszcz i zniszczone wojskowe spodnie. Zazwyczaj porusza się powoli i zaskakująco cicho, ale nie oznacza to, że kiedy trzeba, nie potrafi być szybki. Z łatwością potrafi wejść do pomieszczenia, wyważając drzwi razem z framugą. Prawdziwe przerażenie budzi jednak, gdy odsłania głowę. Nie posiada ludzkich rysów twarzy, prócz niezliczonych zmarszczek i tłustych podbródków, zlewających się z szyją. Kiedy je rozewrze, dostrzec można wiele szeregów małych, szpiczastych jak u piranii zębów, którymi bez trudu może przegryzać kości. W głębi jego paszczy rozwiera się kosmos pełen odległych gwiazd i nieznanych galaktyk.

Feliks urodził się w 1927 roku w biednej robotniczej rodzinie. Już jako kilkuletnie dziecko poznał, co to głód i ciężka praca, pracując w podwarszawskiej manufakturze. Od zawsze był duży i silny, więc często przydzielano mu najcięższe zadania. Nigdy nie był typem bohatera, więc gdy wybuchła wojna, uciekł z kraju do Rosji. Wrócił dopiero w 1945 jako żołnierz Armii Ludowej. Po wojnie dostał medal oraz pracę w podwarszawskiej elektrociepłowni w Pruszkowie. Znalazł żonę, zamieszkał na Śliskiej 52 w odbudowanej kamienicy i rozpoczął nowe życie. W ciągu kilku lat dorobił się czwórki dzieci. W pracy też mu się wiodło. W styczniu 1955 roku otrzymał awans na stanowisko szefa zmiany i perspektywę przeniesienia do nowocześniejszej elektrociepłowni na warszawskim Żeraniu. Podwyżka pozwoliła mu zastanawiać się nad przeprowadzką do większego mieszkania, ale ostatecznie z uwagi na sentyment postanowił pozostać z bliskimi na Śliskiej. Jak się później okazało, był to największy błąd w jego życiu, ponieważ rok później kamienica zniknęła wraz z całą jego rodziną. Wtedy

zdał sobie sprawę, jak bardzo zależało mu na żonie i czwórce maluchów, za którymi tęskni do dzisiaj.

Jak łatwo sobie wyobrazić, „Behemot” stanowi narzędzie, za pomocą którego można wprowadzić sceny rodem ze „slasher movies”. Jest niepowstrzymaną siłą, która podąża za Badaczami i nieważne, jak długo uciekają, zawsze wynurza się zza rogu i jest „tuż, tuż”. Pamiętaj jednak, że nie jest bezmózgim potworem, co oznacza, że nie da się go łatwo oszukać.

Feliks Tarczyński „Behemot”

S 150 KON 70 BC 100
ZR 50 INT 60 WYG 05
MOC 50 WYK 40 P 15
PW 17

Modyfikator Obrażeń: +2K6

Krzepa: 3

Ruch: 8

Walka: Uderzenie „Behemota” jest w stanie z łatwością kruszyć ściany. Prócz obrażeń każdy, kto zostanie trafiony, musi wykonać trudny test Budowy Ciała. Porażka sprawia, że ofiara przelatuje ok. 3 metrów i pada ogłuszona na 1K6 rund.

Pochwycenie (manewr): „Behemot” może zamiast uderzenia złapać ofiarę z zamiarem zjedzenia jej. Pochwycona ofiara musi zdać przeciwny test Siły lub odpowiedniego manewru, aby się wyswobodzić. W przeciwnym razie trafi do jego paszczy. Ugryzienie „Behemota” zadaje 1K8 + 2K6 (MO) obrażeń.

Walka Wręcz (Bijatyka) 70% (35/14) 1K3 + 2K6 (MO) (patrz wyżej)

Unik 50% (25/10)

Pancerz: Twarda skóra „Behemota” sprawia, że zadawane mu obrażenia są zmniejszane o 2.

Umiejętności: Nasłuchiwanie 30%, Spostrzegawczość 35%, Zastraszanie 70%

Utrata Poczytalności: 1/1K4 na widok twarzy „Behemota”.
1/1K6 na widok „Behemota” pozerającego swoją ofiarę.



Janek Heresteczko

– *No co tam? Kogoś szukacie czy tylko tak się gapicie? Nie macie może aby czasem przy sobie ćwiarteczki na dobry początek dnia albo chociaż piweczka? Bo widzicie, słabo ostatnio u mnie z groszem, a wczoraj zabalowałem. No co ja wam będę kłamał, kaca mam i klin by się przydał. A jak się razem napijemy, to możemy i pogadać. Wyglądacie, jakbyście mieli jakieś pytania.*

Szczurowaty i niewysoki. Gęste, skołtunione włosy o trudnym do zidentyfikowania kolorze, ale raczej ciemne. Nosi zarost pokrywający wąską, ogorzałą gębę. Ubrany w kilka warstw ubrań, na które narzucony ma czarny, dziurawy i poklejony sweter. Często się uśmiecha, obnażając żółte, połamane zęby. Uwagę przykuwa wybałuszony, przekrwiony lewe oko,

którym łypie na wszystkie strony. Janek nigdy nie wyciąga do ludzi lewej dłoni. Skrywa ją w wyciągniętym rękawie swetra. Ta dłoń jest zdeformowana, ma nienaturalnie długie, powykrzywiane palce pozbawione paznokci i pokrywają ją jętrzące się krosty.

Janek urodził się w trakcie wojny w małym mieszkaniu na warszawskiej Pradze. Jego ojciec był pospolitym cwaniakiem zarabiającym na życie drobnymi przekrętami i kradzieżami. Matka zajmowała się domem, była pogodną, ale bardzo słabą na zdrowiu kobietą. Ojca rozstrzelali Niemcy w 1943 roku za kradzież węgla z wagonów wiozących rudę na zachód. Janek z matką również o mało nie stracili wtedy życia. Szczęście w nieszczęściu, jego matka wpadła w oko niemieckiemu oficerowi, który darował im życie. Zaraz po wojnie też nie było im łatwo. Młoda matka z pięcioletnim dzieckiem musiała uciekać z domu w obawie przed linczem ze strony sąsiadów, którzy pewnego dnia napisali na drzwiach ich mieszkania „kolaborantka”. Tutaj na szczęście pojawili się dawni przyjaciele ojca, którzy postanowili zaopiekować się rodziną zamordowanego towarzysza. Znaleźli jej mieszkanie na Śliskiej 52 i pomagali, przynosząc pieniądze, jedzenie, a przede wszystkim leki dla ciągle chorującej matki. Oczywiście nie za darmo – dwunastoletni wtedy Janek był często „wypożyczany” przez cwaniaków i uczony ulicznego fachu. Od tamtego czasu stał się również stałym bywalcem rozmaitych melin oraz częścią szajki z praskiego „Różewia”. Wszystko zmieniło się w 1956 roku, kiedy to wracając do domu, przekonał się, że kamienica na Śliskiej zniknęła.

W grupie Bezdolnych odgrywa rolę szpiega i zabójcy. Ponieważ potrafi się teleportować, z łatwością dostaje się, gdzie zechce. Lewą dłonią wysysa z ludzi życie. Mimo wyglądu cały czas zachowuje fantazję szesnastoletniego cwaniaczka z powojennej Pragi.

Janek Heresteczko

S 60 KON 50 BC 50
ZR 80 INT 70 WYG 15
MOC 75 WYK 30 P 10
PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 15

Pochwycenie (manewr): Za pomocą lewej dłoni Janek może wysysać życie ze swojej ofiary. Po pochwyceniu należy wykonać przeciwny test Mocy. Jeśli Janek wygra, zadaje ofierze 1K8 obrażeń. Dodatkowo, co rundę, ofiara traci permanentnie 1K6 Siły, Kondycji, Budowy Ciała i Zręczności, aż do śmierci lub oswobodzenia się z uchwytu.

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3

Unik 70% (35/14)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 40%, Spostrzegawczość 45%, Ukrywanie 55%, Tropienie 55%, Zręczne Palce 60%

Zdolności: Janek potrafi się teleportować do miejsca, które widzi na odległość do 100 metrów. Wymaga to od niego zdania zwykłego testu Mocy i wydania 1 PM.

Utrata Poczytalności: 0/1K4 na widok lewej ręki Janka.
1/1K4+1 na widok ciała ofiary Janka.

0/1K4 na widok teleportacji Janka (tylko za pierwszym razem).
1/1K6 na widok Janka wysysającego z kogoś życie.

Staszek Zaręba



– Powiem wam dokładnie to samo, co powiedziałem Tomkowi... Ta tajemnica zniszczy wam życie. Tak samo jak jemu, tak samo jak mnie, jak wielu innym przed wami. Myślicie, że jesteście pierwszymi, którzy się w tym babrzą? Gdybym dostał dychę za każdego idiotę, który szukał naszej kamienicy, to miałbym teraz jakieś siedem dych.

Pierwsze, na co człowiek zwraca uwagę, patrząc na Staszka, to burza skołtunionych, brązowych włosów, porośnięta gęstą brodą twarz i głęboko osadzone oczy, skryte pod grubymi, krzaczastymi brwiami. Ubrany w niebieski, poplamiony na różne kolory roboczy fartuch, rękawiczki bez palców i dresowe, szare spodnie pełne dziur. Zaskakuje brakiem silnego odoru. To nie jest tak, że nie śmierdzi, ale trzeba się nad nim pochylić, żeby poczuć smród brudu, papierosów i przetrawionego alkoholu.

Rodzina Staszka pochodzi z Pomorza, ale zaraz przed wybuchem II wojny światowej przeprowadziła się do podwarszawskiego Modlina. Jego ojciec był podoficerem stacjonującej tam 8 Dywizji Piechoty II RP. Zginął w pierwszych dniach obrony Warszawy. Obawiając się wywiezienia do obozu, Staszek wyjechał z matką do rodziny na Kresy, gdzie udało im się przeczekać do końca wojny. Właśnie na Kresach Staszek poznał swoją żonę, Natalię – delikatną i uroczą dziewczynę, której uśmiech zawsze dodawał mu otuchy w najtrudniejszych chwilach. W 1945 roku planowali wrócić do Warszawy, ale ze względu na chorobę i późniejszą śmierć matki opóźniło się to o dwa lata. W stolicy Janek zaangażował się w pracę w brygadach budowlanych, licząc, że zwiększy swoje szanse na przydział mieszkania. Wreszcie mu się udało i z żoną zamieszkali na Śliskiej 52. Zaledwie dziewiętnastoletni Zaręba poznał mieszkającego w kamienicy obok Zygmunta Jaskółkę, który z ojcem prowadził zakład zegarmistrzowski. Staszek miał ogromne problemy w nawiązywaniu nowych relacji, był człowiekiem bardzo zamkniętym w sobie, ale znajomość z Zygmuntem zaowocowała prawdziwą przyjaźnią. Była ona dla niego niezwykle ważna, kiedy w 1952 roku Natalia zmarła przy porodzie. W odróżnieniu od innych Bezdolnych dla Staszka największą tragedią jest fakt, że został wymazany z pamięci ludzi. To właśnie to, że Zygmunt o nim zapomniał, zламаło go jako człowieka.

Staszek jest dziką kartą w szeregach bezdolnych. Z jednej strony trzyma się z „Robaczywą” i jej kultem, z drugiej zaangażowany jest w pomaganie Tomkowi i ostrzega Różę, kiedy „Robaczywa” natrafia na jej trop. Jeśli Badacze nawiążą z nim dobrą relację, będzie skarbnicą wiedzy o tym, co się dzieje w Warszawie, o każdym z Bezdolnych oraz o samym doktorze Ekiercie. Trzeba jednak dozować te informacje i podrzucać Badaczom, kiedy zapędzą się w ślepy zaułek lub

dojdziesz do wniosku, że mają za mało informacji, by pchnąć historię dalej.

Staszek Zaręba

S 50 KON 50 BC 60
ZR 60 INT 50 WYG 15
MOC 70 WYK 50 P 20
PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 14

Szczęście: 50

Walka: Staszek nie używa broni i brzydzi się przemocą.

Zaatakowany będzie się bronił pięściami.

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) 1K3

Unik 40% (20/8)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 50%, Spozstrzegawczość 55%, Sztuka Przetrwania (Ulica) 50%

Zdolności: Staszek potrafi zaginać wokół siebie czas i rzeczywistość. Wydając 1 PM, może na chwilę zatrzymać czas, co pozwala mu automatycznie uniknąć dowolnego ciosu.

Aura Staszka sprawia, że czasem wokół niego wyłączają się lub psują urządzenia elektryczne i mechaniczne. Nie kontroluje tego. Jeśli chcesz do tej sprawy podejść mechanicznie, a nie fabularnie, użyj trudnego testu Szczęścia w przypadku spotkania z zegarmistrzem.

Utrata Poczytalności: 0/1K4 PP na widok Staszka zaginającego rzeczywistość.

Róża Ambroziewicz

– Bądźcie przez chwilę cicho... słyszycie coś? Ciii... ona może nas podsłuchiwać. Chodźmy stąd. Zaprowadzę was do bezpiecznego schronienia, przynajmniej teraz takie jest, ale to się zmienia. Nie możecie zostawać zbyt długo w jednym miejscu.

Niewielka kobieta o mysich włosach i drobnej twarzy. Brudna, zaniedbana, jej wąskie usta szpecą owrzodzenia i popękane, zaczerwienione strupy. Ubrana w czerwoną, pikowaną kurtkę, z której w kilku miejscach wyłazi szarawa wata. Róża jest w ciągłym ruchu. Nawet jeśli siedzi i rozmawia, to ciągle się rozgląda, wierci i nasłuchuje. Zazwyczaj mówi szeptem, ale czasami wybucha histerycznym śmiechem. Gani się wtedy za głośne zachowanie, mówiąc do siebie cicho kilka dosadnych słów, po czym wraca do rozmowy.

Urodziła się i wychowała w niewielkiej wsi pod Warszawą. Jej ojciec był pracownikiem lokalnej szwalni, matka zaś zajmowała się domem i czwórką dzieci, z których Róża była najstarsza. Kiedy wybuchła II wojna światowa, dziewczyna miała trochę ponad dwanaście lat. Jednak w odróżnieniu od wielu miejsc w Polsce działania wojenne na prowincji – przynajmniej w pierwszych latach wojny – nie były dramatyczne. Z tamtego czasu Róża pamięta, że najpierw w domu sołtysa stacjonowali Niemcy, a później Ruscy i że zawsze trzeba się było pilnować, żeby się nie narazić. Jak ktoś się naraził – zniknął. Zaraz po zakończeniu wojny poznała swojego przyszłego męża, Olka Rembieszewskiego, z którym wyjechała do Warszawy w poszukiwaniu nowego, lepszego życia. Zamieszkali w nowo

odbudowanej kamienicy na ulicy Śliskiej 52. W ciągu kolejnych lat Jadwiga znalazła pracę w warszawskiej oczyszczalni ścieków. Planowali z mężem powiększyć rodzinę, ale Olek, nie mogąc znaleźć pracy, z czasem popadł w alkoholizm. Obwiniając Różę o swoją sytuację, znęcał się nad nią i ją bił. W dniu zniknięcia kamienicy dziewczyna uciekła z samego rana z domu i chodziła po mieście, przekonując siebie samą, że już więcej nie pozwoli na bicie, tylko zwyczajnie wróci tam i go zabije. Jakież było jej zdziwienie, gdy okazało się, że kamienica wraz z jej oprawcą zniknęła.

Jest jedyną Przekłętą Bezdonną, która jawnie przeciwstawia się „Robaczywej”. Utrzymuje kontakty ze Staszkiem, cały czas próbując przekonać go, by stanął po jej stronie i zwalczał machinację kultu. Zdaje sobie sprawę, że sama nie ma szans. Jeśli Badacze zyskają jej zaufanie, może im pomóc. Jest jednak jak zaszczute zwierzę i nigdy nie zaryzykuje własnym życiem. Obecnie obserwuje nawiedzone mieszkania i próbuje wymyślić, jak pomóc mieszkającym tam ludziom.

Róża Ambroziewicz

S 40 KON 75 BC 50
ZR 65 INT 60 WYG 25
MOC 90 WYK 50 P 25
PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 18

Walka: Róża broni się metalową rurką z nakrętkami przypominającą małą maczugę – 1K4

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K4

Unik 70% (35/14)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 60%, Spozostzegawczość 55%, Sztuka Przetrwania (Ulica) 45%, Ukrywanie 55%

Zdolności: Róża potrafi zniekształcać przestrzeń wokół siebie, żeby uciec. Tunel, w którym ktoś ją goni, robi się nieskończenie długi, schody nigdy się nie kończą itd. Róża wykonuje zwykły test Mocy i wydaje 1 PM za każdą osobę, która ma zostać objęta działaniem aury. Osoby pozostają uwięzione w „limbo” przez 1K6+2 rundy.

Utrata Poczytalności: 1/1K4 PP w przypadku uwięzienia w aurze Róży.

ZWYKLI BEZDOMNI

Heniek „Klawisz”



– *Po co mnie cokolwiek, jak ja wszystko mam. Nikt na mnie nie czeka, nikt mnie nie popędza. Praca? Ja kiedyś miałem pracę, nie podobano mi się. Wszyscy mieli do mnie jakieś wymagania, ale ja nie mogłem mieć żadnych. Rzuciłem to wszystko w cholerę i teraz jestem wolny ptak.*

Rozlana i spuchnięta, czerwona od alkoholu twarz, na niej i na łysej głowie strupy, prawdopodobnie po pobiciu.

Nosi stare portki od garnituru i poszarpaną marynarkę, a pod tym niezliczone warstwy brudnych koszul. Ma też podniszczony akordeon, na którym grywa pod Barbakanem.

Henryk Pszczela wiódł kiedyś zwyczajne życie. Skończył szkołę muzyczną i próbował zostać zawodowym muzykiem. Choć jego głównym instrumentem jest akordeon, prócz tego potrafi grać na pianinie i gitarze klasycznej. Był nawet taki moment w jego karierze, że nagrał solową płytę *Dusza Warszawy*, na której wykonywał na akordeonie przeróżne aranżacje najbardziej znanych warszawskich szlagierów. Słabość do alkoholu i narkotyków zakończyła z hukiem jego karierę i od tego czasu włożył się po mieście, grywa na Nowym Świecie za drobne i zapija smutki „błękitem Paryża”.

Danuta „Nusia”

– *Wy też kiedyś zrozumiecie, że jeśli sami o siebie nie zadbacie, to nikt tego nie zrobi. Myślicie, że przesadzam? I co... jak będziecie starzy, to będziecie żyć z emerytury? W Polsce? Poświęciłam całe życie dla tego kraju – i co z tego mam? Nawet zdobyłam medal na olimpiadzie. A potem to cholerne kolano mi się przyplątało. Wiecie, ile był kiedyś wart taki medal? Nic, grosze... i uścisk dłoni sekretarza partii.*

Twarz pomarszczona jak zgniłe jabłko, różowa kurtka i kiecka, spod której wystaje przekrwiona noga z pordzewiałym żelastwem przypominającym starą egzoprotezę.

Danuta pochodzi z robotniczej rodziny z Warszawy. Od najmłodszych lat interesowała się sportem i rywalizacją. Już jako dziecko zdobywała główne nagrody w zawodach lekkoatletycznych na szczeblu powiatowym i wojewódzkim. Ukoronowaniem jej kariery sportowej było zdobycie brązowego medalu w biegu na 200 m na letnich igrzyskach olimpijskich. Niedługo później doznała kontuzji, która zakończyła jej karierę. Z czasem podupadła na zdrowiu fizycznym i psychicznym, a ostatecznie skończyła na ulicy.

„Fredro”

– *Nie bądźcie tacy spięci, nic wam nie zrobimy. Macie miny, jakbyście czekali na idy marcowe. Siądźcie, pogadajmy. Napijcie się czegoś? Mamy tutaj najwspanialszy trunek, jakim możecie się uraczyć po tej stronie Wisły. Jaki tam denaturat... toż to ambrozja!*



„Fredro” nosi się jak ekscentryczny artysta, tylko taki, który niespecjalnie ma dostęp do świeżych ubrań czy prysznic. Ma czarne włosy i ptasią twarz. Ubrany jest w czarny golf, czarne dżinsy, adidas i szlafrok. Człowiek o szerokich, teatralnych gestach, szarmancki, sprawiający wrażenie światowca. Ma doskonałą pamięć i sypie z rękawa fragmentami poezji.

Trudno ustalić, jaka jest faktyczna przeszłość tego człowieka. Z jednej strony wydaje się wyedukowany i elokwentny. Recytuje wiersze, potrafi przypomnieć sobie cytaty z klasycznych powieści, posiada rozległą wiedzę z dziedzin literatury, politologii

czy historii. Zapytany jednak, czym się wcześniej zajmował, odpowie, że był żołnierzem Legii Cudzoziemskiej, chirurgiem naczyniowym, który wraz ze Zbigniewem Religą opracowywał nowatorskie procedury medyczne, lub aktorem warszawskiej sceny undergroundowej.

„Fredro”, Danuta i Heniek to kluczowi BN-i dla sceny **Lasek na Kole: dzień**. Poza tym dodają realizmu środowisku bezdomnych, gdzie nie wszyscy pochodzą przecież z kamienicy na Śliskiej.

MIESZKAŃCY ŚLISKIEJ 54

Krzyś i Ewka

– *My tutaj tylko się tak bawimy. Krzyś często mnie odwiedza.*
– *A ta piżamka to ze szpitala, jestem chory... Mama nie chce mi powiedzieć na co, ale często płacze.*

Dzieciaki mają ok. 10, może 11 lat. Krzyś to rudy piegus o bardzo ekspresyjnej twarzy. Ewka jest długowłosą blondyneczką o smutnym uśmiechu, ale zawsze roześmianych błękitnych oczach. Chłopak ma na sobie szpitalny szlafrok, a dziewczyna wygląda na biedną.

Dzieciaki poznały się niedawno, ale już zdążyły się ze sobą żyć i zostać najlepszymi przyjaciółmi. Krzyś jest pacjentem w pobliskim szpitalu zakaźnym, zaraz po drugiej stronie ulicy Śliskiej. Chorował na zapalenie opon mózgowych, ale jego życie nie jest już zagrożone. Inne dzieci na jego oddziale są w znacznie gorszym stanie, więc nie bardzo ma się z kim bawić i często wymyka się ze szpitala z nudów. Rodzice Ewki to lokalni dresiarze i alkoholicy. Przez całe swoje krótkie życie dziewczynka wychowywała się sama. Nie ma kolegów ze szkoły, ponieważ ich rodzice nie pozwalają im się z nią bawić ze względu na jej patologiczną rodzinę. Wspólnie z Krzysiem opiekują się małym kotkiem, Ścierką.

Dzieciaki są pierwszym spotkaniem na Śliskiej 54. Wykorzystaj je do pokazania graczom już od pierwszej chwili, że kamienicę zamieszkują ludzie z krwi i kości, a każdy ma jakąś historię do opowiedzenia. Nie musisz być nachalny i wyładować historii dzieci na siłę. Jeśli gracze się nimi zainteresują, to dobrze, jeśli nie – może wykorzystasz je później. Jak wszyscy BN-i na Śliskiej mają uświadomić Badaczom, że jeśli Dom powróci, to mieszkającym w sąsiedztwie ludziom może się stać nieodwracalna krzywdą.

Pelagia Grzybińska

– *Nikt mi nie powie, że swoją pracę wykonuję źle. Wiecie, jak to wszystko kiedyś wyglądało? Śmietnik, istny śmietnik. Trawa zdeptana, ani jednego kwiatka. No i ciągle ktoś tu się kręcił. Ludzie się bali z domu bez zamykania drzwi wychodzić. A teraz! I czyja to niby zasługa? Spółdzielni mieszkaniowej?*

Pani Pelagia to tęgawa, starsza kobieta w spodniach iortalionowej kurtce od dresu. W ręce trzyma szczotkę. Jest gadatliwa i pyskata. Wprawne oko zauważy, że nie wylewa za kołnierz, ale nie jest alkoholicką. To porządna dozorczyń, choć pełna przywar.

Nie będzie przesadą, jeśli powiemy, że praca dozorczyń na Śliskiej jest najlepszą rzeczą, jaka przytrafiła się w życiu pani Grzybińskiej. Po śmierci męża miała duże trudności finansowe, nigdy wcześniej nie pracowała, więc trudno było jej znaleźć stałe źródło utrzymania. Długi się piętrzyły, a komornicy przychodzili codziennie. Na szczęście za wstawiennictwem Norberta Ostródy spółdzielnia mieszkaniowa zaproponowała pani Pelagii pracę.

Wykorzystaj ją do nadania pewnego tempa na początku sceny na Śliskiej. Za jej pomocą zwróć uwagę na siedzącego w altanie śmietnikowej bezdomnego. Dozorczyń stanowi również pewnego rodzaju przeszkodę, którą trzeba sprytnie wyminąć na drodze do „eksploracji” kamienicy.

Zygmunt Jaskółka

– *Może i nie jestem już pierwszej świeżości, ale trzech rzeczy nie można mi zarzucić. Cały czas mam świetną pamięć, dobre oko i sprawne dłonie. Wszystko, czego potrzebuje dobry zegarmistrz. Cała reszta jest mi niepotrzebna. No, może jeszcze gdyby pęcherz lepiej trzymał i nie musiałbym co pół godziny rzucać roboty, żeby biec do kibelka...*

Zygmunt Jaskółka to staruszek po osiemdziesiątce, ale wciąż bardzo bystry i umiejętnie obchodzący się z precyzyjnymi narzędziami i mechanizmami. Prosty, ale nie prostacki, łagodny człowiek o staroświeckim wychowaniu. Ma na sobie tanie spodnie od garnituru i flanelową koszulę. Co jakiś czas przejeżdża małym grzebykiem po siwej głowie. Dokładny i oszczędny w ruchach, trochę powolny, mówi spokojnie, nie denerwuje się, ma rozrusznik serca.

Jest najstarszym mieszkańcem kamienicy na Śliskiej 54. Wraz z rodziną wrócił po wojnie do Warszawy, żeby pomóc w odbudowie. Na początku lat 50. ojciec pana Zygmunta założył zakład zegarmistrzowski, w którym pracowała cała rodzina. Wiodło im się dobrze. Po śmierci ojca pan Zygmunt przejął zakład, w którym pracuje do dzisiaj.

Zegarmistrz pomoże pokazać, że coś w historii tej ulicy jest nie w porządku. Ma świetną pamięć, a jednak nie pamięta wielu szczegółów związanych ze swoim najlepszym przyjacielem z lat młodości. Wykorzystaj go, aby wzbudzić ciekawość graczy do dalszego poznawania historii kamienicy na Śliskiej 52.

Maria Ostróda

– *Wejdźcie, rozgoście się. Mówicie, że szukacie Grabińskiego? Tomek często tu przychodzi, głównie żeby się umyć i coś zjeść. No i oczywiście porozmawiać z Norbertem. Próbowalam mu przemówić do rozsądku, że trochę przesadza ze swoim zaangażowaniem, ale nie chciał mnie słuchać. Trochę mu się nie dziwię... ja też nie traktowałabym poważnie kogoś, kto ciągle musi trzymać okulary, żeby mu z nosa nie spadły.*

Mimo wieku i problemów ze zdrowiem pani Maria zachowuje pogodę ducha. Krótka, młodzieńcza fryzura, okrągła twarz i wesołe spojrzenie zza okularów. Często nosi prostą spódnicę i bluzkę w kwiaty. Cierpi na chorobę Parkinsona, ale nie robi z tego dużej sprawy, wręcz przeciwnie, często z siebie żartuje, co dodaje jej uroku.

Jej rodzina pochodzi z Podlasia. Sprowadzili się do Warszawy zaraz po wojnie. Maria szybko się uniezależniła i zaraz po studiach postanowiła kontynuować karierę akademicką. W latach 80. z uwagi na działalność antyrządową dwukrotnie wyładowała w więzieniu. Nigdy nie opowiada o tamtych wydarzeniach. Wtedy też poznała Norberta – był jednym z jej studentów. Mimo dużej różnicy wieku i problemów natury etycznej zeszli się ze sobą i na początku lat 90. wzięli ślub. Na Śliskiej mieszka od 1991 roku.

Stanowi łącznik fabularny między Badaczami a Tomkiem. Wraz z mężem są pierwszymi osobami, które widziały go po tym, jak zaginął, i posiadają informacje, które ułatwią Badaczom jego odnalezienie. W pewnym momencie mogą stać się ofiarami ataku Janka – bezdomnego na usługach „Robaczywej”.

Norbert Ostróda

– *Postawmy sprawę jasno. Nie jesteście pierwszymi, którzy pytają się o Śliską 52. To jest taka legenda, którą ludzie interesowali się od zawsze. Natomiast na mój stan wiedzy, a poświęciłem dobre trzydzieści lat, studiując historię tego miasta, takiej kamienicy nigdy nie było.*

Pan Norbert w tym roku kończy sześćdziesiąt lat. To niski mężczyzna z pękatym brzuchem, bujną, szpakowatą brodą i głębokimi zakolami. Uwagę mogą również zwrócić długie, zniszczone pracą palce oraz splecione, króciutkie paznokcie. Na uczelni pan Norbert jeździ w marynarce i pod krawatem, w domu lubi czuć się swobodnie, więc często można spotkać go w mniej formalnym stroju – a czasem i w szlafroku.

Warszawiak w trzecim pokoleniu. Do dziesiątego roku życia mieszkał na Bielanach, ale w latach 70. przeprowadził się na Śliską. Od zawsze interesował się stolicą, jej historią i ciekawostkami. Rozpoczął studia na wydziale historii Uniwersytetu Warszawskiego. Już na pierwszym roku poznał Marię, która była jego wykładowczynią. Pod koniec studiów pobrali się i wspólnie zamieszkali na Śliskiej.

Podobnie jak żona stanowi łącznik fabularny z Tomkiem. Posiada wiele interesujących informacji o historii Warszawy, w tym ciekawostki dotyczące legend miejskich. Co ważne, jest człowiekiem sceptycznym, a jego zadaniem jest podkopać wiarę Badaczy w istnienie „zjawisk paranormalnych”.

Renata i Radosław Pastusiakowie

– *A wy co, z policji, że tyle pytań zadajecie? Chwila, wy jesteście znajomymi tego lumpa, co to czasem przyłazi? Eee, Renia... chodź no tu. Macie może flaszkę? Tak w gości bez pół litra to nie wypada przychodzić.*

Młode małżeństwo dresiarzy alkoholików. Zniszczone krostami twarze i zapuchnięte oczy jasno świadczą o uzależnieniach. Czuć od obojga kwaśnawy zapach potu i przetrawionej wódki. Noszą się niechlujnie – przypalone papierosami dresy, rozciągnięte T-shirty, miękkie kapcie. Radosław jest łysy i wygląda na śliskiego cwaniaczka, a Renata to mocno umalowana szatynka o długich, przetłuszczonych włosach.

Stanowią koloryt Śliskiej 54. Mogą się przydać, jeśli Badacze będą chcieli dokładnie eksplorować kamienicę, zamiast od razu pójść do małżeństwa Ostródów.

Barbara Kossak

– *O, dzień dobry! W czymś mogę pomóc? Zapraszam do środka, nie rozmawiajmy przez drzwi... nie przeszkadzajmy sąsiadom. Przepraszam za drobny nieporządek, ale przewijałam Franka i dopiero kończę sprzątać. Nie krępujcie się. Napijecie się czegoś? Może herbaty?*

Krótko ostrzyżona blondynka z drobną linią piegów przecinającą środek twarzy. Na pierwszy rzut oka widać, że niemowlę daje się jej we znaki. Ma lekkie cienie pod oczami i zaczerwienione policzki. W domu nosi szare spodnie dresowe i czarny podkoszulek. Jest pogodna i otwarta, wręcz zbyt ufna wobec obcych.

Mieszka na Śliskiej od niedawna. Jej mąż właśnie wyjechał na kilka dni, więc teraz została sama z dzieckiem. Pomaga jej matka, która przychodzi dwa, trzy razy dziennie, przynosząc posiłki i robiąc zakupy. Nie bardzo interesuje się historią czy opowieściami o okolicy, ale chce być pomocna.

Basia jest nieświadoma wydarzeń, jakie mają miejsce, oraz zagrożenia, jakie może na nią spaść w przypadku powrotu doktora Ekierta. Wykorzystaj ją, żeby zaprezentować graczom kolejną ewentualną postronną ofiarę.

Karol Zelman

– *A wy tu czego? Zgubiliście się czy coś? Wynocha mi stąd, bo pożałujecie. Myślicie, że to żart? Idę po pistolet, jak wrócę, ma was tutaj nie być.*

Gruby pijaczek o niekształtnym nosie i porośniętej szczecina szerokiej brodzie. Chodzi pokracznie, kłapiąc japonkami. Ponieważ jest bezrobotny, przesiaduje całymi dniami na fotelu przed telewizorem w tej samej niedobrej, bladezielonej podkoszulce i granatowych bokserkach.

Mieszka na Śliskiej od urodzenia. Od połowy lat 70. aż do końca funkcjonowania poprzedniego ustroju był funkcjonariuszem Służby Bezpieczeństwa. Jest rozwodnikiem, który płaci wysokie alimenty na dwie nastoletnie córki. Ostatnio dużo pije, ponieważ zredukowano mu emeryturę – wynik nowej ustawy.

Zelmana należy wykorzystać w roli poganiacza, jeśli gracze zbyt długo kręcą się po korytarzach kamienicy, a czas na sesji się kończy. Jest również idealnym BN-em do zatrzymania Badaczy zaraz po rozwiązaniu sceny wieczornej w mieszkaniu Ostródów.

Karol Zelman

S 50	KON 40	BC 60
ZR 40	INT 40	WYG 30
MOC 30	WYK 40	
PW 10		

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 4

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3

Broń Palna (Pistolet P-64) 70% (35/14) obrażenia 1K10

Unik 20% (10/4)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 35%, Spoztrzegawczość 35%, Zastraszanie 40%

Ernesto, Franko i Victor

– Hello, my friend! Wanna join the party?

Trzech sympatycznych studentów z Erasmusa. Jeśli masz ochotę wprowadzić odrobinę humoru na sesję, zaprosz Badaczy do środka i wykorzystaj swoje ulubione anegdoty do zbudowania klimatu wiecznej studenckiej imprezy.

Kolejne potencjalne spotkanie w kamienicy na Śliskiej 54. Barwna interakcja, która pokaże Badaczom, że nie cały świat kręci się wokół tajemnicy, którą próbują rozwikłać.

POLICJA

Starszy aspirant Mateusz Hoppe



– Ja rozumiem. Wydaje się wam, że to, co robicie, komuś pomaga. Pozwólcie jednak, że przekażę wam smutną prawdę: szkodzić, i to mocno. Nie wiem, kim jesteście, ale ja poświęciłem tej sprawie kilka długich lat i nie życzę sobie, by ktoś to teraz wszystko zaprzepścił. Jedźcie do domu i zapomnijcie o wszystkim. Tak będzie najlepiej.

Grubszy mężczyzna z lisim wąsem i bystrzymi oczami. Nosi skórzaną kurtkę i sprane dżinsy. Często mruży oczy, kiedy się nad czymś zastanawia.

Kiedy ma dobry humor, jego uśmiech jest szczerzy i zaraźliwy, choć ostatnio nie pojawia się zbyt często. Ogólnie w typie wujka, którego się lubiło w dzieciństwie.

Pracę w policji rozpoczął na początku lat 90. Niczym nie wyróżniał się spośród innych „nowych”, przyjętych do służby po czystkach kadrowych przeprowadzonych w warszawskiej komendzie tuż po zmianie ustroju. Nigdy nie lubił się wychylać, ale miał szczęście do przypadkowego mieszania się w ważne i przełomowe sprawy. Tak było pod koniec lat 90., kiedy pełnym przypadkiem udało mu się rozbić dużą szajkę okradającą samochody na warszawskim Mokotowie. To, co miało być rutynowym wezwaniem w sprawie zakłócania ciszy nocnej, przerodziło się w spektakularne aresztowanie i awans. Przeniesiony do Komendy Głównej w 2003 roku, poznał tam swojego pierwszego partnera, Piotra Brzeskiego – starego „psa”, który jeszcze pamiętał chaos przemian 1989 roku. To z nim natrafił na tajemniczą serię zbrodni związaną z bezdomnymi z Łasku na Kole. Po samobójstwie partnera Hoppe nieco zdziwaczał i zamknął się w sobie.

Powinien być tym policjantem, który pojawi się jako pierwszy, kiedy Badacze będą świadkami lub sprawcami jakiegoś przestępstwa. Im wcześniej zostanie wprowadzony, tym mniej zaskoczeniem będzie wątek z jego zaginięciem. Powinno ci zależeć na tym, żeby Badacze poznali go jak najwcześniej.

Starszy aspirant Mateusz Hoppe

S 60	KON 40	BC 60
ZR 50	INT 50	WYG 40
MOC 40	WYK 50	

PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Walka Wręcz (Bijatyka) 55% (28/11) obrażenia 1K3

Broń Palna (Glock 17) 60% (30/12) obrażenia 1K10

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 30%, Perswazja 55%, Spozręczawczość 40%, Zastraszanie 50%

Sierżant Marzena Żyła

– Gdyby nie ta odznaka, już dawno dostalibyście po ryjach. Myśleliście, że jesteście bohaterami jakiegoś amerykańskiego filmu? To jest prawdziwe życie! Nie mam czasu się z wami użerać. Macie dwa wyjścia: albo robicie, jak mówię, albo wybiorę jedno z was, skuję mu ryj, a potem zaciągnę na komisariat, gdzie wyśpiewa mi wszystko.



Już na pierwszy rzut oka widać, że pani sierżant jest osobą energiczną i nerwową. W jej zielonych oczach płonie zaciętość i pasja. Do pracy ubiera się elegancko. Wygodny żakiet, luźne spodnie i wysokie, ciężkie buty. Czasami nosi kurtkę motocyklową, podszytą metalowymi ochraniaczami na łokciach i barkach. Po pracy jej styl nieco się zmienia. W miejsce eleganckiego „munduru” pojawiają się podarte dżinsy i czarny T-shirt ulubionych zespołów – Megadeth lub Motörhead.

Żyła była niesforą sierotą, która wielokrotnie zmieniała domy zastępcze, ponieważ nikt nie mógł z nią wytrzymać. Była pyskata, często wdawała się w bójkę ze starszymi kolegami ze szkoły. W liceum zawieszono ją w prawach ucznia za uderzenie jednego chłopaka krzesłem w głowę. Dopiero w wieku 18 lat zdała sobie sprawę, że musi coś ze sobą zrobić albo stanie się kolejną niedostosowaną ofiarą systemu. Maturę zdała na same piątki, a potem od razu złożyła papiery do policji. Po ukończeniu szkolenia rozpoczęła pracę w Komendzie Rejonowej Warszawa-Śródmieście, gdzie poznała swojego przyszłego męża. Ambitna posterunkowa Żyła nie chciała jednak zostać przykładną panią domu. Zdeterminowana ukończyła zaoczne studia i zdała egzaminy, a następnie otrzymała awans i przeniesienie do Komendy Głównej. W międzyczasie zaszła w ciążę i urodziła syna – Roberta. Chłopak ma teraz dziewięć lat. Niestety tempo życia i bezkompromisowość odcisnęły piętno na małżeństwie. Dwa lata temu Marzena rozwiodła się i teraz samotnie wychowuje syna w dużym, dwupiętrowym domu na Ochocie, przy ulicy Filtrowej.

Pani sierżant jest kluczową postacią ostatniej części scenariusza. Po pierwsze, to ona przyjeżdża do Badaczy z informacją o zaginięciu Hoppe i domaga się, by jej pomogli. Po drugie, warto uzmysłowić graczom, że dzięki jej pomocy mają dostęp do zasobów policyjnej bazy danych, a co za tym idzie, mogą łatwiej odnaleźć na przykład siostrę doktora Ekierta. Nie traktuj jej jednak jak pomocnika Badaczy. Sierżant Żyła jest zdeterminowana, by odnaleźć swojego partnera, ale wycofa

się, jeśli zda sobie sprawę, że jej syn może być w jakikolwiek sposób narażony na niebezpieczeństwo.

Sierżant Marzena Żyła

S 50 KON 60 BC 60
ZR 60 INT 60 WYG 70
MOC 40 WYK 60
PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Walka Wręcz (Kickboxing) 80% (40/16) obrażenia 1K3

Broń Palna (Glock 17) 70% (35/14) obrażenia 1K10

Unik 50% (25/10)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 30%, Perswazja 45%, Spozstrzegawczość 50%, Zastraszanie 60%

Posterunkowy Piotr Chojnacki



– Mnie się o nic nie pytajcie, ja nic nie wiem. Starszy aspirant wam wszystko wytłumaczy jak krowie na miedzy. Ja to co najwyższej mogę wam kawał opowiedzieć. Chcecie? Przychodzi pijak do baru...

Ciemne, kasztanowe włosy ostrzyżone po wojskowemu. Mocna, kwadratowa szczeka, wyraziste brwi i bystre spojrzenie. Piotr Chojnacki nie jest „tępy m krawężnikiem”, ale w pracy nauczył się, że czasem lepiej nie zadawać pytań. Niepytany raczej nie zacznie

rozmowy. Na pytania odpowiada zdawkowo i często zmienia temat, próbując nie dyskutować o niewygodnych sprawach.

Jeszcze dziesięć lat temu nie pomyślałby, że będzie policjantem. Wychowany na Mokotowie, od dzieciństwa miał do czynienia ze światkiem przestępczym. Jego koledzy z liceum handlowali narkotykami lub okradali sklepy. Nie chcąc się wyróżniać, często partycypował w różnych rozróżbach i innych nielegalnych aktywnościach. Po maturze udało mu się wyprowadzić ze „starej” dzielnicy i wtedy zdał sobie sprawę, że może odciąć się od środowiska, w którym się wychowywał, i zacząć od nowa. Trzy lata temu, nie mogąc znaleźć dobrej pracy, postanowił wstąpić do policji.

Jego głównym celem w tym scenariuszu jest uwiarygodnienie działań Hoppe. Starszy aspirant nie byłby w stanie samodzielnie prowadzić swojego prywatnego śledztwa. Z drugiej strony nie chce wciągać w tę sprawę partnerki. Chojnacki stał się więc idealnym narzędziem i ewentualnym wsparciem. Jest posłuszny i zdyscyplinowany – przestrzega starszeństwa rangi i można mu zaufać. Jest również idealną ofiarą. Scena jego śmierci może zostać wprowadzona w ostatniej scenie na Kole.

Posterunkowy Piotr Chojnacki

S 70 KON 70 BC 70
ZR 50 INT 55 WYG 60
MOC 50 WYK 50

PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 70% (35/14) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Broń Palna (Glock 17) 60% (30/12) obrażenia 1K10

Unik 50% (25/10)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 35%, Perswazja 35%, Spozstrzegawczość 35%, Zastraszanie 45%

SKINHEADZI Z KOŁA

Paweł Koźmina

– Nic niewarte ścierwa, które tylko żerują na naszym kraju. Tylko na nich popatrzcie, są gorsi niż zawierzeta, te to się przynajmniej czasem myją. Musicie jednak przyznać, że hajcują się niesamowicie. To pewnie przez ten denaturat, co go ciągle piją.

Wojskowa fryzura, wypastowane glany i nowiutki zielony flek. Wcale nie jest najwyższy czy najtęższy ze swojej grupy. Ma jednak w oczach coś, co sprawia, że trudno na niego patrzeć jak na zwykłego chuligana. Takie spojrzenie mają ludzie niebezpieczni, tacy, którzy już mają kogoś na sumieniu.

Koźmina jest przywódcą grupy skinheadów przesiadujących w Lasku na Kole. To właśnie on i jego banda powinni zostać wprowadzeni w nocnej scenie na Kole z pierwszego scenariusza. Koźmina jest pod wpływem mocy „Robaczywej”. Warto przez niego pokazać, jak ogromne możliwości mają Bezdomni. Stanowi również ważny element motywacyjny dla całej grupy. Wyeliminowanie go zdecydowanie powinno obniżyć morale reszty „nazioli”.

Paweł Koźmina

S 60 KON 60 BC 60
ZR 50 INT 50 WYG 50
MOC 40 WYK 40
PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K4+MO („kranik” – kastet-samoróbka)

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 30%, Spozstrzegawczość 40%, Zastraszanie 45%

Szeregowi skini

– Czego tu szukacie?! W ryj nie chcecie?! To nie wasza sprawa. Paweł, nakopać im?

Jednolita grupa pod względem ubioru i stylu. Ogolone na łyso głowy, zielone kurtki typu flek, niebieskie džinsy z podwiniętymi nogawkami, czarne, wysokie buty wojskowe oraz charakterystyczne, czerwone, spuszczone szelki. Jeden jest wielki, widać, że ciągle siedzi na siłowni. Inny ma kwadratową twarz i druciane

okulary. Któryś ma w widocznym miejscu wytatuowany krzyż celtycki lub falangę. Wyglądają groźnie i są pewni siebie.

Ciekawostka: Możemy ich nazwać skinheadami lub naziolami. Tym, co ich odróżnia od tego typu przedstawicieli subkultury z innych krajów, jest fakt, że nie będą nosić ani tatuować sobie swastyki. Wynika to przede wszystkim z tego, że jest ona w Polsce symbolem nielegalnym i mocno tępionym. Mało który naziol byłby na tyle odważny lub głupi, by obnosić się z nią w miejscu publicznym. Co innego symbole powiązane, takie jak krzyż celtycki, podwójne „S” czy falanga. Niestety, czasem również można znaleźć wśród symboliki polskich skinheadów kotwicę Polski Walczącej.

Szeregowy Skin

(przykładowe statystyki)

S 70	KON 60	BC 70
ZR 50	INT 40	WYG 40
MOC 35	WYK 40	
PW 13		

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Walka Wręcz 65% (32/13) obrażenia 1K3+MO

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 30%, Spostrzegawczość 30%, Zastraszanie 45%

LOKATORZY NAWIEDZONYCH MIESZKAŃ

Paulina Matusik

– *Zapraszam, właśnie położyłam synka spać, więc proszę być cicho. To grzeczne dziecko i zazwyczaj nie płacze, ale nie chcę, żeby się obudził. To z czym państwo do mnie przychodzą? Podejrzewam, że nie chodzi o żaden projekt architektoniczny. Coś się stało?*

Jej kasztanowa burza kręconych włosów upięta została wysoko w kucyk, by odsłonić długą szyję. Rozciągnięty niebieski T-shirt odsłania ramiona i ramiączka drogiego biustonosza. W domu nosi obcisłe czarne legginsy. Chociaż ma szkła kontaktowe, okulary bardzo pasowałyby do kształtu jej twarzy.

Kobieta biznesu i zaradna samotna matka. Urodziła się i wychowała w Warszawie. Po studiach założyła prywatne biuro architektoniczne. Mieszkanie na Wilczej 2/4 kupiła i wyremontowała niedawno za gotówkę. Utrzymuje partnerskie relacje z ojcem swojego dziecka, ale nie mieszkają razem. Paulina lubi myśleć o sobie jako o osobie samodzielnej. W wolnych chwilach prowadzi bloga o architekturze miejskiej.

Nieświadoma ofiara nawiedzenia na ulicy Wilczej 2/4. Kluczowy BN dla sceny **Wilcza 2/4 m. 8**.

Włodzimierz Lipski

– *Ja nic nie wiem. Jak się chcecie czegoś dowiedzieć, to pytajcie żony. Tylko uważajcie, bo coś ją chyba ostatnio ugryzło. Może ma menopauzę. Nie ma dnia, żeby się o coś nie przyczepiła. Jest tak źle, że od kilku dni śpiam na tapczanie zamiast we własnym łóżku. Kto to widział?*

Szczupły szatyn przed pięćdziesiątką, o wąskich brwiach i twardym, haczykowatym nosie. Jest mocno zaniedbany, nieogolony, rozczochrany, ubrany w przepoconą, jasną koszulę i wygniecione dżinsy.

Przez całe życie był motorniczym tramwaju w Zakładach Transportu Miejskiego. Ta prosta praca była wszystkim, czego Włodzimierz potrzebował od życia. Z powodu cięć kadrowych został zwolniony dwa tygodnie temu i od tego czasu nie potrafi sobie poukładać życia.

Celina Lipska

– *Nie chcę mówić tego na głos, ale obawiam się, że mój mąż robi coś złego Andżelice. Nie mam na to dowodów, ale moje dziecko nigdy się tak nie zachowywało. Kiedyś była radosną i rezolutną dziewczynką, a teraz... zamyka się w pokoju i z trudem daje się wyciągnąć na posiłki. Widziałam takie rzeczy w telewizji, takie zachowanie... ale nie mam żadnych dowodów prócz przecucia.*

Kiedyś musiała być piękną kobietą. Ma kształtną, okrągłą twarz z widocznymi, symetrycznymi kośćmi policzkowymi, długie jasne włosy, duże błękitne oczy i wąski, kształtny nos. Czas nie był jednak dla niej łaskawy – jej cera poszarzała, a twarz przecinają głębokie, nieregularne zmarszczki. Nosi dobrze dobraną bluzkę i dżinsy z wysokim stanem.

Klasyczna pani domu. Po maturze wyszła za mąż i przez jakiś czas zajmowała się pracami dorywczymi jako sprzątaczką w IX Liceum Ogólnokształcącym na Hożej, w tzw. Hoffmannowej. Kiedy zaszła w ciążę, postanowiła całkowicie poświęcić uwagę rodzinie. Małżeństwo uważała za udane, choć wiele razy zarzucała mężowi brak spontaniczności i zaniedbywanie rodziny. Odkąd przeprowadzili się do większego mieszkania w Al. Jerozolimskich 57, sprawy nabrały zupełnie innego obrotu. Napięcie w domu narosło do tego stopnia, że rodzina ledwo już ze sobą rozmawia.

Andżelika Lipska

– *Często mam taki sen, bardziej koszmar... siedzę w jakimś ciemnym pokoju i jestem pewna, że w budynku jest pożar. Nie mogę się ruszyć, bo jestem zawiązana. W pewnym momencie ktoś wchodzi do pokoju. Nie mogę go zobaczyć, bo stoi za mną, czuję jednak zapach spalenizny. I wtedy on zaczyna mnie dusić. I co jest w tym wszystkim najgorsze, udaje mu się, zanim się obudzę.*

Bardzo ładna dziewczyna, podobna do matki – taki sam owal twarzy i kształt nosa. Ma znacznie gęstsze i ciemniejsze – zapewne po ojcu – włosy i mocno zarysowane brwi. Wygląda na przestraszoną i niewyspaną. Wokół szyi nosi apaszkę, pod którą ukrywa blade sińce.

Dziewczyna nie jest w pełni świadoma tego, co się dzieje. Ma niejasne przebliski nocnych odwiedzin zjawy, ale próbuje sobie to tłumaczyć koszmarnymi snami. W odróżnieniu od matki nie uważa, by za wszystkim stał jej ojciec. Wręcz przeciwnie. Częściej szuka pocieszenia i zrozumienia u taty niż u rozchwianej emocjonalnie i awanturującej się matki.

Lipsy są BN-ami związanymi z nawiedzeniem w Al. Jerozolimskich 57. Za ich pomocą pokaż Badaczom, jak destrukcyjny wpływ mają na mieszkańców nawiedzone mieszkania. Dokładny przebieg sceny oraz podpowiedzi,

jak odgrywać Lipskich, znajdziesz w punkcie **Aleje Jerolimskie 57 m. 13.**

BRZEG

Dorota Kuleszka

– Dzień dobry, a państwo do kogo? Umówieni z kims? Mamy dzisiaj urwanie głowy, tak bez wcześniejszej zapowiedzi może się nie udać, ale ja pomogę... Czego wam trzeba, kochaniecy?

Kobieta po pięćdziesiątce, z siwą trwałą o lekko fioletowym odcieniu i w drucianych okularach. Najczęściej nosi lawendowy zakiet i długą, czarną spódnicę. Zawsze się uśmiecha, ale w jej oczach można dostrzec pewną podejrzliwość.

Pracuje w punkcie informacyjnym Urzędu Miasta w Brzegu. Urodziła się, wychowała i całe życie spędziła w tym mieście. Przed wojną jej babcia pracowała jako gospodyni i kucharka w klinice doktora Ekierta. Niewiele opowiadała o samej pracy, ale często powtarzała, że „pan doktor” to taki dobry człowiek i że z takim oddaniem opiekuje się młodszą siostrą. Mimo krążących po mieście plotek, że to sam Ekiert podpalił klinikę, w domu pani Doroty zawsze wspomniano go ciepło.

Wykorzystaj tego BN-a do przekazania graczom wszystkich potrzebnych informacji, które pomogą im zbadać miasto. Zasugeruj wizytę w miejskim archiwum. Z drugiej strony zwróć uwagę Badaczy na relację Ekierta z siostrą.

Henryk Jarowski

– Więc interesuje was doktor Ekiert i jego klinika? No to, moi państwo, trafiliście idealnie. Ustalmy tylko jedno. Niektóre rzeczy, które wam powiem, to fakty... inne, no cóż... wiele jest w Brzegu legend związanych z tym miejscem.

Chudy, elegancki czterdziestolatek, noszący się, jakby wciąż były lata 60. Stylowa laseczka, prążkowany beret i bura marynarka z wypchanymi ramionami. Gęste czarne włosy i zarost poprzetykane są pojedynczymi siwymi włosami.

Urodził się w Brzegu, ale studia historyczne ukończył w Warszawie na UW. Dobrze wspomina tamte czasy i często wraca do stolicy odwiedzić starych znajomych. Po powrocie w rodzinne strony szybko się ożenił ze znacznie młodszą od siebie kobietą. Ma 11-letniego syna i 9-letnią córkę. Od powrotu z Warszawy zajmuje się uczeniem historii w szkole podstawowej i dorabia jako prywatny przewodnik po mieście.

Ten BN to zbiór informacji o historii miasta, a przede wszystkim o klinice doktora Ekierta. Wykorzystaj go do upewnienia Badaczy, że są na dobrym tropie. Nawet jeśli powiedzą coś „zwariowanego”, Henryk może to podłapać i powiedzieć coś w stylu: *Tamto miejsce przyprawia mnie o ciarki. To, co mówicie, wcale nie jest takie głupie, zważywszy na to, ile złego wydarzyło się w ciągu ostatnich pięćdziesięciu lat.*

Jan Wargoński

– Niby spokojne miasto, a jednak tu też ludzie mają swoje problemy. Chociażby w tym miesiącu dziewczyna się powiesiła... młoda, ładna... biedactwo. A przecież życie może być takie piękne!

Wysportowany trzydziestokilkulatek o czarnej czuprynie i za dbanym zarostem. Zawsze uśmiechnięty, stara się zachowywać pogodę ducha, nawet poruszając tematy poważne lub smutne. Miłośnik psów – zwłaszcza Rocky’ego, owczarka niemieckiego, który zawsze jest tuż przy nim.

Jego rodzina przeprowadziła się do Brzegu z Częstochowy, kiedy Jan miał zaledwie pięć lat. Studiował stosunki międzynarodowe we Wrocławiu, ale po studiach wrócił do Brzegu. Pracuje w sklepie rowerowym, a w wolne dni dorabia jako stróż w Parku Przyrody. Jest również wolontariuszem w brzeskim schronisku dla zwierząt. To właśnie stamtąd przyszedł Rocky’ego.

Ten BN to źródło informacji o tym, co dzieje się w parku, zwłaszcza w sprawie niedawnych samobójstw. Wykorzystaj go, żeby z jednej strony ułatwić Badaczom dostanie się na teren pozostałości kliniki, a z drugiej dać im złudne poczucie bezpieczeństwa.

MITY

Wojciech Ekiert

– Rozumiem wasze zakłopotanie. Zabłądziliście i teraz szukacie drogi do domu.

Ekiert „Człowiek”: Wysoki i przystojny blondyn o głębokich, niebieskich oczach i wąskiej szczęce. Porusza się z gracją, ale i pośpiesznie, jakby zawsze miał za mało czasu. Jest stale niezwykle uprzejmy, nawet w nietypowych sytuacjach czy w stosunku do ludzi niemiłych lub agresywnych.

Ekiert „Czarnoksiężnik”: Lewa połowa jego wielkiego ciała to wciąż zmieniające kształt i kolor skupisko bąbli i pęcherzy. Mackokształtne formy rozciągają się z jego ciała we wszystkie strony, jednak nadal posiada cechy wskazujące na to, że kiedyś był człowiekiem. Prawa strona wygląda jak u trupa. Mętne oko wpatrzone w pustkę, usta wykrzywione w grymasie obrzydzenia. Jego głos jest niczym chór, przemawia bowiem głosami wszystkich dusz, które pochłonął w tym miejscu – wielu byłych mieszkańców Śliskiej 52.

Ekiert nie jest już człowiekiem, trzeba to podkreślić. Jest żyjącym koszmarem rodem z mitów Cthulhu – wykorzystaj to dobrze i postaraj się, żeby nie wyszedł groteskowo. Pamiętaj jednak, że jest to postać o bardzo ludzkiej motywacji. Przede wszystkim chce odzyskać siostrę. Zrobi wszystko, aby tak się stało. Oczywiście jest świadomy swojej potęgi i tego, że jego kult jest już bliski sprowadzenia go do świata realnego.

Wojciech Ekiert

S 200	KON 240	BC 260
ZR 100	INT 300	WYG 05
MOC 300	PW 50	

Modyfikator Obrażeń: +5K6

Krzepa: 6

Ruch: 15

Punkty Magii: 60

ATAKI

Ataki w rundzie: 3

Walka: W swojej czarnoksiężskiej formie Ekiert jest porównywalny do pomniejszych bogów. Udany atak sprawia, że cel zostaje trafiony jedną z jego błobowatych kończyn. Prócz obrażeń ofiara traci 2K10 punktów Mocy.

Walka 90% (45/18) obrażenia 2K6 + 5K6 (MO)

Unik 50% (25/10)

Zaklęcia: Ekiert zna kilka zaklęć. Strażnik Tajemnic decyduje, ile i jakie to będą czary.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie miejsca poza czasem i przeszczenię powoduje utratę 1/1K10 punktów Poczytalności. Ujrzanie Ekierta Czarnoksiężnika powoduje utratę 1K6/1K20 punktów Poczytalności.

Michał Denke (spalony trup)

– *Aghrrrr...*

Przekrwione, pozbawione powiek oczy wpatrują się lubieżnie w swoją ofiarę. Językiem oblizuje zęby oraz strupy wokół nich – pozostałość po spalonych wargach. Roztacza wokół siebie swąd spalonego mięsa i włosów. Jego ciało ocieka smolistą mazią – mieszkanką wytopionego tłuszczu, krwi i ropy. Porusza się zwierzęco. Przygarbiony, z ramionami opuszczonymi nisko. Jak drapieżnik na polowaniu.

Manifestacja spalonego człowieka związana jest z dwiema konkretnymi lokacjami. Jedna to mieszkanie na Wilczej 2/4 w Warszawie. Druga – piwnica dawnej kliniki doktora Ekierta.

Jest to element horroru, ale również realnego zagrożenia dla Badaczy. Należy zawsze pamiętać, że to, co straszne, nie jest w pełni widoczne, dlatego używaj go w scenach nocnych lub w mroku piwnic.

Michał Denke

S 85 KON 85 BC 60

ZR 40 MOC 30 PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

ATAKI

Ataki w rundzie: 1

Pochwycenie (manewr): Spalony trup może chcieć udusić swoją ofiarę. Zamiast normalnego ataku wykonuje test manewru, jeśli mu się uda, zadaje przeciwnikowi 1K4+MO obrażeń na rundę. W każdej rundzie ofiara może się oswobodzić, wykonując przeciwstawny test Siły lub stosując własny manewr. Zamiast zadawania obrażeń Denke może przytrzymać ofiarę i próbować ją gdzieś zaciągnąć. W tym przypadku załóż, że w każdej rundzie jest w stanie ciągnąć ofiarę 2 metry w wybranym przez siebie kierunku.

Walka 50% (25/10) obrażenia 1K4 + 1K4 (MO)

Unik 20% (10/4)

Hipolita Gudewicz (zjawa)

– *Śpij dziecińco, śpij maleńka. Mama cię ochroni.*

Ubrana jest w szpitalne, lekko spalone łachy. To szpetny trup z martwicą lewej części twarzy, który szczęką głośno zębami, śliniąc się przy tym i jęcząc. Nie jest jednak ezoteryczną zjawą,

lecz materialną istotą, gotową zaatakować każdego, kto próbuje zbliżyć się do kołyski z dzieckiem.

Manifestacja zjawy związana z nawiedzonym mieszkaniem na Wilczej 2/4.

Jeg tragiczną historię należy przedstawić w kontraście do historii Michała Denkego. Powinna być również realnym zagrożeniem dla Badaczy.

Hipolita Gudewicz

S 70 KON 40 BC 60

ZR 80 MOC 100

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 9

Punkty Magii: 20

ATAKI

Ataki w rundzie: 1

Walka: Gryzie, drapie i wbija pazury. Aby zaatakować kogoś w świecie materialnym, musi częściowo się zmaterializować – każdy atak kosztuje ją 1 PM.

Walka 40% (20/8) obrażenia 1K6 + 1K4(MO)

Unik 40% (20/8)

Zasada specjalna: Zjawa nie jest w pełni materialną istotą, a jej obecność w tym świecie podtrzymuje esencja duchowa. Zamiast zwykłych obrażeń każdy atak obniża jej punkty Magii. Kiedy ich wartość spadnie do zera, zjawa znika.

Pies „Robaczywej”

– *Wrrrrrr!*

Sprytne i niebezpieczne bydlę. Ogromna suka rottweilera, czarnobrazowa, o wielkim łbie i masywnym karku. Od razu widać, że nie jest zdrowa. Pożółkłe kły, łyse plamy na grzbiecie i zaropiałe strupy na całym ciele. Toczy pianę z pyska, w którym roi się od tłustych muszycznych larw. Śmierdzi padliną i krwią.

Pies jest żywym trupem. Trudny test Medycyny lub Wiedzy o Naturze powinien uzmysłwić Badaczowi, że ma do czynienia z wynaturzeniem. Pies nie zaatakuje Badaczy od razu. Pozwoli im się zbliżyć do legowiska „Robaczywej” i zaczeka, aż grupa zaangażuje się w przeszukiwanie terenu – wtedy zaatakuje. Pies ma jednak fabularne zadanie nastraszyć Badaczy, nie chcemy ich zabić ani krytycznie poturbować.

Pies „Robaczywej”

S 65 KON 60 BC 50

ZR 65 PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 12

ATAKI

Ataki w rundzie: 1

Walka 40% (20/8) obrażenia 1K8+MO

Unik 70% (35/14)

Pancerz: Twarda skóra zwierzęcia obniża otrzymywane obrażenia o 1.

Umiejętności: Nasłuchiwanie 70%, Skkanie 60%, Skradanie 90%, Spostrzegawczość 60, Tropienie 70%, Ukrywanie 55%
Utrata Poczucia: 1/1K3 PP

INNI

Anna Gutowska (dawniej Ekiert)

– Dziecko, ja się już niczego nie boję, a zwłaszcza tej maskary, która przylazi do mnie w nocy. Co ona mi może zrobić? Udusi mnie? Ja prawie dwa lata przesiedziałam w niemieckim obozie koncentracyjnym, widziałam naprawdę okropne rzeczy. Powiem ci tak: po czymś takim człowiek jest się w stanie przyzwyczaić do wszystkiego.

Nikt na pierwszy rzut oka nie powiedziałby, że ta silna i bardzo bystra kobieta ma już prawie sto lat. Siwe włosy nosi splecione w warkocz i upięte wysoko w kok. Ubiera się zwykle w zielony sweter i spodnie w kant z lekkiego, szarego materiału. Zawsze ma delikatny makijaż podkreślający usta i oczy. Dopiero po jakimś czasie można zauważyć, że pani Anna prawie nie ma mimiki twarzy. Nie porusza się szybko, widać reumatyzm na to nie pozwala, ale prócz tego zachowała dobrą koordynację ruchową, pozwalającą jej wciąż dziergać na drutach.

Anna to młodsza siostra doktora Wojciecha Ekierta. Ich rodzice zginęli w wypadku, kiedy Anna miała zaledwie kilka lat. Od tamtej pory jej ponad piętnaście lat starszy brat zastępował ojca. Odkąd pamięta, cierpi na wiele dolegliwości związanych ze snem. Najgorszą z nich jest opisana poniżej rzadka odmiana bezdechu śródsennego nazywana klątwą Ondyny.

Do wybuchu wojny była pod ścisłą obserwacją brata jako jedna z pacjentek kliniki w Brzegu. W pierwszych dniach wojny, rozdzielona z bratem, ukrywała się w Zabrze. Na początku 1944 roku została schwytana przez niemieckich żołnierzy i wywieziona do obozu koncentracyjnego Mauthausen-Gusen. Wyzwolona w 1945 trafiła do Warszawy, gdzie rozpoczęła nowe życie. Wyszła za mąż, miała dzieci, wnuki, a teraz prawnuki. Wciąż pamięta horror wojny, wciąż zmaga się z chorobą – to uszkodzeniom układu nerwowego „zawdzięcza” drętwienie mięśni twarzy. Brata wspomina z ogromną miłością i utęsknieniem, naiwnie wierząc, że może jeszcze się kiedyś spotkać.

Choroba Anny: Klątwa Ondyny to złożona choroba układu nerwowego często połączona z mutacjami morfologicznymi, której jednym z objawów są rozmaite paralize, zaburzenia neuronalne oraz bezdech śródsenny. Zespół ten został rozpoznany dopiero pod koniec XX wieku wraz z rozwojem genetyki – początkowo leczony neurochirurgicznie lub hormonalnie. W 90 proc. przypadków jest to choroba śmiertelna, cierpiący na nią dożywają zaś maksymalnie 30-40 roku życia. U Anny Ekiert-Gutowskiej najsilniejszym aspektem choroby jest jednak bezdech śródsenny, który w jej przypadku przybiera formę koszmarnych incydentów – kilka razy w tygodniu cierpi na paraliż senny związany z halucynacjami. Kobieta budzi się w środku nocy, lecz jest sparaliżowana – może tylko poruszać gałkami ocznymi. W pewnym momencie dostrzega ruch w pomieszczeniu i wyczuwa obecność. Z rogu pokoju rusza w jej stronę postać – wysoka, smukła, o bladej cerze

i długich rękach. Jej twarz jest pozbawiona jakichkolwiek rysów. Postać powoli podchodzi do łóżka, wspina się na leżącą osobę, po czym zaczyna zaciskać długie palce na jej szyi, dusząc. Nieruchoma ofiara nie może ani krzyczeć, ani nawet zamknąć powiek, ponieważ całe jej ciało jest sparaliżowane i bez czucia. Taki atak może trwać nawet kilkanaście minut, aż duszona ofiara straci przytomność, by obudzić się rano z pełną świadomością tego, co wydarzyło się w nocy. Dzisiaj medycyna jest świadoma powodów występowania halucynacji, ale sama choroba nie jest zjawiskiem nowym. Najprawdopodobniej jest powszechna od stuleci i na każdej szerokości geograficznej, co potwierdzać mogą dziesiątki podań historycznych opisujących podobne przypadki nawet sprzed 2000 lat z terenów dzisiejszej Syrii, Egiptu, Mongolii i Chin. W Europie nazywana była zmorą, jej przedstawienia można zaś znaleźć zarówno w średniowiecznej, jak i późniejszej ikonografii.

Anna jest kluczowym elementem naszej historii. Większość działań doktora Ekierta jest podyktowanych pierwotną potrzebą odnalezienia siostry i zapewnienia jej bezpieczeństwa. Spotkanie i rozmowa z nią powinny stanowić kulminacyjny punkt całej przygody. Oddanie Anny bratu i skazanie jej na nieistnienie w obcym wymiarze jest również jednym ze sposobów, w jaki Badacze mogą powstrzymać Ekierta i „Robaczywą” przed ponownym sprowadzeniem Domu do naszego świata.

CZĘŚĆ VII: MOŻLIWE ZAKOŃCZENIA

Jak widzisz, scenariusz, który trzymasz w rękach, pozostawia olbrzymie pole do popisu graczom, dlatego możliwych zakończeń jest właściwie nieskończenie wiele. Wierzmy, że zamkniesz tę historię z wyczuciem i w odpowiedni sposób: tragiczny, straszny lub wzruszający. Przedstawiamy tu kilka możliwych zakończeń, które naturalnie wynikają z całej opowieści.

Złe zakończenie: Dom, który jest

Rozegraj je, jeśli drużyna wypadła z gry, czyli Badacze odpuścili, powariowali lub sami zostali bezdomnymi, którzy porzucili ścieżkę dociekania prawdy i obrony ludzi przed złem.

Po dziesięcioleciach zagubienia w innych wymiarach Yog-Sothoth sprowadza Dom do naszego świata. Bezdomni słyszą wołanie „Robaczywej” i przybywają tłumnie na Śliską. Tam, w nocy, pod wirującymi i błyszczącymi upiornie gwiazdami, każdy z nich myśli o własnym domu. Ich tęsknota i rozpacz to przenikliwe emocje, dające moc słowu, które wykrzykują wraz z „Robaczywą”: Yog-Sothoth! Tkanka świata pęka i pojawia się Dom.

Masz teraz co najmniej dwa wyjścia: możesz uznać, że powrót Domu jest czymś, co wywraca do góry nogami nasz świat. Rzeczywistość zakrzywia się i rwie. Pomiędzy kamienicami na Śliskiej pojawia się fragment murów, który rozrasta się jak niepowstrzymany nowotwór, rozpychający na boki stojące tu domy. Historia Warszawy, ludzka pamięć,

plany miasta nie zmieniają się. Zmienia się tylko odkształcona przez Yog-Sothotha przestrzeń. Kamienica powróciła, ale jest obcym tworem z innego, wypaczonego świata. Jej mieszkańcy nie są normalnymi ludźmi. To brama, przez którą przychodzi przeraźliwy bóg.

Możesz też zamknąć historię niewinnie: czasoprzestrzeń zrobiła fikołkę i się zresetowała. Kamienica stoi na swoim miejscu jak gdyby nigdy nic. Tak naprawdę nigdy nie zniknęła. Znaleźliśmy się w linii czasowej, w której Ekiert nie dokonał rytuału. Odnalazł siostrę i jego losy potoczyły się zupełnie inaczej. Życie mieszkańców kamienicy wyglądało prawie normalnie. Chodzili do pracy, wychowywali dzieci i umierali. Część wyprowadziła się, wiele mieszkań stoi pustych. To miejsce po prostu jest nawiedzone. Nie było żadnego śledztwa. Badacze nigdy się nie urodzili.

Krwawe zakończenie: Dom pojawi się kiedyś, ale nie w najbliższej przyszłości

Jednym z możliwych finałów jest konfrontacja drużyny z bezdomnymi, jeśli razem ze starszym aspirantem Hoppe i sierżant Żyłą postanowią odbić posterunkowego Chojnackiego. W nieunikniony sposób doprowadzi to do starcia z „Robaczywą”. Podczas tego finału nie stosuj żadnej taryfy ulgowej dla Badaczy – jeżeli ktoś z drużyny zginie, tym lepiej dla zakończenia. „Robaczywa” będzie też próbowała opanować umysły napastników, skupiając się na policjantach posiadających broń palną. Włoży całą swoją złowrogą moc w to, żeby zasypać ich robactwem i zmusić do wystrzelania drużyny, a potem do samobójstwa.

Pamiętaj, że nie prowadzisz sesji w stylu filmu akcji, tylko horror. Nie rozgrywaj godzinami długiej finałowej walki. Zrób to szybko i brutalnie.

Prawdopodobnie część drużyny przeżyje i postanowi dopaść „Robaczywą”. Ta będzie próbowała dostać się do swoich drzwi i uciec w inny wymiar. Jeśli drużyna do tego nie dopuści, „Robaczywa” poczuje, że przegrała, i podda się.

I tu przypada decydujący moment. „Robaczywa” jest pokręconą wiedźmą, chorą, szaloną osobą, a jednocześnie biedną kobietą, którą spotkało koszmarnie nieszczęście. Będzie trzymała w dłoniach swoją cegłę i mamrotała do niej: *Yog-Sothoth i Ekiert, usłyszcie mnie, usłyszcie mnie nieszczęsna. Przekażcie te słowa mojemu mężowi. Pawełku, Paweł, słyszysz mnie? Wszystko będzie dobrze. Wszystko będzie dobrze...* W tym momencie Badacze wraz z policją muszą zdecydować, co z nią zrobić. Zabić z zimną krwią? Aresztować? Zostawmy to Badaczom.

Jeśli „Robaczywa” ucieknie do Domu, Którego Nie Ma, Badacze nie doczekają się jej wyjścia. Tak między nami, oszalała tam do końca i została na wieczność, ale Badacze przecież o tym nie wiedzą. Zostaw ich z tym znakiem zapytania i przejdź do epilogu.

W epilogu rozegraj szereg scen z bliskimi bohaterów, zwracając baczną uwagę, czy jeśli Badacze odwiedzili Dom, nie zostali zarażeni nawiedzeniem. Jeśli tak, pokaż, jak to wpływa na ich życie, a potem poproś każdego gracza, żeby sam opisał krótką scenkę, w której po raz ostatni w tej historii widzimy jego Badacza.

„Behemot” załatwia sprawę: pojawienie się Domu zostaje odroczone

Przeklętym Bezdomnym, który może pokonać „Robaczywą”, jest „Behemot”. Trzeba go jednak przekonać, że to dobry pomysł. Należy podjąć śmiertelne ryzyko i przełamać strach przed tym potwornym olbrymem. Kluczem do tej postaci jest bezbrzeżna tęsknota za dziećmi, które utracił. Jeśli Badacze uzmysłowią mu, że zostały w przeklętym domu z winy Ekierta, „Behemot” postanowi rozprawić się z „Robaczywą”, która służy złemu doktorowi, a potem zrobić z nim porządek raz na zawsze. I ruszy przez miasto. Wszyscy schodzą mu z drogi, samochody zatrzymują się z piskiem opon. „Behemot” się zdenerwował i idzie prosto do celu.

Jeśli tak kończy się historia, to finałowym zadaniem Badaczy jest odwrócić uwagę „Robaczywej”, przytrzymać ją jakąś i uniemożliwić wskoczenie w drzwi do innego wymiaru. Oczywiście może to wymagać rozprawienia się z Jankiem i psem. Musisz uzmysłwić Badaczom, że są potrzebni w tej scenie, bo „Behemot” sam nie zdoła załatwić sprawy. W dodatku ogarnięty szaleńcem może być niebezpieczny dla osób postronnych! Nie daj graczom czasu do namysłu, Badacze muszą działać. Wprowadź szybkie tempo.

Jeśli wszystko się uda, „Behemot” złapie „Robaczywą” i poże ją, a potem wejdzie do Domu i nigdy nie wróci. Wtedy zamknij sesję tak, jak w przypadku poprzedniego zakończenia.

Poświęcenie Badacza: prawdopodobnie Dom nigdy nie wróci

Jeśli w Domu bohaterowie spotkają doktora Wojciecha Ekierta w aktualnej formie, czyli pod postacią wykrzywionego przez inne wymiary dziwadła, może uda im się z nim porozmawiać. Mogą napomknąć o jego siostrze Annie. Ekiert podchwyci temat, dopytując się, czy jej nie spotkali. Chce się z nią zobaczyć, ale nie może się stąd ruszyć. Dlatego proponuje zamianę miejsc.

Ekiert nie próbuje oszukać Badaczy, on naprawdę oferuje im możliwość zostania awatarami Yog-Sothotha. Sam chce tylko wyjść z Domu i odnaleźć siostrę. Któryś z Badaczy może się zdobyć na taki gest straceńczej odwagi, ale trzeba mu jasno uświadomić, że ryzykuje straszną śmiercią. Jeśli zajmie miejsce doktora, być może uda mu się zamknąć przejście.

Niestety, nie jest tak łatwo zachować umysł i duszę w bliskim kontakcie z kosmicznym bóstwem. W trakcie rytuału zamiany Yog-Sothoth porzywa Badacza z Ziemi i zabiera wysoko do siebie, gdzie pękają i rodzą się wielowymiarowe bąble czasu i przestrzeni. Badacz musi zdać ostatni, ekstremalny test Mocy. Jeśli mu się powiedzie, zajmie miejsce doktora jako awatar plugawego bóstwa. Będzie uwięziony w Domu, który pozostanie poza rzeczywistością. Różnica jest taka, że Badacz raczej nie będzie próbował wrócić – w końcu świadomie się poświęcił – więc skończą się nawiedzenia i cały związany z Domem koszmarny „Robaczywa” zostanie porzucona, a Przekłęci Bezdomni stracą swoje moce. Czas zacznie ich doganiać, więc niedługo umrą ze starości. Za to Tomek i Magda (o ile żyją) oraz przekłęci Badacze stopniowo wrócą do normalności.

Po udanej zamianie Ekiert będzie chciał wyjść razem z resztą drużyny. W naszym świecie wygląda trochę staromodnie, ale całkiem normalnie. Możesz zakończyć całą historię obrazem doktora, który odchodzi w mrok jak gdyby

nigdy nic, albo jego spotkaniem z siostrą. Oczywiście możliwe, że Badacze zechcą się z nim skonfrontować i ukarać za wszystko, co zrobił. Po zamianie nie ma już żadnych szczególnych mocy, więc zapewne wtedy zginie z ich ręki.

W przypadku niezdanego testu Badacz zostanie rozdarty przez inne wymiary i pochłonięty bez reszty, a doktor Ekiert nadal pozostanie uwięziony we wnętrzu Domu. Próby poświęcenia można dokonać tylko raz – potem zwyczajnie doktor straci wiarę w to rozwiązanie.

Poświęcenie Anny: Dom znika

Jest bardzo prawdopodobne, że żaden z Badaczy nie będzie chciał się zamienić miejscami z doktorem. Mogą mu jednak zaproponować, że przyprowadzą siostrę do niego.

Wtedy powinni wyjść z Domu i rozegrać scenę rozmowy z Anną, jeśli jeszcze u niej nie byli – ewentualnie wrócić tam po raz kolejny i przedstawić nową sytuację. Jeśli Anna wejdzie do Domu, horror się zakończy. Kamienica na Śliskiej na zawsze pozostaje poza rzeczywistością, ale wszyscy, którzy zostali nawiedzeni – „Robaczywa”, Przekłęci Bezdomni, ale także Tomek, Magda i przekłęci Badacze – znikają razem z nią.

„Robaczywa” daje się przekonać: Dom znika

To zakończenie jest bardzo trudne do uzyskania, ale też pozwala zamknąć Dom na zawsze. Żeby je osiągnąć, trzeba zobaczyć w demonicznych Bezdomnych po prostu ludzi, którzy martwią się o bliskich.

Najmocniej związana z bliską osobą uwięzioną w innym wymiarze jest Jadwiga Krawczyk. Jeśli zabiorą ją do jej męża, Pawła, gdzieś w Domu, mają szansę przekonać ją do porzucenia kultu. Rozegraj to, jak uważasz za słuszne. Czy Paweł będzie bał się „Robaczywej”? Czy dla niego będzie taka jak zawsze, niezależnie od spotworniałej postaci? Zmianę w jej nastawieniu spowoduje poczucie odrzucenia czy bezkompromisowa miłość? Jedno jest pewne, Paweł woli, żeby Dom zniknął na zawsze, niż gdyby miał wrócić do świata z krzywdą dla innych. Słyszac prawdę z ust męża, „Robaczywa” złamie się i wyrzeknie swojego największego marzenia – sprowadzenia Domu z powrotem.

To będzie dla niej prawdziwy cios, ale szok ją otrzeźwi. Badacze mogą jej teraz uzmysłowić, kto jest za to wszystko odpowiedzialny, i skierować jej gniew na Ekierta.

Teraz kilkoma szybkimi obrazami możesz podsumować, co następuje jako konsekwencja działań Badaczy. „Robaczywa” zwołuje wszystkich Przeklętych Bezdomnych. Wchodzą po kolei przez drzwi do innego wymiaru. Jest tam również Róża, która zamyka pochód. Razem idą zniszczyć tego, kto stoi za ich nieszczęściem. Nie wiemy, co dzieje się w środku, ale zły czar Domu pryska.

Być może Badacze, których dotknęło nawiedzenie, wejdą do Domu razem z Bezdomnymi. Nie opisuj tego, co dzieje się w środku. Zapłacili olbrzymią cenę, ale wygrali.

Zakończenia, w których Dom znika na zawsze, możesz zilustrować takim obrazem: jesteśmy na Czyszowej, tam, gdzie zaczęła się przygoda. Sierżant Żyła patrzy na koszmarną plamę spalenizny, która wykwitła na ścianie, wyglądającą jak człowiek próbujący się wydostać przez mur na zewnątrz. Plama kurczy się i maleje. W końcu pozostaje po prostu gładka, biała ściana. Przez otwarte okno wpada podmuch ciepłego wiatru,

chmury suną po błękitnym niebie, gdzieś z dołu dochodzi radosny śmiech dziecka.

NASZE MACKI, CZYLI POSŁOWIE

Macka, która straszy

Tworząc ten scenariusz, wyszliśmy od różnych źródeł strachu i staraliśmy się czerpać z nich pełnymi garściami. Dlatego mamy tu przyprawiających o ciarki szaleńców, upiory rodem z kinowych przebojów, chwile z gęstą jak smoła atmosferą, straszenie momentami, dziwne międzywymiarowe wędrówki, a nawet psa zombie. Wszystko po to, żeby dać ci cały arsenał do zaskakiwania graczy. Scena grozy jest jak żart, który śmieszy raz, a opowiadany w kółko staje się banalny.

Żeby straszyć skutecznie – to prawda stara jak świat – najpierw trzeba zbudować solidny fundament normalności. To dlatego obok momentów grozy w scenariuszu znalazło się tyle życiowych historii i scen obyczajowych. Należy dotrzeć do graczy przez zwyczajne ludzkie sprawy, które znają i rozumieją. Następnie uderzyć w to i wywrócić do góry nogami. Ale zaraz potem wrócić do tego, co znajome, żeby nastrój grozy nie stał się czymś, do czego przywykną i z czym się oswoją. I uderzyć ponownie.

Kluczową rolę odgrywa tu przygotowanie sceny: powolne podnoszenie napięcia lub skrupulatne przedstawianie normalnego życia. Z jednej strony możemy więc krok po kroku zbudować suspens, działając przytłaczającą atmosferą legowiska „Robaczywej”, pozwalając Badaczom przyglądać się napisowi na ścianie, pokazując, jak z rupieci wysypuje się robactwo, zaciekawiając złowróżbną figurką Matki Boskiej i napisem Yog-Sothoth, doprowadzając do tego, że będą się bali otworzyć leżące na ziemi drzwi, pod którymi... nic nie ma. Ale po tym oddechu spada na nich atak koszmarnego psa! Z drugiej strony możemy dokładnie konstruować scenę z pozoru niewinną, na przykład rozmowę Badacza z jakąś bliską osobą, i robić to w celu wyprowadzenia go z równowagi ingerencją „Robaczywej”, która opętała rozmówcę. Czasem – jak w scenie z Pauliną i duchem nawiedzającym jej dziecko – można sprytnie wymieszać te dwie techniki: przedstawiając wiarygodnie rozmowę z postacią, a jednocześnie budując napięcie przez docierające do Badaczy niepokojące sygnały. Im wiarygodniej przedstawisz tę sytuację, tym straszniejsza będzie zmara.

W ten sposób możesz straszyć za dnia i w nocy, w parku, na ulicy i w mieszkaniu Badacza, pozostawiając go samemu sobie lub otaczając innymi ludźmi. Jeśli dobrze przemyślisz scenę, gracze poczują osamotnienie i bezradność Badaczy, którzy mierzą się z czymś spoza tego świata. Tak rodzi się strach.

Macka, która się czai

Ta historia to horror, a nie film akcji. Dlatego nie pozwól, żeby Bezdomni stali się superbohaterami, którzy na lewo

i prawo używają swoich mocy. Jest różnica między wampirem, który ma nadludzką siłę i umie latać, a Supermanem, który ma nadludzką siłę i umie latać. Tak samo Janek różni się od Nightcrawlera z X-Men. Potrafi teleportować się z miejsca na miejsce, ale to nie jest coś, co Badacze mogą po prostu przyjąć do wiadomości. Musisz z tego zrobić tajemnicę, a nie supermoc. Buduj wiarygodny świat, a na jego tle pokazuj dziwność Bezdomyh. Janek roztopia się w deszczu, wnika w cień, pojawia się nagle w odległym oknie jako rozmyta sylwetka, czai się i atakuje z zaskoczenia albo znika w najmniej oczekiwanym momencie, żeby wzbudzić niepokój. Nie robi cyrkowych sztuczek.

Badacze nie powinni brać pod uwagę brawurowego rozprawy się z bandą bezdomnych. To nie historia, w której śmiało ruszają na wojnę, tylko opowieść o śledztwie. Ale jeśli będą szukać otwartej konfrontacji, pokaż im, jak przerażającym przeciwnikiem jest kult prowadzony przez „Robaczywą”, która wyprzedza ruchy Badaczy i potrafi zaskoczyć.

Macka, która chce sprzedać cegłę

To, że świat gry właściwie nie jest do końca ustalony i czasem czeka na decyzje graczy, nie jest oszustwem. To nie jest intryga, której uczestnicy będą działać, a bohaterowie muszą nadążyć za posunięciami przeciwników, rozpracować ich i przewidzieć, co się stanie. Istotą horroru jest to, że do pewnego stopnia właśnie nie można przewidzieć, co się stanie. Dlatego też Badacze zazwyczaj nie mogą przegapić straszliwych zdarzeń, one po prostu ich spotykają. W innym przypadku horror byłby nudny.

Z tego powodu na przykład w przygodzie *U progu* Badacze w finale muszą spotkać Tomka niezależnie od tego, gdzie się znajdują. To pozwala stworzyć emocjonującą scenę i pchnąć fabułę w stronę jeszcze większych emocji, a lubimy horrory właśnie dlatego, że tak mocno oddziałują. Gdyby to był prawdziwy kryminał, zapewne sprawa wyglądałaby zupełnie inaczej.

Niewiarygodne? Tu wiarygodność buduje się po prostu w innych miejscach.

Rzucaj więc w Badaczy nawiedzonymi cegłami wtedy, kiedy to jest fajne, a nie wtedy, kiedy by wypadało. Niech łapią te cegły i budują razem z tobą.

Macka, która przytula

To chyba jasne, że tak naprawdę w tej przygodzie najważniejsi są BN-i. To dzięki nim sprawa, w którą pakują się Badacze, działa na emocje. Problemy nie są zawieszane w próżni, tylko dotyczą osób z krwi i kości. „Behemot”, „Robaczywa” i Ekiert będą straszniejsi, jeśli w pewnej chwili odsłonisz ich ludzką twarz. Bohaterowie niezależni, z którymi zwiążą się Badacze, nadadzą znaczenie wszystkim wydarzeniom. Im lepiej bohaterowie i gracze zrozumieją ludzki wymiar tej historii, tym mocniej ją poczną. Strach, tęsknota, rozpacz, nadzieja, odwaga i poświęcenie to słowa języka, którego nie trzeba nikomu tłumaczyć.

Macka, która zbija piątkę

Plask! Powodzenia!

Tomku,
mam nadzieję, że wszystko dobrze się poukłada, a Ty wrócisz bezpiecznie do normalnego życia. Żałuję, że mnie już w tym życiu nie będzie. Wybacz mi, nie daję sobie rady ze sobą i z tym, co się dzieje dookoła. Chcę jednak, żebyś wiedział, że myśli o Tobie towarzyszą mi w ciemności jak światełko, dzięki któremu nie pogubiłam się do końca. Nigdy nie sadziłam, że to wszystko tak dziwniecznie się potoczy i że wyjdzie ze mnie taka romantyczna natura. Sam widzisz, co robi z ludźmi miłość.

Twoja Magda

Mamo,
dobrze mnie wychowałeś i miałam dobre życie. Nie zwariowałam. Trzymaj się z daleka od ludzi i miejsc wzbudzających Twój niepokój. Ufaj intuicji. Kocham cię i przepraszam za wszystko. Bądź wyrozumiały dla ojca.

Magda

INDEKS

SPRAWA MAŁEGO COHNA

Klemens Zygmunt Chorąż-Wojciechowski	12, 22, 26
Kościół Jedności, sekta	12, 13, 20
Chaugnar Faugn	13, 19, 23
Nyarlathotep	13, 19, 23
Kabaliści	13, 20
Pomoc #1	14, 29
Pomoc #2	12, 18, 30
Pomoc #3	16, 31
Pomoc #4	18, 33
Pomoc #5	18, 32
Pomoc #6	33
Indianie	15, 16-17
Tcho-tcho	15, 19, 21, 23, 25
Kuba Polkowski	17, 21-23, 26
Wróżka Zoja	17-18, 19-20, 22, 25
Głos Ra	17, 22, 27
Mirosław Nowacki, ksiądz	18-20, 25,
Rytuał	13, 17, 21-23
Wódz Saakahya	17
Maciej „Pan Cichy” Głuszek	21-22, 26

DAWNO TEMU W DUSZNIKACH

Brat Edward	50-51, 59-60
Erich Zann	36, 37, 39, 46, 53
Izabela Kajfasz	39, 43, 44-45, 47, 54, 58, 59
Jan Wiehr	49, 54, 59
Jędrzej Kajfasz	37, 39, 41, 46, 56, 58-59
Josef	37, 40-41, 48, 49, 56-58, 59
Kłątwa Yiga	58
Muzyka Ericha Zanna	60
Pomoc #1 - fragmenty listów	61
Pomoc #2 - mapa Dusznik - pusta	62
Pomoc #3 - mapa Dusznik - wypełniona	60
Pomoc #4 - Dawno temu w Duśnikach	63
Wyznawcy Yiga	37, 40, 57-59
Yig	35-37, 39, 40-41, 48, 55-56, 58
Żmij	35, 39, 44, 52, 55

BABIE LATO

„Łajza”, pies Balbiny	79, 105
Adam Prałacki, proboszcz	82
ADFGVX, szyfr	102-103, 105, 122
Ahnenerbe	74, 75, 99, 107-110, 112-113
Antek Chrobak, dziecko	80
Antoni „Mściciel” Such	92, 93
Armia Czerwona	66, 72, 84, 86, 113, 116

Armia Krajowa	66-67, 69, 76-77, 119-120
Armia Ludowa	66, 71
Atałaszek	74, 79, 96-97, 107, 108-109, 111-112
Atlach-Nacha	74, 80, 111-112
Babka Balbina	78-79, 81, 83-84, 96-97, 105, 110
Bartłomiej Chrobak, drwal	80
Bataliony Chłopskie	66
Brama	74, 108-109, 112
Czerwony Kapturek	(patrz Zosia „Stokrotka”)
Dorota Łęcka, piekarz	80
Fedorek, łącznik, dziecko	84, 86, 94, 113,
Hans Tschauner, członek Ahnenerbe ...	95, 99, 105, 107, 108-115
Helmut Schmidt, żołnierz	82-83
Jan „Rolski” Malinowski	92-93
Jan Wiśniewski, nocny stróż	99-100
Jerzy „Mar” Vaulin, partyzant	92-93
Jorg Becker, pułkownik Armii Niemieckiej ...	96, 99, 101, 105
Kasa oddziału	78, 86
Konstancja Męcińska, arystokratka	83
Lange Hermann, oberleutnant	74-75, 88, 91, 95, 98, 105-110
Łukasz Bratek, lekarz	79
Łukasz Świat, dezterter	81-82
Magda, prostytutka	83, 111
Marcin Bieliński, kasiarz	96, 98-100
Mateusz „Waluś” Boczar, szmugler	84
Mokosza	74, 83, 97, 111, 116
Mokoszy, kapłanki	83, 111
Monika Rajkowska-Fuczkiewicz, hodowczyni koni	82-83
Narodowe Siły Zbrojne	66
Netzwaffe	74, 75, 102, 105-109, 112-113, 115
Pałac w Dukli	74, 83-84, 89, 94, 96-100, 102, 105, 108
Pani Kawacka, właścicielka kawiarni	93
Paul „Majster” Diebal	74-75, 87-89, 91-95, 97, 101-102, 105, 122
Pies Majstra	88, 92-93
Piotrek Chrobak, dziecko	80-81
Pomoc #1: Tekst przysięgi Armii Krajowej	76-77, 120
Pomoc #2: Rozkaz K.O.K. Nr OP-15	77, 121
Pomoc #3: Rozkaz zabicia Paula Diebala	92, 122
Pomoc #4: Szyfrogram	94, 122
Pomoc #5: Lista osób	94, 123
Pomoc #6: Rozkaz zbudowania poligonu	94-95, 124
Pomoc #7: Ściśle tajne	99, 123
Pomoc #8: Matryca z pałacu w Dukli	99-100
Pomoc #9: Deszyfracja	103
Przemysław Kociołek, opat	97, 100
Przysięga Armii Krajowej	77
Ryszard „Wit” Markowski	75-77, 84, 86-87, 89-91, 102
Siostra Gertruda, zakonnica	82
Stanisław „Longinus” Karnia	92-93

INDEKS

Szyfr..... (patrz ADFGVX)
 Tomczak, oficer Schutzpolizei..... 93-94
 Uzbrojenie Armii Krajowej..... 119
 Uzbrojenie armii niemieckiej..... 119
 Więzień „A”..... 99-101, 104
 Zamek w Dukli..... (patrz Pałac w Dukli)
 Zosia „Stokrotka”, dziecko..... 84, 96, 98
 Zosia Chrobak, dziecko..... 80-81

NA DNIĘ SMĘTNEGO JEZIORA

Adam Szpakowski..... 129, 137, 141
 Biblioteka..... 145
 Czarajka..... 131-132, 134, 143-144
 Dar Smętka..... 132, 135
 Gabriel Szwarc..... 131, 136, 140, 144-146
 Kamienne kregi..... 128, 130, 137, 142-144, 146
 Konrad Wilszynski/Konrad Wilhelm..... 130-131, 142, 146-147
 Kopalnia torfu..... 135, 141-142
 Róża Trzebiatowska..... 130, 138
 Rytuał Oczyszczenia..... 128, 130, 144, 146
 Schwarzer See..... 128, 130, 132, 134, 147-148
 Sean Powell..... 132, 134, 148-149
 Smętek..... 128-130, 132, 134, 137, 139, 140, 148-149
 Tadeusz Żakowski..... 128-129, 137
 Trucizna Smętka..... 140, 143
 Wojciech..... 142, 144

DOM KTÓREGO NIE MA

„Fredro”, bezdomny..... 165-166, 167-168, 175-176, 195-196
 Aleje Jerozolimskie 57 m. 13..... 170, 182
 Anna Gutowska (Ekiert)..... 153-154, 180, 182-183, 188
 Brzeg, klinika w Brzegu..... 154, 178-180, 201
 Czyszczowa 4A..... 158, 174
 Feliks Tarczynski „Behemot”,
 bezdomny..... 163, 177-178, 185, 192-193
 Heniek „Klawisz”, bezdomny..... 161, 165, 175, 177, 195
 Jadwiga Krawczyk „Robaczywa”,
 bezdomna..... 156, 166-168, 177-178, 191-192
 Janek Heresteczko, bezdomny..... 162, 164, 168, 177-178, 193
 Lasek na kole..... 165, 167
 Magda Nowicka..... 156, 158-159, 174
 Marzena Żyła, policjantka..... 169, 176-177, 198,
 Mateusz Hoppe, policjant..... 160, 169, 172, 177, 184, 198
 Matka Tomka / Teresa Grabińska..... 158, 174, 191
 Nawigacja po Domu, Którego Nie Ma..... 184
 Piotr Chojnacki, policjant..... 169, 199
 Staszek Zareba,
 bezdomny..... 158, 160, 162, 164-167, 173, 177-178, 194
 Śliska 52..... 155, 159-160, 185
 Śliska 54..... 161, 164, 196
 Tomek Grabiński,
 dziennikarz..... 156-157, 159, 164, 167-168, 172-174, 190
 Wilcza 2/4 m. 8..... 169, 182
 Wojciech Ekiert, okultysta..... 152-155, 180, 182, 185, 201





MICHAŁ SOŁTYSIAK

Prawdziwy, dyplomowany „Indiana Jones”, który uwielbia *Zew Cthulhu* od pierwszego wejrzenia. Pisał do *Magii i Miecza*, *Portalu*, zakładał *Gwiezdnego Pirata* i miał swój wkład w wiele polskich systemów na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat. Tłumacz, twórca, recenzent, fan i freelancer RPG, który zawsze docenia dobre scenariusze i ciężką pracę przy tworzeniu gier. Miłośnik klimatów pulpowych i wszelkich tajemnic przeszłości. Prywatnie ojciec Małego Kilkuletniego.



TOMASZ BARAŃSKI

Człowiek, który nie lubi pisać o sobie. W RPG zaczął grać w ubiegłym wieku. Publikował w *Portalu* oraz *Magii i Mieczu*. *Zew Cthulhu* to jedyna gra, która mu się nie przejadła pomimo wielu lat grania. Jego marzeniem jest, by w Polsce znów wychodził papierowy magazyn o RPG.



ADAM WIECZOREK

Z RPG związany od 27 lat, z czego 25 poświęcił na *Zew Cthulhu*. Autor dziesiątków poradników i przygód do tego systemu. Pisał do *Magii i Miecza*, a także magazynów *Portal* i *Gozoku* oraz serwisu *Nowa Gildia*. Jest redaktorem polskiej edycji *Zewu Cthulhu* oraz autorem scenariusza *Tajemnica Czarnego Sarkofagu*, który znalazł się w polskim Starterze do *Zewu Cthulhu* promującym kampanię *Maski Nyarlathotepa*. W nielicznych wolnych chwilach nagrywa pogadanki cthulhowe na kanał Naczelny Cthultysta.



ARTUR WSZEBOROWSKI

W RPG bawił się jeszcze w latach 90. XX wieku. *Zew Cthulhu* był pierwszym systemem, który poprowadził. Aktywnie uczestniczył w budowie społeczności miłośników Cthulhu w Polsce. Debiutował w 2000 r. na łamach internetowego zinu *Inkluz*, w dziale *Zewu Cthulhu*, którego był późniejszym redaktorem. Publikował w zinie *Arkham Courier*. Uczestniczył w projekcie „Cthulhu. Made in Poland”. Obecnie jest basistą zespołu *Łydka Grubasa*.



MARIA PIĄTKOWSKA

Współzałożycielka stowarzyszenia Graj! Kolektyw, mistrzyni gry, aktywna prelegentka i wielokrotny sędzia Pucharu Mistrza Mistrzów. Organizatorka i sędzia licznych turniejów RPG-owych na konwentach, laureatka konkursów dla graczy NERD 2017 i Archipelag 2016, wyróżniona w konkursie Game Chef 2017. Od kilku lat zasiada w kapitule konkursu Quentin. Z wykształcenia filolog, doktorantka na wydziale Filologii Angielskiej UW. Z zawodu scenarzysta gier wideo w warszawskim studio Flying Wild Hog. Z RPG związana od 18 lat - przede wszystkim w roli MG, ale również jako gracz.



WŁADYSŁAW KASICKI

Władysław „Włodi” Kasicki jest związany z grami fabularnymi od ponad 20 lat. Dwukrotny zwycięzca Pucharu Mistrza Mistrzów i laureat konkursu Archipelag. Pomysłodawca i współzałożyciel stowarzyszenia Graj! Kolektyw. Sędzia konkursów RPG, prelegent, aktywny konwentowicz, a z zamiłowania scenopisarz, jednak przede wszystkim oddany fan wszystkiego, co przedwieczne.



GRAJ
KOLEKTYW



BARTŁOMIEJ FABISZEWSKI

Zafascynowany RPG od pierwszego numeru pisma *Magia i Miecz*. Pracował na obozach RPG/BATTLE organizowanych przez Biuro Turystyki Orion; członek kolektywu Lans Macabre. Pisze i opowiada o tym, jak ważne są dobre historie. Z wykształcenia i zamiłowania literaturoznawca – narratolog – nauczyciel. Pracuje jako copywriter w agencji reklamowej, a kiedy ma więcej czasu, rusza na wędrowną.



ZBIGNIEW ZYCH

RPG to jego życie. Przygodę z grami fabularnymi rozpoczął 25 lat temu i od tego czasu poświęca im większość czasu, zarówno wolnego, jak i zawodowego. Kierownik i wychowawca na obozach erpegowych BT Orion, współzałożyciel grupy kreatywnej Lans Macabre oraz kanału na YouTube Erpegowy Yak!, a od niedawna redaktor naczelny wydawnictwa LM Publishing. Dwukrotny zwycięzca Pucharu Mistrza Mistrzów (2013 i 2017), game designer, a z wykształcenia bibliotekarz. Od ponad 10 lat aktywny w środowisku RPG jako twórca programu na konwentach i festiwalach.



Lans Macabre

ZEW CTHULHU
PODREČZNIK
BADACZA

**CZY PRZECIWSZAWISZ SIĘ GROZIE
KRYJĄCEJ SIĘ W MROKACH NOCY?**

Każdy Badacz, nawet uczony profesor, wścibski dziennikarz czy bezkompromisowy detektyw, potrzebuje czasem pomocy, by mierzyć się z okropnościami świata mitów Cthulhu. Niech ta księga stanie się Twoim przewodnikiem i najważniejszą pomocą do gry Zew Cthulhu!

Stworzony z myślą o Badaczach Tajemnic podręcznik zawiera rozszerzone zasady tworzenia postaci, opis ponad 100 zawodów i umiejętności oraz wskazówki, jak wyciągnąć z gry wszystko, co najlepsze. Ponadto znajdziesz tu listę organizacji, do których może przyłączyć się Twój Badacz, przewodnik po latach 20. XX wieku (zarówno w Polsce, jak i w USA) oraz listy ekwipunku i uzbrojenia – czyli wszystko, co może (ale tylko może!) pozwoli Ci wyjść zwycięsko ze spotkania z mitami Cthulhu.

Każdy Badacz Tajemnic poważnie podchodzący do swojej misji ratowania świata (lub chociażby własnego życia) powinien mieć ten podręcznik!

Do gry potrzebna jest przynajmniej jedna Księga Strażnika, czyli podręcznik z zasadami do 7. Edycji Zewu Cthulhu.

W SPRZEDAŻY W 2020 ROKU!

ZEW CTHULHU

SAMOTNIE PRZECIWKO CIEMNOŚCI

Zniweczenie triumfu lodu

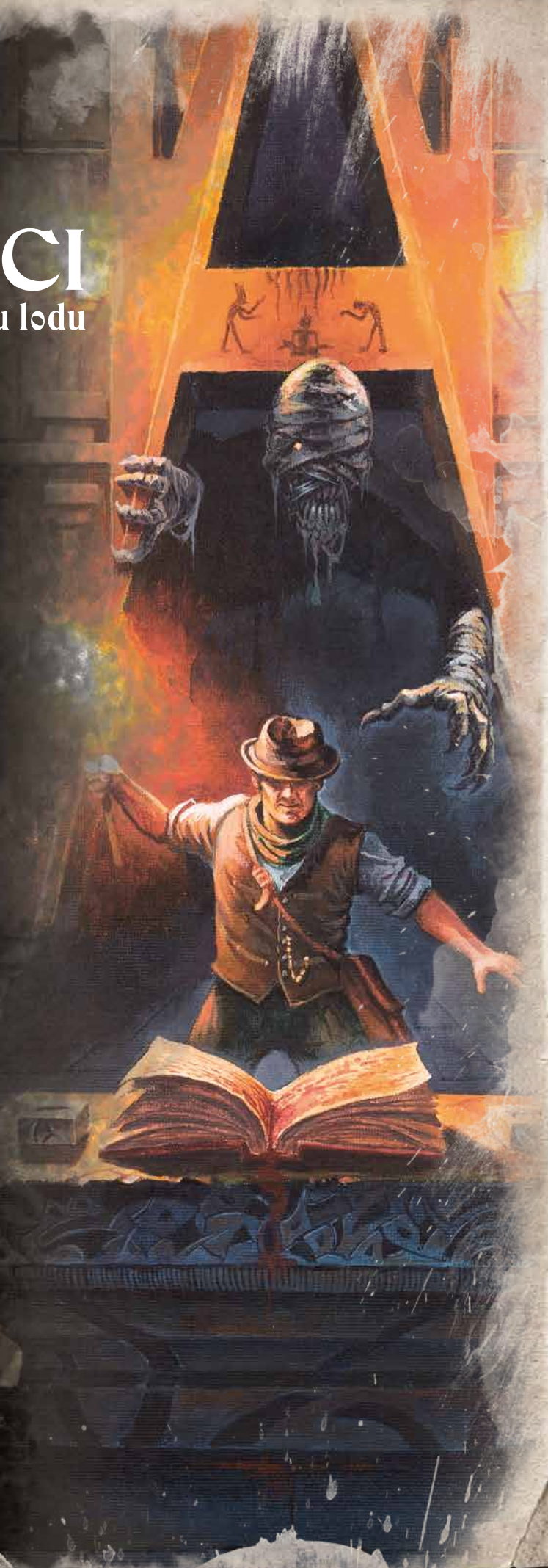
MINI KAMPANIA W ŚWIECIE ZEWU CTHULHU DLA JEDEGO GRACZA

Czworo przyjaciół zostaje wciągniętych w mroczną historię. Bezcenny artefakt, który zniknął w tajemniczych okolicznościach, ma zostać wykorzystany do przeprowadzenia bluźnierczego rytuału. Według wszelkich przesłanek, doprowadzi on do zniszczenia świata. Los ludzkości leży w Twoich rękach! Ciemność narasta i tylko Ty możesz podtrzymać promień słabnącego światła...

Samotnie przeciwko ciemności to paragrafowa przygoda dla jednego gracza, której akcja dzieje się jesienią 1931. Twój przyjaciel zostaje aresztowany i prosi Cię o pomoc. Rzucasz wszystko i ruszasz w szaloną podróż. W każdym odwiedzionym miejscu możesz znaleźć pomocne wskazówki... albo obłąd i śmierć.

Z egzemplarzem Startera do Zewu Cthulhu, ołówkiem i kośćmi do gry pod ręką, masz już wszystko, by wyruszyć w pełną przygodną podróż po całym świecie. Usiądź wygodnie i wyrusz samotnie przeciwko ciemności.

JUŻ W SPRZEDAŻY!





ZEW CTHULHU CIEŃIE TATR

Smoki już poznaliście, lochy zwiedziliście. Szukacie teraz prawdziwego wyzwania? Zapraszamy na skraj świata i czegoś... strasznego! Poczujecie się tu naprawdę jak w domu. Ale uwaga! Jego mieszkańcy są obłądnie gościnni.

Graj! Kolektyw

Scenariusze z tego podręcznika wrzucą Waszych Badaczy w wir wydarzeń, z których tylko nieliczni wyjdą o własnych siłach. Tajemnica złotego pociągu, działalność tajnych służb w czasach PRL-u, dramatyczne wydarzenia u podnóża Gorców czy sekret, którego strzegą mieszkańcy Zakopanego, to tylko niektóre z prób, które ich czekają.

CZARNY JAK WĘGIEL - Mark Morrison, John Coleman

W 1922 r. w pobliżu wioski Anapol na Podhalu spada tajemniczy meteoryt. Grupa naukowców z Uniwersytetu Jagiellońskiego szybko organizuje wyprawę badawczą, mając nadzieję na spektakularne odkrycie naukowe, które przyćmi słynny upadek meteorytu tunguskiego z 1908 r.

DZIEDZICTWO TATR - Paweł Jurgiel, Wojciech Rządek

Wiosną 1938 roku w Zakopanem spotykają się dwa światy: góralski, pełen ludowych wierzeń i tajemnic, oraz wielkomiejski świat bohemy. Badacze będą musieli sprawnie między nimi lawirować, aby rozwiązać zagadkę dziwnych zgonów w miasteczku. Czy odkryją tajemnicę z dawnych wieków? Czy dadzą się wpłatać w polityczną intrygę? Czy duch gór istnieje naprawdę?

POZDROWIENIA Z POLSKI - Michał Dzit

Lipiec 1971 roku. W małej wsi Syrynia dochodzi do aresztowania wroga władzy ludowej. Niestety, z milicyjnego archiwum zostają skradzione dowody w jego sprawie - fotografie zrobione rzekomo w przyszłości, w której Polska odrzuciła socjalizm. Śledztwo przejmuje Wydział X.

PEŁZAJKA KONTRREWOLUCJA - Adam Kołpaczewski, Adam Wieczorek, Remigiusz Zygarowicz

W połowie marca 1971 roku, w jednym z nieoddanych jeszcze do użytku mieszkań w ciągle rozbudowywanym Falowcu, milicja znajduje odciętą kobiecą dłoń i ślady po tajemniczym rytuale, przeprowadzonym zapewne zgodnie z jakimiś burżuazyjnymi przesądami. Przerażony sekretarz lokalnego Komitetu Wojewódzkiego PZPR wzywa na pomoc funkcjonariuszy Wydziału X.

POCIĄG DO SZALEŃSTWA - Maria Piątkowska, Władysław Kasicki

Jesienią 1944 roku z Wrocławia miał wyruszyć słynny złoty pociąg. Nigdy jednak nie dojechał na dworzec w Wałbrzychu, a skarby, którymi rzekomo był załadowany, przepadły bez śladu. Jaką tajemnicę odkryją ponad 50 lat później Badacze, zgłębiając mroczną historię projektu Riese?

ZEW CTHULHU MASKI NYARLATHOTEPĄ

Złowrogie knowania zwiastujące koniec świata

NAJLEPSZY SERIAL,
JAKI PRZEŻYJESZ!

W opętanych szaleństwem umysłach zrodził się straszliwy plan zagrażający istnieniu całej ludzkości. Jednak nie wszystko stracone! Jeśli kilka odważnych dusz odkryje i połączy ze sobą strzępki rozrzuconych po całym świecie informacji, mają szansę powstrzymać to nieopisywalne zło.

Mierząc się z mrocznymi kultami, starożytną wiedzą i ohydnyimi potworami, Badacze wyruszają w pełną niebezpieczeństw i okropności podróż, by stawić czoła ostatecznemu horrorowi. To ich historia, którą opowiesz Ty.

Maski Nyarlathotepa to największa i prawdopodobnie najbardziej spektakularna wieloczęściowa kampania w historii gier fabularnych. Osadzona w latach 20. XX wieku opowieść zabierze Ciebie i Twoich Badaczy w podróż życia. Rozegrajcie ją w klasycznym stylu Zewu Cthulhu, rodem z filmów grozy, który pozwoli Wam zgłębić pokłady zła kryjące się w ludzkich głowach, albo załóżcie fedorę, weźcie do ręki bicz i z uśmiechem na ustach wyruszcie na epicką przygodę w nieznane. Jesteście gotowi?

W SPRZEDAŻY W 2021 ROKU!



ZEW CTHULHU[®]

GRA FABULARNA

ZBIÓR SCENARIUSZY DO 7. EDYCJI ZEWU CTHULHU

Scenariusze z tego podręcznika to solidna dawka historii, doprawiona szczyptą mitów Cthulhu i podlana sosem lovecraftowskiej grozy. Czy Twój Badacz odnajdą się w takiej rzeczywistości?

SPRAWA MAŁEGO COHNA - Michał Sołtysiak

Jedyny i niepowtarzalny pulpowy scenariusz o Poznaniu w latach 20.!!! Całkowicie oparty na faktach! Nawet z bibliografią i glossami! Poznań, rok 1924. Śmierć Małego Cohna rozstawia figury na poznańskiej planszy, a Badacze muszą połączyć siły, by powstrzymać Odrodzenie Zła... Mają nadzieję, że tym razem ostatecznie. Jednak tym razem nie są w stanie zaskoczyć wroga. To raczej on będzie się z nimi krwawo bawił... Bardzo krwawo.

DAWNO TEMU W DUSZNIKACH - Maria Piątkowska

Jest rok 1926. Para bucha z rozgrzanego komina lokomotywy. W powietrzu czuć zapach palonego węgla. Lada moment zza drzew wyłoni się tablica informująca o wjeździe do Bad Reinerz. Symposium spirytystyczne to dość niecodzienne wydarzenie dla mieszkańców spokojnego miasteczka uzdrowskiego. Co takiego odkrył prezes Towarzystwa Teozoficznego w Górach Stołowych i dlaczego Badacze dostali zaproszenia tak nagle?

BABIE LATO - Tomasz Barański, Adam Wiczorek, Artur Wszeborowski

Rok 1944. II wojna światowa wkracza w decydującą fazę. W promieniach jesiennego słońca lśnią nitki babiego lata. Pancerny sowiecki walec przetacza się przez tereny okupowanej Polski. Trwa operacja dukielsko-preszowska, gdzie oddziały Armii Czerwonej toczą zacięty bój o przełęcz dukielską. Gracze wcielają się w drużynę polskich partyzantów, którzy próbują osłabić siły niemieckie przed uderzeniem sił sojuszniczych. W trakcie działań odkrywają, że hitlerowcy planują test nowej, cudownej broni. Podążając tropem Niemców, znajdują ślady działalności pradażnych sił. Partyzanci szybko przekonują się, że od toczzonej na wielu frontach walki zależy coś więcej niż tylko powodzenie radzieckiej ofensywy.

NA DNIĘ SMĘTNEGO JEZIORA - Władysław Kasicki

W 1971 roku w okolicach jeziora Świącajty dochodzi do zaginięcia. Kolejnego. Mazurzy niechętnie współpracują z władzami, strzegąc swych tajemnic i upatrując źródeł tragedii we wzbudzających niepokój kamiennych kręgach pruskich Galindów z pobliskich lasów. Sfrustrowany brakiem wyników lokalny funkcjonariusz milicji, wbrew zaleceniom przełożonych, angażuje do pomocy grupę Badaczy.

DOM, KTÓREGO NIE MA - Bartłomiej Fabiszewski, Zbigniew Zych

Warszawa, rok 2019. Badacze zostają wciągnięci w sprawę niedawnego zaginięcia studenta dziennikarstwa z Uniwersytetu Warszawskiego. Szybko okazuje się, że chłopak wcale nie zaginął, tylko z niewiadomych powodów postanowił zostać bezdomnym. Wszystko związane jest z tajemniczą kamienicą, która powinna podobno znajdować się na warszawskiej Woli, ale nikt z okolicznych mieszkańców nie pamięta, by kiedykolwiek istniała.



ZewCthulhuRPG



blackmonk.pl

ISBN: 978-83-64198-14-4



Wydawca:

Black Monk Michał Lisowski
ul. Słowackiego 13/211
60-822 Poznań

Wydrukowane przez:
STANDARTU SPAUSTUVĒ
www.standart.lt
Wilno, Litwa

