

ZEW CTHULHU

HORROR NAD WARTĄ



Zbiór scenariuszy
Bańka, Wiczorek, Petersen,
Miłosz, Kamińska, Życzkowski



TWÓRCY

Jak dorośli we mgle

Autor: Michał Bańka
Redakcja: Joanna Korytko

W cieniu światła

Autor: Adam Wieczorek
Redakcja: Paweł Marszałek

Koszmar Poznania

Autor: Sandy Petersen

Miłość

Autor: Miłosz

Trzeba karmić ogień

Autorzy: Airis Kamińska i Marcin Życzkowski
Redakcja: Paweł Marszałek

Wydawca

Michał Lisowski

Koordynatorka projektu

Daria Pilarczyk

Redakcja

Jerzy Rzymowski
Adam Wieczorek
Paweł Marszałek

Korekta

Joanna Korytko
Maciej Sznurkowski
Kasia Wieczorek

Projekt okładki

Marcin Bieliński

Ilustracja na okładce

Mariusz Gandzel

Skład i opracowanie graficzne

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Pomoce dla graczy

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz
Adam Wieczorek
Kacper Kilian

AUTORSTWO I PODZIĘKOWANIA

Ilustracje

Mariusz Gandzel, str. 38
Rafał Szłapa, str. 4, 22
Anna Helena Szymborska, str. 13 81
Greg Bobrowski, str. 70, 87, 89, 98
Bartosz Nawrat, str. 132, 139, 148, 150
Jakub Fajtanowski, str. 122
David Ardila, str. 54
Marcin Leśniak, str. 26, 31, 56, 57, 60, 61, 66, 67, 68
Anna Jarmołowska, str. 74, 82, 84, 94, 119, 120

Zdjęcia

Zdjęcia miasta Warszawa, str. 76, 79, 88, 89, 92, 93, 95, 97, 101
© Piotr Wojnarowicz
Zdjęcia jaskiń w Sokolich Górach, str. 35, 36 © Adam Wieczorek
Zdjęcia wnętrza jaskini Studnisko, str. 35 © Dariusz Bartoszewski, Sopotki Klub Taternictwa Jaskiniowego
Mapy jaskiń, str. 49, 50 © Dariusz Bartoszewski
Mapa Sokolich Gór, str. 47 © M. Wołowczyk, SKS Warszawa
Skany biletu i plakatu, str. 52, 53 © Adam Wieczorek
Zdjęcie wypożyczalni kaset, str. 10 © ParentingPatch (CC BY-SA 2.0)
Zdjęcie domu, str. 11 © Daniela Horovitz (CC BY-SA 3.0 PL)
Mapa Brwinowa, str. 15 © JOKART Wydawnictwo Kartograficzne
Zdjęcia Fortu III, str. 55, 56, 58 © Michał Luks

Dziękujemy R'lyeh Cafe z Krakowa za udostępnienie nam zdjęcia swojego pubu (str. 30).

Niniejsze dzieło jest fikcją. Nazwy postaci, miejsc oraz wydarzeń mogą stanowić punkt odniesienia, natomiast jakiegokolwiek podobieństwo postaci z gry lub scenariuszy do osób żyjących lub zmarłych jest przypadkowe. Całość opracowania jest fikcyjna i opisywana przez pryzmat 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, Horror nad Wartą © 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
blackmonk.pl

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 1

JAK DOROŚLI W MGLE

Skrót wydarzeń.....	5
Tło przygody.....	5
Prawda o zaginięciach.....	6
Zaginieni.....	6
Kim są Badacze?.....	7
Jak odgrywać Karolka.....	7
Rozpoczęcie przygody.....	7
Od czego zacząć śledztwo?.....	7
Pierwszy opór.....	8
Biblioteka.....	8
Prawda o bibliotekarce.....	9
Posterunek policji.....	9
Zagadka z mapą.....	10
Drugi opór.....	10
Spotkania opcjonalne.....	10
Brzózki.....	11
Opuszczony dom.....	11
Naukowiec mi-go.....	13
Obudzeni w ciemności.....	13
Ucieczka.....	13
Koniec przygody.....	14
Pomoce dla graczy.....	15

ROZDZIAŁ 2

W CIENIU ŚWIATEŁ

Wstęp i streszczenie.....	23
Dzień 1 – 8 września 1995 r.....	25
Spotkanie z dziennikarzem.....	25
Biblioteka Jasnogórska.....	27
Goście i pacjenci.....	28
Tajemniczy włoski notatnik, najważniejsze fragmenty.....	29
Dom Alexandra.....	30
Narada w barze.....	30
Zły glina.....	31
Mieszkanie Saltarskiego.....	32
Tajemnicza organizacja.....	32
Co dalej?.....	33
Dziennik Jana Saltarskiego – fragmenty ..	34
Dzień 2 – 9 września 1995 r.....	35
Legenda.....	35
Jaskinie w Sokolich Górach.....	35
Zamek.....	37
Impreza.....	37
Zakończenie.....	39
Dodatki.....	40

ROZDZIAŁ 3

KOSZMAR POZNANIA

Wstęp.....	55
Punkt zaczepienia.....	55
Fabula – Co się dzieje?.....	57
Historia Frakcji.....	57
Magazyn Oramusa.....	58
Fort III.....	58
Sobai Adalberto w pojemniku.....	61
Kryjówka mi-go.....	63
Frakcja atakuje.....	64
Nauka mi-go.....	65
Statystyki postaci.....	66

ROZDZIAŁ 4

MŁOŚĆ

Intryga.....	71
Co Bóg złączył.....	73
Doktor Michał Lisowski.....	74
Hotel Polonia Palace.....	76
Artefakt: Senne Oko.....	79
Wejście Badaczy.....	78
Pałac Kultury i Nauki.....	80
Pani Daria.....	82
Warszawa, Poznańska.....	83
Błądny kultysta (Jerzy Rzymowski).....	84
Stosy pod ziemią.....	88
Chtonianie.....	92
Wróćmy na chwilę do początku.....	94
Złota kaczka.....	97
Pałac nad bastionami i Złota.....	97
Aforgomon i Xexanoth.....	99
Krzywe Koło.....	101
Zakończenie i nagrody.....	102
Kolejność lokacji i zdarzeń oraz pomoce, które będą w nich potrzebne.....	103
Dodatki.....	104
Część historii świata zawarta w scenariuszu.....	104
Pomoce.....	104
Bohaterowie Niezależni.....	119

ROZDZIAŁ 5

TRZEBA KARMIC OGIEŃ

Źródła grozy.....	124
Tło fabularne.....	124
Sceny i miejsca.....	128
Otwarcie.....	128

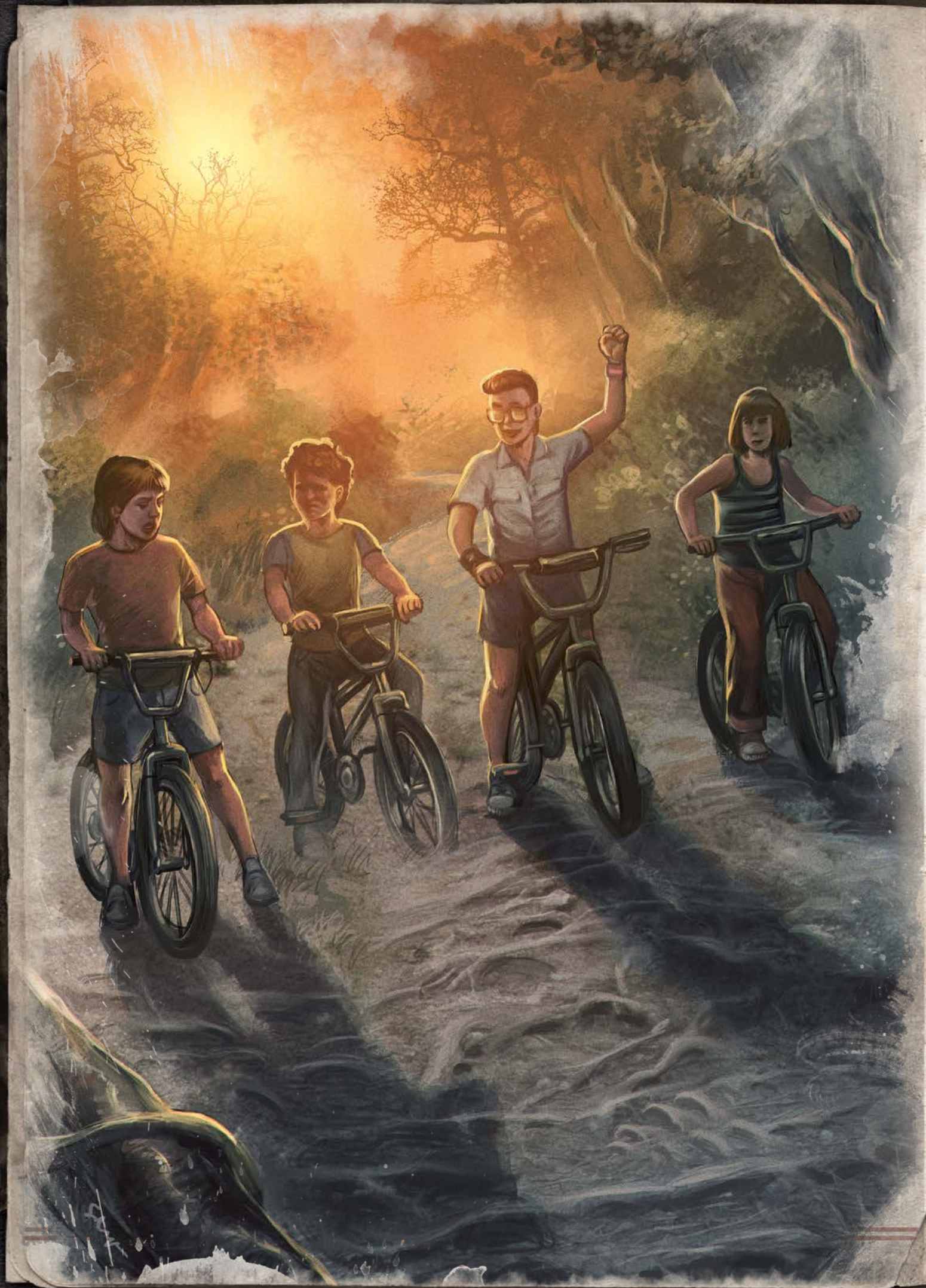
Scena: spotkanie z Clare Sowinsky.....	128
Scena: spotkanie z Henrykiem Sowińskim.....	129
Miejsce: Siktja.....	129
Scena: przybycie Badaczy.....	130
Miejsce: hotel robotniczy.....	131
Scena: goście z wielkiego świata.....	131
Scena: bania w hotelu.....	131
Scena: zniszczenie ula.....	132
Scena: robotnicy wyjeżdżają do pracy.....	134
Scena: rozmowa z chorym robotnikiem.....	134
Miejsce: tajga.....	135
Scena: walka z Krawagotem.....	135
Scena: głos Śpiącego w Śniegu.....	135
Miejsce: zamrażnięta kopalnia.....	135
Scena: spotkanie z Tatianą.....	136
Scena: przygotowania do polowania.....	136
Scena: rozmowa z popem.....	137
Scena: Badacz zwalczą predwiestnika i zostaje Ajjunem.....	137
Scena: rozmowa z pradziadkiem.....	139
Scena: prośba Krzyczącej w Ciemności ..	140
Potencjalne zakończenia.....	140
Bohaterowie niezależni.....	141
Diamond Inc.	141
Tło historyczne.....	141
Miasteczko Siktja.....	142
Statystyki potworów.....	146
Wierzenia Jakutów.....	148
Badacze.....	150
Dar rodziny Zawadów.....	150

Indeks.....	153
O autorach.....	154

LEGENDA OZNACZENIA SCENARIUSZY

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

Szacowana liczba sesji: ① ② ③ ④ ...



JAK DOROŚLI WE MGLE

AUTOR: MICHAŁ BAŃKA

REDAKCJA: JOANNA KORYTKO

Przygoda przeznaczona jest dla początkujących i bardzo młodych Badaczy. Sugeruje się, by gracze wcielili się w grupę bohaterów w wieku od 10 do 15 lat, choć po wprowadzeniu kilku zmian Strażnik Tajemnic będzie w stanie poprowadzić przygodę dowolnej grupy Badaczy. Przewidziana jest ona na jedno spotkanie trwające około trzech godzin. Jeśli masz zamiar wziąć udział w zabawie jako gracz, nie czytaj dalej. Wszystkie postacie i wydarzenia w przygodzie są fikcyjne. Jakikolwiek podobieństwo do rzeczywistych ludzi i faktów jest przypadkowe i niezamierzone.

WSTĘP DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Scenariusz zaprojektowano z myślą o młodych Badaczach, którzy poruszają się na deskorolkach i BMX-ach, mają problemy z rodzicami, dorośli nie chcą ich słuchać, a starsi uczniowie im dokuczają. Zamieszczone opisy przedstawiają świat widziany oczami dzieciaków – straszną bibliotekarkę, mroczny las czy ich wielkiego idola pracującego w wypożyczalni kaset VHS. Sugeruje się poprowadzenie tej przygody właśnie takiej drużynie.

Przed poprowadzeniem przygody dobrze jest przeczytać cały tekst *Jak dorośli we mgle*. Początkujący Strażnik Tajemnic powinien też zapoznać się najpierw ze światem mitów Cthulhu oraz wskazówkami z *Księgi Strażnika* dotyczącymi prowadzenia sesji RPG. Do tej przygody nie jest potrzebny żaden dodatek, choć wiedza, kim są wężowi ludzie i mi-go, na pewno będzie przydatna. Istotne będzie także wcześniejsze przygotowanie (wydrukowanie) **Pomocy dla graczy**. Zagadka będzie wymagała użycia przynajmniej jednego cyrkla lub ołówka ze sznurkiem (patrz Zagadka z mapą).

Bardzo ważnym, wytłumaczonym dalej elementem rozgrywki jest dołączenie do grupy Badaczy Karolka – ich kolegi odgrywanego przez Strażnika. Jego obecność będzie kluczowa w finałowej scenie, choć jej wprowadzenie nie jest niezbędne.

SKRÓT WYDARZEŃ

Akcja toczy się pod koniec wiosny 1995 roku w Brwinowie, małym miasteczku pod Warszawą. Od kilku miesięcy giną tam ludzie, a grupka lokalnych dzieciaków czuje, że za wszystkim kryje się coś więcej niż zwykły porywacz. Niestety, nikt nie chce ich słuchać, więc dzieci biorą sprawy w swoje ręce. Rozpoczynają śledztwo, podczas którego zaglądają do różnych miejsc w Brwinowie i ostatecznie trafiają do opuszczonego domu pośródku brzozowego lasu. Tam odkrywają prawdę o zaginięciach.

TŁO PRZYGODY

Połowa lat 90. w Polsce to czas wielkiego napływu świetnych zabawek i gadżetów z Zachodu, szczególnie ze Stanów Zjednoczonych. Dzieciaki ze składaków przesiadły się na BMX-y, młodzież sięgnęła po deskorolki, bardzo popularne stały się odtwarzacze kaset magnetofonowych i VHS, a rodzice zaczęli narzekać na swoje pociechy, że za dużo czasu spędzają przy domowych komputerach i konsolach Pegasus.

Życie w małym miasteczku pod Warszawą toczyło się beztrząs. Okoliczny park, stawy i lasy dawały mieszkańcom wiele możliwości spędzania wolnego czasu. Dzieciaki nie narzekały na brak rozrywek, bo zawsze coś nowego wpadało im do głowy. Było gdzie zagrać w nogę, posiedzieć na trzepaku czy zwyczajnie pojechać na rowerze w siną dal, by na cały dzień zniknąć rodzicom z oczu.

Sytuacji nie zmieniło nawet pierwsze brwinowskie zaginięcie. Policja poszukiwała pana Piotra Wiśniewskiego, woźnego ze Szkoły Podstawowej nr 1. Wieść o zaginięciu nie wywołała zbiorowego poruszenia, gdyż przypuszczano, że jego powodem był alkohol i mężczyzna wkrótce się odnajdzie. Dwa tygodnie później zaginęła 16-letnia Patrycja (siostra jednego z Badaczy) i całe miasto stanęło na nogi, organizując poszukiwania na dużą skalę. Głównym podejrzanym od razu stał się chłopak nastolatki, którego za cel obrała sobie połowa mieszkańców. Z braku dowodów młodzieniec pozostał na wolności.



Dwa tygodnie przed rozpoczęciem przygody znika także Romek, student ASP, a tydzień później Sebastian, kolega naszych Badaczy. Do poszukiwań włącza się nawet policja stołeczna. Rodzice już nie tak chętnie wypuszczają swoje pociechy z domów.

PRAWDA O ZAGINIĘCIACH

Zaginienia nie są w Brwinowie czymś nowym. Zaczęły się już w latach 60. XX wieku, lecz obecnie mało kto o nich pamięta, gdyż sprawa przycichła. Za wszystkimi stoi parszywy mi-go, naukowiec pozostawiony przez swoich pobratymców na Ziemi. Aby przeżyć w obcym dla niego świecie, potrzebuje ludzkich ciał, z których z trudem pozyskuje podstawowe składniki odżywcze. Nie jest to łatwe i mi-go ciągle eksperymentuje. Porusza się po mieście pod postacią wysokiego mężczyzny w długim, skórzanym płaszczu, nie ściągając na siebie większych podejrzeń. Ofiary porywa po zmroku, gdy samotnie przechadzają się ulicami.

Serię porwań rozpoczął właśnie trzy dekady temu. Wtedy jednak policja dość szybko wpadła na jego trop i przeprowadziła szturm na miejsce, w którym się ukrywał – dom na terenie lasu Brzózki. Doszło wtedy do pożaru i uznano, że sprawca musiał zginąć w jego trakcie, gdyż porwania ustały. Prawda była inna. Mi-go zmienił miejsce pobytu. Przeniósł się do innego miasta, gdzie kontynuował eksperymenty, zachowując większą ostrożność. To naprawdę sprytny grzyb. W 1995 roku postanowił jednak wrócić do Brwinowa, do poprzedniego miejsca zamieszkania, licząc na to, że tym razem nie zostanie odkryty. Jak na razie idzie mu doskonale. Brwinów jest pełen starych domów i magazynów, więc policja jeszcze nie trafiła na jego kryjówkę, szczególnie że służby nie łączą obecnych wydarzeń z porwaniami z lat 60. Może to nasza grupka młodych Badaczy ją odnajdzie i rozwiąże sprawę.

Ciekawostką w przygodzie jest to, że ostatnim zaginionym nie jest Sebastian, a wspomniany we wstępie Karolek, odgrywany przez Strażnika Tajemnic. To jego opis przedstawiono dalej, choć jest to informacja tylko dla prowadzącego sesję. Tak naprawdę w trakcie przygody Karolek jest wyobrażeniem, które pomaga naszym Badaczom w rozwiązywaniu sprawy i nie istnieje w świecie rzeczywistym. Badacze widzą w nim

zwykłego kolegę, mogą wchodzić z nim w interakcje, są też świadkami tego, jak wpływa na rzeczywistość. Pozostaje on jednak tylko dziecięcym wyobrażeniem i tak powinien być opisywany przez Strażnika Tajemnic.

ZAGINIENI

Piotr Wiśniewski, lat 54, nazywany przez młodzież Wiśnią. Amator napojów wysokowych, walk bokserskich i pisemek dla dorosłych. Przed porwaniem był stałym pracownikiem Szkoły Podstawowej nr 1, której dyrekcja przymykała oko na jego alkoholową woń. Do jego obowiązków należała naprawa szkolnych ławek i krzeseł, wyciąganie szpilek z zamków, zamykanie budynku oraz opieka nad piecem w czasie zimy.

Zniknięcie zostało zgłoszone we wtorek rano, 4 kwietnia, gdy drugi dzień nie pojawił się w pracy. Ostatni raz widziany był w sklepie Społem na skrzyżowaniu ulic Wilsona i Lilpopa, gdzie kupował alkohol oraz magazyn dla dorosłych.

Patrycja, lat 16, uczennica Liceum Ogólnokształcącego w Brwinowie. Uznawana za klasową piękność. Uwielbiała czytać „Bravo”, słuchać Take That i oglądać komedie romantyczne ze swoim chłopakiem Marcinem. W niektóre wieczory grała w siatkówkę na zajęciach SKS.

Zniknięcie zgłoszono w piątkowy wieczór, 21 kwietnia, gdy nie wróciła do domu z kina. Według zeznań chłopaka pokłóciła się z nim w samochodzie i wysiadła wcześniej, na skrzyżowaniu ul. Leśnej i Sportowej. Tam widziano ją po raz ostatni. Nazwisko Patrycji można dopasować do jednego z Badaczy, którego jest siostrą. Nie jest to konieczne, lecz będzie gotową motywacją dla gracza, by nie tylko szukać kolegi, ale także siostry.

Roman Bąbel, lat 21, student Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Spokojny, zamknięty w sobie i uzdolniony artystycznie. Nie miał zbyt wielu przyjaciół. Czas spędzał, głównie malując na płótnie i słuchając zespołu Queen. Ostatni raz widziano go 18 maja, jak wysiadał w Brwinowie z ostatniego pociągu z Warszawy. Miał ze sobą dużą teczkę na rysunki. Znaleziono ją w pobliżu knajpy o nazwie Karczma, przy skrzyżowaniu ul. Partyzantów i Kępińskiej.

Sebastian Zajączkowski, lat 11, zwany przez kolegów Sebą. Uczeń Szkoły Podstawowej nr 2, miłośnik piłki nożnej i czasopisma „Kaczor Donald”. Zadbany chłopiec średniego wzrostu, z dobrego domu, lubiany przez kolegów. 30 maja chłopiec był w odwiedzinach u jednego z kolegów, mieszkającego przy skrzyżowaniu ulic Borkowej i Prusa, z którym rzekomo grał na Atari. Sebastian wyruszył w drogę powrotną o godzinie 19:00, lecz nie dotarł do domu.

Uwaga! W rzeczywistości Sebastian Zajączkowski nie istnieje – zginął Karolek Zajączkowski, bliski przyjaciel Badaczy. Ponieważ jednak dziecięce umysły nie potrafią tego przyjąć do wiadomości, Badacze stworzyli postać Sebastiana, a wymagany Karolek towarzyszy im w poszukiwaniach.

KIM SĄ BADACZE?

Proponuje się wprowadzenie kilku ograniczeń procesu tworzenia Badaczy, aby ich charakterystyki odpowiadały wiekowi. Dla przykładu można nie zgodzić się na zwiększenie umiejętności Prowadzenie czy Obsługa Ciężkiego Sprzętu. Cechy i Majętność także powinny być odpowiednio niższe. Sugeruje się w zamian zwiększenie Szczęścia, umiejętności fizycznych, jak Wspinaczka, Rzucanie i Unik, oraz naukowych, np. Nauki (Matematyki) i Nauki (Geografii). W zamian można się pokusić o wprowadzenie nowych umiejętności, jak np. Jazda na Rowerze/Deskorolce.

Cała grupa powinna się dobrze znać, np. być uczniami tej samej bądź równoległej klasy. Przynajmniej jedna z postaci może być powiązana z zaginioną Patrycją, co będzie dodatkową motywacją do rozwiązania sprawy. Nie ma przeszkód, by wszyscy stanowili samowolny klub, np. Nieustraszonych Łowców Przygód czy Wojowników o Pokój, co doskonale odda charakter dziecięcych zabaw.

JAK ODGRYWAĆ KAROLKA

Postać Karola Zajackowskiego to wymagowana wersja zaginionego kolegi Badaczy. Blokada dziecięcego umysłu nie pozwala im uwierzyć, że zginął ich bliski przyjaciel, dlatego stworzyli Sebastiana, którego będą szukali, a Karolek (według nich wciąż cały i zdrowy) im w tym pomoże. Prowadzący może posunąć się w tej kwestii nieco dalej, jeśli czuje się na siłach, czyniąc z Karolka nie wymyśloną postać, a ducha powoli prowadzącego żywych kolegów do miejsca spoczynku swojego ciała.

Strażnik Tajemnic powinien przedstawiać graczom świat w taki sposób, w jaki widzą go ich Badacze, a nie jaki jest naprawdę. Mogą więc zobaczyć, jak napotkana osoba rozmawia z Karolkiem. Nie będzie to miało miejsca w rzeczywistości, ale tak zostanie wyobrażone przez Badaczy. Sugeruje się jednak, by nieistniejący przyjaciel nie był inicjatorem akcji i pomysłów, by nie ułatwiać graczom prowadzenia sprawy. Może czasem odejść, schować się, zostać zignorowany przez zwykłych ludzi. Niech będzie nieśmiały, wstydliwy i strachliwy. Swoje bierne przyglądanie się wydarzeniom może tłumaczyć zwyczajnym cykorem albo tym, że nie chciał przeszkadzać. Dopiero na koniec przygody prawda o nim zostanie wyjawiona.

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Gdy przygotowano już Badaczy, można rozpocząć od czytania lub sparafrasowania następującego wstępu.

Brwinów to spokojne miasto oddalone o dwadzieścia kilometrów od Warszawy. Większość dorosłych dojeżdża do pracy do stolicy, ale i w miasteczku jest co robić. Są sklepy, kilka knajp, Ośrodek Kultury z salonem gier wideo, wypożyczalnia kaset VHS, dwie szkoły podstawowe oraz dwie średnie, przychodnia zdrowia i duży park, choć lepiej nie zaglądać do niego po zmroku. W północnej części miasta płynie rzeka Zimna Woda nazywana przez dzieciaki Smródką. Brwinów nazywa się miastem-ogrodem, więc leśnych zagajników jest tu co niemiara.

Od początku wiosny niektóre dzieciaki czują, że coś złego przybyło do Brwinowa. Jakby całun ciemności opadł na miasteczko. Cienie i noce stały się mroczniejsze, a dorośli udają, że nic złego się nie dzieje. Najpierw zaginął dozorca szkolny z „Jedynki”, pan Wiśniewski. Mało kto się nim przejął, bo w końcu znany był z tego, że pociągał z butelki. Mieszkał samotnie gdzieś w południowej części miasta. Mówiło się o zwykłym zaszcziu się w jakiejś melinie, więc policja zbytnio nie przejęła się sprawą.

Potem zniknęła Patrycja, siostra jednego z was. 16-lotka znikła bez śladu? Całe miasto ruszyło do poszukiwań. Sprawdzono niemal każdy podejrzaną zakamarek, ale jej nie odnaleziono. Głównym podejrzanym stał się jej chłopak, który twierdzi, że gdy późno w nocy wracali z kina, pokłócili się, Patrycja wysiadła na swojej ulicy, a on odjechał. Od tego czasu jej nie widziano. Śledztwo trwa. Chłopaka nie zatrzymano z powodu braku dowodów.

Później zaginął jeszcze student z Brwinowa, ale nie znaliście go, bo był dużo starszy od was. Od tej chwili o zaginięciach zaczęto mówić jako o serii. Sprawą zainteresowali się nawet funkcjonariusze z Komendy Stołecznej Policji.

Kilka dni temu zaginął też wasz kolega Seba i postanowiliście wziąć sprawę w swoje ręce.

Jest piątkowe popołudnie. Lekcje się skończyły, każdy w domu zjadł obiad, zrobił to, o co prosili rodzice, i jest gotowy na rozpoczęcie poszukiwań Sebastiana.

Gdy Badacze już się spotkają, muszą udać się jeszcze po Karolka na ulicę Borkową. Po tym, jak zadzwonią do furtki, w drzwiach stanie jego mama. Kobieta wygląda na bardzo smutną. Na słowa Badaczy reaguje płaczem i odchodzi, zostawiając uchylone drzwi. Po chwili pojawia się w nich Karolek. Macha tylko kolegom z uśmiechem i mówi, że zaraz wyjdzie. Zabiera ze sobą rower z garażu. Zapytany o to, dlaczego jego mama jest w takim stanie, odpowiada, że kłóci się z tatą i chyba wkrótce się rozwiodą. Szybko zmienia jednak temat na coś bardziej przyjemnego, pytając na przykład, czy któryś z Badaczy widział nowy odcinek *He-Mana*, w którym pokazali Szkieletora bez kaptura.

OD CZEGO ZACZAĆ ŚLEDZTWO?

Badacze mają kilka możliwości. Mogą dowiedzieć się, gdzie mieszkaly wszystkie zaginione osoby lub gdzie widziano je po raz ostatni. Strażnik może w ten sposób przedstawić wszystkie fakty z ramki **Zaginieni**, przekazując je poprzez świadków, znajomych lub członków rodzin. Warto jednak zwrócić uwagę na to, że nie każdy będzie chciał rozmawiać na ten temat z grupą dzieciaków. Miejsca możliwych spotkań z chętnymi do plotkowania bohaterami niezależnymi przedstawiono w sekcji **Spotkania opcjonalne**.

Najlepszym miejscem na przełom w śledztwie jest (jak to często bywa w świecie mitów Cthulhu) biblioteka publiczna, mieszcząca się przy północnej części ul. Leśnej. W tym samym budynku, na wyższych piętrach, mieści się też komisariat policji. Grupa może także zakupić w jednym z kiosków Ruchu parę lokalnych dzienników lub mapę Brwinowa, co podsunie im niektóre **Pomoce** z końca tego scenariusza (patrz str. 15)

Możliwe również, że Badacze rozpoczną od odwiedzenia rodzin lub znajomych zaginionych osób. Od Strażnika zależy, czy Badacze posiadają wiedzę, gdzie można ich spotkać. Napotkane osoby mogą przedstawić informacje z działu **Zaginieni** (patrz str. 6).

PIERWSZY OPÓR

Scenę można wprowadzić, gdy Badaczom za szybko idzie rozwiązywanie śledztwa i pozyskiwanie informacji. Spotkanie szkolnego prześladowcy nieco spowolni rozwój sprawy i doda dreszczyku emocji, choć bez zagrożenia życia.

Franek „Krueger” Piwowski, Tomasz „Bąku” Krajczel oraz Robert „Siwy” Siwiński to siódmoklasiści lubiący dokuczać młodszemu. Wyszukują słabe jednostki, starają się je przestraszyć, zachowując jednak granice. Najwyżej zabierają swoim ofiarom trochę drobnych. Liderem grupy jest Krueger, nazywany tak po tym, jak obejrzał *Kosmar z ulicy Wiązów* i ze starej roboczej rękawicy ojca zrobił sobie filmowy gadżet, wbijając w nią cyrkle. Teraz chodzi po szkole, strasząc wbiciem jej w brzuch kogoś młodszego. Tak naprawdę nikogo jeszcze nie zranił, ale kto wie, do czego byłby zdolny.

Trzech młodych oprawców pochodzi z niezamożnych, patologicznych rodzin. Są ofiarami przemocy domowej, więc robią co mogą, by wyładować swój stres na młodszych. Pech chciał, że trafili akurat na Badaczy. Najlepiej, gdyby do nieprzyjemnego spotkania doszło w okolicy biblioteki. Postacie graczy mogą próbować uciekać do publicznego miejsca lub skonfrontować się z Kruegerem i jego oprychami. Lider prześladowców może zacząć rozmowę od podobnej wypowiedzi:

– Hej, gnojki. Mamy tutaj mały problem. Wybieramy się we trójkę na lody, a potem piwko i nie mamy tyle kasy. Co powiecie na wyskoczenie z funduszy i wsparcie naszej akcji? Dajcie kilka zeta, a puścimy was wolno. Chyba że chcecie mieć rozprute brzuchy?

Trudny test Gadaniny pomoże zmylić trójkę osiłków na tak długo, by Badacze zdołali uciec lub schować się w budynku biblioteki, do której żaden z przeciwników nie wejdzie. Natomiast zwyczajny test Zastraszania powinien wystarczyć, by pogonić chuliganów, przynajmniej na razie. Wykonujący ten test gracz otrzymuje kość premiovą, jeśli Badacze mają przewagę liczebną lub użyją czegoś, co im pomoże, np. scyzoryka.

BIBLIOTEKA

Opis wyruszenia do biblioteki można wprowadzić, czytając lub parafrazując poniższy tekst.

Zasuwacie swoimi pojazdami ile sił w nogach, by nie stracić dnia. Skręćacie w ulicę Leśną i gniecie czym prędzej do Biblioteki Publicznej. Jest przyjemne popołudnie, chodniki są pełne spacerujących ludzi. Wy jednak nie macie czasu wolnego. Przed wami wciąż zadanie do wykonania. Wasz kolega może ciągle żyć.

Zajeżdżacie pod bibliotekę. Na jej tyłach jest wejście na posterunek policji mieszczący się na drugim i trzecim piętrze tego samego budynku. Zatrzymujecie się przy stojaku na rowery, obok dwóch zaparkowanych radiowozów.



Biblioteka Posterunek policji

Przed budynkiem może dojść do sceny **Pierwszy opór**.

W przeciwnym wypadku Badacze mają otwartą drogę do biblioteki. Wejście można przedstawić następującym opisem:

Biblioteka Publiczna to dla niektórych oaza spokoju, dla innych obca planeta. Dla was jest to teraz konieczność i skarbnica wiedzy detektywistycznej. Ostatnie gazety, raporty policji, mapy, encyklopedie... Wszystko tu jest. Wystarczy wiedzieć, z czego i jak skorzystać.

Za biurkiem siedzi Pani Żądlicka. Podobno ma sto siedemdziesiąt lat i przyrosła do swojego fotela, a przynajmniej tak mówią wasi rodzice. Nazywają ją Kobrą albo Strażniczką Krypty, bo w piwnicach biblioteki jest schron, w którym w czasie wojny naziści prowadzili eksperymenty na dzieciach, a ona była oficerem Gestapo i szpiegiem w CIA. Teraz praca bibliotekarki to przykrywa i emerytura.

W strachu podchodzicie do biurka siwej kobiety w kanciastych okularach. Wyciąga rękę pełną niebieskich żył i brązowych plam, stanowiących pewnie pozostałości po nieudanych eksperymentach. Uśmiecha się i wiecie, że za tymi sztucznymi zębami kryje się jadowity język kobiety-węża.

– Dzień dobry, w czym mogę wam pomóc?

Praca Badacza

Badacze mogą spędzić w bibliotece parę godzin. Szukający poszlak powinien wykonać test Korzystania z Bibliotek na każde trzydzieści minut pracy. Jeśli gracz określi, czego szuka jego Badacz, np. mapy Brwinowa czy artykułu o dotychczasowych zaginięciach, otrzyma kość premiovą do testu.

Do odnalezienia są:

- Mapa Brwinowa, **Pomoc dla graczy #1**,
- Artykuł *Czy jest nadzieja*, **Pomoc dla graczy #2**,
- Artykuł *Kolejne zaginięcie w Brwinowie*, **Pomoc dla graczy #3**,
- Artykuł *Dozorca zaginął*, **Pomoc dla graczy #4**,
- Ogłoszenie o pracę, **Pomoc dla graczy #5**,
- Pomoc opisowa z czasopisma „Detektyw”, **Pomoc dla graczy #6**.

Pomoc #6 powinna zostać odnaleziona bez względu na rezultat testu. Otrzyma ją najbardziej zaangażowany gracz lub ten, który wpadnie na pomysł zaznaczania miejsc zdarzeń na mapie Brwinowa. Jeśli Strażnik sobie tego zażyczy lub będzie w odpowiednio okrutnym nastroju, może zażądać testu Korzystania z Bibliotek. Porażka oznacza otrzymanie wskazówki, lecz połączone ze zdenerwowaniem Kobry głośnym zachowaniem Badaczy.

PRAWDA O BIBLIOTEKARCE

W rzeczywistości Pani Żądlicka ma prawie dwieście lat i nie jest człowiekiem. Nazywa się Ssy'lila i należy do starożytnych węzowych ludzi. Dzięki odnawianemu codziennie zaklęciu iluzji pozostaje w społeczności brwinowian. Wiele lat temu została skazana na banicję przez swój klan i ukrywa się pod postacią bibliotekarki, pracując i mając od czasu do czasu ubaw z reakcji ludzi na swój prawdziwy wygląd. Nie jest groźną postacią, chyba że jej prawdziwa natura wyjdzie na jaw. Jeśli zostanie zraniona (straci choć 1 punkt Wytrzymałości) lub straci przytomność, ukaże swoją prawdziwą postać – kobiety-węża o siwożółtych łuskach biegnących po grzbiecie. Nie podejmuje walki, a ucieknie pierwszą lepszą drogą, wyskakując przez okno lub wybiegając drzwiami i chowając się w krzakach.



Podczas pracy detektywistycznej w bibliotece któryś z Badaczy może zdecydować się na obserwację pani Żądlickiej. Jeśli uzyska sukces w ekstremalnym teście Spostrzegawczości lub trudnym teście Mocy, zobaczy, jak jej oczy zamykają się pionowymi powiekami i jak cienkim językiem pije kawę, mocząc go na chwilę w kubku. Takie doświadczenie wymaga testu Poczytalności (utrata 0/1K4 PP). Sugeruje się jednak nie przesadzać w ściągnięciu uwagi graczy na tę postać, gdyż według założeń scenariusza nie wiąże się ona z wątkiem głównym. Strażnik Tajemnic może jednak to zmienić i poprowadzić poboczną lub kolejną przygodę związaną z Kobrą.

Jeśli gracze zdobyli wszystkie pomoce, Strażnik powinien przejść do Zagadki. Jeśli natomiast kości będą wyjątkowo bezlitosne dla graczy i zabraknie im poszlak, Badacze mogą udać się piętro wyżej na posterunek w nadziei, że dowiedzą się czegoś więcej.

POSTERUNEK POLICJI

Brwinowska komenda to ciemne i cuchnące papierosowym dymem korytarze. Znudzony, spocony i ociężały posterunkowy Zbigniew Dębek, który akurat pełni obowiązki dyżurnego, nie będzie chętny do jakiegokolwiek rozmowy na temat zaginięcia. Na pewno nie z dziećmi. Jedynie udany test Gadaniny lub Majętności pozwoli Badaczom uniknąć przegonienia i pokręcić się w poczekalni na tyle długo, by chociaż przeczytać tablicę ogłoszeń czy zerknąć za biurko dyżurnego. Porażka w teście oznacza wygonienie z posterunku lub w najgorszym wypadku telefon do rodziców i odwiezienie Badaczy radiowozem – a to może ściągnąć na nich kłopoty w domu.

Tablica ogłoszeń. Badacze mogą uzupełnić swoją wiedzę dotyczącą zaginięcia, czytając plakaty ze zdjęciami. Strażnik może przedstawić brakujące fakty z działu **Zaginieni** (patrz str. 6).

Biurko dyżurne. Należy wykazać się kreatywnością, by odwrócić uwagę posterunkowego Dębka. Gadanina i Urok Osobisty są dobrymi pomysłami, choć test Spostrzegawczości także pozwoli szybko zerknąć, co znajduje się na biurku. Jest to mapa Brwinowa z zakreślonymi kołami obszarami poszukiwań. Posiłkującym się wiedzą z artykułu z „Detektywa” Badaczom może to podsunąć pomysł, że sami powinni wykonać coś podobnego, zawężając teren, na którym mogą być przetrzymywani zagini. Próba kradzieży wymaga normalnego testu Zręcznych Palców lub trudnego testu Zręczności. Porażka oznacza telefon do rodziców i bardzo długą rozmowę wychowawczą w domu. Mapa policyjna nie została zamieszczona w pomocach na końcu scenariusza, gdyż obszary poszukiwań są błędne i tak należy przedstawić jej treść.



ZAGADKA Z MAPĄ

Celem zagadki jest znalezienie miejsca, w którym mogą być przetrzymywane ofiary porwań. Jest to także punkt, do którego w następnej kolejności powinni udać się Badacze.

Co jest potrzebne?

Zarówno Badacze, jak i gracze muszą być w posiadaniu mapy Brwinowa, choć wystarczy jej południowa część. Skorzystaj z **Pomocy dla graczy #1** (patrz str. 15), mapy dołączonej do tej przygody lub przygotuj własną. Niezbędny będzie cyrkiel albo ołówek i sznurek. Potrzebna będzie także skala mapy, lecz Strażnik Tajemnic może przygotować wcześniej ustawienie cyrkla.

Rozwiązanie

Należy nanieść następujące punkty na mapę:

1. Sklep Społem (skrzyżowanie ul. Lilpopa i Wilsona) – tam widziano szkolnego dozorcę po raz ostatni (informacja z biblioteki lub posterunku).
2. Skrzyżowanie ul. Leśnej i Sportowej – tam Patrycja opuściła samochód swojego chłopaka (informacja z biblioteki, posterunku lub od jej brata, jednego z Badaczy).
3. Skrzyżowanie ul. Borkowej i Prusa – tam mieszka chłopiec, którego odwiedzał Sebastian, i tam też widziano go po raz ostatni (informacja znana wszystkim Badaczom, gdyż był to ich kolega).
4. Karczma przy skrzyżowaniu ul. Piastowej i Kępińskiej – tam znaleziono teczkę studenta (informacja z biblioteki lub posterunku).

Uwaga! Można zaznaczyć osiedle między ulicami Kościuszki i Pszczelińską jako miejsce, gdzie ostatni raz widziany był student, lecz nie tam doszło do porwania. Jest to fałszywy trop. Ponadto należy zauważyć, że wystarczyłyby nawet dwa okręgi do znalezienia tego obszaru, np. miejsca porwania Patrycji i Romana. Większa liczba zaznaczonych miejsc ma tylko ułatwić zadanie.

Od każdego punktu należy odmierzyć 1 kilometr według skali i narysować krąg. Wspólna przestrzeń wszystkich kół to potencjalne miejsce przetrzymywania ofiar. Jest nim las zwany Brzózkami, położony przy samej granicy Brwinowa i Podkowy Leśnej. Tam powinni udać się Badacze.

DRUGI OPÓR

To opcjonalne spotkanie można wprowadzić, gdy Badacze wpadli na kolejny trop (np. rozwiązyli zagadkę z mapą lub opuszczają bibliotekę) i śpieszą się do nowego miejsca poszukiwań. Jeśli poradzili sobie wcześniej z Frankiem Piwowskim i jego kolegami bez uciekania się do przemocy czy zastraszania, tamci zorientowali się, że zostali wystrychnięci na dudka i pragną zemsty.

– Mamy was, patałachy. Tym razem nie uciekniecie. Dawajcie, co macie w plecakach.

Krueger nie żartuje i naprawdę chce okraść Badaczy. Słowa już teraz nie wystarczą i należy zwiewać, uzyskując sukces w teście

Jazdy na Rowerze lub w trudnym teście Zręczności. Porażka nadal pozwoli uciec, lecz każdy, kto ją poniósł, otrzyma 1K2 obrażeń od ostrego przedmiotu, którym rzucił Bąku lub Siwy.

Badacze mogą zdecydować, że postawią się Kruegerowi. Trafienie go rzuconym kamieniem, uderzenie czymś ciężkim czy chociażby najechanie rowerem wystarczy, by pokazać, że w Badaczach jest siła. Powinni wyjść ze spotkania bez większego uszczerbku na zdrowiu, ale pewniejsi siebie lub wystraszeni, jeśli jednak zdecydowali się uciekać.

SPOTKANIA OPCJONALNE

Poniżej przedstawiono kilka miejsc, w których można zdobyć informacje lub spotkać bohaterów niezależnych mogących pomóc w śledztwie.

Wypożyczalnia



VHS

Mieszcząca się naprzeciwko Urzędu Miasta wypożyczalnia kaset to nie tylko miejsce spotkań wielu mieszkańców, ale także niemal drugi ośrodek kultury. Tutaj dochodzi do poznawania zwyczajów innych krajów, przede wszystkim USA, wymiany spostrzeżeń na temat nowych hitów kinowych oraz do kłótni, kto pierwszy zamówił najnowszą kasety z hollywoodzkim filmem.

Właścicielem i pracownikiem wypożyczalni jest Albert. Ten długowłosy młody mężczyzna to dla Badaczy najfajniejszy dorosły wszech czasów. Ma najlepszą pracę na świecie – całymi dniami ogląda filmy. Może być także dobrym źródłem informacji i plotek.

Jeśli Strażnik życzy sobie dodać nieco klimatu lat 90. XX wieku, może odegrać scenę w wypożyczalni i wcielając się w Alberta, zachęcić Badaczy do zabrania do domu nowych kaset VHS, takich jak np. Maska, Gwiezdne Wrota lub pirackie, kinowe nagranie Johnnny'ego Mnemonica albo Leona Zawodowca. Może także opowiedzieć o oglądanym ostatnio kryminale, w którym bohaterowie zakreślali na mapie miejsca morderstw, co ułożyło się w tajemniczy wzór.

Domowa kawiarnia

Brwinów wiosną 1995 roku to początek podwórkowych kawiarni otwieranych w ogródkach domków jednorodzinnych. To miejsca na odpoczynek na plastikowych krzesłach,

napicie się czegoś zimnego i zjedzenie rozwodnionych lodów. Dzieci i młodzież zawsze były chętne do zostawienia w nich swojego kieszonkowego.

Jeden z Badaczy może spotkać swoją klasową miłość, która spróbuje odciągnąć go od kolegów i ważnych spraw, co z kolei może doprowadzić do zabawnych sytuacji, np. próby zaimponowania koleżance czy powstrzymaniu amanta przez pozostałych uczestników przygody.

Osoby odpoczywające pod ogrodowymi parasolami także są dobrym źródłem informacji, lecz nie przekaza więcej, niż znajduje się w gazetach. Mogą nawet zaszkodzić, plotkując o rzekomo odnalezionych ciałach zaginionych osób, co oczywiście jest nieprawdą.

Boisko na Brzózkach



Las, który po rozwiązaniu zagadki z mapą stanie się celem Badaczy, jest miejscem popołudniowych rozgrywek w nogę. Młodszy i starsi zjeżdżają się w cień wysokich drzew, by na uklepanej ziemi, między pozbawionymi siatek bramkami, prowadzić kilkugodzinne rozgrywki piłkarskie do późnych godzin wieczornych.

Badacze mogą tu spotkać swoich kolegów i sąsiadów, którzy będą starali się ich zatrzymać i zachęcić do wspólnej gry, bo „nie mają pełnego składu”. Takie spotkanie może pokazać, czym zwykła młodzież różni się od postaci graczy. Jest beztroska, zainteresowana tylko grą i nie obchodzi jej los porwanych osób.

Plotkowanie z lokalnymi piłkarzami, okraszone wulgaryzmami i sprośnymi żartami, nie przyniesie nowych informacji poza tymi, które można znaleźć w gazetach. Będzie jednak przydatne, jeśli Badaczom coś umknęło i potrzebują podpowiedzi.

BRZÓZKI

Tuż przy drodze wojewódzkiej nr 719 (ważnym połączeniu w zachodniej części subregionu warszawskiego, zwanym także Obwodnicą lub przez lokalnych zwyczajnie Trasą), na wysokości Brwinowa znajduje się las. Jego północną część wyznaczają ulice Orzeszkowej, Lilpopa oraz Borkowa. Tuż przy nim znajduje się także Przedszkole nr 1 (ulica Lilpopa). Zalesienie ciągnie się aż za Obwodnicę, gdzie można trafić na trzy duże sztuczne stawy. Cmentarz za nimi to już teren

Podkowy Leśnej. Na pomysł sprawdzenia Brzózek naprowadzi Badaczy rozwiązanie zagadki z mapą. Będą przypuszczali, że gdzieś na tym terenie odnajdą zaginione osoby. I nie mylą się. Efekt ich poszukiwań można przedstawić, czytając lub parafrazując poniższy tekst.

Według waszych odkryć na mapie gdzieś na terenie Brzózek powinny być przetrzymywane wszystkie zaginione osoby. Dzięki pracy z cyrklem zawężyliście krąg poszukiwań do jednego miejsca. Prowadzi do niego piaskowa droga między drzewami, na której grzęzną wasze rowery – częściej je prowadzicie, niż dajecie radę jechać.

Ścieżka doprowadza w końcu do pokrytego graffiti, betonowego muru. Nigdy za nim nie byliście, choć jest wam znany i wiele razy przejeżdżaliście w jego pobliżu. Wcześniej jednak nie mieliście potrzeby przez niego przechodzić, a teraz mimo konieczności brakuje wam nieco odwagi. Ptaki w okolicy milkną, a drzewa pochylają się niżej, próbując was pochwytać. Kto wie, kto lub co czai się za murem i jest odpowiedzialne za wszystkie porwania. Może to wampir, a może wilkołak?

Z trudem przeganiacie przerażające myśli, gdyż najważniejsze jest odnalezienie Sebastiana, póki jeszcze może żyć. Mimo trzęsących się portek decydujecie, że jedynym sposobem dostania się dalej jest wspięcie się na mur, gdyż nigdzie nie ma ani jednej wyrwy pozwalającej na swobodne przejście.

Przedostanie się na drugą stronę muru nie powinno być trudne. Ma na celu przedstawienie odcięcia Badaczy od świata zewnętrznego, oddalenie ich od rowerów i uniemożliwienie zbyt szybkiej ucieczki. Działając wspólnie, mogą bez problemu pokonać przeszkodę. Samodzielne przechodzenie, szczególnie pod wpływem stresu czy w trakcie ucieczki, powinno być możliwe po sukcesie w trudnym teście Wspinaczki.

OPUSZCZONY DOM

Po dostaniu się na teren za murem i przejściu kilkunastu metrów gęstych krzaków oczom Badaczy ukazuje się stary, piętrowy budynek. Widok można przedstawić następującym opisem:



Po przedarciu się przez gęste krzaki stajecie przed dużym, samotnym i ciemnym budynkiem, który ewidentnie kiedyś przetrwał pożar. Dach w większości uległ zawaleniu na poziom pierwszego piętra, a okna na parterze zabito deskami. Wokoło panuje cisza, czasem przerywana odgłosem auta przejeżdżającego na trasie paręset metrów za budynkiem. Dopiero ten widok przypomina wam o plotkach, które słyszał każdy. Niektóre z nich mogą być prawdą.

Strażnik Tajemnic może wręczyć graczom losowe plotki (**Pomoc dla graczy #7**), które tylko utwierdzą Badaczy w przekonaniu, że wchodzenie do tego budynku jest złym pomysłem. Karolek może wspomnieć o plotce odnoszącej się do sytuacji w najtrafniejszy sposób.

– A ja słyszałem o kosmicie, który jadł dzieci. Podobno żywił się ich mózgi. Porywał je nocą, gdy zbyt długo przebywały poza domem. Kiedyś mama mnie tym straszyla, gdy wracałem późno od kolegów.

Frontowe drzwi są zamknięte na klucz. Do środka można się dostać na kilka sposobów:

- framuga jest naruszona po pożarze i udany test Siły powinien wyłamać drzwi,
- przeszukanie ogrodu zakończone udanym testem Spostrzegawczości zaowocuje znalezieniem zapasowego klucza, który mi-go zgubił dawno temu,
- zamek nie jest technologicznym arcydziełem, więc test Ślusarstwa powinien pozwolić dostać się Badaczom do środka; stopień testu należy zwiększyć do trudnego, jeśli Badacze nie posiadają żadnego narzędzia, które może w tym pomóc,
- jedna z desek barykadujących frontowe okno prowadzące do głównego holu jest poluzowana i można ją odgiąć; test Wspinaczki lub trudny test Zręczności pozwoli dostać się do środka.

Hol główny

Pierwszym pomieszczeniem jest duży hol. Podłoga głośno skrzypi, a popiół ze spalonego dywanu wzbija się przy każdym kroku. Ściany są osmalone, a na samym środku leżą resztki rozbitego żyrandola. W rogach i na części ścian rosną niespotykane grzyby, które wydają się lekko drgać, gdy się do nich zbliżyć. Schody prowadzące na piętro wyglądają na bardzo niestabilne i uginają się pod ciężarem Badaczy. Drzwi po lewej stronie prowadzą do pokoju dziennego, w którym zawalił się sufit, w związku z czym nie sposób ich całkiem otworzyć. Przez pomieszczenie po prawej stronie można jednak swobodnie przejść do kuchni.

Kuchnia

Tutaj mi-go przygotowuje posiłki z przeróżnych części swoich ofiar. Całe pomieszczenie wygląda, jakby było nowe, choć umeblowane kilka dekad temu. Okna okazują się niezabarykadowane, a za nimi widać zadbany ogród. Ściany są wyłożone boazerią oszczędzoną przez pożar. Przypięto do niej pinezkami wycinki z gazet, które kolekcjonuje obcy naukowiec. Jeśli Badacze postanowią im się przyjrzeć, należy losowo wręczyć graczom wycinki z **Pomocy dla graczy #8**.

W starej lodówce mi-go trzyma mózgi porwanych i ich co bardziej odżywcze fragmenty.

W podłodze kuchennej znajduje się właz do piwnicy. Znalazienie go wymaga trudnego testu Spostrzegawczości, chyba że gracze deklarują, że sprawdzają, co znajduje się pod dywanikiem. Możliwe jednak, że nie będzie na to czasu.

Gdy Badacze zapoznają się z wycinkami na ścianach lub poznają wnętrze lodówki, rzeczywistość zacznie się zmieniać. Gazety znikają ze ścian, boazeria czarnieje na oczach Badaczy, tynk z sufitu odpada, okna zostają zabarykadowane deskami, a dywanik i kafelki na podłodze niszczyją. Okazuje się także, że gdzieś zniknął Karolek, a w miejscu, w którym przed chwilą stał, leży jakiś należący do niego przedmiot, ale pokryty warstwą tygodniowego kurzu. Jeśli ktoś podniesie owo znalezisko, na jego dłoń zacznie skapywać krew przesiąkająca przez sufit. Ponadto z piętra dochodzi dźwięk kroków zbliżających się do holu. Należy przeprowadzić test Poczytalności (utrata 1/1K3 PP).

Spotkanie

Przebywanie w spalonym domu i widok prawdziwej krwi to już za dużo dla naszych młodych Badaczy. Strach nieco otrzeźwił ich umysły i skończyła się zabawa. Zaczęli dostrzegać, co naprawdę dzieje się wokół nich. Poza tym przebywający na piętrze mi-go usłyszał harmider i postanowił sprawdzić, co się dzieje.

Do spotkania z obcym naukowcem można doprowadzić w dowolnym miejscu. Na początku wygląda on jak stary mężczyzna, gdyż ma na sobie znoszoną, choć wciąż podtrzymaną przy życiu skórę porwanego w latach 60. XX wieku człowieka, okrytą ciemnym płaszczem. Gdy zobaczy Badaczy, zrozumie, że jego kryjówka została odkryta i musi ich zatrzymać. Na początku spróbuje fortelu, przemawiając do nich po polsku, lecz skrzeczącym, dziwnie brzmiącym głosem.

– Nie... bójcie... się... bzzzzz... Nie skrzywdzę... was.

Jeśli Badacze postanowią uciekać, mi-go zrzuci przebranie, wykorzystując do tego manewr w swojej rundzie. Zobaczenie grzyba z Yuggoth wymaga testu Poczytalności (utrata 0/1K6 PP), a tymczasowa niepoczytalność zawsze w tej scenie będzie oznaczała utratę przytomności. Mi-go zrobi wszystko, co w jego mocy, by zatrzymać i obezwładnić Badaczy. Nie zależy mu na ich zabiciu, lecz zrobi to, jeśli nie będzie miał innego wyjścia. Jego celem jest zamknięcie ich, by prowadzić dalsze badania nad ludzkimi mózgami. Wszyscy Badacze, którzy stracą przytomność, obudzą się w ciemnej piwnicy.

Zrzucenie skórnej powłoki przez mi-go można przedstawić w następujący sposób:

Stary mężczyzna wygina się w nieludzkie kształty. Gdyby to był człowiek, już połamałby się w kilkunastu miejscach. Stwór wydaje z siebie nienaturalny dźwięk niczym z filmu science fiction. Syczy, piszczy, chrząka, a przede wszystkim bzyczy, gdy zrzuca z siebie niewygodną ludzką skórę i staje wyprostowany na owadzych nogach. Cztery górne kończyny są cienkie jak u komara, lecz długie niczym u potwora z horroru. Głowa to płatanina macek wijących się w próbie komunikacji, którą musi być to bzyczenie. Dzięki

skrzydłom to nieboskie stworzenie jest jeszcze większe. Wpatruje się w was swymi nieludzkimi oczami.

Należy pamiętać, że ucieczka może być bardzo trudna – Badaczy ogarnia panika, nie mają dostępu do rowerów, znajdują się w lesie, a drogę powrotną odcina im mur. Mi-go jest od nich zdecydowanie szybszy. Bez trudu zdoła ich pojąć i wtroczyć do swojego podziemnego lochu.

NAUKOWIEC MI-GO

Do spotkania z grzybem z Yuggoth można wykorzystać następujący profil, zaczerpnięty z oficjalnej kampanii Chaosium pt. *A Time to Harvest*, część 4.

S 55 KON 55 BC 55
ZR 55 INT 110 MOC 65
PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7/13 (w locie)

Punkty Magii: 13

Ataki na rundę: 2 szponami (ten mi-go nie posiada innej broni)

Pochwycenie (manewr): Może próbować pochwycić ludzkie dziecko i zrzucić je z wysokości lub trzymać tak długo, aż straci przytomność z powodu braku powietrza.

Walka wręcz 30% (15/6) obrażenia 1K6

Unik 30% (15/6)

Pancerz: Brak, przebicie zadaje minimalne obrażenia.

Zaklęcia: 40% szansy na znajomość 1K3 zaklęć (wybór Strażnika Tajemnic).

Utrata Poczytalności: 0/1K6 PP

Uwaga! Wyjątkowo złośliwy Strażnik może wyposażać naukowca w Projektor Mgły (patrz *Księga Strażnika*, str. 304), co zdecydowanie pomoże mu pojąć Badaczy.

Strażnik powinien postarać się, by scena z Karolkiem była dla graczy momentem grozy, gdyż właśnie w tej chwili powinni sobie uświadomić, że ich kolega przez cały czas był albo duchem, albo wytworem wyobraźni ich Badaczy.

Karolek/Seba może zniknąć, przekazać inne ostrzeżenia lub nawet lepiej wyjaśnić sytuację. Jeśli rozplynie się w powietrzu niczym duch, w miejscu, gdzie kucał, spod zbrudzonej ziemi będą wystawały kości. Niektóre są bardzo świeże i wciąż mają na sobie ślady miękkiego mięsa i krwi. Wszystkie należą do porwanych, lecz Badacze nie powinni tego wiedzieć w tym momencie. Mogą natomiast dostrzec, że czaszki są przepiłowane nad oczodołami. Strażnik powinien w tym momencie zarządzić test Poczytalności (utrata 1/1K6 PP).

UCIECZKA

Strażnik Tajemnic może zlitować się nad Badaczami i pozwolić im uciec. Wspięcie się i przecięnięcie przez okno, przewrócenie belki i zawalenie sufitu czy uniesienie kłapy, na którą mi-go nasunął lodówkę, to możliwe rozwiązania, które trzeba poprzedzić testami. Okrutny Strażnik Tajemnic może ponownie wprowadzić mi-go, który schodzi po ofiarę do następnego eksperymentu. Wtedy Badaczom pozostaje wykiwanie paskudnego grzyba z Yuggoth albo śmiertelnie trudna walka z nim.

OBUDZENI W CIEMNOŚCI

Badacze odzyskają świadomość w piwnicy. Tylko odrobina światła wpada przez małe okienko. Podłoga jest klepiskiem, a sufit podtrzymują drewniane belki. Jedyne, co widać, to schody prowadzące do góry, lecz wyjście jest zabarykadowane, jakby od zewnątrz coś je trzymało. We wnętrzu pod schodami widać Karolka, który wcześniej gdzieś zniknął. Siedzi teraz skulony, wystraszony, z twarzą schowaną w brudnych dłoniach. Słychać, że cicho szlocha. Nie reaguje na mówienie do niego. Dopiero dotknięty spojrzy na Badaczy zakrwawioną twarzą i wykrzyczy do nich:

– TU NAS ZABIE! KAŻDEGO PO KOLEI! ZABRAŁ NAM MÓZGI I WYPIŁ KREW! TO ISTOTA ZE ŚWIATA PRZEDWIECZNYCH BOGÓW! JESTEM JUŻ TAM Z NIMI! UCIEKAJcie, BO PRZYJDZIE TAKŻE PO WAS.



KONIEC PRZYGODY

Przygoda może zakończyć się na kilka sposobów.

Badacze uciekają z domu po spotkaniu mi-go

Naukowiec zrozumiał, że jego kryjówka nie jest już bezpieczna, dlatego opuszcza ją, zabierając wszystko, co jest dla niego cenne, i przenosi się w nowe miejsce, gdzie za jakiś czas znów zaczną porwać ludzi. Okoliczne miasta są pełne lasów i opuszczonych domów, więc nie będzie to dla niego trudne. Koszmar powróci.

Mi-go nie żyje

Możliwe, że Badacze jakimś cudem pokonali naukowca z Yugoth, lecz zanim policja dotrze na miejsce, jego ciało zamieni się w lepką breję. Nikt nie uwierzy grupie dzieciaków w ich zeznania, ale zostaną uhonorowani przez Burmistrza Gminy i Miasta Brwinów za odnalezienie ciał porwanych mieszkańców.

Badacze nie wydostali się z piwnicy

Przygody w świecie mitów Cthulhu to nie przelewki nawet dla dzieci. Mi-go będzie kontynuował swoje żywieniowe eksperymenty, choć ma zapas jedzenia na parę miesięcy. Przez długi czas pozostanie w ukryciu i gdy zrobi się dla niego naprawdę niebezpiecznie, zmieni miejsce pobytu.

ZAKOŃCZENIE

Jedno z zakończeń można przedstawić w następujący sposób, zmieniając je, by pasowało do wydarzeń z sesji:

Dopiero na komendzie dotarło do was, co tak naprawdę się stało. Policjanci przeszukali was bardzo szczegółowo, w obecności rodziców, a wy opowiedzieliście historię poszukiwania Karolka. Chłopiec zaginął tydzień temu i był waszym przyjacielem, kolegą jeszcze z przedszkola. Niestety stał się ofiarą istoty z innego wymiaru i zmarł w męczarniach, w samotności. Nie potrafiliście się pogodzić z jego zaginięciem, więc szukaliście kogoś innego, wymyślonego kolegi o imieniu Sebastian, zamiast Karolka. Chcieliście, by był wciąż z wami, więc wytłumaczyliście sobie płacz jego matki, wyobrażaliście, że rozmawia z napotkanymi osobami lub odwrotnie, ukrywa się przed nimi. Zamiast widzieć artykuły o jego zniknięciu, patrzyliście na nie jak na dowody porwania wymagowanego Sebastiana, który też był waszym rówieśnikiem.

Policjanci nie znaleźli żadnej opisywanej przez was istoty w starym, leśnym domu. Znaleziono natomiast kilka zakopanych w piwnicy ciał – dziecka, nastolatki i dwóch mężczyzn. Psycholog policyjny szybko wyjaśnił waszym rodzicom, że istota była tylko waszym wytłumaczeniem i reakcją obronną na traumę po zobaczeniu ciała kolegi... czy coś takiego. Policja nie wie, czy zabójca jeszcze uderzy, lecz tylko wy znacie prawdę.

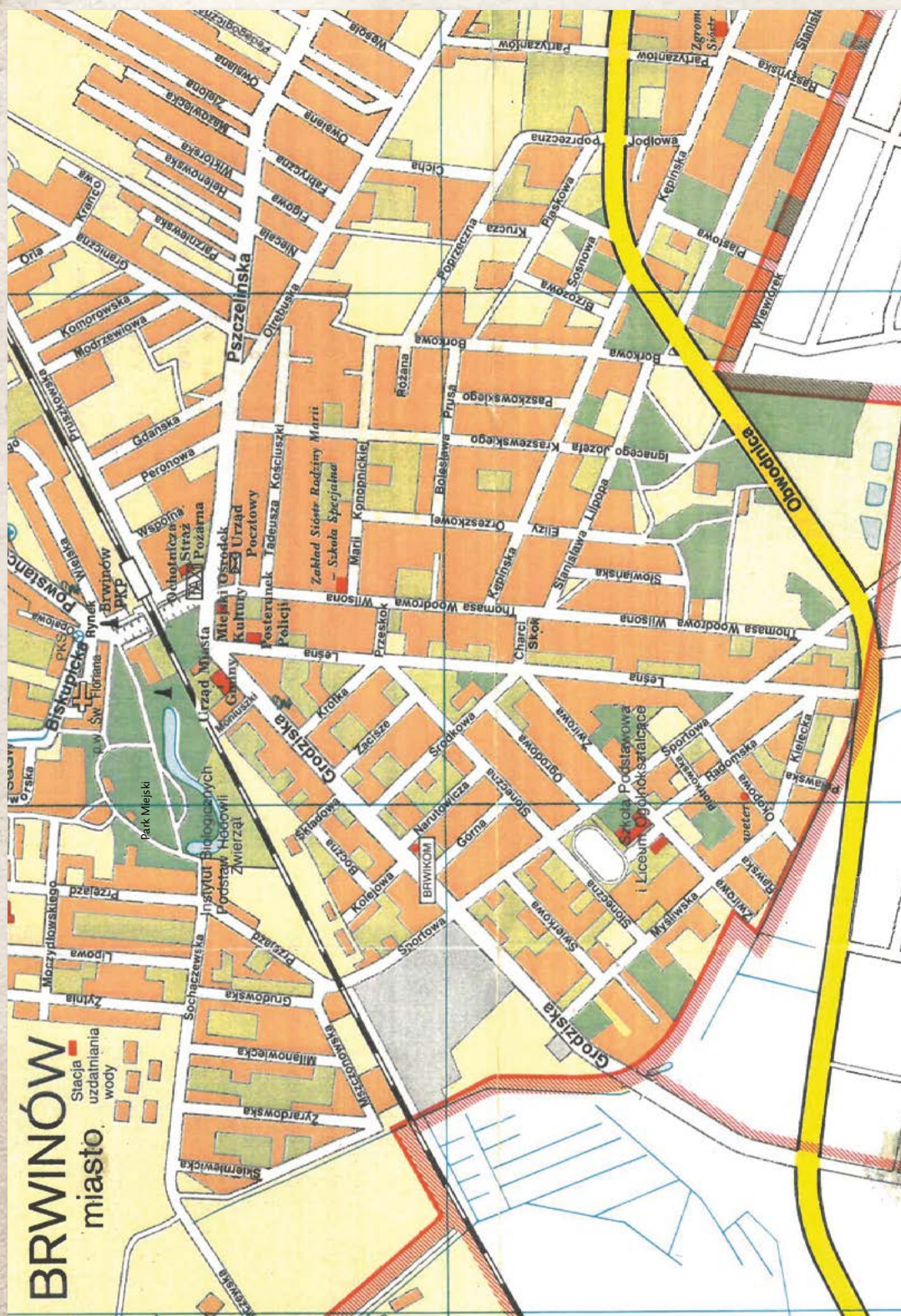
POMOCE DO GRY

Pod tym linkiem znajdziesz materiały, które pomogą Ci w przeprowadzeniu tej przygody:



POMOCE DLA GRACZY

Pomoc dla graczy #1



ZAGINIĘCIA

1. Sklep Społem (skrzyżowanie ul. Lilpopy i Wilsona) - tam widziano szkolnego dozorcę po raz ostatni (informacja z biblioteki lub posterunku).
2. Skrzyżowanie ul. Leśnej i Sportowej - tam Patrycja opuściła samochód swojego chłopaka (informacja z biblioteki, posterunku lub od jej brata, jednego z Badaczy).
3. Skrzyżowanie ul. Borkowej i Prusa - tam mieszka chłopiec, którego odwiedzał Sebastian, i tam też widziano go po raz ostatni (informacja znana wszystkim Badaczom, gdyż był to ich kolega).
4. Karczma przy skrzyżowaniu ul. Piastowej i Kepińskiej - tam znaleziono teczkę studenta (informacja z biblioteki lub posterunku).

CZY JEST NADZIEJA?

Brwinowskie sprawy, 17 maja 1995 r.

Policja wciąż nie odnalazła zaginionego studenta ASP, Romana Bąbla. Dwudziesto-jednolatek zaginął w ostatnim tygodniu. Podejrzewa się porwanie.

Na Posterunek Policji w Brwinowie dostarczono teczkę z rysunkami studenta. Została znaleziona na trawniku przy skrzyżowaniu ulic Piastowej i Kępińskiej. Z nieoficjalnych źródeł wiemy, że na teczce nie znaleziono odcisków palców porywacza ani śladów krwi czy walki. Poszukiwania wciąż trwają.

Według znajomych Romek był samotnikiem. Spędzał dużo czasu na łonie natury, gdzie rysował krajobrazy. Z późnych zajęć wracał do domu pociągiem. Ostatni raz widziano go na osiedlu Maryninek, między ulicami Pszczelińską a Kościuszki. Wszystkie osoby mające jakiegokolwiek dane o zaginionym, mogące pomóc w sprawie, proszone są o kontakt z policją.

KOLEJNE ZAGINIĘCIE W BRWINOWIE

Kurier Miast-Ogrodów, 25 kwietnia 1995 r.

Zaginęła pierwszoklasistka z Liceum Ogólnokształcącego w Brwinowie. Dwa dni temu nie wróciła z przejażdżki ze swoim chłopakiem Marcinem. Rzekomo pokłócili się w drodze. Opuściła jego pojazd na skrzyżowaniu ulic Leśnej i Sportowej, mając do przejścia do domu najwyżej sto metrów. Od tej pory nikt jej nie widział. Marcin W. (18 lat) został zatrzymany w celu złożenia zeznań, lecz zwolniono go z braku dowodów.

Patrycja ma długie blond włosy. Jest szczupła i wysoka. Ubrana była w dżinsową kurtkę, spodnie i białe adidas. Ktokolwiek widział zaginioną lub zna miejsce jej pobytu, proszony jest o kontakt z Posterunkiem Policji w Brwinowie lub Pruszkowie. Zdesperowani rodzice i brat czekają na jakiegokolwiek wieści.



Pomoc dla graczy #4

DOZORCA ZAGINAŁ

Brwinowskie ABC,
6 kwietnia 1995 r.

Zaginął 54-letni Piotr Wiśniewski, pracownik gospodarczy Szkoły Podstawowej nr 1 w Brwinowie.

31 marca w godzinach wieczornych widziano go robiącego zakupy w sklepie Społem przy skrzyżowaniu ulic Wilsona i Lilpopa. Miał na sobie czarną, znoszoną kurtkę, brudną czapkę z daszkiem i dziurawe pantofle. Zakupił chleb, konserwy, alkohol i czasopismo dla dorosłych.

Ktokolwiek widział zaginionego proszony jest o kontakt z policją pod numerem 997.

Pomoc dla graczy #5

Kurier Miast-Ogrodów, 19 maja 1995 r.

OGŁOSZENIA

Zatrudnię dozorcę i konserwatora.
Kontakt: Dyrektor Szkoły Podstawowej nr 1 w Brwinowie.

Złota rączka. Hydraulik.
Ogrodnik. Tanio, szybko, dobrze.
Kontakt: H. Kloss, pytać na pocztce.

Do przekopania ogrodu. Dobrze płacę. Potrzeba od zaraz.
Kontakt: Franek Dolas, Akacyjowa 5

Z artykułu z N. napisanie „Detektym”
 o porwanach w USA w latach 70. XX w.
 Po przeanalizowaniu setek prowadzeli
 odkryto, że do zdarzeń dochodziło
 najdalej 0,6 mili (ok. 1 km) od miejsc
 dalszego przetrzymywania ofiar (takich
 jak strydy, piwnice, sypy i ukryte
 pokoje w domu sprawcy).
 Porwane, nawet ci dużej i wycieci
 samochodów, nie jechali daleko po
 dokonaniu porwania. Nigdy nie chcieli
 ryzykować ~~zatrzymania~~ zatrzymywania przez
 patrol policyjny, np. na drogach zatłoczonych.
 W 98,6% przypadków kidnaper
 wybierał ofiary w zasięgu tylko ok. 0,5 mili
 od swego miejsca zamieszkania.

1?

Informacja o starym domu nr 1:

Dom spłonął 30 lattemu. Podobno nocą ogrodnik zabanykadował okna i drzwi, po czym podpalił kłosa całej siedmioosobowej rodziny. Wszyscy spłonęli we śnie. Sprawcy nigdy nie złapano.

Informacja o starym domu nr 2:

Podobno mieszkał tutaj Michael Jackson, gdy przebywał w Polsce. Pewnej nocy jego namiot tlenowy eksplodował z nim w środku. To dlatego jest większy w Bad, niż był w Thrillerze.

Informacja o starym domu nr 3:

To dom starego Zbyszka, Rzeźnika z Pruszkowa. Kiedyś był gangsterem, ale ukrył się tutaj po II wojnie światowej. Do kłosa swoich dwóch zięciów się dzieci, które jeszcze nie spały po zgaszeniu światła.

Informacja o starym domu nr 4:

To właśnie tutaj mieszkał wózek z „Jedynki”. W sklepie Spółem przy ul. Wilsona kupował wino i przychodził tutaj. Widać nie było go stać na normalny dom. Może nawet to on go spalił. A może właśnie Wiśniewa jest odpowiedzialny za te pomyślenia?

Wycinek z gazety nr 1

Znajdujesz fragment o samotnym domu pośrodku Brzózek. Człowiek odpowiedzialny za porwania w południowym Brwinowie został przyłapany na odprawianiu okultystycznego rytuału w swoim domu. Podczas działań policji wybuchł pożar. Sprawcy nie ujęto. Artykuł ma prawie 30 lat.

Wycinek z gazety nr 2

Fragment gazety mówi o samotnym człowieku, który zjadał ludzi. Mieszkał na terenie brwinowskich Brzózek. Porwał w sumie ponad dwadzieścia osób i przetrzymywał je w wannach pełnych chemicznych, zmiekkających roztworów. Wszystkie ciała były na piętrze jego domu, gdzie spuszczał z nich krew.

Wycinek z gazety nr 3

Fragment mówi o porywaczku z lat 60. XX wieku. Człowiek uprowadzał młodych ludzi, więził w swoim domu, a potem wyciągał ich mózgi, gdy jeszcze żyli. W jego posiadłości znaleziono kilkanaście ciał nastolatków. Każde miało odpiłowaną, górną część czaszki i wyciągnięte jej wnętrze.

Wycinek z gazety nr 4

Artykuł z gazety wspomina o tajemniczym człowieku-demonie, który w latach 60. XX wieku krążył w okolicy brwinowskich Brzózek. Można go było spotkać tylko po zmroku. Świadkowie jednoznacznie twierdzili, że wydawał z siebie bzyczący dźwięk, niepodobny do żadnego języka.



W CIENIU ŚWIATEŁ

AUTOR: ADAM WIECZOREK

REDAKCJA: PAWEŁ MARSZAŁEK



WSTĘP I STRESZCZENIE

W cieniu światła to jednostrzałowy scenariusz rozgrywający się we wrześniu 1995 roku, przeznaczony dla 4 do 6 graczy. Badacze przybywają do Częstochowy, aby wziąć udział w wielkim pokazie pirotechnicznym. Drugim powodem jest zaproszenie od Alexandra Dopierały, dziennikarza, który odkrył powody zaginięć na terenie Jury Krakowsko-Częstochowskiej.

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA

Początek tej historii sięga roku 1962, gdy w małej włoskiej wiosce w okolicach Wezuwiusza lokalna społeczność zamordowała kobietę podejrzaną o czary. Jej dwóch malutkich synów, Marco i Giacomo, umieszczono w sierocińcach, a całą sprawę zatuszowano. Gdy Marco miał 10 lat, zaczął śnić o matce. Kobieta rozmawiała z nim. Rozmowy te, początkowo niejasne, z czasem zmieniły się w konkretne polecenia. Marco i Giacomo trafili osobno do zakonów i przez lata piegli się konsekwentnie w górę hierarchii. Obaj, niezależnie od siebie, trafili pod skrzydła Kongregacji Nauki Wiary.

Gdy Marco miał 21 lat, matka we śnie kazała mu odnaleźć młodszego brata, a także znaleźć sposób, aby zemścić się na ludzich, którzy ją zabili. Bracia odnaleźli się w 1980 roku i bardzo szybko zorientowali się, co muszą zrobić. Matka nawiedziła ponownie sny Marco i ujawniła, gdzie ukryła tajemną księgę umożliwiającą przyzwanie jej pana, Władcy Podziemi, który miał stać się narzędziem jej zemsty z za grobu. Bracia odnaleźli księgę i zajęli się jej gruntownym studiowaniem w poszukiwaniu wskazówek mogących naprowadzić ich na miejsce pobytu Władcy Podziemi. W tych zmaganiach pomagał braciom Tomaso – niezbyt rozgarnięty, ale niezwykle silny i lojalny mnich, który wierzył, że dzięki przywołaniu tajemniczego bóstwa zyska władzę i nieśmiertelność. W 1993 roku odkryli, że ich cel znajduje się w Polsce. Znajdująca się w okolicach Częstochowy brama do Władcy Podziemi była

zamknięta, ale pieczęć była już bardzo słaba i z pomocą mitycznej magii mogła zostać złamana. Braciom pozostało tylko odkryć, gdzie dokładnie znajduje się pieczęć, a także doprowadzić do jej zniszczenia.



W tym celu skontaktowali się w 1994 roku z paulinami na Jasnej Górze. Jako oficjalni przedstawiciele Kościoła mieli swobodny dostęp do klasztoru. Wykorzystując prądką magię zawartą w przeklętej księdze, obudzili Wielkiego Przedwiecznego i zaczęli ofiarować mu ludzi, którzy zapuścili się w okolice jaskiń w Sokolich Górach czy ruin zamku w Olsztynie. Wpływając zaklęciami na umysły paulinów, zmusili ich do wyszukiwania kolejnych ofiar i przetrzymywania ich w klasztorze po tym, jak została z nich wysana cała moc. Wykorzystując ludzką chciwość, przekupili policjantów i niektórych włodarzy miejskich, aby sprawa została zatuszowana. Tam, gdzie nie wystarczyły pieniądze, użyto potężnych zaklęć wpływu i dominacji. Ich efekty utrzymują się miesiącami, a Marco musi odwiedzać Częstochowę, aby je odnawiać.

Jednocześnie czarownicy odkryli, że w Częstochowie działa niewielka grupa cywili, która próbuje rozwiązywać paranormalne zagadki. Mamiąc ich, wykorzystali ich jako kolejne ofiary. Jediną osobą, która uszła z życiem, był Jan Saltarski. Przez ponad rok pozostawał w ukryciu, ale dalej szukał informacji. Jego źródłem stał się jeden z zakonników, ojciec Jacek. Wyrывая się powoli spod wpływu zaklęć, zaczął uświadamiać sobie groźbę sytuacji i postanowił działać. Przekazywał informacje nie tylko Saltarskiemu, ale i zaprzyjaźnionemu dziennikarzowi, Alexandrowi Dopierale. Wiedząc, że lada chwila może wpaść, powierzył mu klucz do zamkniętej części Biblioteki Jasnogórskiej, a także niektóre informacje. Do kolejnego spotkania już nie doszło, bo ojciec Jacek został zamordowany. Niedługo później zginął też Saltarski, który próbował zrozumieć tajemnicę śmierci ojca Jacka.

W tym momencie na arenę wkraczają Badacze. Jest 8 września 1995 roku, a dzień później odbędzie się wielka impreza na zamku w podczęstochowskim Olsztynie. Czarownicy chcą ją wykorzystać do ostatecznego złamania pieczęci i wypuszczenia Władcy Podziemi na wolność.

W toku śledztwa Badacze odkrywają, co kryje się w podziemiach klasztoru, a jeśli wykażą się sprytem i dobrym planowaniem, odnajdą także pamiętnik prowadzony przez pomocnika czarodziejów, Tomaso, oraz dziennik Jana Saltarskiego. Zestawiając zawarte w obu dokumentach informacje, a także analizując lokalne legendy, zrozumieją pełnię nadchodzącej grozy. Współpracując z dziennikarzem Alexandrem Dopieralą, policjantem Bartoszem Palewiczem oraz ojcem jeden z zaginionych ofiar Marcelem Mroczkiem, zbadają tropy prowadzące w Sokole Góry i na zamek w Olsztynie. W jaskiniach mogą natknąć się na manifestacje Władcy Podziemi, a na zamku odkryją pieczęć znajdującą się w podziemiach stołpu. Jeżeli podejmą zdecydowane i szybkie działania, mają szansę powstrzymać czarowników przed złamaniem pieczęci. W toku wydarzeń natrafią też na trop tajemniczej organizacji rządowej, która zajmuje się sprawami paranormalnymi. Tylko od Strażnika zależy, czy jej pracownicy przyjdą Badaczom z pomocą.

LATA 90. XX WIEKU

Akcja scenariusza rozgrywa się w roku 1995. Był to czas, gdy powoli normalizowała się sytuacja w Polsce, która przeszła twardą szkołę gospodarki rynkowej. Powstawały wielkie fortuny i następowały równie spektakularne bankructwa.

Prezydentem kraju był Lech Wałęsa – pierwszy w pełni demokratycznie wybrany prezydent od upadku komunizmu. Na stanowisku pozostał do grudnia 1995 roku, gdy w wyniku przegranych wyborów musiał oddać stanowisko Aleksandrowi Kwaśniewskiemu. W 1995 roku Polska nie miała też szczęścia do premierów. Odwołano Waldemara Pawlaka, a jego miejsce zajął Józef Oleksy, który na stanowisku pozostał do słynnej afery szpiegowskiej w 1996 roku.

W tym roku miała miejsce jedna z największych katastrof budowlanych w historii Polski. 17 kwietnia, w Wielkanoc, doszło do wybuchu gazu w gdańskim wieżowcu. Śmierć poniosły 22 osoby.

Policja nie cieszyła się zbyt dużym zaufaniem obywateli, w których pamięci świeże były jeszcze wspomnienia Milicji. Nieprzeprowadzone do końca procesy lustracyjne pozostawiły we władzach lokalnych i państwowych aparatczyków dawnego systemu, którzy blokowali reformy i rzucali kłody pod nogi nowicjuszom pragnącym zmian. Pierwsza lustracja była przeprowadzona w 1992 roku, ale prawdziwa czystka w służbach wszelkiego stopnia nastąpiła dopiero w latach 1997–2007. Przestępczość stała na zaskakująco wysokim poziomie – na te czasy przypada szczyt działalności różnorodnych grup przestępczych. Zdemotywowani, niedofinansowani policjanci toczyli nierówną walkę z przestępcami i potworną biurokracją. Zaufanie do służb publicznych było bliskie dna.

W 1995 roku przeprowadzono także denominację, czyli zmieniono wartość pieniądza. 10 000 złotych stało się nagle 1 zł, co powodowało spore zamieszanie wynikające z pozostawiania w obiegu banknotów i monet w dwóch wersjach nominalowych. Wielu obywateli twierdziło, że nigdy nie przyzwyczajają się do nowej wersji waluty. Jeszcze przez wiele lat mówiło się o milionach w kontekście 100 złotych. Średnie zarobki wynosiły około 560 zł netto (w nowych złotych), a najniższe wynagrodzenie – zaledwie 230 zł. Koszt utrzymania



był niższy, bo bochenek chleba kosztował około 50 groszy, a kostka masła 1,50 zł. Mięso i wędliny to koszt od 6 do 12 zł za kilogram. Piwo EB kosztowało około 1,50 zł, papierosy marki Caro około 1,30 zł, a butelka lepszej wódki 13 zł.

W zakresie motoryzacji też nie było najlepiej. Na drogach królowały rodzime polonezy i cinquecento, ciągle też pełno było fiatów 125 i 126p, a także reliktyw PRL-u w postaci syren czy trabantów. Zachodnie marki samochodów były dostępne, ale kosztowały często nawet trzykrotnie więcej niż rodzime i były często kradzione.

W dziedzinie muzyki dominowały kasyety magnetofonowe. Królowały wieże, które umożliwiały przegrywanie kaset albo – jeśli posiadały czytnik CD – przegrywanie płyt na kasyety. Powoli rodził się rynek oryginalnych kaset, płyt i oprogramowania, choć skala piractwa była nadal porażająca.

Technologia też znacząco odbiegała od współczesnej. W komputerach tej epoki nadal dość rzadko spotykało się CD-ROM, a Internet szerokopasmowy był domeną ośrodków naukowych, choć można już było łączyć się przez modemy telefoniczne Telekomunikacji Polskiej z wykorzystaniem PPP. W sieci nie było jeszcze Google, a najlepszą wyszukiwarką była Altavista. Pliki mp3 dopiero raczkowały, a wideo na stronach zwykle miało format Apple QuickTime. Wczytanie kilkusekundowego filmu o rozdzielczości znaczka pocztowego potrafiło trwać nawet pół godziny.

Pojawiały się już pierwsze komputery z procesorami Pentium, a sukcesy zaczynało odnosić też konkurencyjne AMD. Na uczelniach, w domach i biurach dominowały monitory CRT – wielkie, nieporęczne i ciężkie, trudne do ustawienia, z odświeżaniem ekranu na poziomie 60 Hz. Laptopy były rzadkością, a ich parametry również pozostawiały wiele do życzenia. Do przenoszenia danych między komputerami powszechnie stosowano dyskietki 3,5" o pojemności 1,44 MB. W wielu biurach i instytucjach ciągle stosowano jeszcze karty graficzne wyświetlające zaledwie dwa lub cztery kolory. Używane były myszki z kulką, które wymagały ciągłego czyszczenia, aby działać precyzyjnie. Mało który komputer był wyposażony w lepszą kartę dźwiękową niż PC Speaker. Wśród kart muzycznych królował Sound Blaster.

W użyciu był polski edytor tekstowy TAG, choć już ustępował spolszczonej wersji edytora Word. Większość komputerów korzystała z systemu operacyjnego DOS z różnorodnymi nakładkami, z których najpowszechniejszą był Norton Commander. Windows 95 dopiero co debiutował i po raz pierwszy w historii miał być osobnym systemem operacyjnym, a nie nakładką na DOS.

Telefony komórkowe istniały, ale były wielkie, nieporęczne i o czasie pracy nieprzekraczającym godziny. Do tego, poza centrami największych miast nie miały praktycznie zasięgu, były zatem bardziej gadżetami niż narzędziami pracy. W 1995 roku dopiero rozpisano przetargi na budowę dwóch ogólnopolskich sieci GSM.

Do zdobywania informacji służyły przede wszystkim prasa, radio i telewizja. Ciągle nie wszyscy obywatele posiadali telefony stacjonarne, a listę numerów i nazwisk można było znaleźć w książkach telefonicznych. Korzystano też z różnorodnych katalogów, jak choćby Panorama Firm, która zawierała dane teleadresowe przedsiębiorstw.

Obowiązywały ciągle książeczkowe dowody osobiste z zielonymi okładkami, w których poza danymi adresowymi wpisywane były również stan cywilny, zawód, adres zakładu pracy i liczba dzieci posiadacza. Wbijano do niego także grupę krwi oraz inne informacje. Posiadanie tej 24-stronicowej książeczki było obowiązkowe. Prawo jazdy miało formę tekturowej książeczki w kolorze écru. Z kolei paszporty były niebieskie. Przekraczanie granic Polski wymagało często odstania wielogodzinnych kolejek na granicy – szczególnie z Niemcami. Podróże na dalsze południe Europy utrudniała z kolei trwająca ciągle krwawa wojna w Jugosławii.

WYDARZENIA

DZIEŃ I – 8 WRZEŚNIA 1995 R.

Badacze przyjeżdżają do Częstochowy w związku z III Międzynarodowym Pokazem Pirotechniki i Laserów. Wielka impreza plenerowa odbędzie się 9 września 1995 roku w okolicach ruin zamku w Olsztynie pod Częstochową. Badacze przybywają dzień wcześniej. Wskazane byłoby, aby co najmniej jeden z nich był dziennikarzem lub chociaż przyjacielem Alexandra Dopierały. To dziennikarz „Życia Częstochowy”, który podobno wpadł na trop jakiejś sensacji. Skontaktował się kilka dni temu z zaprzyjaźnionymi Badaczami i powiadomił ich, że koniecznie muszą się spotkać osobiście.

Część z nich chce połączyć przyjemne z pożytecznym – spotkać się z kolegą po fachu i wysłuchać jego historii, a przy okazji wziąć udział w imprezie, która z roku na rok zyskuje coraz większą sławę. Niestety, prognozy pogody nie są zbyt optymistyczne. Wszystkie sugerują, że będzie dość chłodno i można spodziewać się przelotnych opadów deszczu.

SPOTKANIE Z DZIENNIKARZEM

Po przybyciu do miasta i zakwaterowaniu w jednym z miejscowych hoteli, Badacze powinni udać się na spotkanie z Alexandrem Dopierałą. Mieszkanie Alexandra znajduje się w starej kamienicy przy ulicy Siedmiu Kamienic, położonej tuż obok parku jasnogórskiego. Niewielka kawalerka, w której mieszka Alexander, pamięta z pewnością lepsze czasy. Odziedziczył ją po babci i nigdy nie miał czasu przeprowadzić poważniejszego remontu. Pokój mieszkalny zawałony jest papierami. Walają się tam wycinki gazet, fragmenty artykułów, pomięte kartki papieru, a centralne miejsce na pokaznym biurku zajmuje archaiczna maszyna do pisania Continental. Obok stoi komputer, który mimo przejścia lokalnych gazet na zapis dokumentów na dyskietkach, ciągle włączany jest od wielkiego dzwonu. Alexander preferuje pisanie ręcznie lub na maszynie. Na regałach i w stosach ustawionych w całym pokoju piętrzą się sterty książek z każdej możliwej dziedziny. Alexander usadza gości przy równie zagraconym stole, z którego z przepraszającą miną wynosi resztki po śniadaniu. Przygotowuje dla Badaczy herbatę lub kawę „zalewajkę” w szklance z obowiązkowym koszykiem, a także przynosi jakieś podejrzenie twarde ciasteczka.



Alexander Dopierała



Alexander ma 30 lat. To dziennikarz-wyrobnik od lat zajmujący się tematyką lokalną, po cichu marzący o wielkim temacie, który pozwoli mu w końcu wyrwać się z działu miejskiego i trafić do pierwszej ligi. Szansy upatruje w temacie zaginięć na Jurze, w okolicach Olsztyna. Jest inteligentny, ale trochę przytłoczony rutyną życia. Mimo to jest niezwykle skrupulatny i dociekliwy w swojej pracy. Przystojny, zawsze dba-

jący o własny wygląd, równocześnie kompletnie nie panuje nad utrzymaniem porządku wokół siebie. Zawsze starannie się wysławia. Stroni od alkoholu i innych używek.

Przez rok pracował jako korespondent w Londynie, gdzie został po opłaconych przez bogatego wujka studiach dziennikarskich. Cztery lata temu wrócił do Częstochowy, na pogrzeb ukochanej babci. Odziedziczył po niej niewielkie mieszkanie. W międzyczasie wyszedł na jaw fakt, że ma syna, o którym przez lata nie wiedział. Siedmioletni dziś Kuba to jego oczko w głowie, choć Alexander nie może spędzać z nim tak wiele czasu, jak by chciał. Mimo kilku niewłaściwych życiowych decyzji, zachował poczucie humoru i pogodę ducha.

Sprawa stulecia

Alexander opowiada, że mniej więcej od roku zajmuje się sprawami zaginięć na Jurze Krakowsko-Częstochowskiej. Pojedynczy turyści znikają bez śladu, głównie w okolicach zamku w Olsztynie i w pobliskich Sokolich Górach. Na nic zdają się poszukiwania i rozpaczliwe apele w prasie, radiu i telewizji. Według informacji Alexandra w ciągu roku zaginęło już około dwudziestu osób. Ostatnie zaginięcie miało miejsce zaledwie dwa dni temu. Jednak policja i służby miejskie zamiatają sprawę pod dywan, tłumacząc się brakami kadrowymi, a teraz jeszcze niepotrzebnym fermentem przed tak ważną z punktu widzenia budżetu miasta imprezą. Wygląda na to, że nikt nie chce się zająć tą sprawą, a oddelegowany do jej prowadzenia Bartosz Palewicz napotyka mur niechęci swoich przełożonych. Sprawa tym samym tkwi w miejscu, a zdaniem władz osoby zaginione po prostu uciekły gdzieś za granicę, aby zostawić za sobą problemy w domu i pracy.

Jeden z tropów, który początkowo wydawał się Alexandrowi wyjątkowo absurdalny, prowadzi do klasztoru na Jasnej Górze. Informator Alexandra, ojciec Jacek, twierdził, że grupa paulinów od ponad roku współpracuje z jakąś działającą przy Watykanie organizacją, która zajmuje się sprawami domniemych demonicznych opętań. Organizacja ta ma dostęp do szerokiego księgozbioru i niektóre z książek były sprowadzane do Częstochowy. Ojciec Jacek nie był zadowolony z tej współpracy. Ponadto uważał, że od pojawienia się przedstawicieli organizacji zaczęły się zaginięcia ludzi. Początkowo nie łączył ze sobą tych wydarzeń, ale podobno pojawiły się nowe fakty, które kazały mu zweryfikować poglądy.

Podobno włoska organizacja ponownie się uaktywniła, a jej przedstawiciele mieli przybyć we wrześniu do Częstochowy. Po ich poprzedniej wizycie, pod koniec października 1994 roku, odnotowano kolejne zaginięcia. Ojciec Jacek miał zdobyć więcej informacji na temat celu obecnej wizyty, ale niestety nie zdążył ich dostarczyć. Rankiem 1 września znaleziono go martwego. Wszelkie ślady wskazywały, że popełnił samobójstwo, skacząc z wieży jasnogórskiej. Biorąc pod uwagę, że wieża jest otwarta dla zwiedzających, a kilka kopii kluczy znajduje się w klasztorze, dostanie się na nią nie było dla niego problemem. Oczywiście próbowano całą sprawę zbagatelizować, sprzedając ją w mediach jako nieszczęśliwy wypadek. Jednak ludzie plotkują i w plotkarskim obiegu wprost mówi się o samobójstwie.

Ostatnia wiadomość od ojca Jacka mówiła o tym, że nadesłane przez tajemniczą organizację książki są przetrzymywane w zamkniętej dla osób postronnych starej części Biblioteki Jasnogórskiej. Tam miały odbywać się studia teologiczne nad nimi. Alexander uważa, że być może tam uda się znaleźć odpowiedzi. Niestety, sam nie będzie w stanie się tam dostać, bo ze względu na różne wcześniejsze publikacje jest już spalony u rzecznika paulinów. Potrzebuje pomocy w zorganizowaniu wejścia do zamkniętej części biblioteki lub po prostu odwrócenia uwagi, gdy sam będzie się tam przemyskał. Wierzy, że prawda jest ważniejsza niż prawo i dlatego gotów jest popełnić przestępstwo, jakim jest włamanie, aby tylko dotrzeć do faktów. Twierdzi, że w poniedziałek otrzymał list, który ojciec Jacek wysłał do niego przed śmiercią. W środku znajdował się tylko zawinięty w foliowy worek klucz. Alexander uważa, że otwiera on właśnie drzwi biblioteki.



Jeżeli Strażnik uzna, że nie chce używać dziennikarza przez cały czas jako BN-a, który kręci się pod nogami Badaczy, może zmodyfikować wstęp, umieszczając go w szpitalu. Okoliczności pobytu mogą być prozaiczne, jak atak wyrostka, bądź groźne, jak próba staranowania Alexandra przez samochód. Strażnik może też zdecydować, że dziennikarz musi pozostać w domu ze względu na poważną chorobę.

BIBLIOTEKA JASNOGÓRSKA



Jasna Góra jest otwarta dla zwiedzających do 21:00, jest więc dużo czasu, aby dostać się do środka. W 1995 roku klasztor jest jeszcze przed gruntownym remontem, a górująca nad miastem wieża ma złowieszczo czarny kolor. Wrażenia nie poprawia pogoda – wiatr i zacinający zimny deszcz. Na murach klasztoru brakuje zwiedzających, a po dziedzińcach przemykają nieliczne osoby, zdążając do chroniących przed aurą wnętrz. Badacze mogą udać się do klasztornej centrum informacji turystycznej i spróbować zorganizować wejście do starej części biblioteki. Zostaną poinformowani, że zwiedzanie indywidualne trzeba zamawiać z większym wyprzedzeniem, ale jeszcze dziś, za około godzinę, bibliotekę będzie zwiedzać grupa angielskich turystów. Jeżeli Badacze chcą, mogą do niej dołączyć, uiszczając odpowiednią opłatę.

Pełny księgozbiór Biblioteki Jasnogórskiej obejmuje ponad sto tysięcy tomów, głównie związanych z teologią i naukami humanistycznymi. Zbiory sięgają początków XVIII stulecia, ale trafiają się też starsze książki. Część zbiorów, która nie należy do historycznego archiwum, udostępniana jest naukowcom czy dziennikarzom w czytelni. Jeżeli Badacze mają ochotę z niej skorzystać i wykonują któryś z tych zawodów, powinno im się to udać. W zbiorach bibliotecznych znajduje się również wiele informacji o Częstochowie i okolicach, w tym okazały zasób lokalnych legend. Sama czytelnia dostępna jest do godziny 17:00, ale udany test Perswazji czy Wmawiania może przekonać bibliotekarzy do przedłużenia czasu dostępu do książek.



Z kolei stara część biblioteki zlokalizowana jest na drugim piętrze w zachodnim skrzydle klasztoru. Tam właśnie, po odpowiednim oczekiwaniu, mogą udać się Badacze razem z przemykającym trochę chyłkiem Alexandrem. Ze względu na panującą pogodę nikogo nie dziwią naciągnięte na głowy kaptury czy nawet czapki. Dziennikarz może zatem dołączyć do grupy nierozpoznany przez przewodnika, którym jest jeden z zakonników.

Wnętrze robi olbrzymie wrażenie. Regały zajmujące trzy ściany od podłogi do wysokiego sufitu wypełnione są zbiorami książek, które zachwycają pięknymi oprawami i liternictwem. Na jednym z dwóch okrytych niebieskim sukrem stołów leży otwarta kronika klasztorowa z niesamowitymi ilustracjami, którą przewodnik pokazuje zachwyconym uczestnikom wycieczki. W pomieszczeniu jest dość ciemno mimo włączonego światła i wielkich okien. Alexander wskazuje Badaczom drzwi w drugim końcu pomieszczenia. Biorąc pod uwagę, że przewodnik skupiony jest na prezentacji książki, a część uczestników wycieczki kręci się bez celu po pomieszczeniu, Badacze nie powinni mieć problemu, by niezauważenie dotrzeć do wskazanych drzwi. Alexander wyjmie z kieszeni klucz i przekręca go w zamku. Słychać cichy szcęk. Wejście staje otworem. Badacze szybko wślizgują się do środka.



Zamknięta dla zwiedzających część biblioteki jest znacznie mniej okazała. Pomieszczenie z trudem mieści badaczy. Jest tu też stół, na którym leży oprawiona w skórę księga. W południowo-zachodniej części biblioteki znajdują się uchylone drzwi, prowadzące do baszty. Badacze na pewno zainteresują się książką. To niesławna *Liber Ivonis* (patrz *Księga Strażnika* str. 248). Wielka, oprawiona w skórę księga otwarta jest na stronie przedstawiającej jakiś skomplikowany ciąg jaskiń, a obok ilustracji widać zawiłe symbole i gęsty łaciński zapis. Jeżeli Badacze znają łacinę, mogą próbować przeczytać fragment, na którym otwarty jest manuskrypt. Przeczytanie otwartych stron zajmie około pół godziny i wymaga zdania testu Języka Obcego (Łacina) na poziomie trudnym. Znajdują się tam wzmianki o podziemnym panu, którego władza rozciąga się na cały świat.



Podśluchana rozmowa

Skupieni na księdze Badacze mogą nie zarejestrować, że uchyły odgłosy wycieczki, która musiała już opuścić główne pomieszczenie biblioteczne. Po kilku minutach Strażnik powinien nakazać test Nasłuchiwanie. Jeżeli Badacze zdadzą test, usłyszą prowadzoną w drugim pomieszczeniu rozmowę. Rozmówcy zbliżają się do pomieszczenia. Badacze mają kilka chwil na to, aby się schować za drzwiami prowadzącymi do baszty. Jeżeli nie zdadzą testu, usłyszą nadchodzących, dopiero gdy rozlegnie się szcęk zamka. Jeżeli Badacze dopilnowali, by go za sobą zamknąć, mają czas, by się schować. Jeżeli tego nie zrobili, zostaną przyłapani przez dwóch zaskoczonych paulinów. Mogą wykorzystać to zaskoczenie i uciec z biblioteki, odpychając ich z drogi.

Jeżeli ukryją się za drzwiami do baszty, mogą podsłuchiwać toczoną przez zakonników rozmowę. Jeden z paulinów jest wyraźnie poruszony i dość gwałtownie tłumaczy swoje racje drugiemu. Mówi, że wszystko zaszło już za daleko, że trzeba to zatrzymać i nie można dłużej udawać, że nic się nie dzieje. Twierdzi, że śmierć Jacka to kropla, która przelała czarę. Drugi stara się tonować emocje. Mówi, że wszystko będzie dobrze, że należy zachować spokój i powoli realizować plany, zwłaszcza że w celach na pierwszym piętrze są goście, którzy dostarczyli tak cenny dar. Pierwszy rozmówca prawie krzyczy, twierdząc, że to nie dar, a przekleństwo, a najlepszym tego dowodem są pacjenci, którzy zamieszkują dolne cele. Według niego opieka nad nimi wymaga coraz większych nakładów i lada chwila ktoś niewtajemniczony zacznie zadawać niewygodne pytania. Pyta, jak wiele jeszcze cel będą musieli zapełnić, zanim przestanie się pomagać tym podejrzanym włoskim indywiduom. Drugi odpowiada, że przecież wie, iż jutrzejszy dzień jest kluczowy i z Bożą pomocą wszystko powinno się zakończyć. Dalsza rozmowa jest równie burzliwa, w końcu słychać trzask zamykanej książki, a obaj rozmówcy wychodzą, zamykając za sobą drzwi.

Gdy Badacze wrócą do biblioteki, zobaczą, że nie ma tam już książki. Widocznie rozmówcy zabrali ją ze sobą. Widzą, że Alexander wyraźnie pobladł. Wydaje się przetwarzać zasłyszane informacje i nie bardzo jest w stanie podejmować decyzje. Teraz Badacze muszą przejąć inicjatywę. Mogą po cichu wydostać się z biblioteki i klasztoru, po czym udać się do baru lub domu Alexandra, aby podsumować zdobyte informacje i zaplanować dalsze działania. Mogą też zdecydować się na odnalezienie wspomnianych przez tajemniczych rozmówców „dolnych cel” albo „włoskich gości”.

ODZIAŁ 2

GOŚCIE I PACJENCI

Jeżeli Badacze zdecydują się na szukanie „pacjentów” lub „gości”, mogą zacząć od schodów w baszcie przyległej do biblioteki. Schody prowadzą dwie kondygnacje w dół (biblioteka znajduje się na drugim piętrze). Są kręte i oświetlone słabymi żarówkami, na każdym poziomie zakończone drzwiami.

Pierwsze piętro

Drzwi na pierwszym piętrze są otwarte. Za nimi znajdują się korytarze prowadzące do wielu cel mieszkalnych. Jeżeli akurat nie trwa nabożeństwo, istnieje duże prawdopodobieństwo, że na pierwszym piętrze Badacze natkną się na jakichś paulinów. Uznając nieproszonych gości za turystów, którzy pobłądzili, uprzejmie lecz stanowczo wyproszą Badaczy z pomieszczeń za klauzurą, niedostępnych dla osób postronnych.

W korytarzu jest w sumie dwadzieścia cel. Jeżeli Strażnik chce podnieść napięcie, powinien zarządzić zbiorowy test Szczęścia po zbadaniu każdej z nich. Porażka oznacza, że Badacze zostali przyłapani przez paulinów i wyproszeni na zewnątrz. Prawie wszystkie cele są otwarte, a w ich wnętrzach można znaleźć jedynie proste łóżka, małe szafki z bielizną oraz niewielką ilość rzeczy osobistych. Tylko troje drzwi jest zamkniętych. Ich otwarcie wymaga zdania testu Ślusarstwa. Można też spróbować wyłamać zamki (test przeciwny do S 40). Cele te nie różnią się specjalnie od pozostałych, choć widać, że są przygotowane dla gości. Znajdują się tam ubrania, przybory toaletowe, włoskie gazety, a w jednym z pomieszczeń pod materacem (konieczne zdanie testu Spostrzegawczości lub bezpośrednia deklaracja, że Badacz zagląda pod materac) niewielki dziennik zapisany drobnym pismem. Na pierwszy rzut oka można zidentyfikować język jako włoski. Jeżeli Badacze zdecydują się ukraść notatki, późniejsze przeczytanie całości to kwestia dwóch godzin przy udanym zwykłym teście Języka Obcego (Włoski). Można też wykonać test Spostrzegawczości i dostrzec w tekście datę, 9 września.

Na większy korytarz klasztorny, prowadzący do wyjścia lub bazyliki, można dostać się z korytarza z celami na pierwszym piętrze dwiema drogami: przez basztę i bibliotekę (droga, którą weszli tu Badacze) lub drzwiami na jego drugim końcu.

Parter

Drzwi na parterze są zamknięte na klucz. Ich otwarcie wymaga zdania testu Ślusarstwa lub wyważenia (test przeciwny do S 60). Korytarz jest słabo oświetlony i ślepo zakończony. Po jego obu stronach znajdują się wejścia do cel. Podobnie jak piętro wyżej, jest ich dwadzieścia, jednak każda z nich posiada w drzwiach zewnętrzną zasuwę, wyraźnie domontowaną całkiem niedawno. Wszystkie drzwi wyposażone są w judasze, również nowe.

Każda z cel wygląda mniej więcej tak samo. Znajdują się w nich masywne, szpitalne łóżka, do których pasami przywiązani są zakneblowani, ubrani w szpitalne piżamy ludzie. Jeżeli Badacze zdecydują się otworzyć którąś z cel, zobaczą, że pacjenci są przytomni, ale wodzą niewidzącym spojrzeniem po suficie. Włosy każdej z osób są całkiem siwe. Pacjenci nie reagują na żadne zewnętrzne bodźce. Każdy

ma podpiętą kropłówkę. W celach leży w sumie czterestu mężczyzn i sześć kobiet. Są w różnym wieku, ale prawie wszystkich łączy to samo niewidzące spojrzenie i siwe włosy. Ten widok wymaga testu Poczytalności (0/1K4 PP).

Tylko w jednej, niezamkniętej celi na łóżku leży całkowicie ubrany mężczyzna. Jest to jedyna nieogrzewana cela i panuje w niej chłód. W pomieszczeniu unosi się charakterystyczny, mdłaco słodkawy zapach, który pozwala stwierdzić, że mężczyzna nie żyje. Ma około czterdziestki, krótko ostrzyżone szpakowate włosy; jest ubrany w znoszony garnitur i kurtkę. Na skroni widnieją deformujący twarz obrzęk, jak po uderzeniu jakimś tępym przedmiotem. Udany test Medycyny na normalnym poziomie pozwala stwierdzić, że mężczyzna nie żyje

zaledwie od kilku godzin, a przyczyną śmierci było uderzenie tępym przedmiotem w głowę. Badacze muszą wykonać test Poczytalności (1/1K6 PP). Jeśli zdecydują się przeszukać ubranie mężczyzny, znajdą klucze, dowód osobisty i prawo jazdy. W portfelu znajduje się banknot 500 000 zł, dwa bilety MPK i trochę drobnych. Mężczyzna nazywał się Jan Saltarski i mieszkał w Częstochowie, przy ulicy Westerplatte. W dowodzie nie miał wpisanych dzieci. W rubryce zawód znajduje się adnotacja „inżynier”. Gdy Aleksander zobaczy nazwisko zmarłego, zblednie jeszcze bardziej. Zapytany stwierdzi, że rozmawiał z tym człowiekiem jesienią ubiegłego roku po jakimś wypadku w Sokolich Górach. Pamięta to zdarzenie, bo dzień później zgłoszono zaginięcie kolejnych osób.

TAJEMNICZY WŁOSKI NOTATNIK, NAJWAŻNIEJSZE FRAGMENTY

Jest to czyjś dziennik, sporządzany dość chaotycznie, z niewieloma datami; często opowiada o rzeczach mało istotnych czy wręcz nudnych. Jednak jest w nim kilka niepokojących fragmentów.

24 sierpnia 1993 r.

Życiem rządzą przypadki. Gdyby Marco nie usłyszał od tych polskich mnichów starej legendy o diablach na zamku, pewnie nigdy nie odkrylibyśmy, że nasz cel jest tak blisko. Teraz wystarczy tylko udać się na miejsce i zacząć działać. Marco twierdzi, że nie będzie łatwo złamać tak starą pieczęć, ale wszystko jest tylko kwestią czasu. Ciągłe nie mogę w to uwierzyć.

1 września 1994 r.

Przyjechaliśmy do klasztoru w Częstochowie. Mnisi są niezwykle uczynni. Wierzą, że jesteśmy z watykańskiej Kongregacji Nauki Wiary. Naiwni. Przywieźliśmy ze sobą tę starą księgę matki Marco, którą pozwalamy im badać w bibliotece. Wczoraz rzucimy zaklęcie. Jeśli legendy są prawdą, powinniśmy szybko poznać odpowiedź.

2 września 1994 r.

Udało się! Moje serce wypełnia radość. Musi istnieć jakaś sieć jaskiń, bo wyraźnie słyszeliśmy głos. Marco jest wyczulony na głos naszego Pana i od rana czuł zew. Jeden z mnichów zawiózł nas tam, gdzie prowadził głos. W jaskini na miejscu odkryliśmy oszalałego ze strachu młodego człowieka. Widomy znak, że pieczęć słabnie. Tylko gdzie ona jest?! Wmówiliśmy mnichom, że jego stan to boski test i że musimy zadbać o tego i następnych ludzi, którzy wkrótce się pojawiają. Gdyby nie zaklęcie Marco, pewnie nigdy by nam nie uwierzyli. Teraz mnisi będą odnajdywać kolejne ofiary naszego Pana i przenosić je w tajemnicy do klasztoru. Gdy będzie ich dość, zdołamy przełamać pieczęć.

9 września 1994 r.

Marco twierdzi, że wie, gdzie jest pieczęć! Mówi, że jest bardzo blisko tamtego miejsca, ale nie chce ujawnić szczegółów. Mówi,

że na to jeszcze za wcześnie, ale powinniśmy się radować, bo najdalej za rok Pan Podziemi powróci do tego świata i uczyni nas nieśmiertelnymi. Tymczasem mnisi znaleźli kolejnego szaleńca. Kręcił się koło ruin zamku. Nie wiem czemu, ale ta stara budowla niezwykle mnie niepokoi.

31 października 1994 r.

Co za numer! Kiedy Giacomo opowiadał nam, że udało mu się podejść ludzi, którzy chcą nam przeszkodzić, nigdy nie przypuszczałem, że spotkam ich właśnie w Polsce. Sprzedał im jakąś głodną bajeczkę, a oni na to poszli. Wpadli prosto w naszą pułapkę, a ich moc pomogła osłabić pieczęć. Podwójny sukces! Me serce wypełnia radość. Szkoda tylko, że jeden z nich uciekł. Marco mówi, że mamy go zostawić. I na niego przyjdzie pora.

31 sierpnia 1995 r.

Musieliśmy przyjechać kilka dni przed terminem, bo jeden z mnichów zaczął się wydostawać z mocy zaklęcia. Trzeba je jak najszybciej odnowić, żeby nic nie przeszkodziło w powrocie naszego Pana. Marco mówi, że to już za kilka dni. I jeszcze ta wielka impreza, która tylko ułatwi nam zadanie. Władca będzie miał wielką ucztę, a my posiadziemy potęgę, o jakiej inni mogą tylko marzyć.

2 września 1995 r.

Coś się nie udało. Musieliśmy działać szybko i uciszyć tego wścibskiego ojczulka. Na szczęście inni ciągle są pod wpływem zaklęcia, ale ich utrzymanie kosztuje Marco coraz więcej. Dobrze, że koniec już blisko.

8 września 1995 r.

Giacomo twierdzi, że widział w klasztorze tego człowieka, który uciekł nam rok temu. Tym razem się nie wywinie. A jutro! Nie mogę się doczekać! Chwała niech będzie Panu!

Uwaga dla Strażnika! Jeżeli gracze nie odnaleźli zwłok Saltarskiego, mogą się dowiedzieć o jego śmierci od Bartosza Palewicza. Wieczorem paulini zgłoszą napad. Saltarski miał zaatakować jednego z zakonników w trakcie spaceru po klasztornych murach. W akcie samoobrony mnich odepchnął napastnika, który spadł z wysokich murów do klasztorного ogrodu, ponosząc śmierć na miejscu. Do sprawy został oddelegowany komisarz Paweł Marszałek, który wie, że ma zbytnio nie drażnić tej kwestii. Palewicz też wie o sprawie, czytał jej akta, a nawet przejął część dowodów. Cała scena zostanie odegrana, nawet jeśli Badacze odnajdą zwłoki. Jest to ważne ze względu na dalszy ciąg scenariusza.

Strażnik powinien uświadomić Badaczom, że mają niewielkie szanse, aby niepostrzeżenie wynieść z dolnego poziomu ciało albo wyprowadzić któregoś z „pacjentów”. Obciążeni Badacze nie będą w stanie szybko ukryć się w klasztornych korytarzach. Powinno im się udać samodzielnie wydostać niepostrzeżenie z piwnicy i klasztoru. Dalsze kroki mogą omówić w domu Alexandra albo w barze.

DOM ALEXANDRA

Badacze i Alexander są wyraźnie wstrząśnięci wydarzeniami ostatnich godzin. Strażnik powinien pozwolić graczom na wyciągnięcie własnych wniosków. Może ustami Alexandra zasugerować, że sprawę trzeba przekazać policji. Alexander twierdzi, że zna jednego porządnego gliniarza, Bartosza Palewicza, z którym może się skontaktować. Jeżeli zadzwoni po niego, ten przyjedzie w ciągu pół godziny. Palewicz sugeruje, że nie chce spotykać się z Alexandrem w jego domu i lepsze byłoby miejsce neutralne. Proponuje niewielki bar w piwnicy jednej z kamienic Trzeciej Alei NMP.

NARADA W BARZE

Mieszcząca się w piwnicy niewielka knajpka podzielona jest na trzy sale. Najmniejsza z nich zapewnia dużą dozę prywatności przebywającym tam gościom. Lokal odwiedzają głównie młodzi ludzie. Serwowane są dwa lane piwa (EB i Hevelius), a także spory wybór mocniejszych alkoholi i drinków. Za kontuarem krząta się barman, Marcel Mroczek. Uśmiecha się do Badaczy i pyta, co mógłby im podać. Po złożeniu i otrzymaniu zamówień (Alexander zamówił colę), Badacze siadają w salce i sączą w ponurym zamyśleniu napoje.

Niedługo później do knajpy wchodzi Palewicz. Ubrany jest w poplamioną kurtkę, spod której wygląda równie poplamiony sweter. Witają się serdecznie z barmanem i wymieniają uprzejmości. Barman wskazuje skinieniem głowy, gdzie siedzą Badacze. Policjant płaci za sok i podchodzi do ich stolika. Wita się z Alexandrem, a dziennikarz przedstawia mu pozostałych zebranych.

Palewicz jest dość nieufny wobec sporej grupy nowopoznanych osób. Gdy jednak ujawniają mu odkryte rewelacje, przyjmuje je z dużą dozą spokoju. Jeżeli Badacze nie byli na dolnej kondygnacji

klasztoru albo nie znaleźli zwłok Jana Saltarskiego, Palewicz zapyta Alexandra wprost, skąd denat miał jego wizytówkę. Alexander opowie o rozmowie z Saltarskim, która miała miejsce jesienią ubiegłego roku, tuż przed kolejnymi zaginięciami w Sokolich Górach – wtedy dał mu wizytówkę policjanta.

Palewicz opowiada o śledztwie w sprawie zaginięć. Pierwszą sprawę traktował bardzo ambicjonalnie, ale po kilku dniach odebrano mu praktycznie cały zespół dochodzeniowy, a szefostwo delikatnie zasugerowało, żeby nie poświęcał zbyt wiele czasu na coś, co „ewidentnie jest przypadkiem ucieczki”, jakich rocznie notuje się w Polsce setki. Podobnie było z kolejnymi sprawami, które pojawiały się w ciągu roku. Szybko został odsunięty od sprawy, a przejął ją były funkcjonariusz SB, komisarz Paweł Marszałek. Palewicz nie wyraża się o nim inaczej niż „szuja i kanalia”, twierdząc, że tamten jest nietykalny i nie dopuszcza nikogo do materiałów ze śledztwa. W rezultacie nawet zaginięcie sześciu osób, które zgłoszono 2 listopada, przeszło zasadniczo bez echa. Podobnie jak w poprzednich przypadkach uznano, że to typowa ucieczka w poszukiwaniu lepszego życia. Palewicz mówi, że sam byłby gotów w to uwierzyć, gdyby nie to, że zna rodzica jednej z zaginionych – tu dyskretnie wskazuje na krzątającego się za barem Marcela Mrocza. Między innymi dlatego nie odpuścił i ciągle draży temat. Wykrada akta i generalnie ryzykuje posadą. Jeżeli informacje Badaczy są prawdziwe, trzeba porządnie przygotować materiał, aby wstrząsnąć układami toczącymi to miasto jak rak (patrz ramka Układy miejskie). Jeżeli w klasztorze przetrzymuje się zaginionych, jeżeli morduje się tam w biały dzień ludzi, którzy mówią, że czyni się zło, to trzeba to powstrzymać.

Palewicz ma pełną świadomość, że jeśli teraz zgłosi odkrycia Badaczy swoim przełożonym albo spróbuje zdobyć nakaz przeszukania klasztoru, to zostanie powstrzymany albo w chwili, gdy mu się to uda, nie znajdą tam już nikogo. Sprawę trzeba odpowiednio nagłośnić, między innymi przez media. Ciągłe jeszcze wiele pytań pozostaje bez odpowiedzi. Tu patrzy na Alexandra i Badaczy. Przekaze Badaczom teczkę z listą i zdjęciami zaginionych. Większość osób pochodzi z okolic Olsztyna lub Częstochowy, ale jest też kilkoro mieszkańców innych miast. Jeśli Badacze widzieli cele na parterze, po usłyszeniu informacji o przetrzymywanych w klasztorze osobach Palewicz zasugeruje, aby jeszcze nie ujawniać tego faktu, a już na pewno nie barmanowi, który jest gotów podjąć pochopne działania. Stwierdzi, że jeśli wedle oceny Badaczy zaginięci są bezpieczni, to może lepiej, aby tam jeszcze pozostali, zanim rozkręci się machinę medialną. Sam też musi dotrzeć do zaufanych osób poza komendą wojewódzką (w 1995 roku Częstochowa była jeszcze miastem wojewódzkim).



UKŁADY MIEJSKIE

Częstochowa w latach 90. XX wieku była pod mocnym wpływem Kościoła. W czasie kampanii wyborczej prezydentem miasta był Tadeusz Wrona, człowiek o mocno prawicowych poglądach, gotów na wiele ustępstw wobec instytucji kościelnych. Utracił stanowisko w listopadzie 1995 roku, co Strażnik może przedstawić jako następstwo wydarzeń ze scenariusza.

Nastroje i sytuację w mieście dość dobrze opisują słowa piosenki T. Love pt. *King*: „Ty wiesz kto rządzi w mieście, to biskup z komisarzem, King”. Członkowie zespołu, jako mieszkańcy Częstochowy, dość dobrze znali sytuację polityczną i panujące układy.

Właściciel knajpy/barman Marcel Mroczek



Typ człowieka, który już wszystko widział i wszystko słyszał. Wydaje się, że życie nie jest go w stanie niczym zaskoczyć. Doskonale orientuje się w lokalnych układach politycznych i społecznych. Zna wszystkich i wie o nich więcej, niż sądzą. Sam pozostaje skryty i tylko najbliżsi, dla których zrobi wszystko, wiedzą, jaki jest naprawdę. Głęboko empatyczny człowiek, który wykorzystuje swoje kontakty, próbując pomóc ludziom w ich problemach. Zawsze pozostaje

anonimowy, nigdy nie oczekując podziękowań. Jego córka jest jedną z zaginionych. Zrozpaczony ojciec nie rezygnuje z poszukiwań, ale nie zaniedbuje też żony i drugiej córki. Jest gotów zrobić wiele, aby pomóc Badaczom w śledztwie, mając nadzieję na odzyskanie córki. Nie podejmie pochopnych działań, ale zna również osoby z półświatka i może zdobyć np. krótką broń palną.

Policjant Bartosz Palewicz



Młody, ale, cytując klasyka, już zdolny. Ambitny, próbuje walczyć z systemem i kolegami ze „starej gwardii”. Wyjęty z układów, spychany do najgorszej roboty i pomijany przy awansach. Ciągłe wierzy w etos policjanta. Chce pomagać ludziom i zmieniać świat na lepsze. Poświęca się pracy, nie ma praktycznie życia prywatnego i mieszka samotnie. Opiekuje się schorowaną matką. Zwykle nie przywiązuje wagi do swojego wyglądu i stroju.

ZŁY GLINA



Ta część scenariusza składa się głównie ze śledztwa i w jego trakcie nie pojawiają się w zasadzie żadne zagrożenia dla działań Badaczy. Jeżeli Strażnik uzna, że potrzebują silniejszej motywacji, może wprowadzić do gry postać komisarza Pawła Marszałka. To stary wyga, który z niejednego pieca chleb jadł i wie, skąd wieje wiatr. Praca w SB dała mu dostęp do informacji, dzięki którym może szantażować praktycznie wszystkich. Jest zasadniczo nietykany. Nie lubi się przepracowywać, a sprawę zaginięć tuszuje, bo otrzymuje za to sówite wynagrodzenie. Jest piekielnie skrupulatny, chciwy i bezwzględny. Doskonale zdaje sobie sprawę, że zaginięcia są ze sobą powiązane i oczywiście prowadzi własne ciche śledztwo, gromadząc haki na wszystkich. Komisarz lubi pieniądze. Widać to po jego szytych na miarę garniturach i czuć dzięki obfitemu spryskaniu luksusową wodą kolońską. Jeździ nowiutkim Audi A8, które „wypożyczył” z salonu. Nikt nie wie, czym zastraszył jego właścicieli.

Obserwuje poczynania Palewicza i może dowiedzieć się o jego spotkaniu z Badaczami. Może wkroczyć do baru albo nagabywać Badaczy pojedynczo. Będzie próbował ich zastraszyć, aby przestali węszyć. Może grozić bronią czy posunąć się do przemocy fizycznej. Mimo wszystko nie doprowadzi do ich śmierci, bo tego mógłby nie dać rady zamieść pod dywan. Wszelkie skargi, jakie Badacze mogą złożyć na niego na komendzie, rozplyną się w morzu biurokracji.

PAWEŁ MARSZAŁEK, skorumpowany policjant, lat 46

S 50	KON 70	BC 45
ZR 70	INT 75	WYG 50
MOC 60	WYK 60	PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 12

Walka Wręcz (Bijatyka) 65% (32/13) 1K3

Broń Palna (Pistolet Beretta M9) 65% (32/13) 1K10

Unik 60% (30/12)

Umiejętności: Gadanina 60%, Nasłuchiwanie 50%, Pierwsza Pomoc 45%, Przekonywanie 60%, Psychologia 65%, Spostrzegawczość 60%, Tropienie 40%, Ukrywanie 80%, Urok Osobisty 55%, Zastraszanie 80%

LISTA ZAGINIONYCH

Imię i nazwisko, wiek, miejsce zamieszkania, miejsce, gdzie ostatni raz widziano osobę zaginioną, data zgłoszenia zaginięcia.

Jan Bradtke, 25 lat, Częstochowa, Olsztyn,
2 września 1994 r.

Paulina Mroczek, 16 lat, Częstochowa, Olsztyn,
9 września 1994 r.

Magdalena Sroka, 18 lat, Janów, Olsztyn,
12 października 1994 r.

Stefan Halczak, 19 lat, Kusięta, Sokole Góry,
18 października 1994 r.

Antoni Dymski, 53 lata, Warszawa, Olsztyn,
2 listopada 1994 r.

Rafał Mendala, 27 lat, Warszawa, Olsztyn,
2 listopada 1994 r.

Tomasz Golicki, 36 lat, Wrocław, Olsztyn,
2 listopada 1994 r.

Jan Brzeszcz, 25 lat, Poznań, Olsztyn, 2 listopada 1994 r.

Gabriel Zamorski, 42 lata, Częstochowa, Olsztyn,
2 listopada 1994 r.

Jakub Litwiniec, 23 lata, Biskupice, Sokole Góry,
2 listopada 1994 r.

Anna Przybysz, 45 lat, Skowronów, Olsztyn,
3 lutego 1995 r.

Łukasz Ładocha, 34 lata, Srocko, Olsztyn,
15 kwietnia 1995 r.

Robert Jachimski, 19 lat, Częstochowa, Sokole Góry,
19 maja 1995 r.

Stanisław Dąbrowski, 58 lat, Przemiłowice, Olsztyn,
20 czerwca 1995 r.

Katarzyna Cichocka, 45 lat, Wrocław, Olsztyn,
28 czerwca 1995 r.

Joanna Witczak, 25 lat, Częstochowa, Olsztyn,
3 lipca 1995 r.

Sebastian Witczak, 27 lat, Częstochowa, Olsztyn,
3 lipca 1995 r.

Katarzyna Janowska, 18 lat, Częstochowa, Sokole Góry,
13 sierpnia 1995 r.

Aleksander Gozdalski, 24 lata, Kraków, Sokole Góry,
6 września 1995 r.

MIESZKANIE SALTARSKIEGO

Mieszkanie Jana Saltarskiego znajduje się na trzecim piętrze czteropiętrowego bloku przy ulicy Obrońców Westerplatte w częstochowskiej dzielnicy Tysiąclecie. Drzwi są zamknięte, ale Badacze mogą mieć klucze zabrane z ciała w celi, dostać je od Palewicza lub wykonać udany test Ślusarstwa.

Dwupokojowe mieszkanie w bloku z wielkiej płyty składa się z pokoju dziennego, niewielkiej, kiszkowatej sypialni, kuchni i łazienki. Umeblowane typowymi meblówkami i innymi wynalazkami z epoki PRL-u, jest czyste i uporządkowane. Na ścianach położone są tapety w niewyróżniający się wzorek. Na półkach książki – głównie klasyka literatury. Na stole kryształowy wazon, w którym stoi fioletowa róża. Kwiat jest wciąż żywy, co zwykle nie zdarza się tak barwionym roślinom. Na ścianie w przedpokoju przymocowany jest telefon stacjonarny, obok leży książka telefoniczna.

Na lodówce w kuchni przypięte są rachunki, lista zakupów i lista telefonów. Większość ma przypisane imiona i nazwiska. Tylko przy jednym z nich – warszawskim, sądząc po numerze kierunkowym – brakuje imienia, ale znajdują się trzy wykrzykniki i znak zapytania. Jeżeli Badacze zdecydują

TAJEMNICZA ORGANIZACJA

Uwaga dla Strażnika! Telefon tak naprawdę należy do organizacji zajmującej się tropieniem nadprzyrodzonych zjawisk. Jest prowadzona przez byłych żołnierzy polskich jednostek specjalnych, którzy podczas misji na całym świecie przekonali się, że nie wszystko jest tym, czym się wydaje. Organizacja ma siedzibę w Warszawie, dysponuje dużym budżetem, a także najnowocześniejszymi technologiami. Są w stanie zlokalizować, skąd nadeszło połączenie, a jeśli rozmawiający Badacz się przedstawił, także jego.

Organizacja przejęła część archiwów niesławnego Wydziału X. Jej przedstawiciele rozmawiali z Saltarskim po jego niefortunnej wizycie w Sokolich Górach. Wtedy też przekazali mu numer, pod który miał zadzwonić w sytuacji awaryjnej. Przedstawiciel organizacji nigdy nie przedstawił się Saltarskiemu, a do tego mocno go nastraszył. Dlatego wzmianka o nim nigdy nie znalazła się w dzienniku (patrz niżej). Organizacja szybko powiąże telefon z wcześniejszym spotkaniem z Saltarskim, a dzięki kontaktom w Policji dowie się, że ten nie żyje. Do Częstochowy zostanie oddelegowana czteroosobowa grupa śledcza, która będzie próbowała ustalić, czego dowiedzieli się Badacze. W razie potrzeby zaaranżują spotkanie. Strażnik opcjonalnie może wykorzystać tę drużynę jako pomoc lub ratunek dla Badaczy, jeśli ci popadną w kłopoty w dniu imprezy.

Strażnik powinien bardzo ostrożnie wprowadzać tę organizację. Jej zbyt wczesne wkroczenie na arenę wydarzeń może zdjąć z Badaczy ciężar odpowiedzialności za kolejne wydarzenia.



się zadzwonić pod ten numer, połączenie zostanie odebrane po dwóch dzwonekach. Miły męski głos poinformuje ich, że dodzwonili się do firmy świadczącej usługi pralnicze i usuwanie nawet najtrudniejszych plam. Gdy okaże się, że Badacze nie chcą skorzystać z jego usług, rozmówca bardzo się zmartwi, ale zapyta, skąd mają ten numer, bo potrzebuje tego do celów statystycznych. Jeśli Badacze zapytają go, czy jego klientem był Jan Saltarski z Częstochowy, stwierdzi, że musiałby sprawdzić w rejestrze, bo mają sporo zleceń z tego miasta. Rozmówca jest uprzejmy i nienachalny.

Na szafce nocnej w sypialni leży zeszyt w kratkę, który jest dziennikiem Jana Saltarskiego. Przeczytanie całości zajmuje około trzech godzin i powoduje utratę 0/1K6 PP. W środku znajduje się też nekrolog i wycinek z gazety.

W domu Saltarskiego Badacze znajdą też notes z adresami. Jest tam adres Gabriela Zamorskiego. Można go znaleźć w ubiegłorocznej książce telefonicznej – mieszkał w dzielnicy domków jednorodzinnych, w okolicy ulicy Sabinowskiej. W domu mieszka obecnie syn, który po zaginięciu ojca zajął

się rodzinnym antykwariatem. Jest raczej nieufny wobec Badaczy. Jeśli powołają się na znajomość z Saltarskim, będzie się starał ich zbyć, bo uważa, że to przez niego zaginął ojciec.

W dzienniku znajduje się też kserokopia mapy topograficznej Sokolich Gór, wydana z okazji biegu na orientację w 1981 roku (patrz **Pomoc #4: Mapa topograficzna Sokolich Gór**, str. 47). Na mapie widnieje nabazgrany długopisem znak „X”.

CO DALEJ?

Na tym etapie Badacze powinni już wyrobić sobie opinie o wydarzeniach. Lista zaginionych oraz dziennik Saltarskiego wskazują na dziwne zjawiska na terenie Gór Sokolich i zamku w Olsztynie. Być może w ich rękach znajduje się dziennik tajemniczego Włocha, który w zestawieniu z dziennikiem Saltarskiego zaczyna budować szerszy obraz sytuacji. Czy zbadają okoliczne legendy, czy też od razu ruszą w Sokole Góry lub na zamek, aby poszukiwać śladów lub bramy? Większość z tych czynności będą mogli zrealizować dopiero kolejnego dnia.



Ś.P.

Anna Zamorska

Z głębokim żalem zawiadamiamy,
że dnia 30 marca 1994 roku
zmarła tragicznie Anna Zamorska.

Uroczystości żałobne odbędą się w kaplicy
cmentarza Kule dnia 3 kwietnia 1994 r.

Życie Częstochowy, 31 marca 1994 r.

KRONIKA KRYMINALNA

Policjanci z komendy wojewódzkiej dokonali wczoraj makabrycznego odkrycia. W jednym z opuszczonych bunkrów na Lisińcu odnaleziono zmasakrowane zwłoki kobiety. Wstępne ustalenia wskazują na mord rytualny. Ze względu na dobro śledztwa nie ujawniono tożsamości zamordowanej. Okoliczni mieszkańcy są wstrząśnięci tragicznymi wydarzeniami w tak spokojnej dotąd okolicy.

DZIENNIK JANA SALTARSKIEGO - FRAGMENTY

Pomoc #3: Fragmenty dziennika Jana Saltarskiego (str. 41)

3 maja 1994 r.

W dniu święta konstytucji wybrałem się z wizytą do Gabriela Zamorskiego. Pogadaliśmy o wszelkich sprawach związanych z naszym hobby. Byłem mile zaskoczony tym, że pomimo wydarzeń związanych z wyjątkowymi okolicznościami śmierci żony, jest w stanie tak spokojnie opowiadać o tym, co było tego przyczyną. Po dłuższej i gorącej dyskusji doszliśmy do wniosku, że musimy przeciwdziałać podobnym wydarzeniom w przyszłości. W ten oto sposób narodziła się idea organizacji – coś za mocne słowo – przeciwdziałającej wszelkiemu nienaturalnemu złu, jakie chodzi po tej ziemi.

11 lipca 1994 r.

Dzisiejszy dzień jest powodem do dużej radości. Udało się nam nawiązać kontakt z ludźmi o podobnych przekonaniach, pochodzącymi z Włoch. Ich organizacja jest znacznie większa niż nasza, niemniej my działamy w ukryciu, podczas gdy oni pod oficjalnym szyldem Kościoła Katolickiego. Dowiedzieliśmy się, że mają już za sobą kilka sukcesów w tępieniu bluźnierczych kultów. Tymczasem ja i Gabriel poprzez sieć niewtajemniczonych i nieświadomych niczego informatorów usiłujemy zlokalizować kultury lub wykryć ich działalność, analizując pozornie błahe doniesienia prasowe z naszych okolic. Wiemy, że działają i coś przyciąga je w stronę Gór Sokolich. Nie wiemy jednak co. Może jest cień prawdy w starych legendach o olsztyńskim zamku. Będziemy musieli to sprawdzić.

31 października 1994 r.

Nie sądziłem, że to wszystko do tego doprowadzi. Musieli nas obserwować od jakiegoś czasu, a cała nasza wiedza została wykorzystana przeciw nam. Wiem już teraz, że była to sprytnie zastawiona pułapka. Gdy razem z piątką innych, podobnych nam ludzi przybyliśmy wieczorem w Sokole Góry, wiedzieliśmy tylko, że ma się tam odbyć jakiś dziwaczny rytuał ku czci bluźnierczego, podziemnego bóstwa. Ponoć przemieszcza się ono między wszystkimi podziemiami na naszej planecie, ale pozostaje uwięzione i nie może wydostać się na powierzchnię.

Sądziliśmy, że jesteśmy przygotowani. Posiadaliśmy kilka fiolek przezroczystego płynu dostarczonego nam z Włoch. Oczywiście mieliśmy też broń palną, zdobytą dzięki kontaktom naszego nieocenionego kolegi. Wyruszyliśmy na piechotę, zakutani w ciepłe kurtki, bowiem panował przeraźliwy ziąb. Nie używaliśmy latarek, żeby przedwcześnie nie zdradzić naszej pozycji. Nie wzięliśmy jednak pod uwagę, że cały ten obszar pokryty jest kobiercem zeschniętych liści. Kiedy dotarliśmy do jaskini Studnisko, zobaczyliśmy światło ogniska rozpalonego na wysokiej skale, obok znanego nam okrągłego jaru krasowego. Rozdzieliliśmy się.

Ja, Gabriel i jeszcze dwóch ludzi udaliśmy się na górę skały od strony północnej, podczas gdy pozostała trójka miała za zadanie sprawdzić dolne wejście do jaru. Kiedy z niemalym trudem dotarliśmy w pobliże górnego otworu, rozpętało się piekło.

Najpierw usłyszeliśmy urwany krzyk, następnie kilka chaotycznych wystrzałów. Przez chwilę panowała cisza. I znów rozległ się krzyk. Rozpoznaliśmy głos jednego z naszych przyjaciół. Włosy stanęły mi dęba i poczułem paraliżujący, zwierzęcy strach. Nie pamiętam zbyt wiele, co działo się później. Widziałem jedynie, jak Gabriel i pozostali biegną w stronę jaru. Usłyszałem kolejne okrzyki zgromy, strzały i jęki moich towarzyszy. Ja sam otworzyłem fiolkę z płynem i zacząłem uciekać. Teraz wiem, że to uratowało mi życie, bowiem gdy zbiegałem w dół zbocza, zobaczyłem formujący się na mej drodze cień, czarniejszy niż otaczający go mrok lasu. Bez zastanowienia chlusnąłem w to coś zawartością fiolki. Usłyszałem dźwięk, który można było zinterpretować jako wyraz bólu. Istota zstąpiła z mej drogi. Wtedy właśnie zdałem sobie sprawę, że mam ostatnią szansę na ucieczkę. Pognałem na złamanie karku w dół zbocza. Musiałem potknąć się o jakiś korzeń, bo pamiętam, że upadłem i uderzyłem głową o kamień. Straciłem przytomność.

Obudził mnie koszmarny ból głowy. Gdy próbowałem podnieść się z liści, poczułem potworny ból w skręconej nodze. Światło dnia przebijało się przez konary i gałęzie drzew. Jakimś cudem wciąż żyłem. Nie odważyłem się powrócić do jaru. Wiedziałem też, że nie ujrzę już nigdy moich przyjaciół. Dokuśtykałem w końcu do przedmieść Olsztyna i udało mi się uzyskać pomoc. Wymyślona naprędce historia o tym, jak spadłem ze skały, okazała się wystarczająco wiarygodna. Doczekałem się nawet notki w prasie, gdzie przedstawiono mnie jako nieodpowiedzialnego turystę włóczącego się nocą po skałach.

2 listopada 1994 r.

Zgłosił się dzisiaj do mnie dziennikarz, niejaki Alexander Dopierała. Zadawał wiele pytań, z których wynikało, że podejrzewa, iż coś złego dzieje się na Jurze. Spławiłem go. To młody człowiek i wplątanie go w tę sprawę mogło mu tylko zaszkodzić.

1 września 1995 r.

Dzisiaj na Jasnej Górze zginął człowiek. Jeden z moich lepszych informatorów, ojciec Jacek. Doniósł mi niedawno, że księża badali tajemnicze księgi i że przetrzymują ludzi w celach klasztornych. Moje źródła we Włoszech donoszą, że do Polski mogła zostać przesłana jedna z najbardziej bluźnierczych ksiąg, o jakich słyszał człowiek, złowieszca Liber Ivonis. Podejrzewam, że śmierć ojca Jacka nie była samobójstwem, jak poda zapewne prasa. Muszę zbadać tę sprawę.

DZIEŃ 2

– 9 WRZEŚNIA 1995 R.

LEGENDY

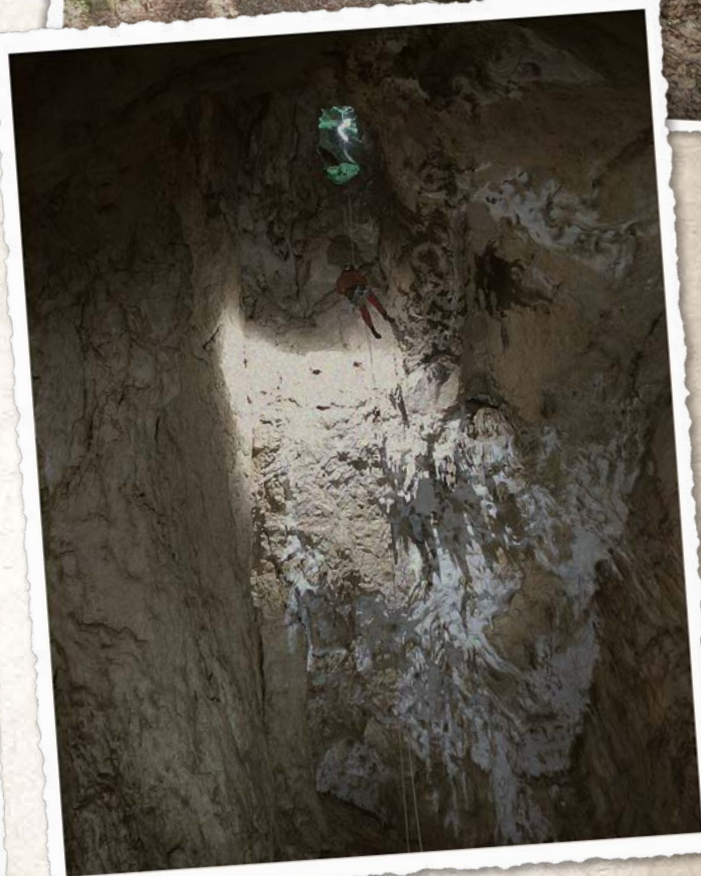
Badacze mogą chcieć zbadać lokalne legendy dotyczące okolic zamku w Olsztynie. Folklor jest w tym zakresie niezwykle bogaty. Przebywając w bibliotece miejskiej lub czytelnicy jasnogórskiej i wykonując udany test Korzystania z Bibliotek, mogą odnaleźć następujące legendy:

- W podziemiach zamku w Olsztynie ma ponoć znajdować się wielki skarb. Strzegą go, według różnych legend, czarny pies, kogut lub kot. Mają zwabiać do podziemi ludzi. Jeśli ci okażą się godni, odchodzą bogaci. Niegodni giną na zawsze w zamkowych podziemiach i sieci jaskiń.
- Zamek w Olsztynie i klasztor na Jasnej Górze połączone są systemem podziemnych przejść, którymi poruszali się kurierzy, gdy jedno lub drugie było obleżone. Kilometry tuneli ciągle czekają na odkrycie.
- Korytarze pod zamkiem to miejsce, gdzie płyną wielkie rzeki, które zamieszkują złote kaczki.
- Na zamku i w pobliskich Sokolich Górach szaleją diabły. Uwielbiają tańczyć na skałach i wabić nieostrożnych wędrowców do jaskiń.
- W baszcie straszy duch syna starosty Kacpra Karlińskiego, który zginął z ręki ojca. Kacper Karliński bronił Olsztyna w 1587 r. przed wojskami austriackiego arcyksięcia Maksymiliana Habsburga, który pretendował do tronu polskiego po śmierci Stefana Batorego. Syn starosty został porwany przez oblegających i wystawiony podczas ataku. Ojciec okazał się niezłomnym patriotą i poświęcił życie syna. Obronił zamek, ale popadł w szaleństwo i resztę życia spędził w odosobnieniu w klasztorze.

JASKINIE W SOKOLICH GÓRACH



Naturalnym tropem dla Badaczy staną się jaskinie w Sokolich Górach. Mapę okolicy mogą dostać w informacji turystycznej (patrz **Pomoc #5: Mapa turystyczna Sokolich Gór**, str. 48). Jeżeli porównają ją z mapą znalezioną w pamiętniku Saltarskiego, bez problemu ustalą, że tajemniczy znak X znajduje się w okolicach jaskini Studnisko, wspomnianej przez autora. W bezpośredniej bliskości znajdują się tam dwie jaskinie – Studnisko i Pod Sokolą Górą, zwana też Pochyłą.



Pierwsza z nich jest najgłębszą jaskinią jurajską, a wejście do niej prowadzi pionowo w dół przez niewielki, okrągły otwór. Zejście do jaskini wymaga posiadania sprzętu wspinaczkowego. Aby dostać się na dno, należy zjechać 27 metrów w dół na linie. Dopiero tam można rozpocząć eksplorację olbrzymiej komory lub przedostać się ciasnym przejściem w dół, aż na głębokość 75 metrów. We wnętrzu

panuje stała temperatura około 8 stopni. Jeżeli Badacze zdecydują się na zwiedzanie jaskini, powinni mieć ze sobą odpowiednio ciepłe ubranie i sprzęt, a także zdać testy Wspinaczki. Jeżeli stosują odpowiednie zabezpieczenia, Strażnik może dodać kość premię do rzutu (patrz **Pomoc #6: Jaskinia Studnisko**, str. 49).



Zwiedzając jaskinię, Badacze mają wrażenie, że ktoś ich stale obserwuje, a coś nieokreślonego znajduje się poza zasięgiem światła latarek i wzroku. Dotarcie do najgłębszej części jaskini wymaga też zdania testu ZR. W przeciwnym wypadku Badacz zaklinuje się w wąskim przejściu i będzie wymagał pomocy innych bohaterów. Jeżeli Badacze wykonają udane testy Spostrzegawczości na poziomie trudnym, mogą odkryć w jednej ze skalnych szczelin klucze z brelokiem z inicjałami JB. To klucze jednego z zaginionych, Jana Brzeszcza z Poznania. Badacze powinni sami zestawić inicjały z listą otrzymaną od Palewicza.

Jaskinia Pochyla jest znacznie łatwiej dostępna od Studniska. Zejście do niej nie wymaga lin, choć poruszanie się po dość stromym zboczu, na mokrej glinie pokrytej zeschniętymi liśćmi, może wymagać testu ZR, aby Badacz nie poślizgnął się i nie ubrudził. Do jaskini prowadzi szerokie wejście. Ciągnie się ona kilkadziesiąt metrów w głąb, powoli podnosząc. Nie ma tam żadnych bocznych odnóg ani korytarzy. Jest też zdecydowanie zimniejsza od Studniska, bo panuje tam stała temperatura 4 stopni Celsjusza. To właśnie w tej jaskini Włosi znaleźli pierwszą ofiarę swego przebudzonego władcy. Wiele z ofiar właśnie tutaj natknęło się na jego manifestację. Przeszukując dno jaskini i zdając test Spostrzegawczości, Badacze znajdą zagrzebane w liściach przy wejściu łańcuchy. Wyglądają na dość nowe i nie są jeszcze przerdzewiałe. Na dnie jaskini jest też sporo śmieci – puszkę po piwie, opakowania po papierosach itp. Wśród nich można znaleźć też sporo elementów garderoby, rękawiczki, czapki i szaliki. Jeżeli Badacze zdecydują się je zabrać i pokazać barmanowi Marcelowi Mroczkowi, ten zidentyfikuje czapkę jako należącą do jego córki. (patrz **Pomoc #7: Jaskinia pod Sokolą Górą (Pochyla)**, str. 50).

W obu jaskiniach Badaczom towarzyszy poczucie bycia obserwowanymi. Jeżeli jakiś Badacz oddali się od grupy na tyle,

że zniknie innym z oczu, np. za załomem korytarza, może zostać zaatakowany przez wylaniającą się z ziemi mackę ciemności.



Ohydzie lepka, przywrze do ciała Badacza i zacznie wysysać z niego MOC w tempie 1 punktu na rundę. Ciemność trzyma Badacza z S 80. Może on wołać na pomoc innych Badaczy, aby pomogli mu wyrwać się z opresji. Jeżeli Badaczowi uda się uciec, ciemność nie będzie go ścigać. Wielki Przedwieczny jest jeszcze zbyt ograniczony pieczęcią znajdującą się na bramie. Zobaczenie macek atakujących Badacza to utrata 1/1K6 PP. Ofiara ciemności, poza utraconą Mocą, musi wykonać test Poczytalności i stracić 1K4/1K10 PP.

Utracone punkty Mocy przepadają na zawsze, znacząco osłabiając wolę życia Badacza. Jeżeli w wyniku ataku straci więcej niż połowę punktów Mocy, wpadnie w letarg, z którego wybudzić go będzie mógł tylko udany test Medycyny wykonany czy to przez innych Badaczy, czy przez lekarza na pogotowiu lub w szpitalu. Jeżeli punkty Mocy Badacza spadną do 1/4 początkowej wartości, Badacz osiwieje. Gdy spadną do zera, będzie w takim stanie jak uwięzieni w klasztorze ludzie. Nigdy już nie wyzdrowieje, do końca życia pozostając w stanie wegetacji.

Studnia w amfiteatrze góry Sokolej

Ostatnim wartym zainteresowania miejscem jest opisany w dzienniku Saltarskiego jar, będący amfiteatrem krasowym w górze Sokolej. Olbrzymi lej o kolistym przekroju ciągnie się od podstawy góry aż do jej szczytu. Można dostać się do niego zarówno od dołu, wspinając się na kilka skał, jak i od góry, obchodząc pionowe wapienne ściany od północy lub południa. To popularny punkt widokowy i miejsce na ogniska. Pełno tu śmieci i Badacze nie odnajdą żadnych znaczących śladów. W tym miejscu z pewnością nie ma pieczęci. Włosi wykorzystali jar jako pułapkę na ekipę Saltarskiego, co można wywnioskować, zestawiając ze sobą oba zdobyte przez Badaczy dzienniki.

ZAMEK



Zamek królewski w Olsztynie należał do systemu fortyfikacji, tzw. Orlich Gniazd. Potężne zamczysko przez lata strzegło polskiej granicy i było sukcesywnie rozbudowywane. Podupadło dopiero w XVII wieku, gdy jego lokalizacja i wysokie mury przestały spełniać swe zadanie. Teraz od kilku dni teren jest zamknięty przed pokazem pirotechniki i laserów. Dla zwiedzających dostępny jest jedynie obszar na podzamczu, od strony północnej. Wszystkie pozostałe drogi są zablokowane i patrolowane przez napakowanych byczków z firmy ochroniarskiej (w 1995 roku najważniejszym atutem ochroniarza był odstraszący wygląd i chęć do bitki).

Pieczęć powstrzymująca powrót Wielkiego Przedwiecznego znajduje się w starej, gotyckiej części zamku, w okrągłej baszcie – stołpie. Ten ostateczny punkt obrony fortecy był też miejscem, w którym średniowieczni mędrcy w miejscu pradawnego kręgu mocy wbudowali jedną z pieczęci ograniczających rozprzestrzenianie się zła. Przez lata siła pieczęci słabła, a zło czasem znajdowało ofiarę.

Miejscowa ludność sądziła, że wzbogaceni zdobytymi skarbami sąsiedzi uciekali, aby nie dzielić się z innymi. Stąd wzięły się legendy, które przetrwały do dnia dzisiejszego. Czarny pies, kot i kogut to niektóre z manifestacji prastarego bóstwa, które powoli wydostawało się na zewnątrz, mamiąc i niszcząc umysły kolejnych ludzi. Teraz, gdy bóstwo zgromadziło już dość mocy wyssanej z ludzi, może przełamać pieczęć. Potrzebny jest tylko ostateczny rytuał, który rozpocznie się po zmroku i wraz z przygotowaniami potrwa około dwóch godzin. Włosi udają przedstawicieli zagranicznej firmy zajmującej się organizacją imprez pirotechnicznych i mają swobodny dostęp do gotyckiej części zamku (patrz **Pomoc #8: Plan zamku w Olsztynie**, str. 51).

IMPREZA

III Międzynarodowy Pokaz Pirotechniki i Laserów zapowiada się na olbrzymie wydarzenie. Odbijająca się pod patronatem radia RMF impreza wywołuje olbrzymie emocje. Poza pokazem pirotechnicznym odbędą się też koncerty

największych gwiazd muzyki popularnej lat 90. XX wieku (patrz **Pomoc #9: Program imprezy i Pomoc #10 Bilet na imprezę**, str. 52-53). Choć wydarzenie rozpoczyna się o 16:00, to już od świtu do miasta ściągają tłumy. Według szacunków organizatorów i policji, pod zamkiem będzie bawić się ponad 100 tysięcy osób.

Rytuał

Badacze mogą dostać się na teren imprezy albo z pomocą Palewicza, albo wykorzystując skutecznie umiejętność Ukrywanie, aby ominąć patrole na terenie zamku. Na teren zamknięty mają wstęp tylko służby mundurowe, ochrona i pracownicy firm przygotowujących widowisko. Przeszukanie całego terenu będzie trudne, ale jeśli dobrze zinterpretowali legendy, mogą skierować się bezpośrednio do stołpu. Wewnątrz, po udanych testach Spostrzegawczości, Badacze mogą znaleźć dziwne symbole na kamieniach u podstawy wieży. Są częściowo zatarte i już na pierwszy rzut oka bardzo stare.

Aby nie budzić podejrzeń, kultysty przybędą na miejsce dopiero kilkanaście minut przed czasem. Badacze mogą próbować ukryć się w stołpie albo przekraść tam dopiero gdy zacznie się rytuał.

Zakłęcie wykorzystujące zabraną nieszczęsnym turystom Moc wymaga ciągłego skupienia co najmniej jednego kultysty. Zazwyczaj jednak dwóch z nich prowadzi inkantację, podczas gdy jeden pozostaje na straży. Ze względu na to, że jest zafascynowany procesem, wszystkie testy Skradania i Ukrywania wykonywane przez Badaczy otrzymują jedną kość premii. Rytuał trwa zaledwie około 40 minut, a jeśli zakłęcie zostanie przerwane, musi być wykonywane od początku. Podczas jego trwania spod ziemi dochodzą straszliwe, dudniące odgłosy. Dlatego kultysty wykorzystują trwający pokaz pirotechniczny, aby je zamaskować. W trakcie odprawiania rytuału kamienie u podstawy stołpu będą jarzyć się zielonkawym blaskiem, co zostanie zinterpretowane przez widzów jako część pokazu pirotechnicznego. Jeżeli do tego czasu Badacze nie znaleźli ani kultystów, ani pieczęci, teraz będą mogli je dostrzec.

Zagrożeniem dla Badaczy, poza co najmniej dwójką Włochów, są także manifestacje powracającego Wielkiego Przedwiecznego. Oto kilka przykładów, ale Strażnik może dodać inne elementy wedle uznania:

- Spod ziemi wylania się 1K4 macek ciemności o S 80 i PW 20, które próbują złapać i zgnieść Badaczy. Na potrzeby reguł walki uznaje się, że mają ZR 80 i zadają 1K6 obrażeń na każdą rundę, w której Badacz zostaje przez nie unieruchomiony.
- W stołpie i jego najbliższej okolicy na 1K10 rund zapada kompletna ciemność, której nie przebijają nawet wybuchy fajerwerków czy światła latarek. Badacze muszą wykonać test Poczytalności (0/1K4 PP). Dodatkowo każdy test walki jest wykonywany na poziomie ekstremalnym z jedną kością karną. Ciemność nie wpływa na Marco i Giacomo, ale ogranicza Tomaso tak samo jak Badaczy.
- Nagły wstrząs ziemi. Badacze muszą zdać trudny test ZR. Jeśli im się nie uda, przewrócą się na ziemię, odniosą 1K6 obrażeń i stracą jedną rundę na podniesienie się.
- Spod ziemi wydobywają się dziwaczne opary, które zatrują Badaczy. Strażnik powinien zastosować zasady dotyczące łagodnych trucizn (*Księga Strażnika*, str. 139).

Kultyści mają ze sobą *Liber Ivonis*, z której zaczerpnęli zaklęcie. Na używanych przez nich stronach jest też zawarty opis rytuału, który odnawia pieczęć. Jeżeli Badaczom uda się powstrzymać Włochów, mogą spróbować odnowić pieczęć. Jeśli odniosą sukces, Wielki Przedwieczny pozostanie uwięziony na wieki. Aby zniszczyć odnowioną pieczęć, potrzeba bowiem setek tysięcy punktów Mocy. Pozostawiając osłabioną pieczęć, ryzykują, że w niedługim czasie złamie się sama. Strażnik może to zasugerować, po udanym teście Okultyzmu lub Mitów Cthulhu.

Włoscy kultyści

Trzyosobowa grupa, która od ponad roku manipuluje mnichami na Jasnej Górze oraz komendantem wojewódzkim policji w Częstochowie, od lat podejmuje próby odkrycia sposobów uwolnienia Wielkiego Przedwiecznego Nyogthy, któremu oddaje cześć. Bóstwo zwykle ma niewielu wyznawców, a jeśli już, to pośród wiedźm i czarownic. Marco i Giacomo Bernardi, którzy przewodzą grupie, są synami włoskiej czarownicy Paoli Bernardi. Kobieta została zamordowana przez mieszkańców małej włoskiej miejscowości położonej na dalekim Południu, gdy Giacomo miał zaledwie rok. Co ciekawe, starszy o dwa lata Marco zapamiętał jednak dobrze matkę, a także część jej nauk i zatuszowanie całej sprawy przez lokalne władze. Chłopcy przez lata byli wychowywani w sierocińcach i obaj trafili do klasztorów. Odnaleźli się, dopiero gdy Giacomo był już pełnoletni. Przysięgli zemstę

na zabójcach swej matki, ale aby tego dokonać, postanowili przyzwać jej władcę. W tym celu wykorzystują odnanioną w piwnicy pod ruinami rodzinnego domu księgę *Liber Ivonis*. W 1993 roku usłyszeli legendę, która wskazała im miejsce, gdzie będzie można przyzwać Pana Podziemi. Zamaskowani skutecznie w hierarchii kościoła, wykorzystali wiedzę i kontakty, aby dostać się na Jasną Górę. Gdy zweryfikowali prawdziwość legendy i odkryli lokalizację pieczęci, pozostało im już tylko jedno: zgromadzić dość Mocy, aby ją złamać. Nieodnawiana od setek lat magiczna bariera jest już na skraju wytrzymałości. Ostatni rytuał wymaga jeszcze jednej ofiary, a będzie nią niczego nieświadomy Tomaso.

Tomaso Riva dołączył do braci Bernardi w klasztorze. Niezbyt rozgarnięty, był często pośmiewiskiem. Marco wziął go pod swoje skrzydła, czując, że olbrzymi i silny mężczyzna może stać się cennym narzędziem w drodze do celu. Tomaso jest ślepo posłuszny braciom, choć w sekrecie przed nimi prowadzi swój pamiętnik, który Badacze mogli odnaleźć w klasztorze jasnogórskim. Boi się gniewu Marco i nie ujawnił, że skradziono mu notatki mogące naprowadzić obcych na trop braci. Wierzy, że uwolniony Wielki Przedwieczny ma zapewnić swoim wyznawcom nieśmiertelność. Nie zna prawdziwych motywów działania Marco i Giacomo. Będzie ich bronił z fanatyczną zaciętością, do ostatniej kropli krwi. Jeżeli Strażnik uzna to za stosowne, Tomaso może być uzbrojony w niewielki pistolet.



Marco Bernardi

Ten 45-latek stoi na czele grupy. Jest zdecydowanym, charyzmatycznym mężczyzną, który w obyciu zaskakuje łagodnością. W rzeczywistości ma żelazną i niezłomną wolę, a także jasno wytyczony cel. Jest przystojnym mężczyzną o wyraźnie południowych rysach twarzy. Nadprzeciętnie inteligentny, dysponuje też największą Mocą. Będzie głównym odprawiającym rytuał. Potrafi rzucać potężne zaklęcia wpływu, które pozwoliło mu narzucić swą wolę paulinom z Jasnej Góry oraz komendantowi wojewódzkiemu i miejskiemu policji w Częstochowie. Zna również zaklęcia Dominacja (patrz *Księga Strażnika*, strona 269) oraz Chwyt Nyogthy (patrz *Księga Strażnika*, strona 277).

MARCO BERNARDI, zdeterminowany czarnoksiężnik, lat 45

S 60	KON 50	BC 50
ZR 70	INT 70	WYG 60
MOC 90	WYK 80	PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0**Krzepa:** 0**Ruch:** 8**Punkty Magii:** 18

Umiejętności: Język Obcy (Łacina) 70%, Język Ojczysty (Włoski) 80%, Mity Cthulhu 6%, Korzystanie z Bibliotek 70%, Perswazja 65%, Psychologia 50%, Spostrzegawczość 75%, Ukrywanie 60%

Giacomo Bernardi

Młodszy z braci nie dysponuje tak dużą charyzmą. Zwykle pozostaje w cieniu Marco, ale jest równie zdeterminowany, aby całą sprawę doprowadzić do końca. Ze względu na silną wadę wzroku, nosi okulary w grubych, metalowych oprawkach. Podobnie jak brat, zna zaklęcia Dominacja i Chwyt Nyogthy.

GIACOMO BERNARDI, młodszy brat czarnoksiężnika, lat 43

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

Modyfikator Obrażeń: 0**Krzepa:** 0**Ruch:** 6**Punkty Magii:** 15

Umiejętności: Gadanina 50%, Język Obcy (Łacina) 50%, Język Ojczysty (Włoski) 70%, Mity Cthulhu 3%, Korzystanie z Bibliotek 50%, Perswazja 35%, Psychologia 40%, Spostrzegawczość 65%, Ukrywanie 40%

Tomaso Riva

Niezwykle silny, potężnie zbudowany mężczyzna o dobroduszej twarzy. Zwykle chodzi przygarbiony i stara się nie patrzeć innym w oczy. Przez swą naiwność często był ofiarą prześladowań. Łatwo wpadał wtedy w gniew, co powodowało, że przez lata był bity i upokarzany przez wychowawców i przełożonych. Marco i Giacomo to pierwsze osoby, które traktowały go z szacunkiem, na jaki w swoim mniemaniu

zasługiwał. Nie wie, że jest dla nich tylko mięsem armatnim i że ma zostać złożony jako ostatnia ofiara przy przełamywaniu bariery dla Wielkiego Przedwiecznego.

TOMASO RIVA, fanatyczny sługa, lat 35

S 90	KON 70	BC 80
ZR 90	INT 45	WYG 50
MOC 60	WYK 40	PW 15

Modyfikator Obrażeń: +1K6**Krzepa:** 2**Ruch:** 9**Punkty Magii:** 12

Walka Wręcz (Bijatyka) 75% (32/15) 1K3 + 1K6 (MO)

Broń Palna (Pistolet 9 mm) 45% (22/9) 1K8

Unik 45% (22/9)

Umiejętności: Język Obcy (Łacina) 25%, Język Ojczysty (Włoski) 40%, Pierwsza Pomoc 45%, Rzucanie 50%, Spostrzegawczość 85%, Zastraszanie 75%

TAJEMNICZA ORGANIZACJA

Strażnik może zdecydować, że Badacze nie poradzą sobie sami z kultystami. Jeżeli dzwonili pod tajemniczy numer z książki Saltarskiego, to na teren zamku w ostatniej chwili przybędzie grupa czterech specjalistów. Są oni świetnie przeszkoleni i uzbrojeni, jednak nie są odporni na działanie zaklęć, takich jak Dominacja czy Chwyt Nyogthy. Może wywiązać się strzelanina, w której ofiarami będą także Badacze. To rozwiązanie stawia na więcej akcji i powinno być stosowane przez Strażnika ostrożnie. Udział oddziałów specjalnych w przerwaniu rytuału znacząco zwiększa szanse Badaczy.

ZAKOŃCZENIE

Kultyści nie poddadzą się bez walki. Dwójka, która nie będzie odprawiała rytuału, spróbuje powstrzymać Badaczy. Wykorzystają w tym celu zarówno zaklęcia, jak i brutalną siłę Tomaso. Jeżeli Badaczom uda się powstrzymać kultystów, rytuał nie dobiegnie końca, a spod ziemi rozlegnie się straszliwy ryk, częściowo zagłuszony przez odgłosy fajerwerków. Usłyszenie tego dźwięku kosztuje Badaczy 1/1K4 PP. Powstrzymanie Wielkiego Przedwiecznego przed powrotem zasługuje na nagrodę w postaci 1K10 PP.

Jeżeli Badacze zdecydują się odprawić rytuał wzmacniający bramę, będą potrzebować około godziny na jego zrozumienie i nauczanie się. Aby zaklęcie się powiodło, muszą poświęcić co najmniej 40 punktów Magii, a także 4 punkty Mocy w wyniku skropienia pieczęci własną krwią. Badacze, którzy zdecydują się na ten krok, powinni na stałe odpisać sobie tyle punktów Mocy, ile poświęcili podczas rytuału. Choć sam rytuał wydaje się nieludzki, to świadomość, że zabezpieczają Ziemię przed powrotem przedwiecznego plugastwa, zasługuje na nagrodę w postaci 1K8 PP.

Po śmierci Marco znikną też narzucone przez niego zaklęcia. Jeszcze tego samego wieczoru pacjenci z podziemi jasnogórskiego klasztoru trafią do szpitali. Palewicz będzie brał czynny udział w ich identyfikacji i odnajdowaniu bliskich. Niestety, zdrowie ofiar Wielkiego Przedwiecznego nigdy nie ulegnie poprawie i do końca życia pozostaną w stanie wegetatywnym. Jednak rodziny będą mogły poznać ich los, co zasługuje na kolejną nagrodę w postaci 1K6 PP. W porozumieniu z przełożonymi i po spotkaniu z prezydentem miasta i komendantem wojewódzkim policji, Alexander zdecyduje się nie ujawniać informacji o całym procederze.

Jeżeli Badacze dzwonili pod tajemniczy numer z książki Saltarskiego, a w przerwaniu rytuału pomagali im przedstawi-

ciele tajemniczej organizacji, Badacze mogą zostać ponownie poproszeni o pomoc. Strażnik może wykorzystać ten wątek, aby wprowadzić Badaczy w przygody w klimatach Wydziału X. Jednym z pierwszych zadań może być podróż do Włoch, aby odnaleźć ślady kultystów, którzy próbowali przywołać Wielkiego Przedwiecznego.

Jeżeli Badacze polegną lub nie powstrzymają rytuału, Wielki Przedwieczny wyrwie się spod ziemi i ruszy na podbój, szerząc przerażenie i rzeź wśród uczestników imprezy (patrz **Nyogtha, Księga Strażnika**, str. 369). Potwór będzie zaspokajał swój głód przez kilka godzin, ale przed świtem powróci do swych podziemi, aby zapaść w letarg. W jego ataku tysiące ludzi stracą życie, zarówno od obrażeń spowodowanych przez bóstwo, jak i w wyniku stratowania po wybuchu paniki. Badacze, jeśli przeżyją, zobaczą straszliwe pobożowisko. Każdy z nich straci 1K6/2K10 PP.

Playtesterzy: Maja i Sebastian Szpot, Monika i Roch Urbaniak, Jerzy Łanuszewski

DODATKI

POMOCE DO GRY

Pod tym linkiem znajdziesz materiały, które pomogą Ci w przeprowadzeniu tej przygody:



Pomoc #1: Nekrolog



Ś.P.

Anna Zamorska

Z głębokim żalem zawiadamiamy,
że dnia 30 marca 1994 roku
zmarła tragicznie Anna Zamorska.

Uroczystości żałobne odbędą się w kaplicy
cmentarza Kule dnia 3 kwietnia 1994 r.

Pomoc #2: Wycinek z gazety „Życie Częstochowy”, z dnia 31 marca 1994 r.

Życie Częstochowy, 31 marca 1994 r.

KRONIKA KRYMINALNA

Policjanci z komendy wojewódzkiej dokonali wczoraj makabrycznego odkrycia. W jednym z opuszczonych bunkrów na Lisińcu odnaleziono zmasakrowane zwłoki kobiety. Wstępne ustalenia wskazują na mord rytualny. Ze względu na dobro śledztwa nie ujawniono tożsamości zamordowanej. Okoliczni mieszkańcy są wstrząśnięci tragicznymi wydarzeniami w tak spokojnej dotąd okolicy.

Pomoc #3: Fragmenty dziennika Jana Saltarskiego

3 maja 1994 r.

W dniu święta konstytucji wybrałem się z wizytą do Gabriela Ziemskiego. Rozmawialiśmy o wszelkimi sprawami związanymi z naszym hobby. Byłem mile zaskoczony, że pomimo wydaleni związanych z doświadczeniami śmierci Ani, jest w stanie tak spokojnie opowiadać o tym, co było tego przyczyną. Po długiej i żarzącej dyskusji doszliśmy do wniosku, że musimy działać. Trzeba ponownie podjąć wydawnictwa w przyszłości. Tak narodziła się idea organizacji, co za moim słowem, przeciwstawiającej wszelkimi możliwymi środkami, jakie chodzi po tej ziemi.

11 lipca 1994r

Dzisiejszy dzień jest powodem do dużej radości. Udało się nam nawiązać kontakt z ludźmi o podobnej postawie, podziękujemy z wrości. Ten organizm jest znacznie większa niż nasza, niemniej my działamy w ukryciu, podczas gdy oni pod ciepłym słońcem łaciota katolickiego. Dowiedzieliśmy się, że mają już za sobą kilka sukcesów w tym planie bieżących. Tymczasem ja i Gobriel pozyskać niewtajemniczonych i mówiących miłego informatorem ustaliliśmy zlokalizować kulty w celu ustalenia ich działalności. Analizujemy też, poznać bliżej domieszkę z naszymi dziećmi. Wiemy, że działają i coś pociągają do Gdu Skolich. Nie wiemy jednak co. Może w legendach o chryście zamilan jest jakiś powód. Będziemy musieli to sprawdzić.

31 października 1999r

Nie zdziwiam się, że to wszystko do tego doprowadziło. Musieli nas obserwować od początku czasu, a cała nasza wiedza została wykorzystana przeciw nam. Wiele jest teraz, co było to wszystko zastawiana pułapka. W dniu 19go roku z piętna poddany nam ludzimy liśny wieczorem w solcie góry, niedzieli się tylko, że ma się tam coś doświadczyć naturalnie i czci bliźniego podziwnego kóstna. Prawdopodobnie się ono między asystentami podziemnymi na naszej planecie i do parady wierzian; nie może wyjść na powierzchnię. Myślisz, że jesteśmy przygotowani. Mielisz tylko kilka pól, którymi, miał przed moc zaimponować. Mielisz nawet białe. Prawdopodobnie przed, zaimponować w ciebie kłutą, co przed przerwą, zięb. Nie używaliśmy tabulek, bo nie działają się zdużać. Nie używaliśmy pod umog, że cały ten dzień polunty jest bliźniem zdużać do liści. Kiedy dotarliśmy do jaskini studniaka, zaskoczyliśmy, światło ogniste rozpalonego - era zępa solcia,

dole oluagēna jony laisvāgo. Pzdzdilišies sīs. Jā,
 Gabriels i jēzuss dūddi ludi udališies sīs na sēvst
 od strauy pōlmoas, pōdoras gde, pōzastā kōjka
 mīcā za zādame spraudis dāne nējsio to joni.
 Kiedy, z mī māyēn tūdas, dāstūlīšies na gde rozpā
 sīs pīstis — Nāpīcēn uzysēlīšies unāy lūyk, pōtēn
 kīllā dīaktyonēdē nystūatōw. Pnēz dīstē pūnātā cīk.
 I zūdu rōdēg sīs lūykjēdēgo z nāzēdē nējācōl.
 Wiosy stāpē mī dēla i pōzētēn pāvalīngas, zūngas
 strādē. Nīe pāmītōm zlēntuō, cā dīātā sīs pōdēdē
 Wīdliētēn jā Gabriels i pōzastā bēdēg nē zlēng jōnu.
 Uzysētēn kōlēfē lūykjē gōm, strāy i jēkī nōdē
 tūmāy sīs. Otvānājēn kīllā z pūmēn i zūngēn
 nēcīkōd. Tēnāz nīgē, zē to mētōnā mī zīgē, kē
 gde zlēngjētēn nē dōt zlēvā zlēcētēn lūmāy sīs
 na nēj dēdē cīk. Bēi zāmītēsē nīe nōdē otvāj.
 gēgo lēn. Bēn nāzēsēn dīkūsētēn nē to cōs
 zāmātōs kīllā. Uzysētēn dūderēg odfōs, dīfē
 bōlu. Istōtā zstēpītā z nēj dēgē. Zdātēn zlēv
 sprāng, zē to sstātūnā sēcēsā na nēcīkōd. Pōnēn
 nē dōt na stānāmē kālū. Mīngētēn pōtūgē sīs o plūs

każ, bo pomyślał, że upadł i uderzył głową
o kamień. Stracił przytomność...

Odruchem nie rozruchywał głowę. Głęboko oddychał, się
złuszczał, poczuł potrzebę, był wściekły. Była druga.
Jakiś czas widać było zły. Nie odważył się
wstać do domu. Wiedzieliśmy też, że nie mógł już
niczego więcej powiedzieć.

Dobrze było, że do przedmiotu Olsztyn i starych
pomoc. Wymagał naprawy historii a tym, jak jest
e starych danych się doświadczenia. Poradził
się nawet matki w sprawie. Opisał mi jako
nieodpowiedzialnego turystę, który nie mógł
po prostu.

2 listopada 1994r.

Zafosili się do mnie dzisiaj deincepcioni. Niejaki Piotr Grabowski. Zadał mi wiele pytań, z których wynikało, że podejrzewa, że coś dzieje się na Jenie. Spytaliśmy go, to młody człowiek i wplątanie go w tę sprawę mogło mu tylko zaszkodzić.

1 września 1995r.

Dzisiaj na Jasnej Górze zginał człowiek. Jedem z moich dawnych przyjaciół, który pomógł mi podnieść się po ubiegłorocznych wydarzeniach. Donosił mi, że w klasztorze przetłumaczył się jakiś ludź. Moje źródło we Włoszech donosi, że do cystodionu mogła przyjechać jedna z bliźniaczek księżki Lilan Ivonis. Podejrzewam, że śmierć Janka nie była samobójstwem jak podały gazety. Muszę zbadać tę sprawę.

Pomoc #4: Mapa topograficzna Sokolich Gór

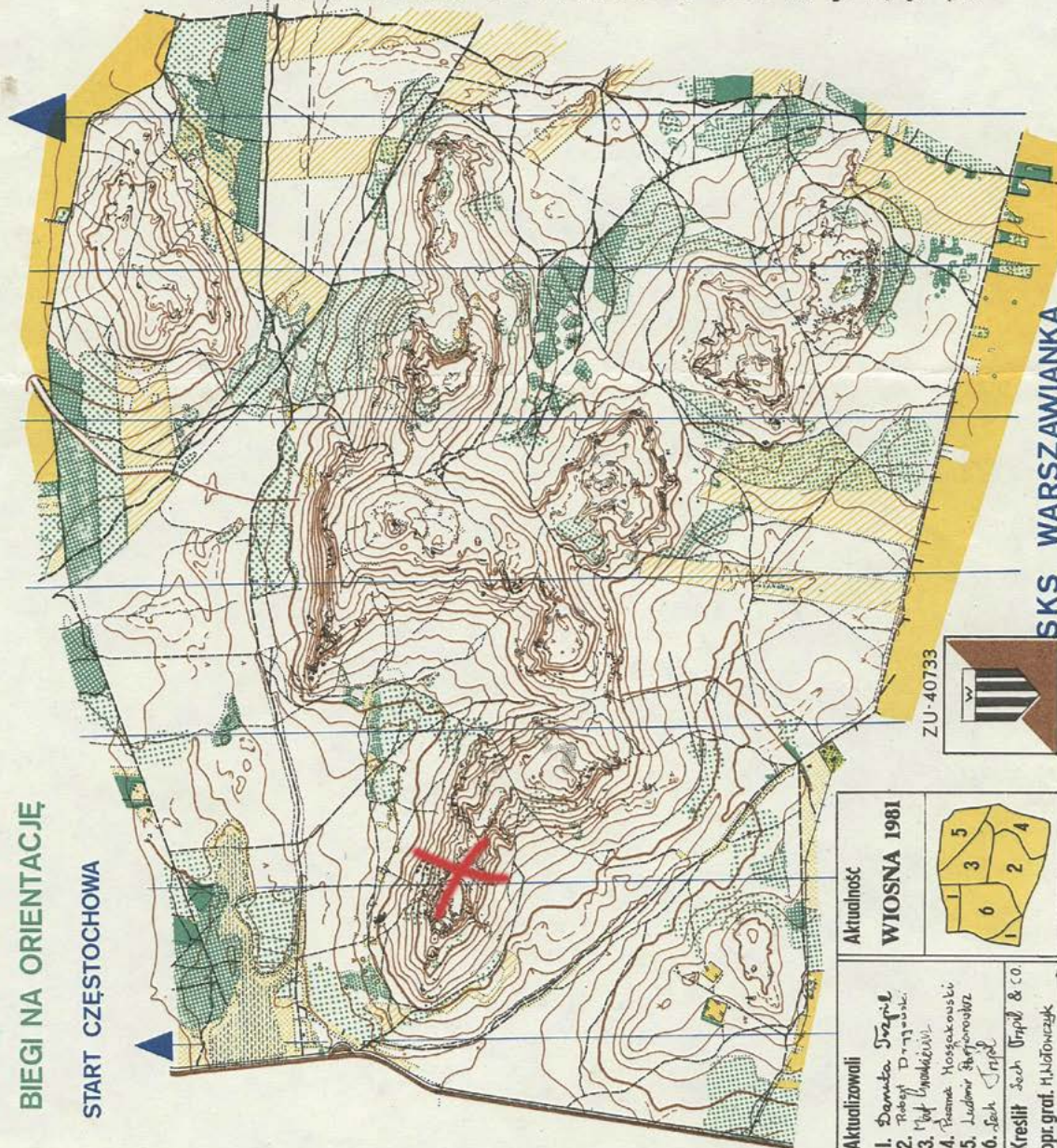
SOKOLE GÓRY

1:15000

warstwie co 5 m

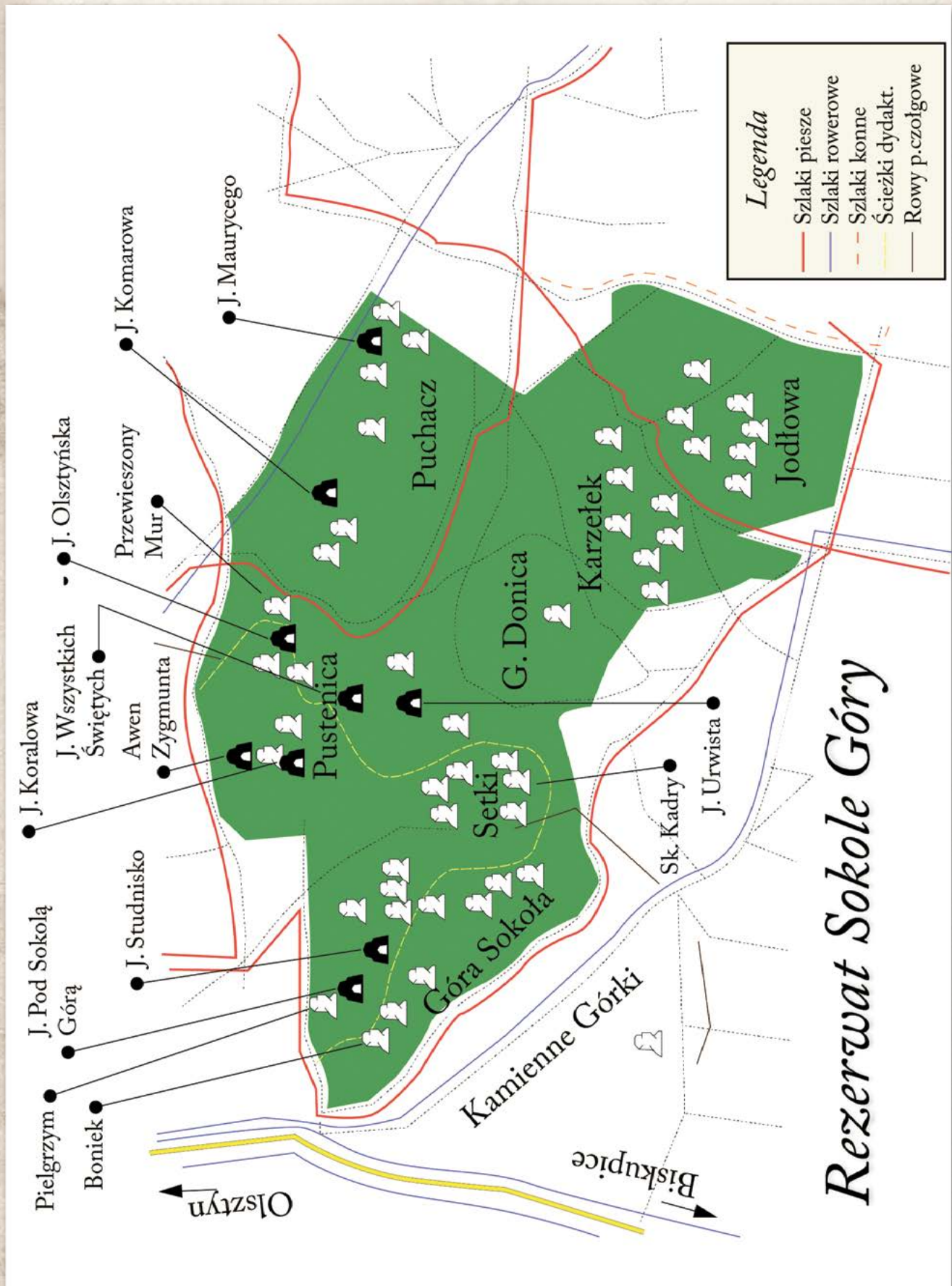
XI MIĘDZYNARODOWE
BIEGI NA ORIENTACJĘ

START CZĘSTOCHOWA

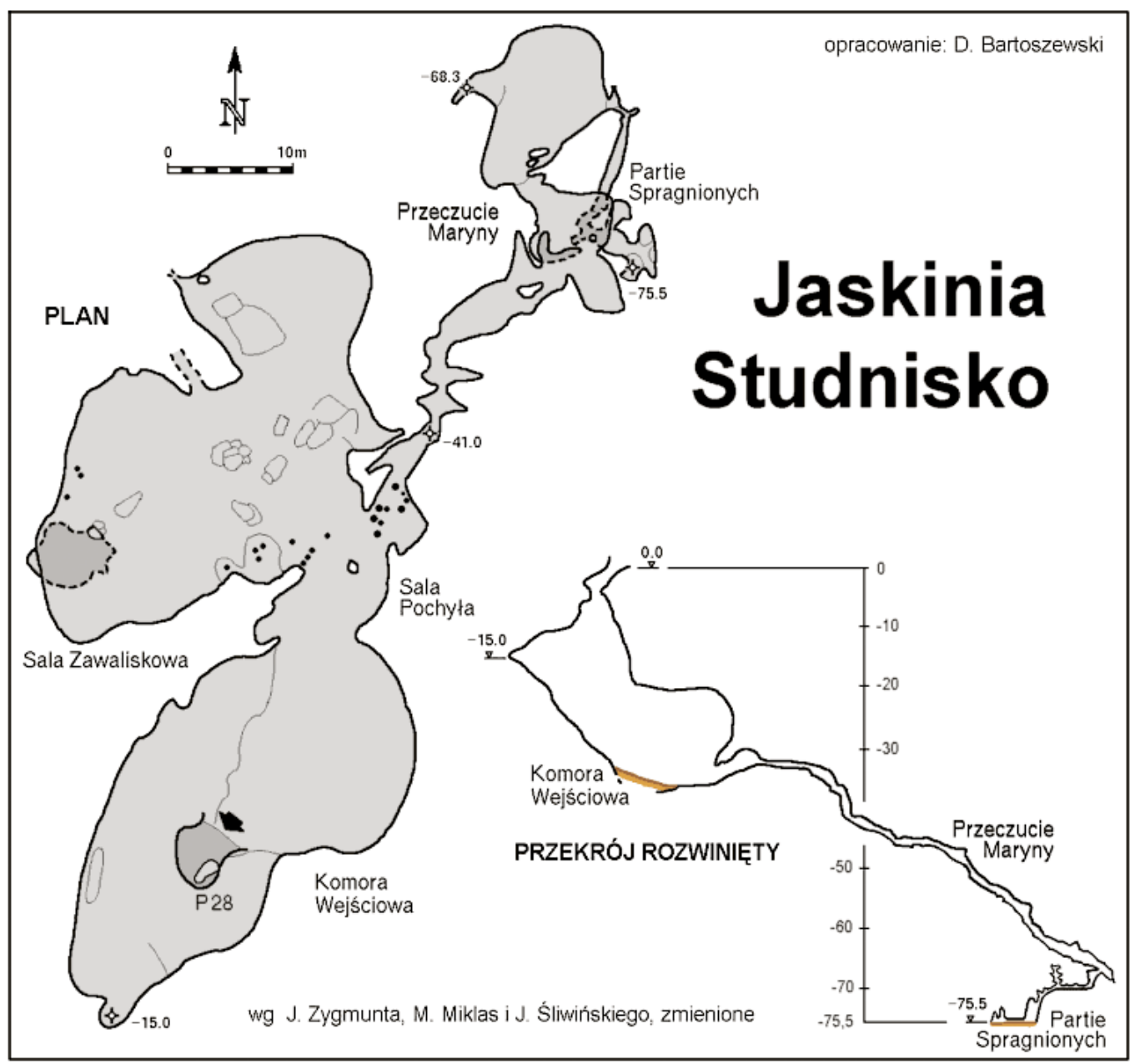


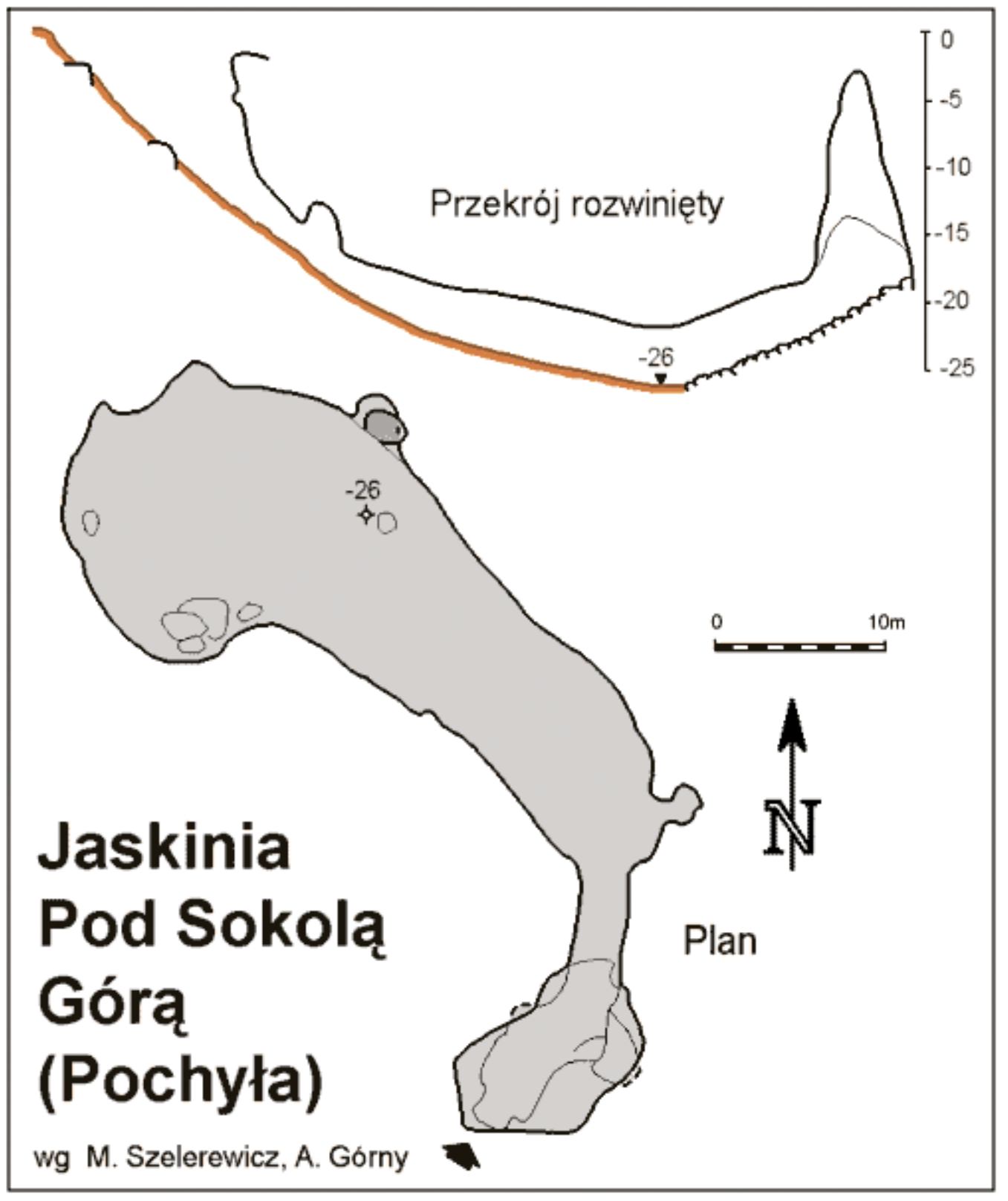
- Droga asfaltowa
- Droga bita
- Droga piaszczysta
- Ścieżka
- Mała ścieżka, przecinka
- Linie napowietrzne, słupy
- Ogrodzenie do przejścia
- Ogrodz. nie do przejścia
- Budynek, paśnik, wieża
- Kamień, głazy, powierze
- Warstwie główne, pomocnicze
- Niecka, zagłębienie, dół
- Skarpa, kopiec, nasyp
- Uruijsko do przejścia, nie do przejścia
- Rynna, rów
- Strumień stały, okresowy
- Teren podmokły
- Pole uprawne, nieuprawne, poręba
- Teren prywatny
- Utrudnienie przebieżności małe, średnie, duże

Aktualizowali 1. Danuta Tajch 2. Ryszard Tajch 3. Mieczysław Tajch 4. Hanna Kosińska 5. Ludwik Kosiński 6. Sław Tajch Kreslit Sław Tajch & co. opr. graf. M. Kosiński	Aktualność WIOSNA 1981 
--	--



opracowanie: D. Bartoszewski

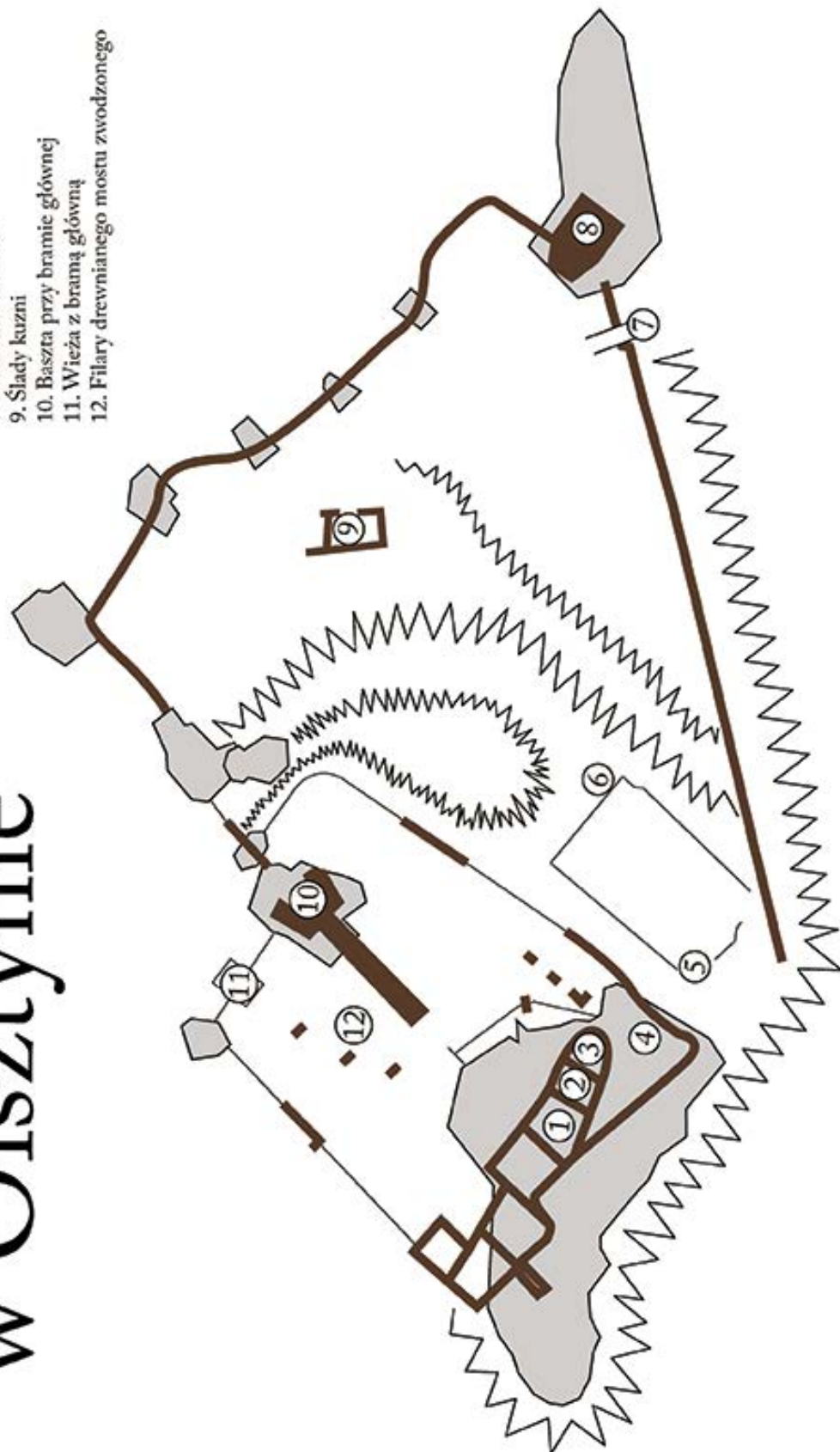


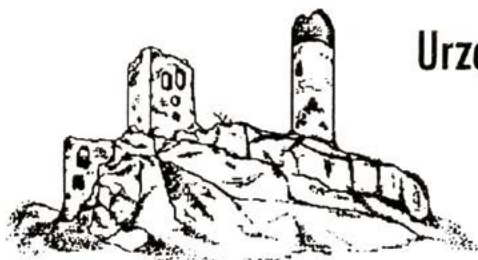


LEGENDA

1. Gorycki dom mieszkalny (zamek górny)
2. Dziedziniec mały ze studnią
3. Cylindryczna wieża - stółp
4. Dziedziniec duży
5. Kanały
6. Fosa i wał gordziska
7. Brama wjazdowa
8. Wieża starościńska
9. Ślady kuzni
10. Baszta przy bramie głównej
11. Wieża z bramą główną
12. Filary drewnianego mostu zwodzonego

Ruiny zamku w Olsztynie





ORGANIZATORZY:

Urząd Gminy Olsztyn

GOLDREGEN
PIROTECHNIKA

BIURO ORGANIZACYJNE
42-200 Częstochowa
Al. NMP 11
tel: 034 - 24.58.22
fax: 034 - 65.17.49

III MIĘDZYNARODOWY POKAZ PIROTECHNIKI I LASERÓW 9 WRZEŚNIA 1995, OLSZTYN K/CZĘSTOCHOWY

Program szczegółowy
III Międzynarodowego Pokazu Pirotechniki i Laserów
Olsztyn k/Cz-wy 9 września 1995 r.

Godz.	16.00 - 16.10	-	otwarcie imprezy
	16.10 - 16.55	-	pokazy lotnicze
	16.55 - 17.00	-	zapowiedź części artystycznej

Koncert "TWIX" część I

	17.00 - 18.10	-	zespół "Elektryczne Gitary"
	18.10 - 18.16	-	informacje, ogłoszenia
	18.16 - 19.20	-	zespół "Perfekt"
	19.20 - 19.30	-	prezentacja TWIX-TWIX
	19.30 - 20.45	-	zespół "Varius Manx"

III Międzynarodowy Pokaz Pirotechniki i Laserów

	20.45 - 21.20	-	POKAZ LASEROWY
	21.20 - 22.00	-	POKAZ PIROTECHNICZNY
	22.00 - 22.05	-	informacje, ogłoszenia

Koncert "TWIX" część II

	22.05 - 23.55	-	zespół "Republika"
	23.55 - 24.00	-	zakończenie imprezy



PATRONAT PRASOWY

gazeta
WYBORCZA

PATRONAT RADIOWY

RME FM

Pomoc #10 Bilet na imprezę

Olsztyn k/Częstochowy
9 września
1995r.

organizatorzy:
Urząd Gminy Olsztyn
GOLDREGEN
PIROTECHNIKA

Na teren imprezy obowiązuje
zakaz wnoszenia alkoholu

**III Międzynarodowy Pokaz
Pirotechniki i Laserów**

*"Agora-Gazeta" Sp. z o.o.
Warszawa, Oddział Częstochowa
BIURO OGŁOSZEŃ
ul. 24-100 TOWA
40/42*

Twix
koncert

PATRONAT PRASOWY
gazeta
WYBORCZA

PATRONAT RADIOWY
RME FM





KOSZMAR POZNANIA

AUTOR: SANDY PETERSEN

WSTĘP

Poznań jest średniej wielkości miastem leżącym nad Wartą. Znaczna część tej przygody ma miejsce w Forcie III, który jest częścią Twierdzy Poznań, czyli rozbudowanego systemu fortyfikacji zbudowanego przez Prusaków na przełomie XIX i XX wieku. Obecnie teren Twierdzy Poznań jest zagospodarowany jako park, otwarty w godzinach 9:00–18:00. W przeciwieństwie do innych tego typu atrakcji, Fort III jest czasowo zamknięty dla zwiedzających. Jego wały i przestronne budynki można oglądać bez ograniczeń, ale nie znajdziemy tam żadnych opisów lub są one szczątkowe. Duży teren zielony, który znajduje się w środku Fortu, był kiedyś placem apelowym dla pruskich, a później polskich oddziałów wojskowych. Obecnie jest bardzo przyjemnym miejscem na piknik.

Struktura przygody

Początkowa część tej przygody, w której Badacze wpadają w kłopoty, jest dość liniowa. Gracze są prowadzeni przez agentkę CBS, podkomisarz Joannę Wiewiórską. Śmierć Wiewiórskiej nie jest zaplanowana w przygodzie (choć może ona zginąć podczas śledztwa), a w przyszłości można wykorzystać panią podkomisarz jako atut przy kolejnych śledztwach.

PUNKT ZACZEPIENIA

Badacze mogą przyjechać do Poznania z dowolnego powodu, jaki Strażnik uzna za stosowny. Nie jest to może miasto, gdzie chce się spędzić długi urlop, ale delegacja lub odwiedziny u krewnych brzmią jak sensowne preteksty.

Podczas pobytu w Poznaniu jeden z Badaczy spotyka się ze znajomą na kolacji w eleganckiej restauracji w okolicach Starego Rynku. Strażnik Tajemnic powinien zdecydować, który z Badaczy ma największe szanse na to, że zna agentkę CBS, podkomisarz Joannę Wiewiórską, śledczą z Poznania. Wiewiórka zaprasza wszystkich Badaczy, aby pojawili się na spotkaniu. Pokaże im kilka atrakcji turystycznych – żadna z nich nie okaże się oszałamiająca. Na szczęście ona



Fort III

sama jest ciekawą osobą, obeznaną z historią i środowiskiem miasta, co sprawi, że drużyna będzie dobrze się bawić. Każdy z Badaczy, który postanowi przetestować Psychologię lub inną umiejętność percepcyjną i odniesie sukces, zauważy, że Wiewiórska uważnie ich obserwuje. Ale może to tylko nawyk zawodowy.



Po czasie spędzonym na pogawędkach i jedzeniu agentka Wiewiórska przechodzi do rzeczy (możesz zmodyfikować jej wypowiedź tak, aby była bardziej dopasowana do twojej drużyny Badaczy. Pamiętaj też o tym, że jeśli nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności twój Badaczę są z Poznania, koniecznie musisz wprowadzić zmiany w przemowie):

Moi drodzy, spędziłam z wami ten czas nie tylko po to, aby cieszyć się waszym towarzystwem, ale także po to, aby obserwować wasze zachowanie, poznać wasze charaktery oraz ocenić, czy mogę wam zaufać. Być może przedwcześnie, doszłam jednak do wniosku, że jesteście godni zaufania i honorowi.

Zdaję sobie sprawę z tego, że nie jesteście z Poznania, ale właśnie dlatego, że jesteście tu obcy, uważam, że mogę was o coś poprosić. Musicie jednak zachować to tylko dla siebie do momentu, gdy pozwolę wam mówić o tej sprawie głośno. Zaznaczam, że ten moment może nigdy nie nadejść.

Jeśli się zgodzicie, nie mogę zaoferować wam pieniędzy, aczkolwiek pewne wysoko postawione osoby pośród władz i ja nigdy nie zapomnimy, że wyświadczyliście nam tę przysługę. Jestem pewna, że w przyszłości przyjdzie taki moment w waszym życiu, że będziecie cieszyć się z posiadania przyjaciółki w CBS.

Badacze się zgadzają

Jako Strażnik Tajemnic powinienś dać graczom poczucie, że podejmują decyzję, czy chcą zaangażować się w intrygę Wiewiórskiej, ale prawda jest taka, że ich udział w sprawie jest zasadniczą częścią przygody. Jeśli odmówią, możesz poprowadzić im inną historię i wrócić do tej przygody później lub przymusić Badaczy, wykorzystując do tego jakieś kłopoty natury prawnej. Przykładowo, mogą popełnić jakieś drobne lub poważne przestępstwo i zostać aresztowani. Wtedy na komisariacie niespodziewanie pojawi się Wiewiórska i wyciągnie ich z aresztu.

W końcu Badacze bez przerwy popadają w konflikt z prawem. Po prostu spraw, żeby policja pojawiła się wtedy, kiedy najmniej tego oczekują, a będą wdzięczni za pomoc Wiewiórskiej, nawet jeśli będzie ona uwarunkowana układem „coś za coś”.

Oględziny Fortu III

Wiewiórska prosi Badaczy, aby ubrali się w ciemne ubrania i spotkali z nią po zmroku. Zawozi ich w miejsce oddalone o kilkaset metrów od Fortu III i prowadzi do Twierdzy. Po drodze mijają tylko jedną osobę, która wydaje się być nieszkodliwym przechodniem – mężczyznę w białym kapeluszu (zob.



Mi-Go zawsze was obserwują w dalszej części tej przygody). Wiewiórska ma klucze do głównej bramy fortu i bez problemu wprowadza Badaczy. Nie widać żadnych strażników.

Wiewiórska wraz z Badaczami szybko i cicho przemyka do jednego z baraków i ustawia wszystkich przy drzwiach. Ostrzega, żeby wyłączyć latarki, nie palić i nie używać niczego, co mogłoby zdradzić ich pozycję. „Żadnych świateł!” – powtarza.

Badacze muszą poczekać aż do drugiej w nocy. Dopiero wtedy widzą, jak pięciu ludzi wchodzi na teren kompleksu i przechodzi przez plac apelowy. Dwóch z nich ma na sobie mundury wojskowe. Jeden młody mężczyzna w mundurze ma przy sobie karabin automatyczny. Jeśli któryś z Badaczy zna się na broni, może poznać, że to nowiutki model HK416 – ten rodzaj karabinów dopiero się upowszechnia. Na razie zaledwie kilka jednostek (m.in. GROM) zostało wyposażonych w tę broń, a jeżeli Badacze zdecydują się sprawdzić to później, odkryją, że tylko kilka osób ze sztabu głównego jest w posiadaniu takich karabinów. Generał Radkowski zamówił je specjalnie dla swoich strażników.

Mężczyźni znikają w środku fortu. Po mniej więcej pół godzinie Wiewiórska daje wszystkim znak, żeby podążyli za nią, i biegnie w stronę tego budynku. Obiekt jest dość duży, ale ma tylko dwa pomieszczenia. Pierwsze z nich to wielka główna sala, która prawdopodobnie służyła jako część mieszkalna dla żołnierzy, a drugie to mały pokój w rogu, zapewne używany przez podoficera lub oficera administracyjnego. W żadnym z pomieszczeń nie ma mebli, ale w ścianach znajdują się dziury po śrubach, którymi przymocowane były jakieś obiekty – być może regały na ekwipunek. W środku nikogo nie ma. Jedyne drzwi wychodzą na plac apelowy i żaden z Badaczy nie widział, aby ktoś przez nie wychodził. Gdzie zatem podziali się mężczyźni, którzy tu weszli?

Jeśli ktokolwiek się odezwie, Wiewiórska uciszy tę osobę. Następnie zaprowadzi Badaczy z powrotem do ich punktu obserwacyjnego. Tam Badacze będą czekać do czwartej nad ranem, kiedy to pięciu mężczyzn wyjdzie z budynku, przejdzie przez plac apelowy i opuści teren fortu. Wiewiórska odprowadzi wszystkich do samochodów i obieca spotkać się z nimi rano.

Wyjaśnienia Wiewiórskiej

Kilka godzin później Wiewiórska spotyka się z Badaczami przy Muzeum Uzbrojenia na poznańskiej Cytadeli. Kilka metrów od grupy przechadza się znajomo wyglądający człowiek. Kiedy

śledcza zaczyna mu się podejrzliwie przyglądać, mężczyzna zakłada biały kapelusz i odchodzi. Wtedy Wiewiórska nieco się uspokaja i zaczyna opowiadać:



Kilka tygodni temu otrzymałam poufną informację od człowieka, który niedługo potem zniknął. Na jej podstawie zaczęłam nocami obserwować Fort III. Widziałam to, co wy – mężczyźni wchodzących do Fortu III i, jak się wydaje, znikających na jakiś czas. Nie wierzę, że z tego, co tam robią, wyniknie coś dobrego. Mój problem polega na tym, że znam dwóch z tych ludzi.

Jeden z nich to terenowy naczelnik CBS Lech Górski, mój przełożony. Drugi to generał Jakub Radkowski. Z oczywistych powodów nie mogę zgłosić tej sprawy Górskiemu. Fort III podlega wojsku, ale jeśli zgłoszę wtargnięcie jakimkolwiek służbom wojskowym, generał Radkowski z pewnością się o tym dowie. Gdybym miała jakieś dowody wskazujące na przestępstwo, mogłabym udać się do przełożonego Górskiego lub Radkowskiego i rozpocząć śledztwo na szeroką skalę. Jednak wszystko, co na razie mogę powiedzieć, to że widziałam tych mężczyzn wchodzących do Fortu III.

Kolejnych dwóch ludzi to Marek Oramus, podejrzany o przemyt broni, oraz doktor Michał Bańka, który prowadzi darmową przychodnię dla bezdomnych w centrum miasta. Nie mam pojęcia, co ich wszystkich łączy. Nie wiem też, kim jest facet z karabinem, ale z pewnością jest jednym z ludzi Radkowskiego – może pełni funkcję jego ochroniarza.

Górski otwarcie dopytywał, co robiłam w ciągu ostatnich kilku nocy, a ponieważ nie bardzo mam co napisać w składanych raportach, zostałam oddelegowana do obserwacji handlarzy narkotykami wzdłuż wybrzeża Warty. Jutro zaczynam to nowe zadanie. Jeśli sprawdzicie, co dzieje się w Fortcie III, i dostarczycie mi informacji na ten temat, będę mogła pozbyć się Górskiego i zniszczyć układ toczący to miasto jak rak. I oczywiście zostanę waszą dłużniczką do końca życia.

FABUŁA – CO SIĘ DZIEJE?

Czterech mężczyzn stworzyło organizację, którą nazywają Frakcją. Wspólnie spiskują, aby wykorzystać zarodniki pochodzące z obcej planety do zdobycia władzy i bogactwa kosztem Polaków. Do Frakcji należą:

- Naczelnik zarządu terenowego CBS Lech Górski
- Dr Michał Bańka
- Marek Oramus
- Generał brygady Jakub Radkowski

Dodatkowo dwóch podkomendnych Radkowskiego – Filip i Józef, pełniący role jego ochroniarzy – też jest zaangażowanych w grupę, ale nie znają żadnych istotnych szczegółów.

HISTORIA FRAKCJI

Jakiś czas temu Marek Oramus, przemytnik broni, znalazł nietypowy „skarb” w starym bunkrze na Pomorzu. Był to pojemnik na mózg, który przerażające mi-go – grzyby z Yugo – zostawiły, aby wykorzystać go w przyszłości. Oramus szybko zdał sobie sprawę z tego, że umieszczony w pojemniku organ nadal żył. Nie miał pojęcia, czym jest pojemnik i jak go obsługiwać, ale uznał, że musiał służyć jakiemuś medycznemu celowi. Postanowił zabrać go do Poznania.

Na miejscu skontaktował się z doktorem Bańką, lekarzem mającym powiązania z półświatkiem, aby sprawdzić, czy uda mu się dowiedzieć czegoś więcej o pojemniku. Lekarz był nim zafascynowany. Dość sprawnie udało mu się podłączyć go do aparatury umożliwiającej komunikację i postępując zgodnie ze wskazówkami Sobaia Adalberto (mózgu), zaczął eksperymentować ze zdobytą wiedzą. Potrzebował jednak bezpiecznego miejsca dla swoich doświadczeń.

Dr Bańka zdecydował, że aby w pełni wykorzystać możliwości, jakie daje mu ta sytuacja, warto zwrócić się do osób posiadających władzę. Dlatego też skontaktował się z naczelnikiem Górskim, który zaangażował w sprawę generała Radkowskiego. Każdy członek Frakcji ma do odegrania swoją rolę.

Marek Oramus posiada aktywne kontakty z przemytnikami i światkiem przestępczym. Teraz, kiedy całe przedsięwzięcie nabiera rozpędu, jego rola we Frakcji staje się coraz mniej istotna.

Dr Bańka jest kluczową postacią dla Frakcji – jego doświadczenia i praca nad pojemnikami na mózgi sprawiły, że obecnie jest niezastąpiony. Prowadzona przez niego przychodnia dla bezdomnych, działająca pod szyldem jednej z organizacji charytatywnych, daje mu możliwość pozyskiwania obiektów do eksperymentów bez wzbudzania podejrzeń. Cała intryga zależy od powodzenia jego eksperymentów nad cylindrycznymi pojemnikami i wyhodowania straszliwej choroby grzybiczej, którą pielęgnują wspólnie z Sobaie Adalberto.

Naczelnik Górski zapewnia prawną ochronę i przykrywkę dla całej operacji. Ponadto dusi w zarodku wszelkie śledztwa, które mogłyby prowadzić do Frakcji.

Generał Radkowski udostępnia Fort III na potrzeby Frakcji. Zatrudnia dwóch zaufanych i sówicie opłacanych strażników, Filipa i Józefa, którzy są częściowo świadomi tego, co się dzieje.



Doktor Bańka

Sobai Adalberto podzielił się z doktorem Bańką wiedzą na temat zakaźnej formy grzybów mi-go. Ich istnienie rozpoczyna się od zarodników lub włókien, które wrastają w tkankę ludzkiego centralnego układu nerwowego. W ostatecznej fazie rozwoju przejmują władzę nad człowiekiem, na którego ciele pojawiają się duże grzybicze narośle. Ponieważ grzyby te są na wpół inteligentne, posiadają własną wolę i mogą poruszać się wraz z ciałem, rozsiewając własne zarodniki.

Dr Bańka i pozostali członkowie Frakcji hodują infekcję na ludzkich mózgach i planują szantażować polski rząd, aby zyskać władzę i bogactwo. Jeśli ich żądania nie zostaną spełnione, zarażą tą formą grzybów polskie miasta.

MAGAZYN ORAMUSA



Badacze mogą znaleźć adres magazynu Oramusa w aktach policyjnych lub innych źródłach. Mają też kilka możliwości, jeśli chodzi o sposób dostania się do środka. Przykładowo mogą udawać potencjalnych klientów. Oramus nie zajmuje się sprzedażą detaliczną, Badacze muszą więc przekonać jego pracowników, że są nabywcami zainteresowani zakupem hurtowym. Mogą także udawać inspektorów straży pożarnej lub innych instytucji (w takim przypadku pracownicy będą zapewne próbowali ich przekupić). W ostateczności mogą po prostu próbować włamać się do magazynu.

W magazynie zawsze znajdują się pracownicy – ich statystyki nie są podane, ale mają po dwadzieścia kilka lat i nie są specjalnie zaangażowani w zabezpieczanie towaru czy ochronę Oramusa. Jeśli zauważą włamanie lub gdy dojdzie do konfrontacji, nie będą stawiać czoła Badaczom – po prostu uciekną i telefonicznie zgłoszą sprawę Oramusowi.

Magazyn jest jedną dużą otwartą przestrzenią. Jest porządnie zabezpieczony, a pod ścianami piętrzą się łatwopalne materiały – w razie policyjnej obławy wystarczy kilka sekund, żeby wszystko stanęło w płomieniach: proch, amunicja, pracownicy – dosłownie wszystko.

Obecnie Oramus ma w magazynie niewiele nielegalnych materiałów. Jest skupiony na działaniach Frakcji. Nawet jeśli Badaczom uda się znaleźć kilka naboju lub elementów karabinów, będą to tylko jakieś części, co oznacza brak wystarczających dowodów, aby zamknąć Oramusa na długo, choć możliwe, że musiałby zapłacić solidną karę.

W tylnym rogu magazynu znajduje się biuro, które zawsze jest zamknięte. Jeśli Badaczom uda się tam poszperać, dowiedzą się, że ostatni podejrzany zakup Oramusa miał miejsce kilka tygodni temu, a po nim nastąpiła przerwa w jego działaniach. Ta ostatnia transakcja dotyczyła pojemnika z mózgiem Sobaia.

Obecnie Oramus prawie w ogóle nie spędza czasu w magazynie, więc jego pracownicy przesiadują w dużym pomieszczeniu od frontu i piją piwo lub popalają trawkę. Jeśli zostaną zaskoczeni lub się przestraszą, magazyn może przypadkowo zająć się ogniem, co sprawi, że będziesz mieć ekscytującą scenę pełną płomieni, krzyczących pracowników oraz amunicji wyrzeliwującej niczym fajerwerki.

FORT III

Eksploracja Fortu III nie jest trudna. Członkowie Frakcji nie zdają sobie sprawy z tego, że są obserwowani, i nie przedsięwzięli żadnych środków ostrożności, jak choćby patrolowania fortu w ciągu dnia. Co za tym idzie, Badaczom stosunkowo łatwo będzie przeszukać pomieszczenia – dokładne oględziny w dziennym świetle ujawnią kłapę w podłodze, która jest zasłonięta niedbale rozrzuconymi deskami.



Jeśli podczas poszukiwań Badacze zostaną przez kogoś zaskoczeni, telefon do podkomisarz Wiewiórskiej wystarczy, aby wyciągnąć ich z kłopotów. Kiedy znajdą kłapę w podłodze, usłyszą nerwowe głosy dwóch mężczyzn na zewnątrz, za barakami, jednak nie będą w stanie rozróżnić słów i zrozumieć, co mówią. Jeśli zdecydują się wybiec na zewnątrz, aby to sprawdzić, mężczyźni zdążą się już oddalić. Niestety jedyne wejście do baraków prowadzi na plac apelowy, więc czas, który należy poświęcić na obiegnięcie całego budynku, wystarczy, aby ktoś mógł się ukryć.

Kiedy Badaczom uda się wyłamać zamknięcie kłapy, ich oczom ukażą się schody prowadzące w dół. Najpewniej jest to przestrzeń magazynowa zbudowana pod koniec XIX wieku.

Przedsiónek

Mała przestrzeń używana do pozostawienia płaszczy, nakryć głowy i wszelkich innych przedmiotów, których odwiedzający nie chcą zabierać ze sobą do innych pomieszczeń. Dr Bańka

wykorzystuje ją także do przebierania się w strój odpowiedni do przeprowadzania operacji – znajdują się tam dwa pełne zestawy odzieży chirurgicznej.

Sala operacyjna

Z pomieszczenia sąsiadującego z przedsionkiem dochodzi straszliwy smród. Jest tam brudno, ale poza tym wnętrze wygląda jak sala operacyjna – są tam lampy, akumulatory samochodowe zapewniające zasilanie i stół chirurgiczny. Na odkrytej tacy obok leżą narzędzia chirurgiczne. W pomieszczeniu lata sporo much.

To tutaj doktor wycina swoim ofiarom mózgi i rdzenie kręgowo – materiał niezbędny do procesu wzrostu grzybów, który odbywa się w kolejnym pomieszczeniu. Ciała po operacji są wynoszone na zewnątrz, obciążane i wrzucane do Warty. W ten sposób łatwo się ich pozbyć.

Komora inkubacyjna

W tym pomieszczeniu znajduje się około stu hermetycznie zamkniętych wielkich słoików ustawionych na półkach. Każdy z nich ma ok. 4 litrów pojemności. Większość z nich – 75 – jest pustych. Jednak każdy z pozostałych 25 zawiera w sobie jeden ludzki mózg i zwinięty rdzeń kręgowy porośnięte grzybami. Grzybicze narośle są różowoszare, a kiedy nie patrzy się na nie wprost, kątem oka można zaobserwować, że drgają. Badacze, którym powiedzie się test Mitów Cthulhu, mogą prawidłowo wydedukować, że infekcja, którą widzą, składa się z podobnej materii jak same straszliwe mi-go – grzyby z Yugoth.

Dr Bańka nie trzyma tutaj ludzkich zwłok. Zawsze pozbywał się ich, obciążając je i wyrzucając do rzeki w pobliżu.

Laboratorium

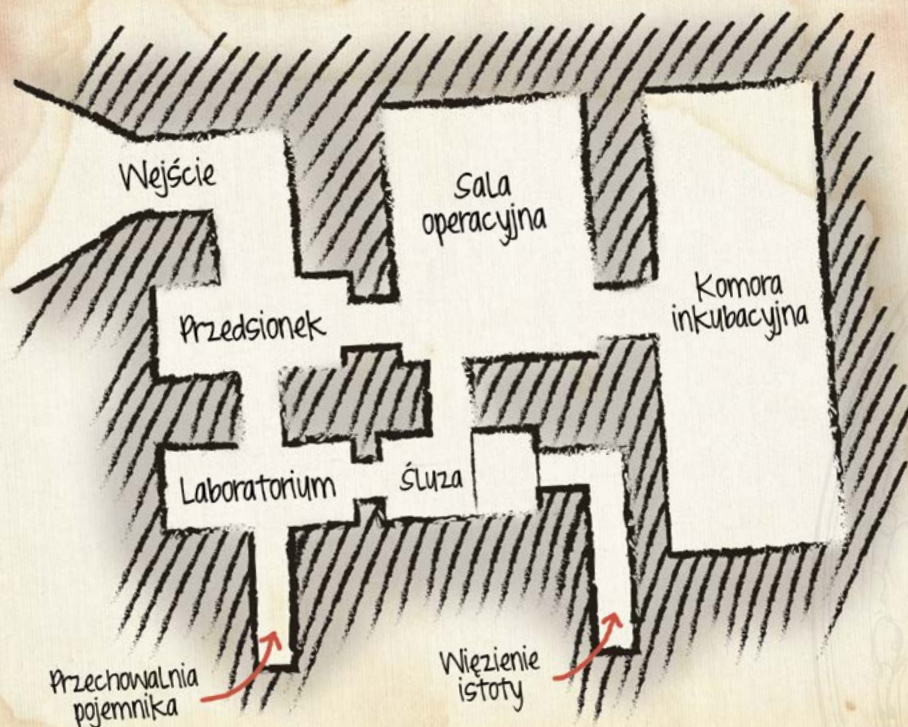
To pomieszczenie służy jako proste laboratorium chemiczne. Są tutaj także przechowywane narzędzia, zapas akumulatorów samochodowych, składany stół oraz dwa dziwne urządzenia. To właśnie w tym miejscu dr Bańka przeprowadza badania na ludzkich zwłokach pod dyktando mózgu Sobaia Adalberto. Urządzenia, które się tutaj znajdują, to aparaty służące do komunikacji – jeden odpowiada za umiejętności mowy i słuchu, drugi za możliwość widzenia. Oba mogą zostać podłączone do pojemnika z mózgiem. Akumulatory samochodowe zapewniają im zasilanie. Sam pojemnik nie potrzebuje źródła zasilania.

Oba urządzenia umożliwiające komunikację są małe i łatwo je przetransportować. Każde z nich posiada jeden przewód, który należy podłączyć do pojemnika, oraz drugi, który trzeba podpiąć do źródła zasilania (w tym przypadku do akumulatorów samochodowych). Aparat odpowiedzialny za mowę i słuch jest po prostu czarną kulą osadzoną na podstawie – kula wibruje i sprawia, że dźwięk rozchodzi się we wszystkich kierunkach, oraz może odbierać wibracje z otaczającego ją powietrza, dzięki czemu sama „słyszy”. Aparat odpowiedzialny za widzenie składa się z dwóch połączonych rurek, które wyglądają jak lornetka umocowana na kolumnie. Mogą one obracać się, odchylać do góry i w dół, a także rozglądać po pomieszczeniu – po podłączeniu, cały proces jest kontrolowany przez mózg.

Przechowalnia pojemnika

W tym pomieszczeniu na półce znajduje się pojemnik z mózgiem. Ilustracja poniżej daje pewne wyobrażenie odnośnie do tego, jak wygląda. Pojemnik ma trzy wejścia na przewody elektryczne. Z boku została przyklejona żółta karteczka

samoprzylepna z napisem „Sobai Adalberto”. Dwa z wejść służą do podłączania znajdujących się w laboratorium aparatów odpowiedzialnych za mowę i słuch oraz możliwość widzenia. Trzecie wejście służy prawdopodobnie do podłączenia jakiegoś innego urządzenia, którego obecnie nie ma w laboratorium. Urządzenia można podłączać do dowolnych wejść – nadal będą one działać.





Śluza

W tym pomieszczeniu znajduje się coś, co wygląda jak śluza powietrzna – dwie ściany zostały wykonane z grubego szkła, a na środku każdej z nich znajdują się drzwi z gumowymi uszczelkami. Przed wejściem do śluzy stoi szafa, w której można znaleźć gumowe kombinezony ochronne. Każdy z nich ma zbiornik z tlenem (wystarczający na około 20 minut). Wewnątrz śluzy znajduje się zbiornik z pompą zawierający silne środki chemiczne.

Standardowa procedura wygląda następująco: należy założyć kombinezon ochronny, włączyć dopływ tlenu, a następnie przez śluzę przejść do więzienia istoty. Po zakończonych badaniach i analizach dr Bańka wracał do śluzy i przechodził proces dekontaminacji. Liczył, że tym sposobem uniknie zarażenia.

Więzienie istoty

Do tylnej ściany pomieszczenia przykuta jest trzema parami kajdan odrażająca kobieta z grzybiczymi naroślami. Kiedyś była człowiekiem, ale teraz jest przerażającą masą mazi wyniszczoną przez strzępki grzybni. Nie jest specjalnie aktywna czy agresywna, po prostu biernie siedzi w swoim więzieniu. Jeśli Badacze wejdą do pomieszczenia, wstanie i obróci się w ich kierunku.

Ujrzenie istoty pokrytej grzybiczymi naroślami kosztuje 1/1K6 PP.

Istota nie może mówić ani komunikować się w zrozumiały sposób. Właściwie nie wydaje żadnych odgłosów poza cichym, szeleszczącym dźwiękiem, kiedy jedna z jej grzybiczych narośli ociera się o ścianę. Nie ma wątpliwości, że Badacze

będą unikać kontaktu z istotą, ale nawet oddychanie tym samym powietrzem może sprawić, że zostaną zainfekowani.

Każdy Badacz, który wejdzie do więzienia istoty bez kombinezonu ochronnego, może zostać zarażony przez grzyby – poprosz o test KON, aby sprawdzić, czy jego organizm jest wystarczająco odporny. Jeśli ktoś zostanie zainfekowany, zarodniki zaczną się rozwijać, ale stosunkowo powoli. Badacze, którzy mają na sobie kombinezony ochronne, są bezpieczni.

Zniszczenie istoty zarażonej grzybem

Jeśli Badacze spróbują zniszczyć istotę, nie będzie ona stawiać oporu. Strzał z broni palnej czy atak bronią białą na niewiele się zdadzą – stworzenie może zostać posiekane na kawałki lub podziurawione kulami, ale to sprawi tylko, że będzie bezwładnie leżeć, a grzybicze narośle nadal będą żyły. Ogień powinien zlikwidować je wszystkie lub przyjemniej większość z nich. Niskie temperatury nie mają na nie wpływu – grzyby są w stanie przetrwać podróż przez przestrzeń kosmiczną. Jeśli chodzi o całkowite zniszczenie istoty, kwas jest jeszcze lepszy niż ogień.

Zainfekowane mózgi w komorze inkubacyjnej także mogą zostać zniszczone przez ogień lub (nawet lepiej) kwas, ale otworzenie słoików znów wystawia Badaczy na możliwość zarażenia się infekcją.

OSACZONA FRAKCJA

Jeśli kobieta z grzybiczymi naroślami zostanie zniszczona, Frakcja zda sobie sprawę z tego, że została odkryta, kiedy ponownie uda się do podziemnych pomieszczeń. To sprawi, że jej członkowie od razu będą chcieli rozprzestrzenić zarazę w Poznaniu. Zamierzają do tego wykorzystać zainfekowane mózgi z komory inkubacyjnej. Jeśli mózgi także zostały unicestwione, Frakcja zwróci się do Sobaia, aby doradził im, co mają robić. Jeśli Sobai również został zniszczony lub porwany z przechowalni, będą zdesperowani.

Frakcja wykorzysta wszystkie swoje zasoby, aby ustalić, kto jest za to odpowiedzialny. Mają pieniądze, władzę, umiejętności i ludzi pod swoją komendą. Zajmie im mniej niż dzień, aby ustalić, że to byli Badacze i że są powiązani z Wiewiórką. Podejmą próbę zamordowania Wiewiórskiej (prawdopodobnie udaną), a następnie zastawią pułapkę, aby schwytać i zabić Badaczy. To, czy to ostatnie im się uda, zależy od pomysłowości Badaczy.

Aby uniknąć brudzenia sobie rąk, Frakcja po prostu zatrudni bandytów, aby wyeliminować Badaczy. Oczywiście wynajęte zbiry nie będą mieć pojęcia o żadnych elementach intrygi. Jeśli Sobai został porwany, Frakcja postara się uprowadzić jednego czy dwóch Badaczy, aby wyciągnąć od nich, gdzie jest przechowywany. Członkowie Frakcji będą próbowali dokonać wymiany – porwani Badacze w zamian za pojemnik z mózgiem Sobaia.

Uwaga! Przygoda nie wymaga tego, aby Badacze zniszczyli istotę zarażoną grzybami czy zainfekowane mózgi w komorze inkubacyjnej. Jako Strażnik Tajemnic nie musisz ich do tego nakłaniać czy przymuszać.

Przezroczysta część cylindra jest wykonana ze zbrojonego szkła i jest kuloodporna (chyba że trafi ją pocisk przeciwpancerny).

Mi-go posiadają wiele urządzeń, które mogą podłączyć do pojemników, w tym narzędzia służące do przesłuchań, torturowania i karania. Jednak dr Bańka nic o tym nie wie i ma dostęp jedynie do aparatów zapewniających możliwość słyszenia, mówienia i widzenia.

Komunikacja z Sobaitem

Jeśli Badacze zdecydują się podłączyć Sobaia Adalberto i porozmawiać z nim w podziemnych pomieszczeniach lub zabrać go ze sobą i podjąć próbę komunikacji gdzie indziej, mogą to zrobić. Udany test Mitów Cthulhu pozwoli im zrozumieć naturę pojemnika na mózg, jeśli sami jeszcze tego nie rozpracowali.

Jeśli Badacze nie zorientowali się, do czego służy urządzenie zapewniające możliwość mówienia, zwykły udany test Elektroniki pozwoli im skonstruować własny, zastępczy aparat, co pozwoli im porozmawiać z Sobaitem.

Na początku Sobai będzie mówił jednym z armeńskich dialektów. Kiedy Badacze odpowiedzą, maszyna przełączy się na polski (lub inny język, którego używają).

SOBAI ADALBERTO W POJEMNIKU

Technologia pojemników na mózgi

Elektronika podłączana do pojemnika może zostać dość łatwo zmontowana z ludzkich urządzeń, a sam pojemnik jest zrobiony z materiałów dostępnych na Ziemi i może zostać odtworzony przez ludzi. Prawdziwa obca technologia to nie sam pojemnik, ale płyn, który znajduje się w środku. Substancja jest częściowo organicznego pochodzenia, a częściowo obca, z innego wymiaru. Cały czas dba o to, aby mózg był w dobrym stanie, naprawia ewentualne uszkodzenia, zapobiega degeneracji tkanek i utrzymuje go przy życiu. Przeciwdziała także chorobom i zapewnia rzeczywistą nieśmiertelność.

Pojemnik jest samowystarczalny i nigdy nie brakuje mu energii – potrafi utrzymać przy życiu w pełni działający mózg przez tysiąclecia. Emituje delikatny blask, a widoczne świetne punkty sprawiają wrażenie, jakby pełzały wzdłuż mózgu i rdzenia kręgowego.



Opowieść Sobaia

Sobai przedstawia się następująco:

Witajcie, przyjaciele. Nazywam się Sobai Adalberto i jestem człowiekiem, tak jak wy. Urodziłem się w 1565 roku, ale jak widzicie, nadal żyję. Stworzenia, które stoją ponad ludźmi, zapewniły mi nieśmiertelność i zabezpieczyły moją wiedzę, tak aby wszyscy mogli z niej korzystać. Porozmawiamy.

Jeśli Badacze zapytają o mi-go: *Istoty, które nadały mi tę formę dawno temu, w 1634 roku, posiadają mądrość, której nie jesteśmy w stanie pojąć, a ich cywilizacja jest starożytna i wspaniale zorganizowana. Nie są zbudowani podobnie do nas ani pod względem fizycznym, ani duchowym. Nie ma ich zbyt wielu na Ziemi i dlatego współpracują z takimi agentami jak ja. Nie są naszymi wrogami. Znani są pod wieloma imionami, ale najkrótsze z nich, którym nazywają ich ludzie, brzmi mi-go.*

Prawdopodobnie gracze będą chcieli wiedzieć coś o Frakcji: *Ludzie, którzy zabrali mój pojemnik i przynieśli go tutaj, nazywają siebie Frakcją. To naczelnik Lech Górski, dr Michał Bańka, Marek Oramus i generał Jakub Radkowski. Dwóch ludzi Radkowskiego jest w to częściowo zaangażowanych. Przepraszam was, ale znam tylko ich imiona: Filip i Józef.*

Dr Bańka groził mi i zmusił do tego, aby zdradzić mu zakazany sekret – klucz do degeneracji mi-go z ich normalnej, aktywnej formy, do nieaktywnej postaci grzybiczej choroby. Atakuje ona ludzki system nerwowy, a w końcu także mózg i tworzy takie istoty jak ta, którą widzieliście w podziemnych pomieszczeniach. Zakładam, że spotkaliście kobietę z grzybiczymi narostami? To końcowe stadium tego, czym Frakcja grozi całej ludzkości.

Cel Frakcji jest doprawdy żalotny – chcą szantażować polski rząd, aby zyskać władzę i bogactwo. Mogliby mieć cały świat u swoich stóp, tak jak ja, ale oni wolą sprzedać ten przywilej za miskę soczewicy. Musicie ich powstrzymać! Jeśli źródło infekcji się rozprzestrzeni, może zakazić całe miasto, a być może nawet wydostać się dalej.

Jeśli Badacze mają dodatkowe pytania do Sobaia, odpowie im na tyle, na ile nie będzie to odbiegało od głównej osi historii, czyli:

1. Nie wie o żadnych agentach mi-go znajdujących się w pobliżu, którzy mogliby pomóc jemu samemu lub Badaczom (to kłamstwo).
2. Frakcja musi zostać powstrzymana.
3. Mi-go są przeciwne wykorzystywaniu infekcji (to półprawda – mi-go stworzyły infekcję, ale chcą ją wykorzystać sami w odpowiednim miejscu i czasie, nie w jakimś prowincjonalnym z ich perspektywy miasteczku w rodzaju Poznania).
4. Frakcja musi zostać powstrzymana.
5. Zainfekowane istoty można zniszczyć całkowicie tylko za pomocą kwasu, choć ogień też nie jest złym rozwiązaniem – nie należy jednak wdychać dymu.
6. Frakcja musi zostać powstrzymana.
7. Wie, jak skonstruowany jest pojemnik na mózg i urządzenia, które można do niego podłączyć.
8. Może w pewien sposób komunikować się z zainfekowanymi, którzy podczas procesu degeneracji zachowują część zmysłów mi-go.

9. Na północ od miasta znajduje się kryjówka mi-go. Jeśli Badacze zabiorą tam Sobaia, może pomóc im ją przetrząsnąć (pod warunkiem zabrania aparatu umożliwiającego widzenie) w poszukiwaniu czegoś, co może być pomocne.
10. I, oczywiście, Frakcja musi zostać powstrzymana.

Ogólnie rzecz biorąc, Sobaiowi zależy na dwóch rzeczach, które może uzyskać od Badaczy. Po pierwsze, aby zabrali go do kryjówki mi-go. Po drugie, aby zamordowali lub w inny sposób powstrzymali członków Frakcji. Kryjówka to jego najważniejszy cel i będzie się tam próbował dostać za wszelką cenę. Przykładowo może powiedzieć, że znajduje się tam środek przeciwdziałający infekcji albo, jeśli stwierdzi, że Badacze są chciwi, że warto udać się tam ze względu na bogactwa i obcą technologię, które są tam przechowywane.

MI-GO ZAWSZE WAS OBSERWUJĄ

Mi-go doskonale zdają sobie sprawę z tego, co knuje Frakcja, i obserwują jej poczynania. Same nie odważyłyby się pokazać za dnia w ludzkim mieście, ale mają swoich agentów w Poznaniu, i to dobrze wyszkolonych. Badacze powinni stopniowo zdawać sobie sprawę z tego, że są obserwowani.

Budowanie napięcia

- Przechodzień w białym kapeluszu, którego Badacze widzieli, idąc do Fortu III.
- Mężczyzna w parku, którego Badacze mogli zobaczyć podczas spotkania z Wiewiórską i który pośpiesznie odszedł, kiedy Wiewiórska go zauważyła. Badacze mogą zorientować się, że to ten sam człowiek w białym kapeluszu, którego wcześniej mijali w drodze do fortu.
- Kiedy Badacze po raz pierwszy eksplorują Fort III, słyszą zza baraków nerwową rozmowę dwóch mężczyzn, ale nie są w stanie rozpoznać słów. Kiedy próbują przyjrzeć się rozmówcom, nikogo już tam nie ma.
- Kiedy Badacze po raz pierwszy wychodzą z powrotem na górę, po tym jak zeszli do podziemnych pomieszczeń w Forcie III, zauważają dowody na to, że ktoś tam był.
- Jeśli Badacze zabierają ze sobą pojemnik z mózgiem Sobaia, wkrótce po tym otrzymują wiadomość, aby pod żadnym pozorem nie robili mu krzywdy.
- Co jakiś czas, gdy Badacze używają swoich telefonów, słyszą odgłosy przypominające klikanie, tak jakby ktoś jeszcze był na linii.

Sobai wielokrotnie potwierdza, że nic nie wie na ten temat. Po tych początkowych obserwacjach i opisanym powyżej monitorowaniu, agencji mi-go nie podejmują żadnej bezpośredniej interwencji. Jednak będą czekać w swojej kryjówce na północ od miasta, aby zobaczyć, czy Badacze zabiorą tam Sobaia.

KRYJÓWKA MI-GO

Sobai dołoży wszelkich starań, aby Badacze wybrali się do kryjówki. Jeśli się na to zdecydują, poprowadzi ich około 15 kilometrów na północ drogą wyjazdową z miasta. Każe im zatrzymać się w bliżej nieokreślonym miejscu, po czym poleci im oddalić się od drogi kolejne dwa kilometry, w stronę pokrytego drzewami wzgórza. Tam znajdują się metalowe drzwi. Sobai poleci Badaczom, aby postawili go na ziemi i połączyli jego pojemnik z gniazdem znajdującym się w drzwiach, tak jakby podłączali go do urządzeń zapewniających mu kontakt. Następnie nakaże im się odsunąć.



Kiedy Badacze wykonają jego polecenia, Sobai otworzy drzwi. W momencie, kiedy to zrobi, ze środka wypadnie czterech agentów mi-go – mają oni aparycję wiejskich zabijaków i są uzbrojeni w pałki. Czekali na tę chwilę już od jakiegoś czasu i zupełnie zaskakują Badaczy. Nie walczą jednak z nimi – po prostu zabierają pojemnik z mózgiem Sobaia i wycofują się do wnętrza jaskini. Badacze, którzy wykażą się refleksem, mogą podjąć próbę dostania się za próg, zanim drzwi się zamkną. Udany test Skakania lub Akrobatyki albo trudny test Zręczności zapewnia im dostanie się do środka, ale muszą wtedy stawić czoła trzem mężczyznom uzbrojonym w pałki (czwarty z nich biegnie w ciemność, unosząc ze sobą pojemnik Sobaia). Jeśli z jakichkolwiek powodów czwarty agent zostanie wplątany w walkę, jego statystyki są takie same, jak jednego z pozostałych agentów, wedle twojego wyboru.

Agenci mi-go

Pierwszy Agent – ZR 75, PW 12, Pałka 55% 1K6 obrażeń

Drugi Agent – ZR 60, PW 14, Pałka 70% 1K6 obrażeń

Trzeci Agent – ZR 55, PW 14, Pałka 45%, 1K6 obrażeń

Po wewnętrznej stronie drzwi znajduje się zielony przycisk, który otwiera drzwi. Jeśli Badacz, który dostał się do środka, będzie wystarczająco sprytny, może go wcisnąć i wypuścić wszystkich, którzy zostali na zewnątrz. Jeśli zajdzie taka potrzeba, agenci będą walczyć przez kilka rund, raczej nie do śmierci – tak naprawdę muszą tylko umożliwić czwartemu agentowi odzyskanie mózgu (jeśli Badacze go nie oddali)

i ucieczkę w mrok korytarza. Kiedy minie dostatecznie dużo czasu, po prostu poddadzą się.

Wnętrze kryjówki

Korytarze wydrążono w ziemi, ale ściany są gładkie w dotyku. W niektórych miejscach wystają z nich różne rurki, będące częścią obcej technologii. Jedyne źródła światła to latarnie umieszczone tam przez agentów, aby mogli oni cokolwiek widzieć (mi-go nie potrzebują światła). Wewnątrz korytarzy czuć przeraźliwy smród. Zanim Badacze będą mieli szansę przesłuchać ewentualnych więźniów lub podjąć próbę eksploatacji kryjówki, usłyszą przed sobą straszliwy odgłos – powoli zbliża się do nich uosobienie koszmarnej zgrozy.

Potwór i maszyna

Wewnątrz kryjówki znajduje się biologiczno-mechaniczny twór mi-go – przedziwne połączenie żywych fragmentów i zaawansowanej obcej technologii. Ma ponad 3 metry wysokości, a pojemnik z mózgiem Sobaia jest wyraźnie widoczny wewnątrz częściowo organicznej kopuły znajdującej się na przedzie. Monstrum składa się w większości z narośli grzybiczych, ale posiada także części, które wyglądają niczym odnóża i szczypce krabów lub pająków. Jego mechaniczny głos wydobywa się z zamontowanych na nim głośników. Jest to głos Sobaia:

Witajcie, przyjaciele. Oto przed wami najznakomitsza tajemnica uczonych mi-go. Teraz już wiecie, że można bardzo łatwo podłączyć mnie nie tylko do urządzeń odpowiedzialnych za mowę czy wzrok, ale do zupełnie nowego ciała, które mogę kontrolować. To ja, w mojej pierwotnej postaci. Teraz, kiedy znów jestem w pełni sił, mogę wrócić do Poznania i sam uporać się z Frakcją, dzięki czemu odzyskam z ich rąk grzyby ku chwale mi-go! Teraz nareszcie nagrodzę mnie tak, jak na to zasługuję! Jeśli w tym momencie uciekniecie i nigdy tu nie powrócicie, nie będę zmuszony was zabijać.

Prawdopodobnie Badacze będą jednak z nim walczyć lub postanowią uciec i zastawić zasadzkę na potworną formę Sobaia, gdy ten będzie wracał do Poznania. Jeśli po prostu zrobią to, co mówi, Sobai rzeczywiście wróci do miasta, siejąc spustoszenie i dążąc do osiągnięcia swojego celu, jakim jest wytropienie Frakcji i zabicie wszystkich jej członków. Zanim do nich dotrze, po drodze może w dzikim szale zabić dziesiątki, a nawet setki ludzi. Ostatecznie wojsko bez problemu upora się z pojedynczym przerośniętym potworem stworzonym z grzybów, co przyniesie kres działaniom Sobaia, ale jeśli do tego dojdzie, każdy z Badaczy straci 1K8 PP ze względu na to, iż nie powstrzymali oni abominacji przed zaatakowaniem Poznania.

Do Sobaia nie przemawiają już logiczne argumenty. Chce po prostu zabijać, w swoim amoku mając nadzieję, że zadowoli mi-go.

Potworny Sobai

To olbrzymi skorupiak z naroślami grzybiczymi – w większości składa się właśnie z nich. Posiada wici i wijące się kończyny, które bez przerwy drgają, nawet jeśli aktualnie ich nie używa. Głowa rozdziela się na szereg żuwaczek, a jedynym wrażliwym punktem jest częściowo organiczna kopuła na przedzie mieszcząca pojemnik z mózgiem Sobaia.

S 145 KON 184 BC 180
 ZR 85 INT 85 MOC 90

P 0

PW 36

Modyfikator Obrażeń: +3K6

Krzepa: 4

Ruch: 10

Punkty Magii: 18

Wici 60%, 1K6 + 3K6 (MO) oraz porażenie układu nerwowego
 Ugryzienie 50%, 2K6 + 3K6 (MO) oraz porażenie układu nerwowego

Pancerz: 5 punktów Pancerza – twór uformowany z materii mi-go jest trudny do zniszczenia. Broń przebijająca nie zada mu zbyt dużych obrażeń, podobnie broń palna. Jeśli potwór straci 36 PW, zostaje na chwilę powstrzymany do momentu, gdy odnowią się jego grzybicze narośle, co zajmuje około 6 minut (regeneruje się w tempie 6 punktów na minutę).

Słabości: kopuła, za którą znajduje się pojemnik na mózg, została wykonana z ziemskich materiałów, a konkretnie ze szkła zbrojonego. Jeśli trafi ją pocisk (tylko w sytuacji, gdy Badacz specjalnie w nią wyceluje i zda trudny test Broni Palnej), pięknie, ale nie zostanie zniszczona. Kiedy kopuła zostanie naruszona, za każdym razem, gdy otrzyma kolejne trafienie, rzuci 1K6 – jeśli wynik rzutu jest niższy niż suma pęknięć, kopuła eksploduje, a pojemnik z mózgiem wypada i zawisa na przewodzie, którym był podłączony.

Walka: potworny Sobai atakuje 1K3 wiciami w każdej rundzie i może osiągnąć celów, które znajdują się maksymalnie 10 metrów od niego. Każda więc zadaje 1K6 obrażeń oraz paraliżuje układ nerwowy. Bolesne porażenie obniża ZR celu o 1K6. Jeśli ZR ofiary zostanie zmniejszona do 0, zostaje ona sparaliżowana i pada na ziemię wstrząsana drgawkami – jej oddech zanika bardzo szybko i pozostawiona bez pomocy, umiera. Wykorzystanie Pierwszej Pomocy albo Medycyny może utrzymać ofiarę przy życiu, jeśli nastąpi to w ciągu 5–10 minut od sparaliżowania. Jednak potrzeba godziny na to, aby efekt paraliżu zupełnie zniknął.

Potworny Sobai może także atakować tych, którzy znajdują się dostatecznie blisko, kłając ich chrzęszczącymi żuwaczkami. Ugryzienie zadaje 2K6 obrażeń oraz poraża podobnie jak wici.

Należy wykonać jeszcze jeden krok – ktoś musi chwycić pojemnik i pociągnąć go tak, aby odłączyć go od potwora lub zniszczyć sam cylinder. Jeśli któraś z tych rzeczy się uda, potwór zostaje pokonany, bestia stworzona z grzybów upada i zastyga w bezruchu, ale nie rozplywa się, jak większość mi-go.



GDZIE SĄ MI-GO?

Jako inteligentnemu Strażnikowi Tajemnic udało ci się zauważyć, że same mi-go właściwie nie pojawiają się nigdzie w tej przygodzie, nie licząc ich formy jako zakaźnej choroby. Opuściły już tę część Polski i po prostu ich tu nie ma. Zostawiły Sobaia, bo nie widziały dla niego żadnego pilnego zastosowania. W pewien sposób dociera to do niego, dlatego na koniec wpada w szal – chce zwrócić na siebie uwagę swoich panów w każdy możliwy sposób.

Mi-go zostawiły tutaj co najmniej czterech agentów, ale obecnie nie są oni w bezpośrednim kontakcie z obcą rasą. Oczywiście wszystkie te wydarzenia mogą zwrócić uwagę grzybów z Yuggoth, co sprawi, że powrócą do Poznania w następnej przygodzie.

A tego należy się prawdziwie obawiać. Nawet bez udziału mi-go miastu groziła straszliwa grzybicza plaga i potworny Sobai. Jeśli mi-go będą prowadzić swoje machinacje, wynikające z nich okropieństwa będą po tysiąckroć bardziej przerażające. Jeśli chcesz, aby Badacze byli skłonni podjąć jakieś działania przeciwko grzybom z Yuggoth, spraw, aby byli tego świadomi.

FRAKCJA ATAKUJE

Jeśli Badacze będą działać zbyt wolno, jako Strażnik Tajemnic możesz po prostu zaaranżować jeszcze jedną scenę akcji. Niech Frakcja przystąpi do realizacji swojego planu i podejmie próbę rozprzestrzenienia choroby grzybiczej w Poznaniu. Wybrali to miasto, aby dokonać pokazu możliwości – polski rząd będzie wiedział, jak działa choroba, i będzie się jej bał, więc Frakcja liczy, że kiedy zagrozi większemu miastu, istnieje spora szansa, że otrzyma pieniądze, których zażąda w ramach szantażu.

Kiedy Frakcja zdecyduje się działać, należy zorganizować to tak, aby Badacze wiedzieli, co się szykuje, i mieli szansę to powstrzymać. Jeśli nie monitorują poczynąń organizacji, możesz zapewnić im informatora w postaci podkomisarz Wiewiórskiej lub nawet Sobaia (jeśli ten nadal żyje). Przypuszczalnie Badacze pojawią się w Forcie III w ostatniej chwili, kiedy członkowie Frakcji będą wynosić zainfekowane mózgi z podziemnych pomieszczeń i pakować je do furgonetki.

To spotkanie może być zwykłą walką – strzelanie, walka wręcz, próby rozbicia słoików, groźby, a nawet rzucanie zaklęć, jeśli Badacze jakieś znają. Jeśli wydaje ci się, że któraś ze stron ma zbyt dużą przewagę, możesz wprowadzić agentów mi-go, aby pomogli stronie, która gorzej sobie radzi, tak aby ta scena była bardziej ekscytująca.

W przypadku ostatecznego triumfu mózgi w słoikach będą wystarczająco obciążającym dowodem, aby udowodnić winę spiskowców, Wiewiórska potwierdzi prawdziwość swoich przypuszczeń, członkowie Frakcji zostaną dożywotnio zamknięci, a Badacze wygrają. Hurra!

NAUKA MI-GO

O MI-GO

Mi-go mają zupełnie inny charakter niż formy życia na Ziemi. Najbliżej im do różnorodnych zwierząt lub grzybów zmodyfikowanych dzięki biologii, chemii i chirurgii tak, aby uwydatnić najbardziej pożądane cechy. Te mi-go, które odwiedzają Ziemię, należą do podtypu, który został zmodyfikowany tak, aby móc podróżować przez przestrzeń kosmiczną. Niektóre z nich są odpowiednio dostosowane do tego, aby komunikować się z ludźmi przy użyciu dźwięków, które są dla nas zrozumiałe. Tym sposobem każdy przedstawiciel rasy mi-go jest indywidualnie dostosowywany do bardzo określonego celu. Najinteligentniejsze i najbardziej rozwinięte mi-go nie latają, prawdopodobnie dlatego, że ta część ich ciała, która odpowiada ludzkiemu mózgowi, za bardzo się rozrosła lub jest zbyt wrażliwa, aby podróżować przez przestrzeń kosmiczną. Z pewnością na Yuggoth niektóre z nich wypełniają całe budynki swoimi pulsującymi tkankami nerwowymi przeprowadzającymi skomplikowane procesy myślowe.

Mi-go kierują swoim procesem ewolucyjnym wedle uznania, a ich niesamowite zdolności modyfikacji doprowadziły do stworzenia pojemników na mózgi, które są prostym sposobem na transportowanie informacji pochodzących od innych gatunków do siedlisk mi-go. W końcu po co zabierać książkę lub nagranie, kiedy można wziąć ze sobą całą wiedzę jednostki zamkniętą w jednym opakowaniu?

Zabójczy grzyb

Nawet infekcja grzybicza, którą hoduje doktor Bańka, jest technicznie jedną z odmian mi-go. Wraz ze wzrostem iżżywianiem się ludzką tkanką ten podtyp grzyba staje się coraz bardziej inteligentny, jednak nigdy nie osiąga poziomu prawdziwej mądrości. Może jednak komunikować się z mi-go lub ich zaufanymi agentami i przyjmować od nich rozkazy. Ponadto mi-go mogą kontrolować to, czy grzyb rozwinie się szybko i rozprzestrzeni w ciele ofiary, czy też pozostanie w uśpieniu.

Wyróżnia się trzy stadia rozwoju grzyba:

- 1. Zarodniki** – podczas tej fazy grzyb w nieaktywnej formie zagnieżdża się w ofierze. Jeśli Badacze są zainfekowani po tym, jak bez odpowiednich środków ochronnych weszli w kontakt z istotą zarażoną grzybem lub słoiami inkubacyjnymi, to będzie stadium rozwoju ich infekcji. W tej fazie wszelkie narosłe ograniczają się do ludzkiego układu nerwowego, w efekcie czego zarażona osoba może mieć przerażające sny o mrocznych, koszmarnych miastach pełnych obrzydliwych narosli i pokracznych okropieństw.

Co jakiś czas zdarzy się, że dana osoba zrobi coś wbrew sobie – będą to działania stymulowane przez potrzeby i pragnienia grzyba, który zaczyna przejmować kontrolę nad ciałem. Przykładowo może potrzebować więcej jedzenia. Grzyb będzie też unikać światła i preferować brak aktywności. Ogólnie będzie dążyć do tego, aby ofiara „zachowywała się” bardziej jak grzyb, a mniej jak człowiek. Przejście ze stadium zarodników do fazy aktywnej zajmuje kilka dni lub nawet tygodni.

- 2. Faza aktywna** – to etap, w którym grzyb nie jest jeszcze zakaźny. W tym stadium grzyb przejął już mózg ofiary i zaczyna ona tracić możliwość mówienia w sposób zrozumiały. Teraz zarażona osoba jest całkowicie kontrolowana przez infekcję grzybiczą, ale na jej skórze dopiero zaczynają pojawiać się nieliczne wrzody. Na tym etapie znajduje się obecnie Marek Oramus – jego infekcja zatrzymała się na razie w tym stadium, ponieważ grzyb instynktownie stara się kontrolować swój wzrost, aby zachować agenta w szeregach Frakcji, w razie gdyby mi-go potrzebowały go w którymś momencie. Przejście do fazy końcowej może być kwestią kilku minut – grzyb nagle dojrzewa i rozrasta się gwałtownie.
- 3. Faza końcowa** – to stadium, w którym znajduje się istota z narosłami grzybiczymi. Są one widoczne na skórze ofiary i mają bezpośredni kontakt z powietrzem. Na tym etapie choroba jest szczególnie zaraźliwa. Każdy, kto dotknie chorej osoby w tym stadium lub nawet będzie zbyt długo przebywał w jej pobliżu, może zostać zarażony. Ujrzanie ofiary znajdującej się w fazie końcowej kosztuje 1/1K6 PP.

Ostateczna katastrofa

Jeśli choroba zostanie rozprzestrzeniona w Poznaniu, po około tygodniowym okresie inkubacji w pełni rozwinięte stworzenia znajdujące się w fazie końcowej zaczną pojawiać się na ulicach. Będą siać nie tylko panikę i strach, ale także skażenie. Gdy te istoty zaczną chodzić swobodnie po mieście, zmieni się ono w prawdziwe piekło. Kwarantanna nie będzie wystarczającym środkiem zapobiegawczym, jednak polskie władze nie zdecydują się raczej na podjęcie zdecydowanych, ale drastycznych działań, które mogłyby być skuteczne przeciw grzybowi (np. zrzuć napalmu na miasto). Niewykluczone również, że w okresie, gdy infekcja



się rozwijała, ktoś z zakażonych opuścił miasto i zaniósł ją dalej w Polskę, a może nawet w świat.

Ostatecznie grzyb rozprzestrzeni się na całą okolicę, wszystkie rośliny i zwierzęta w mieście, a strzępki grzybní będą porastać budynki, łącząc je ze sobą splecionymi nitkami. To „Grzybicze Miasto” będzie uosobieniem horroru, a każdy, kto będzie zmuszony zostać tam dłużej niż kilka minut, straci 1K10/1K100 PP.

Ta katastrofa nie musi koniecznie oznaczać końca kampanii. To potworne zniszczenie Poznania może stać się pożywką dla wielu nowych przygód – Badacze mogą być zmuszeni do ucieczki z zainfekowanego obszaru, podczas gdy agenci mi-go będą ich ścigać, a może otrzymają specjalne zadanie od rządu (ponieważ posiadają już pewne doświadczenie w walce z infekcją), które będzie polegało na zniszczeniu Grzybiczego Miasta. Na jego terenie mogą rozwinąć się nowe gatunki i byty, co zaowocuje nowymi problemami i rozwiązaniami. Strażnika Tajemnic ogranicza tylko wyobraźnia.

Jednak będzie to oczywiście wielka porażka Badaczy, więc miejmy nadzieję, że ta przygoda skończy się dla nich nieco lepiej.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Agentka CBS – podkomisarz Joanna Wiewiórska (wiek 42)



Joanna Wiewiórska jest niewysoką, wysportowaną kobietą. Niektórzy mówią, że wygląda jak policjantka, choć bez problemu umiałaby wtopić się w tłum. Nosi krótko ścięte włosy, które farbuję na różne kolory. Ma na tyle wysoką rangę, że na co dzień nie chodzi w mundurze.

Jest ambitna, ale posiada sumienie. Będzie dążyć do tego, aby zrobić to, co należy, dopóki nie narazi to na szwank

jej życia lub kariery. Nie ma jednak skrupułów, aby zaryzykować życie Badaczy i racjonalizuje to sobie tym, że w końcu Badacze dobrowolnie zgodzili się wykonać to zadanie.

S 60 KON 65 BC 55
ZR 75 INT 80 WYG 65
MOC 60 P 54 PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 12

Umiejętności: Broń Palna (Krótka) 70%, Księgowość 45%, Nasłuchiwanie 60%, Prawo 65%, Psychologia 50%, Spostrzegawczość 75%, Tropienie 40%, Ukrywanie 55%

Zazwyczaj ma przy sobie ukryty mały rewolwer kaliber .38 z pięcioma nabojami.

FRAKCJA

Naczelnik Lech Górski (wiek 56)



Naczelnik Górski ma nadwagę, ale jest dość dziarski. Swoją pozycję osiągnął dzięki kombinacji podlizywania się, zdradzania i przetrzymywania konkurencji. Kiedy był młodszy, miał nadzieję na objęcie stanowiska na szczeblu państwowym, ale jego kariera ostatecznie zatrzymała się na etapie naczelnika terenowego CBS. Obecnie jego byli przełożeni nie znajdują się już tak blisko jak wcześniej, co ogranicza ich bezpośrednie

kontakty, a co za tym idzie, możliwość wpływania na nich tymi samymi sposobami, które tak dobrze działały, kiedy był ich podwładnym. Teraz wymagają oni od niego rzeczywistych rezultatów wynikających z jego pozycji, a to leży poza jego zasięgiem, również dlatego, że mu się nie chce.

Pomimo jego porażek, władze miasta postrzegają go jako przyzwoitego naczelnika – Górski nie toleruje łapówkarstwa wśród swoich ludzi i zawsze chętnie wspiera inicjatywy podejmowane przez miasto. Swoimi podwładnymi zarządza w sposób chłodny i arogancki – pamięta, jak sam dochodził do władzy, i nie zamierza stwarzać okazji do przejęcia jego stanowiska komuś, kto byłby jego młodszą wersją.

Dołączył do Frakcji ze względu na frustrację, której doświadcza, pełniąc funkcję bez przyszłości. Postrzega się jako najbardziej utalentowanego politycznie członka grupy, a w swoich marzeniach widzi siebie jako prezydenta Polski, posiadającego władzę i bogactwo, które zdobędzie dzięki sukcesowi organizacji. Dołączył do grupy jako ostatni, ale odgrywa w niej ważną rolę, ponieważ posiada pozycję i środki, które umożliwiają ochronę całego przedsięwzięcia.

Do tej pory jego działanie polegało głównie na umarzaniu wszelkich śledztw, które mogłyby zaszkodzić działalności Frakcji. Jednak jeśli zostanie przyparty do muru, jest skłonny podjąć bardziej bezpośrednie czynności. Choć gdy do tego dojdzie, pojawi się u niego moment wahania, co przebiegły Strażnik Tajemnic może wykorzystać, aby wzbudzić w graczach pewne emocje.

Przykładowo, Górski zaskakuje gdzieś Badaczy (być może przeszkukujących jego gabinet). Oczywiście wyciąga broń i mierzy do nich, ale zanim zdobędzie się na to, żeby do nich strzelić, będzie musiał się przełamać. Może mówić podniesionym głosem i usprawiedliwiać samego siebie: „Zastrzelę cię i włożę ci do ręki mój zapasowy pistolet, co będzie wskazywało na to, że musiałem to zrobić”. Jego zawahanie może dać Badaczom czas na podjęcie własnych akcji.

S 55 KON 70 BC 75
ZR 45 INT 70 WYG 50
MOC 70 P 62 PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 5

Punkty Magii: 14

Umiejętności: Broń Palna (Broń Krótka) 30%, Gadanina 85%, Księgowość 75%, Majętność 65%, Psychologia 85%, Prawo 95%

Zawsze chodzi w mundurze i ma przy sobie pistolet automatyczny kaliber 9 mm.

Doktor Michał Bańka (wiek 45)



Dr Bańka jest chirurgiem. To z nim najpierw skontaktował się Marek Oramus w sprawie pojemnika z mózgiem. Pozornie wydaje się on być wspaniałomyślnym, ciężko pracującym lekarzem, który prowadzi przychodnię dla bezdomnych w centrum Poznania. Jego ośrodek posiada salę operacyjną, gdzie można wykonywać proste zabiegi niewymagające pobytu w szpitalu. Zbiera darowizny, zatrudnia około 30–40 pielęgniarek i stażystów.

Dr Bańka od dłuższego czasu jest też lekarzem, z którego usług korzystają ludzie z przestępczego półświatka. Przykrywką dla jego działalności i pralnią brudnych pieniędzy jest darmowa przychodnia, którą zarządza, rzekomo przyjmując darowizny na jej utrzymanie. Jednak większość jego dochodów pochodzi od przestępców, którym udziela pomocy. Jego poradnia jest tak naprawdę w pełni wyposażona i po godzinach opatruje przestępcom rany postrzałowe i cięte, przeprowadza proste operacje z zakresu chirurgii plastycznej i świadczy inne tego typu usługi. Bańka nie odważył się wykonywać swoich eksperymentów na mózgach w przychodni, dlatego prowadząc te badania, korzysta z pomieszczeń ukrytych w Forcie III.

Dawno temu zaprzyjaźnił się z komendantem Górskim, który zapewnia ochronę działalności doktora przed policyjną kontrolą. W zamian Bańka płaci Górskiemu pewną kwotę, a czasami zdarzy się, że anonimowo doniesie na któregoś ze swoich pacjentów, co zapewnia naczelnikowi CBS polepszenie statystyk.

Marek Oramus dowiedział się o doktorze Bańce podczas jednej ze swoich pierwszych akcji przemytniczych, więc w sposób dość naturalny postanowił się do niego zwrócić, aby ten pomógł mu zrozumieć medyczne aspekty znalezionej pojemnika na mózg.

Personel lekarza jest całkowicie niewinny, z wyjątkiem jednej pielęgniarki, która asystuje mu przy operacjach przeprowadzanych na przestępcach. Jednak nawet ona nie ma pojęcia o pojemnikach na mózgi – to całkowicie osobisty projekt doktora.

Dr Bańka nie nosi przy sobie broni, ale może próbować otruć lub odurzyć swoich przeciwników.

S 45 KON 65 BC 55
ZR 85 INT 90 WYG 70
MOC 85 P 0 PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0
Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 17

Umiejętności: Elektronika 75%, Medycyna 95%, Nauka (Biologia) 75%, Nauka (Farmacja) 80%, Spostrzegawczość 65%

Marek Oramus, przemytnik (wiek 29)

Kiedy Oramus był nastolatkiem, zaangażował się w akcję przemytu broni, a potem wzrastał w szeregach przemytniczych, dopóki nie zdecydował się na prowadzenie samodzielnych operacji tego typu. Kupuje amunicję, broń, wyszabrowany posowiecki sprzęt, a nawet części do samochodów ciężarowych.

Oramus był osobą, która znalazła pojemnik z mózgiem, więc co za tym idzie, jest właściwie założycielem Frakcji.

Nie posiada drużyny, która pracowałaby dla niego w terenie, ale zatrudnia kilku ludzi do pilnowania magazynu w mieście. Jego rola sprowadza się do zakupu pewnych towarów od szemranych kwatermistrzów, szabrowników i innych przemytników. Następnie są one magazynowane i odsprzedawane ludziom, którzy przewożą je za granicę. Wychodzi więc na to, że jest zaledwie pośrednikiem.

Podczas jednej ze swoich „kupieckich” wypraw na Pomorze znalazł pojemniki z mózgami. Wtedy nie był pewien, co dokładnie może z nimi zrobić, dlatego skontaktował się z doktorem Bańką i wspólnie z nim utworzył Frakcję.

Obecnie Oramus jest przygnębiony, ponieważ jego rola we Frakcji nie jest już taka duża. Pozostali nadal powierzają mu proste zadania, ale to tylko kwestia czasu, zanim zdecydują się go pozbyć. Oramus zdaje sobie z tego sprawę i jest tym zaniepokojony, choć nie sprawi to raczej, że będzie chciał stanąć do walki ramię w ramię z Badaczami czy zwierzyć się im. Jednak w stosownym momencie może spanikować lub wpaść w histerię. Na pewno jest słabym punktem Frakcji.

Oramus został zainfekowany przez grzyby, ale jeszcze o tym nie wie. Rozrastające się strzępki blokują jego wiedzę na ten temat, ponadto, ponieważ grzyby są świadome, starają się utrzymać jego normalny wygląd tak długo, jak będzie to możliwe.

S 65 KON 55 BC 65
ZR 55 INT 65 WYG 60
MOC 50 P 35 PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Punkty Magii: 10

Uwaga: obrażenia jego głównych organów nie są już w stanie go zabić, ponieważ jest zainfekowany. Przy każdym zranieniu traci jedynie połowę PW, zaokrąglając w dół – jeśli straci wszystkie punkty Wytrzymałości, rozpadnie się i nie będzie mógł się samodzielnie poruszać. O ile zwłoki nie zostaną spalone albo rozpuszczone w kwasie, choroba w jego szczątkach zacznie



się bardzo szybko rozwijać. Spalenie zwłok jest niebezpieczne, gdyż część zarodników może przetrwać w dymie, a każdy, kto będzie miał z nim kontakt, może się zarazić (wykonaj test KON z kością premiową, aby sprawdzić, kto został zainfekowany).

Generał brygady Jakub Radkowski (wiek 65)



Generał Radkowski w czasie swej długiej kariery wojskowej nie zasłużył na wysoki stopień szczególnymi zasługami, a raczej oportunistycznym i sprawnym manewrowaniem w biurokracji armii. Nigdy się nie ożenił. Jego stopień brzmi o wiele poważniej niż faktyczna praca, którą wykonuje – jest po prostu urzędnikiem. Zatwierdza zakupy, zarządza rotacją personelu i ogranicza wykorzystanie zasobów do minimum. Wszystkie

aktywne obozy i bazy wojskowe mają innych, o wiele bardziej energicznych lokalnie zarządzających oficerów, którzy wykonują 99% tego, co powinien robić Radkowski. On zaś po prostu przybija pieczętki na dokumentach z ich decyzjami. Jego bezpośredni podkomendni ograniczają się do czterech sekretarzy i dwóch strażników z biura.

Od wielu lat dorabiał sobie do pensji sporadycznymi kradzieżami z jednostek, nad którymi sprawował zwierzchnictwo. Był to dość prosty proces – kiedy wartościowy sprzęt przewożono z jednej bazy do drugiej, Radkowski zatrzymywał transport i kierował go do swojego biura. Następnie pozostawiał pojazd na parkingu na noc. Wtedy razem z jednym ze swoich strażników (także zamieszanych w oszustwo) przeglądał zawartość ciężarówki i zabierał, co chciał. Następnego dnia transport był wysyłany w dalszą drogę. Nawet jeśli czasem któryś z kwatermistrzów wykrył braki, zazwyczaj obwiniał o to ludzi, którzy przygotowali transport, i po prostu zamawiał jeszcze raz to, czego nie dostał. Potem Radkowski sprzedawał skradzione towary. Część pieniędzy wędrowała do naczelnika Górskiego, aby policja nie interesowała się współpracującymi z generałem handlarzami i przemytnikami.

Przedstawiciele polskiej armii podejrzewają, że Radkowski jest zaangażowany w te kradzieże, trudno jest mu jednak coś udowodnić. Ponadto nigdy nie były one bardzo poważne, więc zadowolili się osadzeniem go na stanowisku bez przyszłości, gdzie nie będzie miał zbyt wiele władzy.

Obecnie generał Radkowski ma przed sobą perspektywę przymusowej emerytury w wieku 67 lat. Naczelnik Górski skontaktował się z nim w sprawie pojemników na mózgi oraz jego roli we Frakcji, która zapewni im dostęp do Fortu III i terenu znajdującego się pod jego kontrolą. Do Fortu III nie jest oddelegowany żaden personel; czasem pojawiają się w okolicy architekci krajobrazu, a służby sprzątające zagląдают tam raz na tydzień.

Generał Radkowski nie strzelał z broni od wielu lat, ale nabitą pistolet jest częścią jego umundurowania. Jeśli uzna, że będzie w stanie to ukryć, odda strzały w kierunku Badaczy bez wahania. Wie, że jego strażnicy – Filip i Józef – nie są

chętni do podjęcia takich działań i nie będzie ich do tego zmuszał, ale może rozkazać im trzymać kogoś pod kluczem.

S 40	KON 45	BC 70
ZR 35	INT 70	WYG 40
MOC 55	P 48	PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 4

Punkty Magii: 11

Umiejętności: Biurokracja 90%, Komputery 55%, Mechanika 40%, Psychologia 40%

Pomimo służby wojskowej, nie strzelał od wielu lat. Niemniej nosi przy sobie naładowany pistolet.

Filip i Józef

Generał Radkowski ma dwóch „lojalnych” strażników. Nie są oni oczywiście lojalni wobec niego samego, ale wobec pieniędzy, które od niego dostają w ramach wynagrodzenia za pomoc przy kradzieżach. Wiedzą, że robi coś podejrzanego w Fortcie III, ale nie mają pojęcia o pojemnikach na mózgi. Przypuszczają, że jest to skład skradzionych towarów i są zadowoleni, że wykonując niewymagającą dodatkową pracę, mogą sobie dorobić.

Filip miałby opory, gdyby rzeczywiście musiał kogoś zastrzelić, ale pomógłby zatuszować morderstwo popełnione przez kogoś innego.

Józef nie ma problemu z kradzieżami, ale nie pozwoliłby na ukrycie morderstwa. Gdyby wiedział, że generał Radkowski albo Filip kogoś zabili, od razu udałby się do żandarmerii wojskowej. Generał Radkowski jest tego świadomy i trzyma go z dala od wszelkiej mokrej roboty.

Filip

S 60	KON 60	BC 65
ZR 60	INT 50	WYG 70
MOC 45	P 45	PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Punkty Magii: 9

Umiejętności: Karabin 45%

Józef

S 45	KON 55	BC 60
ZR 50	INT 50	WYG 60
MOC 40	P 40	PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

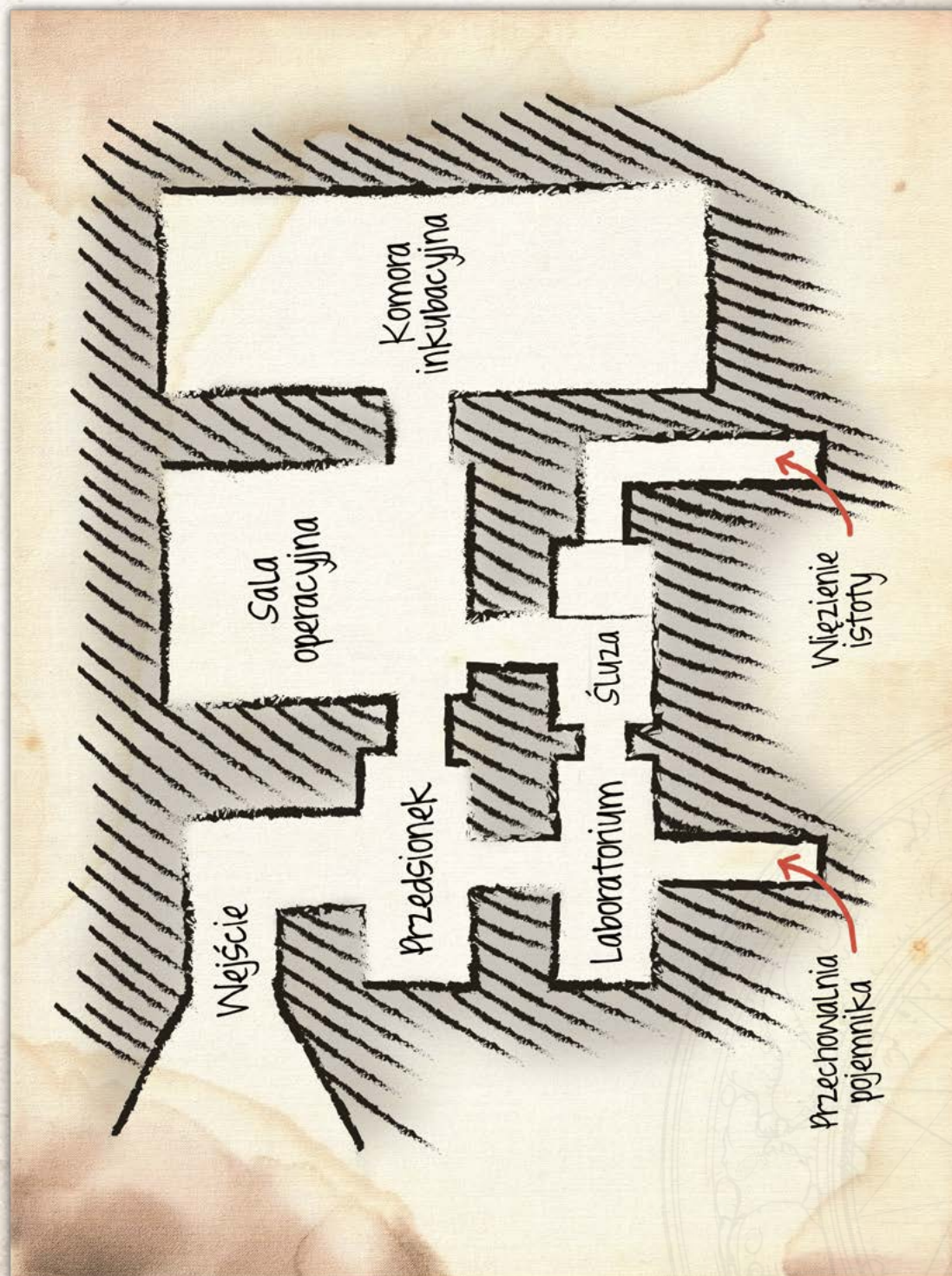
Ruch: 7

Punkty Magii: 8

Umiejętności: Karabin 40%

GOTOWI BADACZE

Gotowe karty Badaczy znajdziesz pod tym linkiem:





MIŁOŚĆ

AUTOR: MIŁOSZ



Scenariusz ten dedykuję wszystkim, którzy dorzucili się do sukcesu gry Zew Cthulhu w Polsce. Zarówno dawno temu, kiedy system trafił do nas po raz pierwszy, jak i w ramach kampanii, by mógł powrócić w godnej odstonie. Wszyscy wylądujemy za to w jednym piekle. Czyli nie będzie tak do końca źle.

Autor

ZANIM SIĘ ZACZNIE

O co modli się Bóg? Jak każdy rodzic o to, by jego gniew nie okazał się silniejszy od przebaczenia.

Midrasz

Męczarnia nie do zniesienia jest krótka, a męczarnia długa jest do zniesienia.

Epikur

Podobno dobry kryminal to taki, który silnie osadzony jest w sytuacji społecznej czasu akcji. Jego intryga nie powinna dać się zrealizować w innym miejscu i czasie. Oprócz tajemnicy opisuje on także sytuację społeczną, którą zastają bohaterowie. Można by powiedzieć, że przez to świat spiskuje przeciwko bohaterom kryminału. Gdyby żyli w innym momencie, być może nawet nie mogliby w ogóle mieć takich problemów. Mieliby oczywiście inne, ale uczulam Strażników Tajemnic, że w *Miłości* świat stanowi osobnego bohatera. Jest jedną ze stron intrygi.

To dopiero pierwsza trudność tego scenariusza, a będzie ich więcej. *Miłość*, na co być może należy graczy przygotować, w ogóle zaliczamy do scenariuszy dla graczy zaawansowanych. Działania zbyt pochopne doprowadzą drużynę może nie tyle do śmierci, ile na pewno do inwalidztwa umysłowego lub fizycznego, co bardzo utrudni dalszą grę.

Polska początku XXI wieku to kraj ludzi o różnych poglądach, którzy nie chcą ze sobą dyskutować, uznając osoby reprezentujące inne podejście do życia za chore, głupie albo jedno i drugie. Nakładając to na mechanikę systemu, może się zdarzyć, że Wygląd, Perswazja czy Urok Osobisty okażą się bezużyteczne. Jedynie przekupstwo albo Zastraszanie będzie w stanie dotrzymać pola pogłębiającemu się rozszczepieniu społecznemu. Niektóre postacie jednak w ogóle nie dadzą się przekonać – prędzej umrą. Inne z kolei pokiwają głową w zadumie nad byle jak zdany testem Gadaniny. Żyjemy w czasach wielkich szczelin między ludźmi.

Polska jest też krajem, w którym rośnie liczba osób mających mnóstwo pieniędzy kosztem o wiele większej liczby osób, które nie mają prawie nic. Powiększa się przepaść między urokami życia „all inclusive”, z którego mogą korzystać bogaci, często wyłącznie na pokaz, a tym, od jakich ścian odbijają się biedni tylko dlatego, że mieli pecha. Będą zatem sytuacje, w których szafowanie poziomem Majętności wywrze silne wrażenie albo przeciwnie – odrzuci spotykane postacie od Badaczy. Zależy kto z jakiej jest frakcji. Dodatkowym atutem Badacza może się okazać podobieństwo do celebryty bądź influencera. Sprawny Strażnik Tajemnic skorzysta z okazji, by wziąć na to poprawkę.

Niski poziom zaufania, poczucie niesprawiedliwości, lęk przed obcymi, innymi, poczucie, że różni ludzie wokół knują, by nas oszukać, wyzyskać i na nas skorzystać, my zaś jesteśmy bez skazy (a już na pewno lepsi) – wszystko to będzie w trakcie scenariusza utrudniało Badaczom komunikację, choć można się zawsze poratować rzutem na Szczęście. Zaskakująco często jednak będą się pojawiać osoby chętne do pomocy ot tak – bo jednocześnie wciąż w Polsce przekonani jesteśmy, że wypada pomagać. Wciąż przybywa u nas osób pracujących w ramach wolontariatu, a etyka nie schodzi z wokandy. Dla sporej części społeczeństwa bycie „porządnym człowiekiem” jest najważniejszą wartością, którą na szczęście, pomimo usilnych prób współczesności, trudno z nas wypłenić. Dobrze by było, gdyby i o tym nie zapominać w scenariuszu, w którym ewidentnie gatunek homo sapiens pomiatany jest przez inne gatunki kosmiczne, a ostatnią deską ratunku jest działanie razem.

W scenariuszu *Miłość* istoty mitów Cthulhu są trochę jak Szatan: oferują pomoc, ale potem okazuje się, że udzielają jej w sposób pokrętny, a celem było tak naprawdę załatwienie jakichś własnych spraw. I człowiek zostaje na lodzie. W *Miłości* ludzie mogą liczyć tylko na siebie, ale z drugiej strony – to oni sobie zgotowali ten los. Ludzie są tu niedośkonali, zagubieni i próbujący sobie desperacko z własną

niedoskonałością i nieprzewidywalnością świata poradzić. Jak to w życiu.

Cały ten koktajl skrajności i różnorodności zepniemy tytułową miłością. By po pierwsze pokazać, że miłość jest emocją nie z tej Ziemi. Po drugie, że miłość niejedno ma imię. A po trzecie, że miłość zawsze wygrywa. I to właśnie bywa w niej najbardziej przerażające.

W CO WDEPTUJĄ BADACZE?

Trudne wybory – łatwe życie. Łatwe wybory – trudne życie.
powiedzonko

Badacze wpadają w środek kosmicznego konfliktu kilku sił, które próbują załatwić na Ziemi swoje interesy. Pechowo jedną ze stron stają się ludzie – trudno ich nazwać siłą, toteż ich działania po prostu skazane są na porażkę. Człowiek nie może wygrać w tym scenariuszu. Może zostać zniszczony albo przegrać, tracąc swoje człowieczeństwo. Na największą nagrodę po ukończeniu scenariusza zasłużą te drużyny, które pomimo konfrontacji z trudnymi wyborami nie utracą serca, bo – jak w życiu – wraz z utratą serca tracimy rozum.

Zapisany scenariusz RPG to forma literacka, która psuje Mistrzowi Gry zabawę od samego początku, bo dla porządku autor musi od razu napisać, o co w nim chodzi. Scenariusz rozwija skrzydła dopiero podczas sesji, a jego faktyczne zakończenie poznajemy, kiedy drużyna zakończy przygodę. *Miłość* jest jednak scenariuszem trudnym i zawiłym. Jest konfrontacją kilku sił, toteż czeka nas teraz parę akapitów nakreślających pobieżnie, o co chodzi, kto czego chce i gdzie w tym wszystkim są Badacze. Proszę niniejszym o chwilę skupienia. Z doświadczenia wiem, że trudno się z początku połapać w scenariuszach kto, gdzie, po co... Spróbuję więc poniżej rozpisać wszystko od ogółu do szczegółu tak, żeby Strażnicy szybko załapali, o co chodzi, a nawet jeśli się pogubią, wiedzieli, co wypada, a co nie. Załączę też kilka „streszczeń”, z których będzie można ściągać w trakcie sesji.

No chyba że chce się iść własną drogą, do czego – momentami – scenariusz sam zachęca.

W dalszej części opisu Strażnik Tajemnic znajdzie bardziej szczegółową propozycję rozpiski zdarzeń, choć oczywiście każdy zna swoją drużynę najlepiej i wie, co może wypadać pominąć, a co uwypuklić, bo drużyna bawi się świetnie w jakimś typie sytuacji albo my, jako Strażnik Tajemnic, chcemy sobie poszaleć na przykład z podziemiami. Podziemia są do prowadzenia dość trudne, bo z jednej strony głupio pokazywać drużynie całą mapę, a z drugiej nudno ciągle mówić „Korytarz się rozwidla, w którą stronę idziecie?” tylko po to, by za chwilę powiedzieć to samo. Dla mnie osobiście zawsze było to wyzwanie. Może dlatego, że nie zaczynałem od *D&D*.

Po drugie Badacze spotkają postacie niejednoznaczne, a większość z nich ma historię, którą da się swobodnie wykorzystać jako początek czy inspirację do osobnej przygody. Losy doktora Lisowskiego z Jemenu, pani Darii czy błędnego kultysty – Jerzego Rzymowskiego – przypadkiem spletały się w tym scenariuszu, ale same biografie tych bohaterów mogą stanowić tło do kolejnej części ewentualnej kampanii,

toteż czasem pozwalam sobie rozpisać ich historie nieco wnikliwiej. Zawsze interesowała mnie głębsza motywacja występujących postaci, to, co doprowadza je do konfrontacji ze złem, bo to ona umożliwia poprowadzenie wieloznacznych dialogów, ustalenie, czym zajmą się postacie niezależne, kiedy „nie mają co robić”, do czego będą próbowały przekonać Badaczy w wolnych chwilach. Wszystko to pomaga odegrać relację z Badaczami w sposób nieoczywisty i wielowymiarowy. Życie jest bardziej skomplikowane niż chęć rozwiązania zagadki, a rozmawiający ze sobą ludzie zwykle próbują załatwić więcej niż jedną sprawę i to w więcej niż jeden sposób, zwłaszcza kiedy im na czymś zależy.

Wreszcie – Strażnik Tajemnic zorientuje się szybko, że scenariusz zawiera wiele porad i sugestii dotyczących tego, co i jak prowadzić. Zawiera także wiele informacji, których Badacze nie poznają. Jest tak z kilku powodów, z których za najważniejszy uważam ten, że Strażnicy Tajemnic też powinni mieć jakąś frajdę z czytania scenariusza. Choćby dlatego, że bycie Strażnikiem to okazja, by dowiedzieć się czegoś nowego o świecie realnym czy mitach. Można to robić dla własnej radości, a czasem i dla satysfakcji widzenia większej całości, której jedynie „przeciek” zdradza się podczas gry, dając graczom poczucie, że chodzi w tym wszystkim o coś więcej. To takie jakby tajne stowarzyszenie Strażników Tajemnic, ludzi, którym należy się coś za to, że godzinami ślęczą w samotności po to, żeby inni też potem mogli się pobawić. Mam nadzieję, że w ten sposób napisany scenariusz da Strażnikom nieco frajdy w tym samotnym czasie przygotowań do sesji.

INTRYGĄ

W skrócie.

1. Imigrant z Jemenu trafia do Polski.
2. Próbuje ściągnąć tu swoją ciężarną żonę.
3. Trafiają na kultystę-handlarza, który organizuje przelot, ale wszczepia dziewczynie jajo ukradzione byakhee.
4. Jajo odebrać ma tajemniczy kultysta.
5. Adresat przesyłki próbuje jednak wykorzystać jajo dla celów kultu Gwiazdnej Matki – chce ożywić zmarłych, ale wraz z nimi, „przy okazji”, mogą zostać uaktywnione zarazki dżumy.
6. To jednak jest nie na rękę lokalnej kapłance kultu Bast, która pilnuje, by zwłok nikt nie dotykał, gdyż dżuma sprowadzi gniew na koty (i szczury oczywiście, ale co ją tam szczury obchodzą).
7. Obie siły wkraczają na teren penetrowany przez popleczników Gł'a'kiego szukających ukrytego jaja chtonian, które poddane mutacji zamieniłoby się w monstrum zdolne strzaskać każde kryształowe więzienie i tworzyć podziemne, zalane chodniki, by ich bóg mógł się przemieszczać po całym świecie.
8. Tymczasem matka byakhee nie zamierza ot tak po prostu oddać swojego potomstwa i wchodzi na szachownicę.

Wszystko jasne, prawda?

Po drodze pojawi się jeszcze dwóch rywalizujących ze sobą „operatorów czasu”, ale ich wejście jest epizodyczne, więc na razie nie zwracajmy sobie tym głowy.

CZYLI JESZCZE RAZ W SKRÓCIE

- A. Do Polski przyjeżdża młode małżeństwo, w tym kobieta z zasztytym w brzuchu jajem.
- B. Kupuje je kultysta, ale kultysta ów może zaszkodzić kotom i kultowi Bast.
- C. Wszystko to na terenie sług Gla'akiego.

Mam nadzieję, że udało mi się naszkicować sytuację. To ostatni prosty moment. Badacze zaangażowani zostaną w pomoc zakochanemu imigrantowi i jego żonie. Ojciec i matka walczą o dziecko. Byakhee też. Gla'aki w sumie także. I podobnie Bast. Miłość wkracza do gry. I miłość wygra. Pytanie – rzecz jasna – która.

Strukturalnie w przygodzie będzie miejsce na walkę, badanie poszlak, zwiedzanie archiwum, pościg, eksplorowanie tuneli i starych budynków, wizytę na dachu, a także krótki pobyt w okolicy monumentalnej, wydrążonej świątyni. Badacze zwiedzą kilka ikonicznych lokalizacji Warszawy. Nie trzeba dodawać, że Strażnik Tajemnic może wprowadzać własne miejsca i detale, jeśli ma ochotę. Scenariusz jest trudny, przeznaczony dla zaawansowanych graczy i Strażników, którzy umieją opisać wiele i ciekawie. Każdy fragment przygody wymaga innej dynamiki i innego prowadzenia. Na dachu

wieje i można spaść, a przestrzeń przytłacza; dom skrzypci przy każdym kroku, zaś tunele zwężają się, niosą groźne szepty i grozą zawaleniem. Wreszcie świątynia musi robić kolosalne, miazdzące zdrowy rozsądek wrażenie, podobnie jak wielkie katedry robiły wrażenie na wieśniakach w XIV wieku. Strażnik Tajemnic powinien być czujny i zmieniać wachlarz umiejętności jak prawdziwy ninja retoryki. Ninja włada wszystkimi rodzajami broni, ale najgroźniejszą bronią jest on sam.

Dosyć gadania o scenariuszu. Badacze, o ile go skończą, będą poturbowani. Ograniczmy więc oczywistości. Chronologia zdarzeń, które nas interesują, zaczyna się w chwili, gdy wspomniany imigrant doczeka się wreszcie przyjazdu żony do Polski. Gracze za chwilę wkraczą do akcji, ale zanim to się stanie, liźnijmy nieco historii poprzedzającej akcję przygody.

CO BÓG ZŁĄCZYŁ...



Khalid pochodzi z Jemenu, państwa arabskiego leżącego w południowo-wschodniej Azji, na Półwyspie Arabskim. Przed dwoma miesiącami udało mu się dotrzeć do Warszawy. Rok wcześniej poślubił Amell, młodą dziewczynę z rodziny rolniczej, mieszkającą pod miejscowością Zabid (będącej, tak na marginesie, kolebką algebry). Miłość Khalida, studiującego stosunki międzynarodowe i byłego za granicą (dwa lata spędził nawet w Polsce!), ambitnego chłopaka, daleka jest jednak od „ideału” preferowanego przez rodzinę Amell. Młody mąż już od pierwszych dni znajomości deklaruje, że chce wyjechać ze swojego kraju. Nie odpowiada mu tradycyjne podejście do religii. Bliska jest mu idea równouprawnienia kobiet. W Jemenie kobiety traktowane są, zdaniem Khalida, gorzej niż przedmioty. Można je napastować, tłumacząc przed sądem, że prowokowały zbyt mocnym zapachem perfum (trudno znaleźć inny argument w kraju, gdzie kobietom wolno publicznie pokazywać tylko oczy).

Co ciekawe, sama Amell nie jest przekonana do wyjazdu, mimo że od 2015 roku w kraju trwa wojna domowa. Jej rodzice są schorowani, a młodszy bracia zbyt niezdarni, żeby zostawiać ich na gospodarstwie. Khalid jest jednak przekonany, że to nadopiekuńczość Amell najbardziej upośledza życie rodzinne. Gdyby oboje wyjechali, w gruncie rzeczy



pomogłoby to wszystkim: rodzice nie patrzyliby przez palce, jak córka marnuje się w zacofanym kraju, zaś bracia może wzięliby się za swoje życie.

Ani Amell, ani jej rodzice nie uważają Jemenu za kraj zacofany. Wręcz przeciwnie, są dumnymi Jemeńczykami dostrzegającymi misję i powołanie w rolniczym znoju; nie wymagają od życia wiele, a chcą jedynie godnie wykonać powierzoną im przez Boga misję. Khalid jednak nie ustępuje i wydaje się w pewnej chwili, że związek dosłownie zawisa na włosku.

Sprawy jednak zmieniają kierunek. Amell zachodzi w ciążę. Po pierwszym badaniu okazuje się, że jej stan zdrowia zdecydowanie odbiega od pożądanego i ciąża jest zagrożona. Ratunkiem jest przeniesienie się do stolicy. Lekarz proponuje jednak inne rozwiązanie.

DOKTOR MICHAŁ LISOWSKI



Tu losy naszej zakochanej (póki co szczęśliwie, ale już niedługo) pary splatają się z osobą doktora Michała Lisowskiego. Lisowski jest lekarzem z Polski, który legalnie jeździ po świecie i pomaga w słabo rozwiniętych krajach. „Po godzinach” jego praca nie jest już jednak tak etyczna. Penetruje on ruiny i bada stare przekazy na całym świecie

w poszukiwaniu antyków o wyjątkowej wartości. Aktualnie drąży archiwum Zabidu będącego jednym z najstarszych miast Jemenu. Nie robi tego, rzecz jasna, bezinteresownie. Doktor Lisowski jest poszukiwaczem magicznych artefaktów i zabytków, którymi następnie nielegalnie handluje. Lepszy z tego grosz niż z leczenia biedaków, a nawet akcji crowdfundingowych, choć tu akurat Lisowski nie jest amatorem. Sam Jemen nieszczerze dba o swoje zabytki. Zabid jest co prawda pod lupą UNESCO, ale właściwie nie ma tam ani infrastruktury turystycznej, ani nikogo, kto zwróciłby uwagę na kręcącego się po okolicy człowieka z tatuażami za uszami.



Hune i Szepczący Przewodnik

W Jemenie doktor Michał Lisowski trafia na ślad bytności byakhee nazywanych tu Szepczącymi Przewodnikami – kosmicznych istot mogących dzięki specjalnemu organowi, nazywanemu hune, przemieszczać się w przestrzeniach wszechświata z prędkością przekraczającą czterystukrotnie prędkość światła, a nawet podobno odwiedzać Krainy Snów, o których sam doktor niewiele wie. Znajomość rytuału przywołania byakhee, a także zapanowania nad stworzeniem jest marzeniem każdego użytkownika magii. Ni to ptak, ni nietoperz, ni zdeformowana istota ludzka o końskiej głowie, daje się dosiadać jako wierzchowiec, a także do pewnego stopnia kontrolować. Doktor Lisowski przez kilka lat przygotowuje się do swojego pierwszego przyzwania, ale kiedy przychodzi co do czego, spotyka go pech. Byakhee pojawia się w wyznaczonym miejscu i czasie, a nawet daje się dosiąść, jednak okazuje się, że jest dojrzałe brzemienne. Wytrącona magią z gniazda, nie mogąc już powstrzymać nadchodzącego rozwiązania, składa skórzaste jajo tuż pod nogami przerażonego doktora. Gdy ten próbuje go dotknąć, niemal cudem unika śmierci. Byakhee, broniąc potomstwa, zrywa wątłą więź posłuszeństwa i atakuje maga, a kiedy wir gasnącego portalu przyzwania zaczyna ją wciągać, nadal daremnie wyciąga kończyny w kierunku utraconego potomstwa. Tak oto doktor Michał Lisowski zostaje z jajem byakhee pod nogami, rytuałem przyzwania, którego boi się ponownie użyć, i szeregiem ran szarpanych będących dowodem na to, że cała sytuacja nie była tylko złym snem.

Keim i sercem prowadzona

Co robić? Doktor doskonale wie, że byakhee zapewne ruszyła właśnie przez kosmos, by namierzyć utracone jajo i je odzyskać. O ile bowiem rytuał otwiera dla byakhee portal „na skróty”, o tyle nie jest to dla tego monstrum jedyna możliwość podróżowania. Dzięki organowi zwanemu hune potrafi ono rozpoznać pole magnetyczne miejsca, do którego zostało przyzwane, choć nie zawsze wie, jak samodzielnie do niego dotrzeć. Wyczerpana, ale zdesperowana buduje kolejne keim (czasoprzestrzenne anomalie, które przenoszą ją z miejsca na miejsce), by w końcu dotrzeć w okolice Ziemi, a stąd już tylko ćwierć oddechu dzieli ją od ustalenia długości i szerokości geograficznej.

Historia doktora Lisowskiego i udręczonej byakhee jest nam potrzebna w przygodzie, bo daje szansę wprowadzenia istoty w dowolnym momencie. Jajo już za chwilę zacznie podróż do Polski. Jeśli przygoda Badaczy zbyt się rozwlecze albo zabraknie jej dynamiki, można wprowadzić „potwora”, który jednak będzie unikał otwartej walki. Chce odebrać jajo, nie czyniąc mu krzywdy, i sprytni bohaterowie – po zdanym teście Inteligencji – mogą ten fakt wykorzystać (na przykład przykładając do niego pistolet i powoli się wycofując). Byakhee nie będzie jednak miała nic przeciwko wyluskiwaniu od czasu do czasu jednego z bohaterów graczy z grupy po to, by zrobić mu krzywdę. Nie zabijać, ale na przykład poważnie okaleczyć i porzucić. Może połamać kończyny, wylupić oko, oderwać dłoń, rękę, nogi, po czym wycofać się, następnym razem eskalując szkodliwe działania. Wyraźnie w ten sposób pokazuje, że domaga się zwrotu jaja, ale nie

chce niepotrzebnych kłopotów. Okaleczony członek drużyny poważnie ogranicza działania całej grupy i byakhee o tym wie. Woli więc ataki sporadyczne, dyskretne i – poza pierwszym kontaktem – będzie unikała jatki rodem z finałowych scen filmów o potworach. Tym bardziej, że jest skrajnie wyczerpana poszukiwaniami i nie miała czasu się zregenerować, więc w otwartym starciu raczej nie uzyska przewagi.

Ludzka mrówka

Tymczasem doktor Michał Lisowski jest w kropce. Co zrobić z jajem, żeby nie zaprzepaścić lat badań? Być może wystarczy wysłać je gdzieś jak najdalej od siebie? Kiedy tak się zastanawia, potworne knowania kosmosu zsyłają mu dwie osoby. Pierwsza z nich to Amell, młoda żona Khalida. Jest w ciąży i – co ważne – jest zupełnie zdrowa. A komu ufa się tak jak lekarzowi? Zmarszczone brwi i nieco aktorskiej gry podczas analizy wyników wystarczą, by zasiać niepewność w sercu matki. Jej mąż Khalid zaraża się tym lękiem jak szczur dżumą. Panikę wykorzystuje doktor, by zaproponować Amell „ucieczkę”. Jak to robi?

Po pierwsze na darknetowym serwisie poświęconym handlowi, artefaktom i zabytkom kontaktuje się z nim niejaki Jerzy Rzymowski. To druga ważna osoba w planie Lisowskiego. Rzymowski poszukuje zaklęć i artefaktów teleportacyjnych, więc również jajo byakhee wydaje się mu nader interesujące, a przede wszystkim użyteczne. Poza tym, co najważniejsze, Polskę Lisowski zna dobrze i jest ona wystarczająco daleko od Jemenu. Czego chcieć więcej? Rzymowski wpłaca niemałą zaliczkę i dzięki niej doktor Lisowski funduje Amell fałszywe dokumenty, perswadując „podróż do kraju, w którym poziom medycyny jest wystarczający, by uratować płód”. Khalid cieszy się, słysząc, że chodzi o Polskę, bo przez dwa lata był tu na wymianie studenckiej – ogarnia kraj, sporo rozumie z polskiej mowy potocznej, a nawet potrafi wypowiedzieć kilka prostych zdań.

Tymczasem doktor sugeruje, że ta cała życzliwość nie będzie bezinteresowna. Dyskretnie daje do zrozumienia, że chciałby, by Amell coś dla niego przewiozła. Khalid nie od razu zgadza się na tę opcję. Słyszając, że jego ciężarna żona ma zostać wpłątana w przemyt, podnosi wymagania. Chce zostać przerzucony jako pierwszy, by sprawdzić kanał przerzutowy, i dlatego w efekcie trafia do Polski przed małżonką. To ważne dla przebiegu przygody, ponieważ, gdy wreszcie oboje nielegalnie wylądują w Polsce, będą unikać władz w obawie przed deportacją. W innej sytuacji byłoby to najlepsze, co mogłoby ich spotkać. Choroba Amell jest oszustwem, więc powrót do domu spowodowałby jedynie szczęśliwe rozwiązanie. Niestety, domino koszmarnych zdarzeń już zaczęło się przewracać i nie ma odwrotu.

Podróż Khalida przez Europę jest ciężka i żmudna. Z początku kilkukrotnie zmienia środek transportu, a od Omanu podróżuje samochodem w dosłownie zwierzęcych warunkach. Ma wątpliwości, czy Amell przeżyje podróż i jaki będzie to miało wpływ na ciążę. Doktor jednak twierdzi, że nie ma podstaw do obaw (w końcu co go obchodzi płód, a dziewczyna jest zupełnie zdrowa), jednak, by ulżyć Amell w podróży, proponuje jej zażycie środka uspakajającego.

Tak naprawdę doktor Michał Lisowski usypia ciężarną, otwiera jej powłoki brzuszne i pod narkozą wszywa między

skórę a otrzewną owinięte sterylnym silikonem jajo. Kiedy Amell budzi się ze śpiączki, jest już zaszyta, zabandażowana, nafaszerowana antybiotykami i środkami uspakajającymi. Znajduje się w samochodzie i zmierza do Polski. Kierowca w ogóle się do niej nie odzywa, jedynie dwa razy na dobę podaje antybiotyki. W swojej torbie dziewczyna znajduje list od doktora, w którym wyjaśnia on, że były komplikacje, tak jak się spodziewał, ale na razie niebezpieczeństwo zostało zażegnane. Na miejscu, w Warszawie, Amell musi zgłosić się do światowej sławy lekarza, doktora Jerzego Rzymowskiego, który zajmie się resztą. Ma mu także przekazać zamkniętą kopertę z historią choroby. Wszystko będzie dobrze.

Są to same kłamstwa. Jerzy Rzymowski nie jest lekarzem. W kopercie zalakowano oryginał Przywołania Byakhee (doktor zachował dla siebie kopię), a nie historię choroby. I wreszcie po trzecie: nigdy już nie będzie dobrze, za to już tylko gorzej.

MOTYWACJE

Nieuchronnie zbliżamy się do momentu, w którym nurt zdarzeń porwie naszych Badaczy. Wszystko, co opisano dotychczas, przyda się jednak podczas scenariusza. Badacze prawdopodobnie spędzą z Khalidem i Amell nieco czasu. Ważne, by Strażnik Tajemnic umiał opowiedzieć ich historię (niekoniecznie całą i niekoniecznie na raz) w sposób chwytający za serce. By Badacze mieli poczucie, że to raczej sumienie niż poczucie obowiązku trzyma ich w ryzach, kiedy przychodzi na myśl rezygnacja ze śledztwa. Khalid może opowiadać coś o domu, o nadwerżonym zaufaniu, o swojej miłości i poczuciu winy za to, że wpłątł żonę w piekło. Być może uzna to za boską zemstę za zdradę kraju? Wszyscy wokół mówili mu przecież, żeby został. Walka o zdrowie żony i dziecka staje się jedynym sensem jego życia. Ważne, by Badacze rozumieli jego postępowanie, a najlepiej też, by znali jego źródło. Co jednak podkreślam (i jeszcze nie raz to zrobię) – wiedza Khalida o całej sytuacji zdecydowanie różni się od wiedzy Strażnika Tajemnic. Jego zdaniem Amell musiała wyjechać, bo była chora, a przecież w rzeczywistości nie była. Doktor z Jemenu jest dobrym człowiekiem (nawet Badaczom trudno będzie podważyć tę tezę), Rzymowski jest ostatnią nadzieją (tu podobnie, przynajmniej do końcowych aktów przygody).

Ulica Poznańska 20

Amell pojawia się w Warszawie i Khalid ją odnajduje. Kierowca, który przewiózł ją przez granicę, dostarcza oboje pod mieszkanie Rzymowskiego na ulicy Poznańskiej (adres przyda się Badaczom na później). Khalid, przejęty dziwną opuchłą widoczną pod bandażem żony, czeka pod oknami po drugiej stronie ulicy, a tymczasem Amell podchodzi do domofonu i wciska numer mieszkania. W tej samej chwili gaśnie światło w piwnicy, a włącza się na parterze. Amell wchodzi do klatki schodowej i znika w ciemnościach.

Khalidowi wystarczy cierpliwości, by przez kilka minut stać po drugiej stronie jezdni. Ale okno parteru, przesuwające się za nim cienie i noc są zbyt wielką pokusą. Tym bardziej, że w pewnej chwili do kamienicy zbliża się postać wielkiego, zgarbionego człowieka okrytego płaszczem. Nieco powłócząc nogą, jakby miał przetrąconą miednicę, dosłownie przepycha się w drzwiach ze zdumionym mieszkańcem kamienicy i wchodzi do środka. Khalid nie wytrzymuje. Przechodzi przez jezdnię i w tej samej chwili rozpętuje się piekło.

Piwnicę rozdiera ryk niepodobny do niczego, co Khalid słyszał w swoim życiu. Chłopak chce przyspieszyć, gdy nagle z nieba, w snopie rażącego światła i przy dźwięku gromu, tuż przed wejściem do kamienicy spada masywne ciało z nieokreślonego kształtu, parujące niczym suchy lód i cuchnące gnijącymi w bagnie liśćmi. Dziwna istota potrąca Khalida na jezdni, a potem dosłownie próbuje wbić się w mur pod mieszkaniem, w którym jest Amell. Na szczęście mur wytrzymuje. Jak przez mgłę Khalid widzi wierzgające w powietrzu kończyny i lśniące skrzydła, a potem dziwny kształt wysuwa głowę na długiej szyi i skacze w kierunku wejścia do budynku.

Później dowiemy się, co się działo w środku, na razie jednak sytuacja widziana oczami oszołomionego Khalida wygląda tak, że po chwili bestia wyczołguje się z kamienicy (strach Araba dodaje byakhee wielu szczegółów), ciągnąc w łapach Amell. Następnie monstrum rozpościera skrzydła i mozołnie startuje. Gnany rycerskim impulsem Khalid rzuca się w kierunku potwora i próbuje wyrwać mu krzyczącą kobietę, a widząc bezsensowność swoich prób, uczepia się jednej z kończyn i wszyscy uniesieni zostają w ciemność. Khalid widzi pod sobą malejące zaparkowane samochody i niewyraźną sylwetkę Rzymowskiego, który przez chwilę biegnie za nimi wzdłuż ulicy Poznańskiej, krzycząc coś po polsku.

Amell jest ranna. Khalid stwierdza to, kiedy na jego twarz spadają krople krwi. Krzyczy do żony, ale ta najwidoczniej jest nieprzytomna. Wkrótce okaże się, że w ten sposób los okazał jej resztki miłosierdzia. Byakhee wyraźnie kieruje się w stronę wysokiego, szpiczastego budynku pośrodku miasta. To Pałac Kultury i Nauki, budynek ikoniczny dla panoramy Warszawy. Potwór chce tam dotrzeć z kilku powodów. Po pierwsze nie ma siły daleko lecieć z obciążeniem. Po drugie chce wydobyć jajo z Amell, żeby nie utrudniać sobie podróży. Po trzecie tego dnia akurat odbywają się rekalkibracje nadajników na iglicy Pałacu Kultury i byakhee jest zupełnie zagubiona w szalejącym polu fal radiowych. Monstrum, raz to zniżając lot, to znów ostatnimi siłami lecąc w górę, kieruje się wyraźnie ku nadajnikom Pałacu. Wygląda jednak na to, że obrało sobie zbyt ambitny cel jak na resztki sił. Ku uldze byakhee Khalid nie daje rady. Jego uścisk powoli, acz wyczuwalnie słabnie. W końcu się poddaje. Zsuwa się z kończyn potwora i krzycząc imię swojej wybranki, spada.

Jego droga nie okazuje się zbyt długa, bo szczęśliwym trafem ląduje na tarasie pokoju hotelowego, w którym aktualnie znajdują się... Badacze.

I tu zaczyna się ich wspólna przygoda.



Ulica Poznańska 20

HOTEL POLONIA PALACE

Już za chwilę do gry wkroczą kolejne siły, ale pora wprowadzić do wszystkiego element chaosu w postaci drużyny.

To, w jaki sposób Badacze zostają wprowadzeni do scenariusza, jak zwykle zależy od Strażnika Tajemnic. Ponieważ jednak scenariusz przygotowany jest dla zaawansowanych drużyn, proponuję, by *Miłość* bez owijania w bawełnę rozpocząć jakimś bezpośrednim wskazaniem na siły nadnaturalne. Zakładam, że Badacze mają za sobą już jakiś kontakt z żywym kosmosem mitów, a przygoda ta, oprócz tego, że jest trudna, ma im dać poczucie, że zdobywana w poprzednich scenariuszach z narażeniem życia wiedza o mitach na coś się wreszcie przydaje – nawet jeśli nie jako Badaczom, to graczom. Dlatego właśnie pośród wielu rzadkich monstrów celowo pojawiają się tu bestie dość w scenariuszach popularne i rozpoznawalne (byakhee i kult Gla'akiego, chtonianie czy Bast – bardzo charakterystyczna istota).

Uważny i poszukujący pretekstu do kolejnych tarapatów dla Badaczy Strażnik Tajemnic dostrzeże w tym scenariuszu wiele pokus, by rozszerzyć wątki – z tą myślą są pisane. Ot, jak choćby ten poniżej, niby błaha historia drugoplanowego dla scenariusza *Miłość* artefaktu, który – jeśli tylko Strażnik sobie życzy, może stać się zarzewiem kolejnej fabuły. Scenariusz ten projektowany jest także jako swego rodzaju skrzyżowanie fabularne lub narracyjna zajezdnia, z której można budować kolejne scenariusze, a nawet kampanie. Dzięki takiemu podejściu gracze wiążą się ze swoimi postaciami – a co za tym idzie – coraz mniej chętnie pierwsi wchodzą do ciemnych pomieszczeń, co tylko sprzyja budowaniu atmosfery.

Artefakt: Senne Oko

Jeśli akurat Strażnik Tajemnic nie ma w zanadru żadnego scenariusza, by w jego środek wcisnąć *Miłość*, proponuję następujący zbieg okoliczności.

Oto działania Badaczy zwróciły uwagę pewnego lokalnego kolekcjonera, który postanowi skontaktować ich z... Jerzym Rzymowskim. Tak, tak – tym samym, który „ściąga” do kraju jajo byakhee zaszyte w arabskiej kobiecie. Mianowicie Jerzy podczas swoich poszukiwań (czym się zajmuje, opowiemy później, kiedy przyjdzie jego pora w scenariuszu) trafia na artefakt kultu Bast. Przedmiot ma formę sztucznego oka wykonanego z nieznanego, podobnego do pumeksu mate-

WPROWADZENIE BADACZY: SZKATUŁKA

Metoda szkatułkowa to jeden z moich ulubionych sposobów wprowadzenia Badaczy w wydarzenia. Polega ona na tym, że dosłownie wsadzam jeden scenariusz w drugi. Badacze jadą na wezwanie przyjaciela, bo tak prowadzi linia przygody, a po drodze muszą zanocować w motelu i... zaczyna się zupełnie inna historia, po której Badacze (ci, którzy przeżyli) wsiadają w samochód i jadą dalej do przyjaciela, by dokończyć poprzedni scenariusz. Albo: Badacze szukają artefaktu i nagle ktoś proponuje im wymianę artefaktu za przysługę. Na przykład:

– Dobrze, ale potrzebuję czegoś w zamian. Mój przyjaciel, sir William Langdon, nie chce zwrócić mi długu. Chciałbym, żebyście udali się do niego i przynajmniej go postraszyli.

Oczywiście Langdona nie ma, trzeba go odszukać i Badacze ani się orientują, a robią coś zupełnie innego. Co ważne, na koniec scenariusza pobocznego wypada graczom przypomnieć, że zboczyli z kursu i teraz trzeba wrócić na stare tory. Lubię ten sposób, bo jak na dłoni pokazuje, że życie jest splotem wielu zdarzeń, biografii i przypadków. Swoją drogą, w ogóle fajnie jest zaczynać kolejny scenariusz pod koniec poprzedniego.

– Dziękuję za pomoc, przyjaciele. Oto kluczyk do skrytki z pieniędzmi, tak jak się umawialiśmy. Zawartość jest wasza. Raz jeszcze dziękuję.

Badacze udają się do skrytki, a w niej znajdują... I tak dalej, i tak w kółko. Jedne scenariusze kleją się z kolejnymi, dzięki czemu Badacze muszą sami zdecydować, kiedy mają przerwę, kiedy zajmują się domem, biznesami czy rekonwalescencją. Jak to w życiu – nigdy nie ma na to czasu.

riału, ale zamiast żrenicy ktoś misternie wyrzeźbił na nim zamkniętą powiekę. Senne Oko, bo tak nazywa się artefakt, pozwala osobie, która zastąpi nim swoje prawdziwe oko, śnić o podróżach przez Krainy Snów, płaskowyż Leng, mroczne zarysy Kadath, a według niektórych także taflę jeziora Yath. Oko otwiera się tylko podczas snu posiadacza i tylko wtedy jest aktywne. Niestety, kolejne noce spędzone na obserwacji mistycznych krain wymagają od posiadacza testu Poczytalności (1K3/1K6 PP). W końcu właściciel kompletnie odchodzi od zmysłów.

Senne Oko ma jeszcze jedną funkcję. Używający go regularnie posiadacz zespala się z artefaktem do tego stopnia, że może łączyć się z nim na odległość. Dzięki temu Oko może służyć jako „zdalna kamera” i przekazywać obraz właścicielowi znajdującemu się w zupełnie innym miejscu.

Historia Sennego Oka i siła sióstr

Senne Oko zostało przywiezione do Polski w 1761 roku w osobliwej karawanie. Przeszło dwustu konnych Kozaków ochraniało dwanaście karet i kilkadziesiąt wozów. Dla ozdoby orszaku na dziesięciu wielbłądach jechali tureccy łucznicy. Zza

kryształowych szyb najpiękniejszej karety spoglądała zdżozona siedemnastoletnia Izabela Czartoryska, świeżo upieczona panna młoda. Roczna wycieczka do Paryża była jej podróżą poślubną. Po powrocie księżna zamieszkała w Warszawie. Liczne romanse, między innymi ze Stanisławem Augustem Poniatowskim, wymagały posiadania wygodnego podmiejskiego gniazdka. Wybór Izabeli padł na miejscowość Powązki.



Portret Izabeli Czartoryskiej

Leżała ona wtedy dość daleko od stolicy. Za kilkadziesiąt tysięcy złotych teren o powierzchni kilkudziesięciu hektarów całkowicie zniwelowano, by stworzyć jeden z największych w ówczesnej Europie kompleksów parkowo-pałacowych. Budowa trwała kilka lat i utrzymywana była w ścisłej tajemnicy. Wreszcie dumna właścicielka zaprosiła gości. Park na Powązkach był osobiwą mieszaniną bogactwa i bezguścia; usiany sztucznymi grotami, wodospadami i sadzawkami. W stawach z barwioną wodą pływały ufarbowane na różowo łabędzie udające flamingi. Część ogrodu była utrzymana w konwencji wiecznej zimy. Pod choinkami leżał śnieg zrobiony z waty. Na gałęziach drzew poprzyklejano kanarki z wosku, a na rabatkach pozatykano porcelanowe róże.

Pośrodku parku, na wyspie usypanej na sztucznym jeziorze, stały trzy wiejskie chatki, nieco rozpadające się; był też młyn i stylizowane ruiny zamku. Wokoło hasało stadko kózek. Zwierzęta codziennie myto i szczotkowano, zajmowała się tym gromada dziewcząt specjalnie sprowadzonych z Holandii. Na ganku jednej z chat siadała właścicielka i z lutnią w dłoni śpiewała ludowe piosenki. Chaty urządzono w sposób na wsiach niespotykany. Podłogi wyłożono marmurem i drewnianymi mozaikami. Całości wyposażenia dopełniały weneckie kryształły i brązy z Paryża. Opodał, w stajni będą-

cej repliką rzymskiego Koloseum, stały konie najczystszej krwi. Ogólne zdumienie budziła łazienka letnia z wanną wpuszczoną w podłogę i zamaskowana kanapą. Łazienkę zdobiło sześćset kafelków z najszlachetniejszej porcelany oprawionych w złoto.

Księżna Czartoryska oczywiście używała Sennego Oka i stworzyła ogród na podstawie sennych wizji, których dostarczał jej artefakt. Dzięki wizjom jeziora Yath przypadkiem stała się podatna na zew Gla'akiego i dlatego też kolejne wydarzenia z taką łatwością uczyniły z niej akolitkę Wielkiego Przedwiecznego.

Katastrofy zaczęły się od wydarzenia mającego miejsce na przełomie 1779 i 1780 roku. W ulubionej rezydencji księżnej doszło do tragedii. Suknia najstarszej córki Izabeli, Teresy, zaczęła płonąć, gdy dziewczynka stanęła zbyt blisko kominka podczas zabawy w ciuciubabkę. Pomimo natychmiastowej reakcji domowników nieszczęsna zmarła 13 stycznia w wyniku poparzeń. Księżna bardzo przeżyła śmierć córki. Stres odbił się na jej zdrowiu, przez co straciła kolejne dziecko: urodzona przez nią córka Gabriela zmarła po kilku dniach. Rozum księżnej Izabeli się poddał. Domek Teresy wraz z zawartością dla niepoznaki przeniosła w głąb lasu, a ciała obu dziewcząt ułożyła w sekretnej komnacie pod ziemią. Podczas budowania parku na Powązkach budowniczowie odkryli tajną siedzibę Wieczorka i Koniuszego (o nich nieco później w scenariuszu), a wraz z nią kolce Gla'akiego opisane jako artefakty oferujące wieczne życie. Czartoryska uznała to za znak. Nakłuta obie córki kołcami Gla'akiego, wiedząc, że potrzeba będzie długiego okresu, zanim nastąpi przemiana. Chciała jednak zrobić co w jej mocy, by zrehabilitować się tam, gdzie w swojej opinii jako matka zawiodła. Nigdy już nie odwiedziła posiadłości, pozostawiając w tajnej krypcie dziewczynek Senne Oko, by mieć wgląd w ich bezpieczną transformację.

Naziemna część posiadłości powązkowskiej nie przetrwała insurekcji kościuszkowskiej w 1794 roku – majątek rozkradzono, ale zbudziły się dwie panny Czartoryskie. Owoców poczynań dwóch nieumarłych dziewcząt Badacze posmakują w dalszej części scenariusza. Nas interesuje na razie fakt, że Senne Oko także zostało skradzione. Wiele lat później na artefakt przypadkiem trafia Jerzy Rzymowski. Zagarnia je beztrudno, nie będąc świadomym, jakim siłom się naraża.

Rzymowski nie znajduje zastosowania dla artefaktu, choć wie, że musi mieć do czynienia z czymś bardzo starym, „czarodziejskim” albo „udającym czarodziejskie” – być może szamańskim talizmanem. Sytuacja zmienia się w momencie, w którym Khalid domaga się od jemeńskiego „doktora Tomb Raidera” darmowej podróży na próbę. Doktor Lisowski beczelnie podnosi Rzymowskiemu cenę za jajo byakhee nie podając przyczyny. Rzymowski już chce się wycofać, ale nagle przychodzi mu do głowy plan godny przeklętego przedsiębiorcy: dochodzi do wniosku, że skoro doktor Lisowski może zarabiać na handlu magicznymi przedmiotami, to może i jemu samemu się poszczęści, zarobi parę groszy i nawet zwróci mu się zakup jaja. Postanawia spróbować sił i niewprawnie ujawnia światu chęć sprzedaży.

Wejście Badaczy

Wyborem Strażnika Tajemnic będzie, w jaki sposób Rzymowski wchodzi w kontakt z Badaczami lub z jednym z przyjaciół Badaczy. Cóż – doświadczona drużyna spotkała już zapewne na swojej drodze kilka ciekawych świata osób. Część z nich pewnie miewa styczność z siłami nadnaturalnymi, może próbuje aktualnie stać się kultystami albo też wręcz chce badać wpływ kosmicznych bóstw na świat – sprawa jest rozwojowa i Strażnik Tajemnic może tę sytuację wykorzystać w kolejnych scenariuszach. Ów przyjaciel Badaczy dojrzeje, zyska doświadczenie, ale na razie zaczyna się jego przygoda i na przykład dzwoni do Badaczy, udając naiwnego.

– Cześć, pamiętam was jako osoby, które miały styczność z dziwnymi sprawami, że tak powiem; ktoś mógłby głupio powiedzieć „magicznymi”. Nie znam nikogo lepszego, więc przepraszam z góry, jeśli to was obraża. Natknąłem się przypadkiem na przedmiot, który chciałem kupić do kolekcji, ale on wygląda na hmmm... coś, na czym wy się znacie. Jest to kamienne oko. Wygląda jak utoczona w kamieniu, jakby w pumeksie, idealnie wyrzeźbiona gałka oczna przysłonięta powieką. Z tyłu wryto na niej dziwne symbole. Dla mnie ma wartość jedynie estetyczną, no może trochę dreszczyk emocji przechodzi, kiedy pomyśli się o pochodzeniu tego cudenka. Czy moglibyście dla mnie spotkać się jako konsultanci ze sprzedawcą i powiedzieć, co o tym sądzicie? Czy to aby nie podróbka? Odpalę za tę konsultację uczciwe pieniądze. Dajmy na to po tysiąc pięćset. Może być? No i teraz wyzwanie. Miałem już ustawionego eksperta, ale podobno zaniemógł. Potem drugiego, ale się wycofał. W końcu zostałem na lodzie. Spotkanie odbędzie się za godzinę, w Hotelu Polonia, w lobby na dole. Dalibyście radę mi pomóc?

Tajemnicze „niedomagania” ekspertów są bez znaczenia. Ot, przypadek, ale fajnie brzmi. Ważne też, by Strażnik Tajemnic używał słowa „pomoc”, „prośba o pomoc”, ponieważ to zwiększa szansę na działanie Badaczy, nawet jeśli nie znajdą żadnego innego pretekstu.

Zarzewie w Hotelu Polonia Palace

Hotel Polonia to drugi (po Hotelu Bristol) najstarszy hotel w Warszawie. Nazywa się Polonia, choć zbudowano go w 1913 roku, czyli jeszcze w czasach, kiedy Polska była pod zaborami. Jego nazwa była więc bardzo znacząca. Hotel ma



Hotel Polonia Palace

wielkie tradycje, ale nas interesuje głównie, że jest stylistycznie starym budynkiem, eleganckim, rzec by się chciało wypełnionym przepychem. Dzięki aplikacji Google Street View można zajrzeć do jego środka, co zapewne ułatwi Strażnikowi zbudowanie atmosfery przepychu. Drugą zaletą Polonii jest fakt położenia jej „rzut beretem” od Pałacu Kultury i Nauki. Wystarczy przejść przez Aleje Jerozolimskie, by znaleźć się w przylegającym do Pałacu parku. Seria zdarzeń, która zaraz będzie tu miała miejsce, połączy oba te obiekty. W tym celu potrzebujemy wyraźnych zeznań Khalida, który będzie pewien, dokąd udała się byakhee.

Badacze udadzą się do lobby, gdzie będą czekali na spotkanie z człowiekiem podającym się za sprzedawcę. Człowiekiem tym miał być Jerzy Rzymowski, ale – jak wiemy – właśnie stoczył walkę z byakhee i zrezygnowany wpatruje się w nocne niebo kilka skrzyżowań od hotelu, w okolicy ulicy Poznańskiej 20. Kiedy Badacze czekają na niego, poinstruowany wcześniej recepcjonista zaprasza ich do pokoju na piętrze, gdzie mają zaczekać na handlowca. W tym czasie byakhee, zagubiona w falach radiowych pochodzących z pobliskiego nadajnika, sponiewierana poszukiwaniami, obciążona Amell i Khalidem, zatacza wielki łuk, by finalnie skierować się na taras widokowy Pałacu Kultury i Nauki. W Warszawie jest kilka wysokich budynków w tej okolicy, ale Pałac ma dla byakhee obiecującą, nieregularną strukturę, w której łatwo jej się będzie schować.

Recepcjonista prowadzi Badaczy do pokoju, pyta, czy podać kawę, a następnie zamyka drzwi. Czekają w ciszy, kiedy nad dachem budynku przelatuje strudzona matka, a zakochany mąż nie daje rady dłużej walczyć z grawitacją. Zdrętwiałe dłonie rozluźniają chwyt, Khalid mija dach i jest pewien, że umrze, ale spada na taras przy hotelowym pokoju. Jest mocno potłuczony, ale nie odniósł poważniejszych obrażeń. Ostatkiem sił widzi odlatującą w kierunku pałacu byakhee. Nie wie, co będzie dalej, ale w pierwszej kolejności postanawia uratować żonę. I – rzecz jasna – dziecko.

się z nim porozumieją) i oczywiście nie powie wszystkiego. Powie, że jego żona została porwana, że jest w ciąży, że błaga o pomoc, że jest tam (tu wskaże na majaczącą na tle nocnego nieba sylwetkę Pałacu Kultury i Nauki), zapewne na dachu. Na razie nie wspomni o potworze. Nie chce przstraszyć potencjalnych pomocników. Raczej nazmysła, na przykład, że to jego pijany wuj ją porwał. Zadanie ma wyglądać na wykonalne dla zwykłych ludzi dobrego serca. Khalid jest w opłakanym stanie, jest zdesperowany, ale nie zachowuje się jak kretyn. Widać, że jest inteligentny, ogarnia rzeczywistość, ale kocha żonę i samo to powinno trącić w Badaczach romantyczną strunę. Rolą Strażnika jest zachęcenie Badaczy, by stali się drużyną giermków ratujących wybrankę poturbowanego (nie tylko emocjonalnie) przez los arabskiego rycerza.

Jeśli Badacze będą próbowali opatrzyć Khalida, dostrzegą, że ma na ciele dziwne siniaki, jakby odcisnięte wielkie łapsko – zapytany nic na ich temat nie powie. Ofiaruje za to banknot pięćdziesięciozłotowy (ten, który dostała Amell na taksówkę), mówiąc, że może zapłacić i jest to wszystko, co ma.

Na pytanie, jak się dostał na balkon, odpowie, że zeskoczył z dachu. Nie trzeba zdawać testu na Inteligencję, by zorientować się, że kłamie. Przyparty do muru, nieporadnie udając zamroczenie, oświadczy, że nie pamięta. Test Psychologii potwierdzi przypuszczenia: Khalid wie, ale nie chce powiedzieć. Być może jeszcze nie ufa Badaczom za bardzo.

Badacze, którzy zdecydują się „zakolegować” z Khalidem i zbudować z nim więź empatii, zostaną powoli, stopniowo zapoznani z całą historią. Oczywistym jest fakt, że Khalid nie wie nic o byakhee i jej rodzicielskich kłopotach, nielegalnej działalności doktora, a także o tym, że jego żona była zdrowa kiedy zaczynała podróż. Nie wie też, dlaczego byakhee decyduje się pozostać przez jakiś czas na Ziemi, ani że Rzymowski umówiony był w hotelu z Badaczami. Jest zdesperowany, zakochany i nieświadomy. Samobójcza mieszkanka. Sytuacja zdecydowanie go przerasta. W sumie trochę go żal...

Khalid nie odniósł wielkich obrażeń. Jest rozemocjonowany, próbuje ukryć przerażenie. Powie, że jego żona została uprowadzona, że wuj z Jemenu chce ją zrzucić z dachu Pałacu, bo to tradycyjna jemeńska kara za ucieczkę (oczywiście bzdura, ale Khalid kombinuje jak może, żeby włączyć Badaczy do pościgu) i że błaga o pomoc (niech nawet padnie na kolana). Wszystko jedno, czy gracze zdecydują, że chcą jeszcze zostać w hotelu, czy ruszyć na ratunek niewiasty. Jeśli rzewna historia z wujem chwyci, to pewnie ruszą w pościg od razu. Dla naszego scenariusza nie ma to znaczenia, byakhee zaczeka. Bez względu na wszystko Khalid będzie chciał iść z Badaczami. Scena prędzej czy później powinna się skończyć biegiem przez jezdnię i park, a dalej poszukiwaniem sposobu na dostanie się na jak najwyższe piętro Pałacu Kultury i Nauki, co wcale nie będzie niemożliwe, choć także nie trywialne.

Uwaga! Khalid jest zdeterminowany, żeby cały czas towarzyszyć Badaczom we wszelkich działaniach mających na celu uratowanie Amell. Nie da się od tego odwieść, nie pozwoli sobie na bezczynność i stanie z boku, gdy jego miłość jest zagrożona.

Hotelowe lobby



Dopóki śmierć nas nie rozłączy

Badacze zrazu zapewne z nieufnością podejść do gościa z nieba. Khalid mówi łamaną polszczyzną (za to dobrze włada angielskim, więc w tym języku Badacze najsprawniej

PAŁAC KULTURY I NAUKI

Pałac Kultury i Nauki budowany był w latach 1952–1955 jako „dar narodu radzieckiego dla narodu polskiego” i nosił wtedy imię Józefa Stalina. Ma 42 kondygnacje i do dziś pozostaje najwyższym budynkiem w Polsce – wraz z iglicą i antenami mierzy 237 metrów wysokości. Budowla nieustannie pozostaje przedmiotem kontrowersji – według wielu jest symbolem radzieckiej dominacji i w przeszłości nieraz pojawiały się informacje o chęci jej wyburzenia. W 2007 roku została jednak wpisana do rejestru zabytków (decyzja ta została przez wiele środowisk mocno oprotestowana), więc na razie nic jej nie można zrobić. Pałac Kultury i Nauki ma strzelistą bryłę zwieńczoną iglicą. Nie będziemy jednak wybierać się aż tak wysoko. Nie chcemy sprawiać Badaczom kłopotów, których jedynym efektem będzie spowolnienie akcji. Żeby utrudnić (ale nie za bardzo – początek musi mieć pewną dynamikę), ustalmy, że byakhee wbija się w kratę trzydziestego piętra budynku, czyli na taras widokowy. Oczywiście taras jest w nocy zamknięty, ale windy pozostają włączone i wytrawna drużyna, która niejedne drzwi już otwierała i z niejednego zwoju bluznierstwa odczytywała, może spróbować się do Pałacu włamać albo przekonać ochronę do otworzenia drzwi. Możemy założyć, że ochroniarz nie jest chętny, miał dziś zły dzień, żona poprzedniego wieczoru pognała go z domu i teraz szuka sposobu, by udowodnić sobie, że ma nad czymś jeszcze w życiu kontrolę. Ot, choćby nad tym, czy chce być pomocny obcym, zwłaszcza imigrantom gotowym podebrać mu zatrudnienie, czy nie. Tak czy owak, przyda się Badaczom któraś z dostępnych w mechanice *Zewu Cthulhu* metod perswazyjnych (Gadanina, Perswazja, Urok Osobisty lub Zastraszanie) – konieczne będzie zdanie trudnego testu.

Trik polega na tym, że Pałac Kultury i Nauki nie jest nowoczesnym budynkiem, a jednocześnie prawnie jest zabytkiem. Nie można zbyt ingerować w jego strukturę, więc ochrona

jest skromna, nie ma żadnych recepcji, bramek czy fotokomórek. Ot, wejście, okazały hall przypominający nieco tanią kopię estetyki *Wielkiego Gatsby’ego*, a z boku szerokie schody do wind, z których kilka jedzie na taras widokowy. Można się tam dostać samemu albo dzięki „przekabacnemu” strażnikowi – na wypadek próby ingerencji w integralność fizyczną ochroniarza (byłyby to grubo przesadzone środki, bo ochroniarz nie będzie przesadnie uparty), zamieszczamy jego statystyki. Nie jest on kulturystą, ale ma radio, przez które może poinformować o kłopotach. Rzecz jasna ochroniarz nie wie nic o żadnym wuju z Jemenu, który zdaniem Khalida na pewno przed chwilą przechodził tędy, ciągnąc za sobą przerażoną dziewczynę. Uzna całą historię za cwany wybieg, żeby się dostać na górę. W przypadku wykrycia grubymi niemi szytego kręactwa oświadczy stanowczo, że w takich sprawach trzeba dzwonić na policję. Na słowo „policja” Khalid (który po polsku rozumie piąte przez dziesiąte) otworzy oczy z przerażenia.

Winda do nieba

Prędzej czy później Badacze jednak dostaną się na taras (**Pomoc #11**). Ma on postać szerokiego chodnika, którym da się spacerować wokół budynku. Otoczony jest elewacją z piaskowca – niedawno była czyszczona i jest to póki co jedyne miejsce, w którym Pałac Kultury i Nauki ma swoją oryginalną, niemal białą barwę. Z jednej strony chodnik ograniczają okna kawiarni (w nocy oczywiście zamkniętej), z drugiej – betonowa barierka sięgająca do piersi i krata, która na samej górze ma sporej wielkości prześwit oraz puste okna. Kraty nie sposób przerwać gołymi rękoma, ale rozpędzona byakhee przeciska się nad nią w jednym miejscu i układa delikatnie ciało Amell. W czasie gdy potwór dochodzi do siebie i regeneruje siły, w okolicy powinni się pojawić Badacze oraz Khalid.

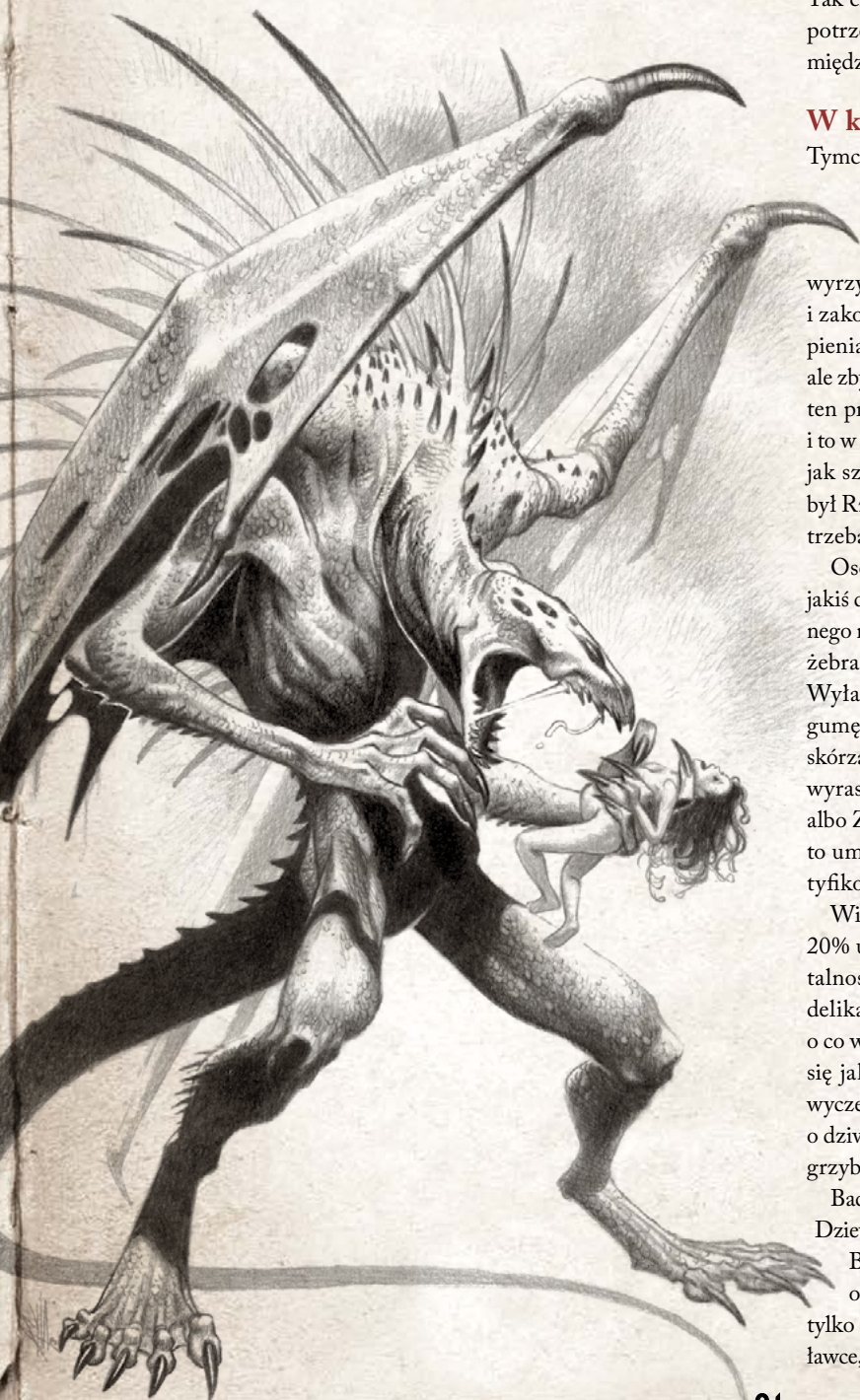
Najpierw pewnie wyjdą z windy do kwadratowego hallu budynku, tam już odczuwając dotkliwie zimno, przejdą przez kawiarnię i usłyszą głębokie, mrukliwe sapanie. Żaden człowiek nie może wydawać z siebie takiego dźwięku. Starając się działać najciszej jak potrafią, zapewne zakradną się do progu, by wyrzucić (albo wpadną z karabinami na taras – różne rzeczy się widywało, prawda?).

Scena, którą zastaną, spowoduje u Badaczy utratę 1/1K3 punktów Poczytalności (delikatny początek, ale scenariusz jeszcze ich wydrenuje). Amell leży na podłodze, ciężko oddycha, ale jest zbyt wyczerpana, by wstać. Z jej brzucha wystaje wielki pręt czy kolec (ponieważ Badacze jeszcze nie wiedzą co to, więc i my zajmiemy się tym rekwizytem później). Nad dziewczyną swój pysk zwiesza nie żaden wuj wariat, a koszmarny potwór. Jest to byakhee, która zrozumiała właśnie, że sytuacja jest poważna i jej jajo może nie przetrwać. Nie wie jednak, jakie są intencje Badaczy, toteż spróbuje resztkami sił obronić Amell. Rzuci się do walki natychmiast, kiedy zobaczy sylwetki ludzi. Podejrzewam, że prędzej czy później gracze się cofną. Być może jeden czy dwóch z członków drużyny dozna poważnych obrażeń, w takiej sytuacji będzie pora, by do akcji wkroczył Khalid. Kiedy grupa jest już nieco poturbowana, Strażnik Tajemnic powinien poinformować, że byakhee odwraca się i widzi nad ciałem dziewczyny zrozpaczonego Jemeńczyka. Dziewczyna obejmuje jego twarz swoimi dłońmi i płacze.



Byakhee w jednej chwili rozumie, czego jest świadkiem (nie trzeba testować jej Inteligencji): Khalid przybył na ratunek ukochanej. Kosmiczna matka uznaje, że być może powinna dać sytuacji przez chwilę się rozwinąć. Nie może zabrać jaja ze sobą, nie może też zabić Amell (wkrótce wytłumaczymy dlaczego). Być może lepiej oddać dziewczynę pod opiekę jej ukochanego i jedynie śledzić rozwój wydarzeń z bezpiecznej odległości. Czas po prostu robi swoje.

Dość powiedzieć, że Badacze, nad którymi zawisło już widmo porażki, nagle są świadkami cudu. Oto byakhee zamiast definitywnie przyprzeć drużynę do muru, widząc wzruszającą scenę w wykonaniu małżeństwa z Jemenu i gniewnie mrucząc, skacze w kierunku dziury nad kratą i znika bez śladu w mrokach nocy.



Najlepiej było, gdyby byakhee przeżyła to starcie. Jeśli jednak drużyna składa się z łowców wampirów uzbrojonych w czołgi i strzelby na słonie, a do tego wyjdzie im krytyczne trafienie, Strażnik Tajemnic musi być uczciwy. Stracimy byakhee. Radzę jednak podjąć próbę uniknięcia takiej sytuacji. Po pierwsze mało klimatycznie jest zaczynać przygodę od jatki na postaciach z mitów, a po drugie takie zwycięstwo da Badaczom złudne poczucie sprawstwa, a kolejne potwory będą już o wiele silniejsze i próba powtórzenia tej strategii stanie się dla bohaterów drogą jednokierunkową z nakazem skrętu do ziemi. Gdyby jednak byakhee zmarła, to w późniejszych scenach, kiedy znów będziemy jej potrzebować, wykorzystamy jakąś jej siostrę – w końcu byakhee jest w kosmosie wiele, a każda ciotka zainteresuje się losami zagrożonej ciąży z siostrzeńcem. Tak czy owak – uciekającej na widok rzewnej sceny byakhee potrzebujemy dla klimatu i dla podkreślenia, że to miłość między dwójgim ludzi wpłynęła na jej decyzję.

W kropce

Tymczasem na tarasie została nasza dzielna drużyna, Khalid oraz Amell. Udany rzut na Medycynę ujawnia potworną prawdę. Amell żyje tylko dlatego, że potworny kolec trzyma ją przy życiu. Co prawda przebija ją od tyłu, wyrzynając się pod klatką piersiową na około pół metra, ale i zakorkował ją, wrastając w ranę. Dostarcza przy tym cierpienia zbyt wielkiego, by Amell była w stanie je ignorować, ale zbyt słabego, by ją zabić. Dziewczyna jest w agonii. Można ten proces spowolnić, ale powinien się nią zająć specjalista i to w dobrze wyposażonym szpitalu. Khalid blednie. Nie mają jak szukać pomocy. Są tu nielegalnie. Jedynym kontaktem był Rzymowski, ale ewidentnie coś poszło nie tak. Być może trzeba go szukać ponownie?

Osobną sprawą jest fakt, że „pręt” w brzuchu Amell jest jakiś dziwny! Przypomina wielką, rybią ość wykonaną z dziwnego metalu podobnego do aluminium, która przechodzi pod żebrami gdzieś z boku i pulsuje w środku sinymi żyłami. Wyłaniający się kolec dodatkowo wywłócił ze środka jakąś gumę, jakby fragment wielkiego balonu, i odsłonił fragment skórzastej struktury pod skórą dziewczyny. Kolec ewidentnie wyrasta z tej struktury. Udany test Nauki (Biologii, Chemii albo Zoologii) lub Medycyny doprowadzi do wniosku, że jest to umieszczone w sterylnej powłóce jajo jakiegoś niezidentyfikowanego gatunku.

Widok jest obrzydliwy na tyle, że Badacze mający poniżej 20% umiejętności Medycyna tracą 1/1K4 punktów Poczynałości. Amell nie ma innych obrażeń. Byakhee niosła ją delikatnie. Wniosek jest taki, że... zupełnie nie wiadomo, o co w tym chodzi. Jedyną opcją rozwiązania sprawy wydaje się jak najszybsze znalezienie Rzymowskiego. Amell jest wyczerpana, ale przez jakiś czas na pewno nie umrze. Krew – o dziwo – nie leci, kolec zapuścił wokół rany małe spłątki grzyba, jakby chronił ciało dziewczyny.

Badacze prędzej czy później będą musieli ruszyć się z dachu. Dziewczyna nie pójdzie sama, musi być transportowana. Może Badacze spróbują ją przenieść, może zdejmą blat (albo obrus) z kawiarnianego stolika. Dość powiedzieć, że kiedy tylko spróbują się ruszyć, do gry wkroczy kolejny gracz. Na ławce, przy windach w dół, czekać będzie na nich... pani Daria.

Pani Daria



– Chyba nie zamierzacie jej stąd zabierać? – zapyta pani Daria znienacka, kiedy wejdą z tarasu do budynku i spróbują zwieźć ciało dziewczyny windą. Nie da się jej wcześniej zauważyć. Jedyne, co Badacze mogą zaobserwować przed wejściem do budynku (udany test Spostrzegawczości), to siedzący na murku kot, który spogląda w zupełnie inną stronę, ale uszy kieruje w stronę Badaczy.

Pani Daria jest młodą kobietą o przenikliwym spojrzeniu zielonego oka. Przez drugą stronę twarzy biegnie opaska zasłaniająca pusty oczodół.

– Co ci się stało w oko, Dario?

– Pani Dario.

– Pani Dario... co się pani stało w oko?

– Zgubiłam.

Być może pora, żeby o pani Darii opowiedzieć.

Pani Daria Pilarczyk jest kapłanką Bast. To wiadomość dla nas. Nie będzie o tym informowała Badaczy, nie będzie ich próbowała nawracać, ma gdzieś ich poglądy na temat kultu Bast. W ogóle ma gdzieś ich poglądy. Każe do siebie mówić „pani Dario”. Jest życzliwa, ale z dystansem. O ile mówi się, że koty mają wszystko w nosie, o tyle pani Daria, jako ich lokalny Przewodnik, ma to w nosie bardziej. Pani Daria ma tylko jeden cel – sprawować pieczę nad lokalną populacją kotów i pilnować, by nie groziło jej niebezpieczeństwo. Dla nas użyteczne są trzy kwestie. Po pierwsze pani Daria dawno temu weszła w posiadanie Sennego Oka i wysłała je, by pilnowało pewnej zamurowanej piwnicy. Znalazł je (w owej piwnicy) Rzymowski, chciał sprzedać i po to umówił się z naszymi bohaterami. Badacze być może znajdą Senne Oko w pewnym momencie scenariusza. Czy się przyznają i oddadzą pani Darii jej zgubę? Ich wybór. Jeśli tak będzie – odzyskają część Poczytalności w ramach nagrody za ukończenie scenariusza (element ten znajduje się w dziale nagród na końcu).

Pani Daria zechce jednak pomóc Khalidowi, bo choć oziębła, jest człowiekiem. Jeden rzut oka na Amell doprowadzi ją do konkluzji, że niczego w jej ciele nie wolno ruszać. Zaproponuje Badaczom udanie się do jej siedziby. Wcisnie guzik przywołujący windę i zawoła kotkę Łaciatkę, która niespiesznie ruszy za panią Darią, ostentacyjnie pokazując, że idzie wcale nie dlatego, że była wołana, ale dlatego, że chciała.

Pałac Koci Łapci

Pani Daria wciska w windzie piętro -1 i winda zjeżdża pod poziom gruntu. PKiN ma dwa podziemne poziomy. Poziom -2 to poziom magazynowy, a -1 jest poziomem technicznym, mieszczącym między innymi sześćdziesięcioletnie szafy

KOCI RAJ W PKiN



Zanim Pałac Kultury i Nauki znalazł się na panoramie Warszawy, na jego miejscu stały czynszowe kamienice. W kamienicach mieszkali ludzie, a z ludźmi koty. Kamienice zburzono, ludzi wysiedlono, część kotów poszła z właścicielami, a część została. Przez chwilę tułały się po okolicy, ale szybko okazało się, że nowa sytuacja nie jest wcale gorsza od poprzedniej. Zaczęto wielką budowę, a do tego potrzebowano wielu robotników i gigantycznej stołówki. Kotom to było na łapę. Kręciły się wokół robotników (i kucharzy), a na koniec zostały w pałacu.

Dziś specjalna, pałacowa populacja kotów zajmuje dwa podziemne poziomy: -1 i -2, rzadko bywając na dziedzińcu. Większość z kotów nigdy nie wychodzi na świat, chowając się po piwnicach, snując korytarzami i wciskając w szczeliny. Są regularnie dokarmiane, a ich funkcją jest... zostawianie zapachu. Każdy, kto zna koty, wie, że próba zmuszenia ich do posłuszeństwa lub wysiłku graniczy z cudem. Swego czasu ucieszono się w Nowym Jorku, że koty przebywają często tam, gdzie bywają szczury, ale okazało się, że po prostu razem jedzą te same śmieci i wcale nie zamierzają się ganiać. Innym razem zapytano tresera zwierząt z cyrku w Moskwie, jak tresuje koty. „Kotów się nie tresuje.” – odparł lapidarnie.

W Warszawie jest inaczej. Koty w PKiN nie mają niczego ganiać ani pokazywać sztuczek. Mają za to swojego dochodzącego weterynarza, mają stanowiska karmienia, robią, co chcą, i po prostu... pachną, a warszawskie szczury podobno się tego zapachu boją. Kotami opiekuje się pani Celina Górecka, a Łaciątka jest jedną z kotek, które mieszkają na poziomie -2. W skrócie: ten „koci raj” istnieje naprawdę i aż się prosi, żeby spożytkować go w scenariuszu. Dlatego dla potrzeb naszej przygody zamieniliśmy panią Celinę na panią Darię Pilarczyk, która jest kapłanką Bast. Taka to historia.



sterownicze „centralnego ochładzania” (dziś zwanego klimatyzacją), ogrzewania budynku oraz elektryki.

Otwierające się drzwi windy ujawnia wąski, obdrapany korytarz, dawno temu malowaną kanciapę ze stojącym pośrodku drzewkiem, po którym mogą się wspinać koty. Tych jest tu dużo, choć niechętnie się ujawniają i nie kolegują się z obcymi.

Badacze trafiają do tego tajemniczego królestwa kotów, które może stać się ich bazą, a co najważniejsze – lazaretem dla Amell. Zielone ściany długich, niekończących się korytarzy, olbrzymie rury wychodzące ze ścian i biegnące wzdłuż sufitu (czasem trzeba się pod nimi schylać), prowadzące donikąd dziwne dziury przy podłodze wyłożonej brązowo-żółtą szachownicą kafelków, szafy sterownicze wspaniale pasujące do klimatu *Zewu Cthulhu* – miejsce jest idealne, by wrócić do niego z graczami w jakichś kolejnych przygodach. Podziemia PKiN są pełnym tajemnic miejscem.

Tymczasem Amell ułożona zostaje na łóżku-kanadyjce, a pani Daria kroi czymś jej ubranie.

– Wyciąg z kozłka – mówi niby do siebie. – Zaraz się wyjaśni po co.

Po chwili do Amell zewsząd zaczynają się złazić koty, które natychmiast kładą się obok niej, łaszcząc się, mruczając, ocierając się (i śliniąc) przy okazji.

– Koty mają fisia na punkcie waleriany – wytłumaczy pani Daria. – Ale za to biedaczka nie straci ciepła.

Tymczasem znana Badaczom Łaciatka obejdzie Amell, powącha jej oczy, a następnie wróci do pani Darii i usiadzie tyłem do reszty zebranych. Pani Daria nachyla się nad kotką, jakby czegoś słuchała.

– Zły człowiek skrzywdził tę dziewczynę, a potem skrzywdził ją los. Łaciatka mówi, że dziewczyna umiera, ale będzie żyła wiecznie. Że ma w brzuchu potomstwo... Nie. – Kręci głową. – Ma dwójkę potomstwa i sama staje się potomstwem. Zły człowiek daleko stąd wszyl w nią jajo, które tu przywiozła. Wbito w nią żywy kolec, którego pochodzenia nie znamy. Wiemy, że kolec naruszył jajo i płód. Na razie nic im nie jest, ale żadnego z nich nie możemy tu usunąć, bo wszyscy umrą.

Pani Daria słucha jeszcze chwilę, a potem podnosi się powoli i spogląda na Badaczy.

– Kolec próbuje połączyć ich życia. Potrzebuje na to czasu i z czasem doprowadzi do obrzydliwej przemiany. – Pani Daria bierze wdech. – Łaciatka mówi, że najlepiej zrobimy, zabijając ich na miejscu i to jak najprędzej.

Khalid kręci głową z niedowierzaniem i, rzecz jasna, stanowczo odmawia:

– Chyba nie dokonacie sądu oraz egzekucji na podstawie zeznań... kota! Albo inaczej: baby z piwnicy, która udaje, że słucha kota!

Łaciatka nie udzieli odpowiedzi na żadne inne pytanie, a ponaglana przez Badaczy po prostu zadrze ogon i wyjdzie. Pani Daria także nie wie, jak dokładnie rozumieć tłumaczenie kotki. Jasnym się staje, że choć stan Amell jest względnie stabilny, to czas działa na jej niekorzyść. Medycyna jest bezradna wobec sytuacji, w której się znaleźli. Jeśli Strażnik Tajemnic sobie życzy, może zasugerować Badaczom test na Inteligencję. Zdany test pozwoli zrozumieć, dlaczego byakhee nie zabiła Amell i jaka jest jej rola. Że bardziej

chodziło jej o to, by jaju nic się nie stało. I Amell nic nie grozi do czasu, kiedy dojdzie do wyklucia. Wtedy być może matka wróci po dziecko, a zdrowie Amell nie będzie jej już do niczego potrzebne. Pytanie jednak: kiedy to nastąpi? Będzie to pewnie kolejny element scenariusza, który każe Badaczom zagęścić ruchy.

Ustalenie bazy

Być może Amell zostanie w pałacu, w Kocim Raju. W ten sposób będzie można ją zawsze odwiedzić, a nie będzie powodowała utrudnień logistycznych. Koty się o nią ocierają, choć Łaciatka spogląda na nią spođe lba. Badacze, poszukując rozwiązania tej sytuacji, powinni zwrócić się do Khalida.

Ten, jeśli jeszcze tego nie zrobił, opowie Badaczom, co wie o całej sytuacji. Wyjaśni, że sprawa nie dotyczyła wuja, który przyjechał zrzucić siostrzenicę z dachu, że oszukał Badaczy, gdyż nie chciał ich straszyć. Opowie o ciąży, o doktorze, którego teraz Łaciatka nazwała „złym człowiekiem daleko stąd”. Teraz zrozumiał, że Amell miała być transporterem dla tego obrzydliwego czegoś w jej środku. Nie wie co to za „kolec”, ale na wszystko miał coś poradzić doktor Jerzy Rzymowski, który mieszka na ulicy Poznańskiej 20/2 – tu Khalid może pokazać list Lisowskiego do Amell, który dała mu dziewczyna, kiedy spotkali się w Warszawie i jechali do Rzymowskiego (**Pomoc #8**). Amell miała też teczkę z jakimiś dokumentami, która pewnie została na Poznańskiej, a cała sprawa była ewidentnie podszyta szwindlem.

Skoro tak, nie pozostanie nic innego jak udać się na ulicę Poznańską 20 do ostatniej osoby, która być może potrafi w jakikolwiek sposób pomóc. Khalid wciąż nie wie, czy Rzymowski jest po stronie dobra, czy zła. Kim jest człowiek, który „skrzywdził tę dziewczynę”, wspomniany przez Łaciatkę? Czy to Lisowski? Khalid ma do niego telefon, ale ten od kilku dni jest głuchy. Wydarzenia z udziałem Rzymowskiego wciąż z kolei nie są jednoznaczne. Czy to on chciał zrobić krzywdę Amell? Czy winny jest raczej potwór? Czy w historii bierze udział ktoś jeszcze, a Rzymowski jest ofiarą kosmicznego spisku tak jak reszta bohaterów? Wiele wątpliwości może powstać podczas rozmów drużyny. Dość powiedzieć, że Khalid jest typem człowieka, który nie osądza, póki nie ma dowodów, więc naiwnie do końca będzie się starał szukać wytłumaczenia dla działania Rzymowskiego czy doktora z Jemenu. Bez względu jednak na to, jak długo potrwają rozmowy i czego będą dotyczyły, w końcu Badacze zapewne zadecydują, że nic tak nie rozjaśni sytuacji, jak wizja lokalna na ulicy Poznańskiej 20/2 i tam też zapewne się udadzą.

WARSZAWA, POZNAŃSKA

Na ulicy Poznańskiej mieści się długa kamienica. Domofon broni dostępu do klatki schodowej, ale nie będziemy utrudniać Badaczom dostania się do środka. Możemy założyć, że ludzie co jakiś czas wchodzą i wychodzą.

Mieszkanie Jerzego Rzymowskiego mieści się na parterze. Wiadomo to, bo tak zreferuje Khalid, który przecież był tu wcześniej. Zbyt wysoko, by zajrzeć z ulicy do środka, więc nie wiadomo, czy ktoś jest w domu. Za zasłoniętymi kotarami

włączona jest lampa, ale próżno wyczekiwać jakiegoś ruchu. Badacze mogą spróbować zajrzeć przez okno (jeśli jeden stanie drugiemu na ramionach, powinno się to udać), ale niewiele to zmieni. Kotary są szczelne, oprócz nich wiszą firany. Ot, włączone światło i tyle.

Prawdopodobnie Badacze prędzej czy później zdecydują o wciśnięciu przycisku domofonu albo po prostu wejściu do klatki schodowej i dobijaniu się do mieszkania. Żadna z tych opcji nie przyniesie rezultatu. Jak grochem o ścianę. Natomiast po chwili, kiedy znów wyjdą na zewnątrz, zobaczą, że światło w oknach zostało zgaszone. Ktoś ewidentnie jest w domu, ale ani myśli otwierać drzwi.

W domu rzecz jasna jest Jerzy Rzymowski, który spodziewa się raczej wściekłego Khalida pragnącego pomścić żonę (i dziecko).

Powiedzmy o nim kilka słów, żeby i jego życie nabrało głębi, zanim zacznie cierpieć.

Błądny kultysta

Jerzy Rzymowski jest swego rodzaju „błądnym kultystą”. Jego historia zaczyna się niemal trzydzieści lat temu, kiedy podczas studiów doznaje zawodu miłosnego i postanawia uciec w badania naukowe. Zbierając materiały do pracy dotyczącej życia codziennego mieszczan przedwojennej Warszawy, trafia na coś, co zasiewa w jego rozchwianej głowie ziarno szaleństwa.

Według jednej z teorii William Szekspir, pisząc *Opowieść zimową*, zainspirował się historią, która miała miejsce na Zamku Królewskim. W XIV wieku Siemowit III miał tam uwięzić, a następnie torturować swoją żonę – Ludmiłę.

Złamane serce Rzymowskiego z dziwną mocą wypełnia się chorymi obrazami uwięzionej ukochanej, którą musi uwolnić, a która ukryta jest w sekretnej komnacie pod nasypem Zamku Królewskiego. Porzuca pracę naukową, a następnie najmuje się do prac renowacyjnych przy Arkadach Kubickiego, czyli części zamku jakby wbudowanej w nasyp, od strony Wisły. Poznaje tam docenta Piotra Wyskoka – archeologa, człowieka, który wydaje się być zawsze na uboczu, zatopiony w pracy. Rzymowski, podobnie zagubiony outsider, czuje z Wyskokiem pewne pokrewieństwo dusz. Obaj zagubieni, nie odnajdując się w większym towarzystwie, zaczynają po robocie spotykać się na wódkę. Tu okazuje się, że docent Wyskok kilkanaście lat wcześniej miał rodzinę. Jechał z nią nad morze, było lato, gorąco, odwrócił się po butelkę z wodą i to wystarczyło, by wbić samochód pod stojącego na poboczu TIR-a. Żona i dwójka dzieci zginęli, Wyskok został sam ze swoim sumieniem. Z wypadku wyszedł bez szwanku, ale emocjonalnie stał się wrakiem: nihilistą i dziwakiem. Próbując w jakiś sposób zmyć swoje grzechy, latami szukał sposobu na oczyszczenie sumienia dzięki mocom tego i tamtego świata. Ku swojemu zaskoczeniu w archiwach Warszawy trafił na ciekawą inkantację, która po przetłumaczeniu zrazu

wydała mu się naiwna, ale potem ją robił z wątpliwą drążyć jego sterany umysł. Inkantacja ta, czy wiersz może, wskazuje na istnienie jakiegoś życzliwego boga, który spełnia życzenia, a nawet przywraca do życia. Odpisem tej inkantacji Wyskok dzieli się w tajemnicy z Rzymowskim. Odnalezienie jej i odprawienie opisanego w niej rytuału będzie kluczowe dla zakończenia scenariusza, ale ujawni się ona Badaczom dopiero na sam koniec. Tymczasem po prostu odnotujemy jej istnienie.

Jednocześnie docent Wyskok jest jedną z ważniejszych osób na budowie Arkad Kubickiego i dzięki tej znajomości (i kilku butelkom wódki przekazanym ochroniarzom) od 1994 roku Rzymowski może zostawać nocami na terenie prac, by z obłędem w oczach drążyć tunele w nasypie pod Zamkiem. Ku jego uldze i zaskoczeniu po dziesięciu latach, przez które zupełnie zaniedbał zdrowie i życie społeczne, dokopał się do księżniczki. Pewnej listopadowej nocy jego szpadel zapadł się w niewielkiej jaskini, a na jej dnie Rzymowski znalazł... żółtawy kamień wielkości niemowlęcia.

Księżniczka z gruntu zła

Kamień okazuje się figurką przysadzistej kobiety bez twarzy. Z jej ciała wyrastają setki macek długości ołówka. Rzymowski jest oszołomiony. Oto legenda okazała się prawdą. Oto na jej zew odpowiedział! Piękna księżniczka prosi go, by wyniósł ją na świat, by mogła uwolnić się pod nocnym niebem. Urzeczony dokonuje tej próby, ale w jej trakcie prymitywnie wykopany tunel niestety się zawala i „księżniczka” znów zostaje pogrzebana – niedoszły ratownik musi porzucić kamień, by ratować własne życie. Ledwie daje radę. Zostaje częściowo zasypany, ale szybka akcja ochroniarza i wizyta na pogotowiu ratują mu życie. Kiedy Rzymowski tuż po wypisie ze szpitala wraca, by ponowić próbę dokopania się do wybranki, okazuje się, że zabezpieczono osuwisko betonem. Teraz sprawa się komplikuje.

Wyjaśnijmy w międzyczasie, że Jerzy Rzymowski odpowiedział na zew Gwiazdnej Matki, która przyjmuje różne formy w różnych planach kosmosu. W naszym materializuje się pod postacią kamiennej figurki. Gwiazdna Matka nie ma znanego kultu i z nikim się nie zaprzyjaźnia. Nie zależy jej na ludzkich sprawach, nie przyjmuje ofiar, nie da się zwrócić na siebie jej uwagi. Ona sama inicjuje kontakt, w wybranej przez siebie formie i w sobie tylko znanym celu. Określenie się więc mianem „kultysty” czy „kapłana Gwiazdnej Matki” jest sformulowaniem grubo na wyrost. Z równym skutkiem można by być kapłanem otoczaka i czuć, że kamień czegoś od nas wymaga, ale nie ma co liczyć na jego pomoc.

Choć jej nazwa sugeruje dojrzałą, poważną istotę, Gwiazdna Matka prawdopodobnie jest niestabilnym emocjonalnie, larwalnym stadium któregoś z Bogów Zewnętrznych i w swojej aktualnej fazie rozwoju ma w nosie ludzi, przynajmniej o ile są żywi. Co ciekawe, jest natomiast w stanie tworzyć zombie, które służą jej bardzo licznie. Nie wiadomo jednak zupełnie, jak to robi i po co.

Zbolałe serce naszego domorosłego górnika odpowiedziało więc na zew Matki, która zmaterializowała się przypadkiem w jaskini na jednym z czakramów zakłócających energię kosmosu i musiała zostać przeniesiona, żeby odzyskać siły.

Jerzy Rzymowski



Mogłaby równie dobrze poczekać na rozpad naszej planety, ale zdała sobie sprawę, że kiedy nasze Słońce się rozrośnie, temperatura stopi jej aktualną formę z pierwiastkami Ziemi, uniemożliwiając dalszy rozwój. Mając możliwość przyspieszenia swojego uwolnienia, a także pragnąc wydać potomstwo, wyszukała człowieka o złamanym sercu, by przenieść ją z jaskini (co już się udało) oraz by wspólnie z nim stworzyć kolejne kohorty nieumarłych. Wychodzi więc na to, że Jerzy Rzymowski doświadczył czegoś kosmicznie rzadkiego. Wszedł w kontakt z larwą Boga Zewnętrznego bez utraty zdrowego rozsądku (coż, ten bowiem utracił dużo wcześniej); niestety nie jest i nigdy nie będzie świadom, czego dokonał. Podobnie zresztą Badacze. Pytanie, czy Gwiazdna Matka może teraz przenieść się w inne miejsce. W końcu nie jest już w jaskini. Założeniem scenariusza jest, że może, ale nie chce, gdyż ma tu, na Ziemi, jeszcze jedno poważne zadanie zaniedbywane od lat: wydać na świat hordę potomstwa.

W ten właśnie sposób Gwiazdna Matka w swym niezrozumiałym pędzie do tworzenia progenitury i jej zafiksowany partner stają się kolejną macką konfliktu miłości w naszym scenariuszu. Jak się za chwilę okaże, jeszcze nie ostatnią. Wróćmy jednak do Rzymowskiego, który upuścił ciało swojej wybranki w korytarzu i ratując życie, skazał ją na powtórne zasypianie i zalanie betonem. Jest załamany; myśli, że zawiódł. Następnego dnia próbuje przebić się przez świeżo wylaną ścianę, ale zostaje przyłapany na wandalizmie i wyrzucony z pracy. Nawet kolejna skrzynka wódki przekazana ochroniarzowi nie zmienia faktu, że oto zostaje odcięty od możliwości legalnego bywania na terenie budowy.

Rzymowski pije przez kilka dni. W pijackim transie śni mu się jego księżniczka. Stoi przed nim nieruchomo, lecz on rozumie, że powinien znaleźć jej służbę, która wydostanie swoją panią spod gruzu i betonu wprost w ramiona ukochanego. Księżniczka chce, by służbę stanowili „umarli, za którymi nikt nie będzie tęsknił”. Słowa te oblepiają umysł Rzymowskiego niczym mantra. Znowu nie wie, co robić, ale kolejnej nocy nagle budzi się, pewny, skąd wziąć „odpowiednich” umarłych.

Mumia

Mumie! W Egipcie są ich niepoliczalne ilości! W muzeach na całym świecie także! Tak proste do wydobycia. Masowe groby! Ale jak je przenieść? Kolejne miesiące nie przynoszą rozwiązania problemu, a Rzymowski po nieudanej próbie wydobycia ukochanej i późniejszym wyrzuceniu z pracy nie chce się już narażać na kłopoty. W jednej z książek dotyczących Egiptu i historii szmuglowania egipskich dzieł sztuki na Zachód natrafia na informację o Szepczących Przewodnikach pozwalających przemieszczać się niepostrzeżenie i na wielkie odległości. Niestety, pomimo usilnych prób nigdzie nie znajduje wyjaśnienia, jak działają i do czego są zdolni. Wykorzystywani dawniej do przerzucania przez pół globu całych sarkofagów, mogą dla Rzymowskiego być spełnieniem marzenia o uwolnieniu ukochanej. Dąży więc dalej, a w końcu, w akcie desperacji, poszukuje odpowiedzi u docenta Wyskoka, który być może nie przypadkiem był posiadaczem inkantacji przywołującej boga spełniającego życzenia.

Tu jego przypuszczenia okazują się celne, ponieważ docent Wyskok rzeczywiście okazuje się pasjonatem wiedzy mistycznej i starych przedmiotów, najchętniej jeszcze z czasów przed Chrystusem. Zwierza się, że utrata rodziny utorowała jego umysłowi drogę do bezpośredniego kontaktu z wiecznością. Docent Wyskok zbiera prastare zniszczone figurki, biżuterię z brązu, naczynia. Twierdzi, że otaczanie się nimi wprawia jego umysł w uspokajający rezonans. Zaczyna rozumieć, jak mało znaczące jest ludzkie życie w obliczu wielości ludzkich żyć i całego czasu świata. Poszukując kolejnych zabytków – kalibratorów swojego samopoczucia – penetruje zakamarki sieci, czasem nawet te zakazane, szukając ofert, które – mówiąc delikatnie – nie zawsze zgodnie z prawem dają owym zabytkowym przedmiotom szansę zwiedzenia świata.

Docent Wyskok, jak się okazuje, sformułowanie „Szepczący Przewodnik” widział na jednej z aukcji darknetowych. Kilka aplikacji zainstalowanych na laptopie, krótki kurs korzystania z Darknetu i wkrótce potem sam Rzymowski wchodzi w kontakt z doktorem Michałem Lisowskim. Kiedy cena zostaje ustalona, Rzymowski nie ma wątpliwości co do swoich kolejnych kroków. Sprzedaje mieszkanie, przeprowadza się do kawalerki na Poznańskiej 20 (przed którą tkwią póki co Badacze) i próbuje ściągnąć sobie do Warszawy Szepczącego Przewodnika. Nie wie jeszcze, jakich kłopotów mu to przysporzy. Tymczasem wizyta i rozmowa o mumiach z kolegą po archeologii przypomniła Rzymowskiemu o jeszcze jednym obiecującym miejscu.

Najpierw szczury

Poszukując materiałów dotyczących życia mieszczań dawnej Warszawy, natrafił na wzmiankę o miejscu, które wciąż zawiera „umarłych, o których nikt nie pamięta”. Jest to zabezpieczone miejsce zbiorowego pochówku ofiar dżumy. Dojdziemy do niego jeszcze; na tę chwilę dość powiedzieć, że Jerzy, po raz kolejny zasięgając języka u docenta Wyskoka, odnalazł to miejsce, włamał się tam i uczynił z niego swoją drugą bazę. Tam też znalazł pozostawione przez panią Darię Senne Oko, nie wiedząc, do czego służy (a potem chciał je sprzedać na tym samym darknetowym portalu aukcyjnym, na którym wskazano mu Szepczącego Przewodnika).

Teraz, po ataku byakhee, Rzymowski jest załamany, ale chce skierować swe wysiłki na wykorzystanie potencjału miejsca, które odkrył. Być może mumie nie będą mu jednak potrzebne. Jest przekonany, że stracił zamówionego Przewodnika, że padł ofiarą jakiegoś oszustwa, a potwór, którego widział, wydaje mu się nierealny, wcale nie gorszy od wizji, które zsyłała na niego swego czasu w snach Gwiazdna Matka (**Pomoc #14**). Rzymowski dochodzi do siebie, planuje sprzedaż Sennego Oka (pieniądze bardzo by mu się przydały) i szykuje się do rytuału mającego wskrzesić zadżumione zwłoki. Kiedy tak siedzi, nie do końca jeszcze otrząsnąwszy się po przygodzie z Amell i byakhee, lekko sponiewierany emocjonalnie, mierząc wzrokiem stertę tworzonych w napadach szału zapisów swoich wizji, próbując przekonać siebie, że potwór, który porwał Amell i sama Amell były tylko wytworami jego wyobraźni, on zaś powinien wracać do zadań, które zleciła mu ukochana, w tym właśnie momencie, kiedy skulony za fotelem stara się polepić galopujące myśli...

do drzwi dobijają się Badacze. Na ulicy Poznańskiej 20/2 zapada cisza. Rzymowski gasi światło. Nie obchodzi go, kto przyszedł i po co. Potrzebuje teraz spokoju.

Kawalerka

Dla Badaczy jest jasne, że ktoś czai się w domu. Światło było włączone, a teraz zgasło. Co zrobić? Prawdopodobnie spróbują dostać się do środka. Zawsze można się włamać. Trudny sukces (1/2 wartości) w teście Ślusarstwa pozwoli otworzyć okno od zewnątrz, ale drużyna będzie musiała stawać sobie na ramionach, żeby dostać się do mieszkania (wysoki parter). Zważywszy jednak na fakt, że po pojedynku z byakhee nie wszyscy nadają się do trików cyrkowych, Badacze mogą podjąć próbę przekonania Rzymowskiego do otworzenia drzwi. Rzymowski nie odpowiada na zawołania, kuli się za fotelem przy wyłączonym świetle i chce przeczekać. Udany test Nasłuchiwania potwierdzi, że ktoś jest w domu, prawdopodobnie jedna osoba. Z kolei sukces testu Psychologii da Badaczom prawo wnioskować, że być może trzeba do mieszkańca kawalerki mówić przez drzwi, podjąć próbę przekonania go monologiem. Jeśli drużyna podejmie wyzwanie, trudny sukces w teście Zastraszania albo zwykły w teście Perswazji powinien zmobilizować Rzymowskiego do zaproszenia gości.

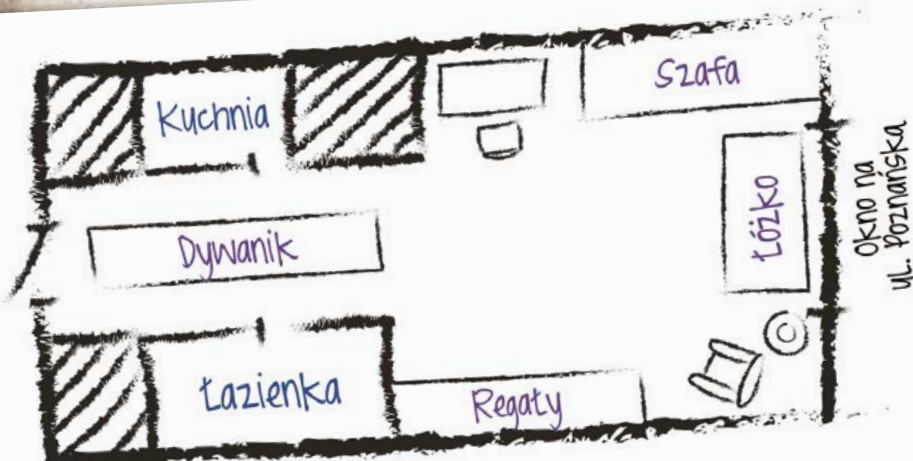
Mieszkanie jest małe, składa się z kishkowatego przedpo-koju, po obu stronach którego doklejono małe wnęki. Jedna z nich to mikroskopijna kuchnia, druga natomiast to łazienka. Warunki iście studenckie. Na końcu mieści się większe pomieszczenie pełniące funkcję całej reszty mieszkania (salonu, sypialni, pracowni i biblioteczki). W największym pomieszczeniu Badacze zastaną wielkie drewniane łóżko przystawione do ściany, biblioteczkę, szafę na ubrania, masywne biurko w stylu art deco, czyli takie, które równie dobrze może zawierać milion ukrytych szufladek, jak i żadnej (w tym przypadku nie zawiera żadnej); na podłodze leży stary parkiet okryty lichym dywanem. Jedyń mieszkani-ec tego lokum, wpuściwszy Badaczy, proponuje coś do picia, a podawszy kawę, zapadnie się w wielkim fotelu, przez pierwsze kilka minut spotkania wypierając się czegokolwiek.

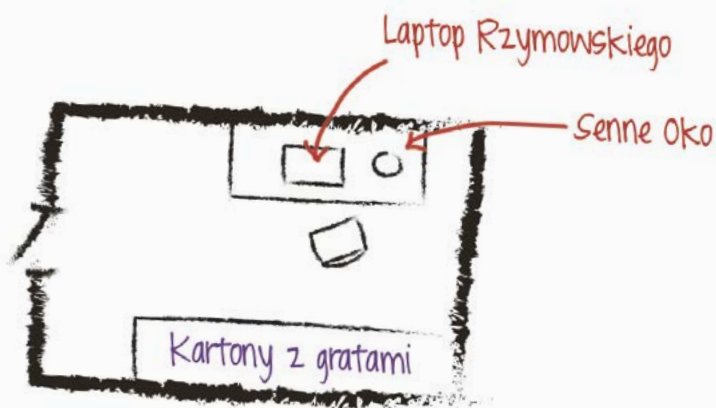
Przypomnę, że Badacze mogą jedynie snuć domysły co do roli Rzymowskiego w całym ambarasie. Ten natomiast, choć skołowany, nie jest w ciem-ię bity. Zrazu nieufny, wrogi, wręcz agresywny, nagle (po kilku minutach rozmowy) zmieni zupełnie strategię. Zorientowawszy się, że może wykorzystać sytuację, zacznie sprytnie kręcić, głównie po to, by odzyskać

jajo. Rzymowski w pierwszej kolejności będzie chciał się dowiedzieć, gdzie jest Amell – być może Badacze zechcą nawet zaprowadzić go do Kocięgo Raju. Jeśli tak się stanie, pani Daria zorientuje się błyskawicznie, iż ma do czynienia z osobą, która skradła jej Senne Oko, ale nie da tego po sobie poznać. Postanowi za to niepostrzeżenie odzyskać własność, pytając Badaczy lub samego Rzymowskiego, niby to przypadkiem, o adres zamieszkania. Następnie wyśle tam kota-włamywacza. Ten jednak wróci bez dobrych wieści. Szansą na odzyskanie Sennęgo Oka jest jedynie powtórna wizyta Badaczy w mieszkaniu przy Poznańskiej, ale o tym poniżej, gdyż jest to opcjonalny element scenariusza.

Tymczasem przebiegły Rzymowski, zapytany o akcję, od- powie, że rzeczywiście interesował się okultyzmem i znalazł kilka uzdrawiających rytuałów, ale najpierw musi zobaczyć Amell, żeby wybrać odpowiedni. Udany ekstremalny test Psychologii podsunie Badaczom myśl, że Rzymowski nie mówi wszystkiego. Jeśli mimo wszystko Badacze zapro- wadzą Rzymowskiego do Amell, szybko zorientuje się on, że konkurencję trzeba wyeliminować pojedynczo. Obejrzy Koci Raj, obrzuci taksującym spojrzeniem panią Darię i jej puchatych pupili, a fałszywą uwagę skupi na Amell. Wpadnie wtedy na pomysł wyeliminowania Badaczy w ustronnym miejscu. Na przykład w swojej kryjówce pełnej zadżumionych zwłok. Nie wie jeszcze, jak to zrobi, ale podejrzewa, że znajomość miejsca, ciemność i wąski korytarz ułatwią mu załatwienie sprawy. Potem zamierza wrócić po Amell (usuając panią Darię, jeśli zajdzie taka konieczność). Żaden z tych planów prawdopodobnie nie dojdzie do skutku, a Badacze dopiero na samym końcu poznają rzeczywistą rolę Rzymowskiego. Bez względu na to, czy Badacze tylko zdradzą (jeśli Badacze utrzymają język za zębami, to Khalid wypapla) miejsce rekonwalescencji Amell, czy wskażą i zaprowadzą Rzymowskiego na poziom -1 Pałacu Kultury i Nauki, cała brygada (Strażnik Tajemnic ma teraz przez chwilę do ogarnięcia oprócz Badaczy dwóch bohaterów niezależnych) trafi do sekretnej kryjówki Rzymowskiego pod pretekstem przygotowania niezbędnego do uzdrowienia dziewczyny rytuału.

Rzymowski podczas tej podróży będzie opowiadał wszystko, co tylko się da, by rozwiać podejrzenia drużyny. Że zajmuje się okultyzmem, ale by uzdrawiać – jest swęgo rodzaju znachorem magicznym. Że to przypadek, że matka chciała go wysłać na medycynę, ale nigdy się tam nie dostał, za to los dał mu talent magiczny i tak pozenił swoje zdolności z życzeniem matki. Że bardzo mu przykro, że jest przejęty, że wzruszony, że to poważna sprawa, że uważa migrację uchodźców za naturalną kolej rzeczy i w sumie chciałby, żeby takie osoby jak Amell i Khalid zostały w Polsce na zawsze. Że koty uwielbia, bo mają własne zdanie, a psy robią obrzydliwe rzeczy ze swoimi pyskami i chcą, żeby je potem całować. Że dołoży wszelkich starań... Serce, dusza człowiek. Do zjedzenia. Tak ma to wyglądać.





Po własnych śladach

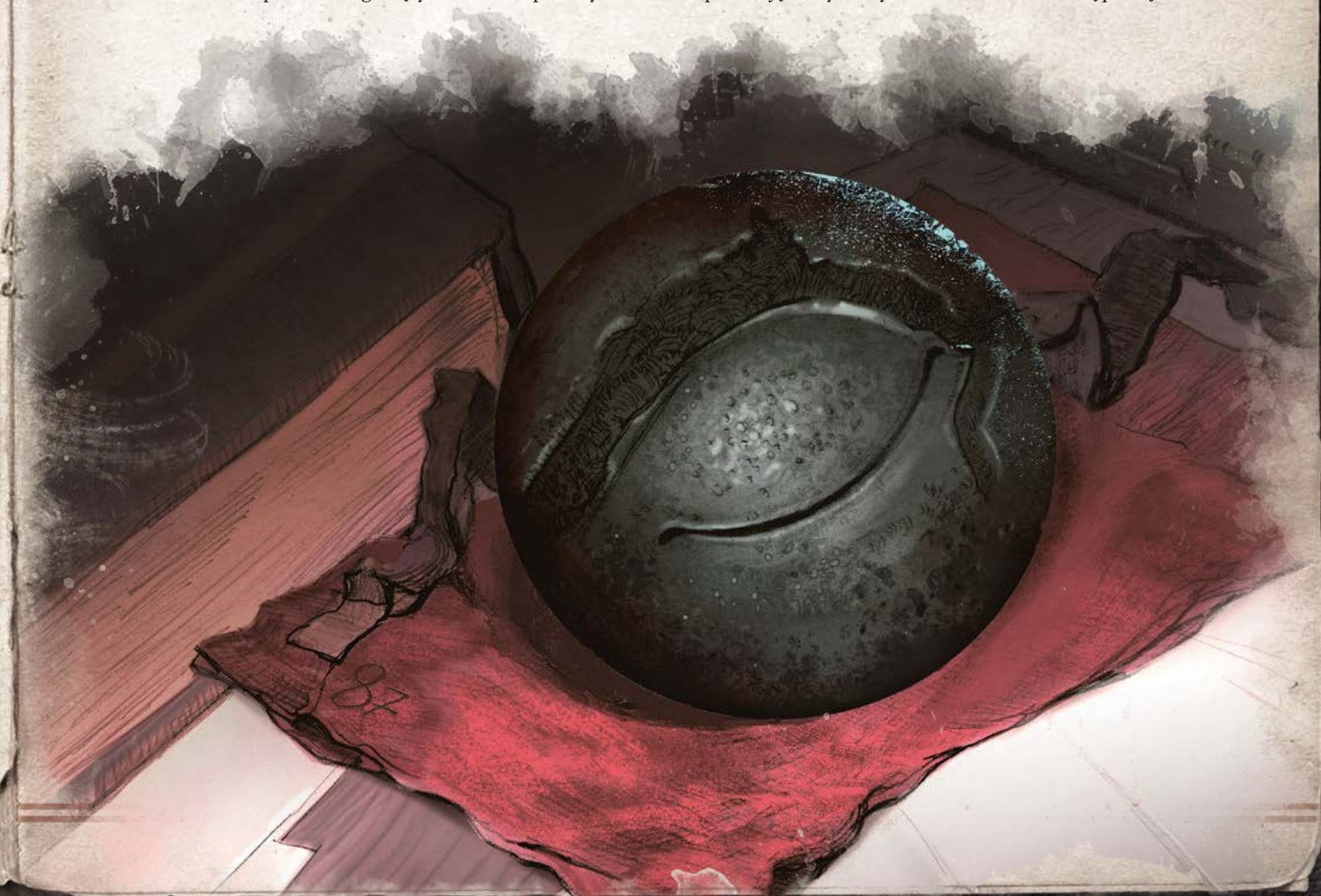
Gdyby Badacze kiedykolwiek później zechcieli wrócić do domu Rzymowskiego, mają do tego prawo. Jeśli Strażnik Tajemnic uzna w pewnym momencie za stosowne dać Badaczom chwilę wytchnienia, Khalid może wręcz zasugerować taką wizytę. W samej kawalerce Badacze nie znajdują jednak niczego ciekawego. Warta wspomnienia jest być może sterta broszur o niepokojących tytułach: Przez zbrodnię do wiedzy, Rzeźnia ludzka, Profesor Flax – wielokrotny morderca, Krwiożerczy król indyjski, Dusiciel z Pragi, Medaljon z trupią głową. Tytuły brzmią intrygująco, ale nic nie znaczą – tak naprawdę to autentyczne tytuły grafomańskich opowiadań o „Szerloku Holmsie”, które ukazywały się w Polsce około 1908 roku i były dziełem rodzimych (bardzo płodnych zresztą) autorów. Rzymowski gromadził je dawno temu do swojej pracy.

Udany test Inteligencji może przypomnieć graczom, że Khalid opowiadał o gasnącym świetle w piwnicy, zanim

Amell weszła na klatkę schodową. Badacze mają też szansę (udany test Spostrzegawczości) odnaleźć pod dywanikiem kłapę, która prowadzi do piwnicy, do sekretnej pracowni Rzymowskiego. Tam też znajdują laptopa z hasłem, a obok wydruk maila od doktora Lisowskiego. Z jego treści wynika, że pieniądze wpłynęły, transport Szepczącego Przewodnika właśnie wyruszył i wkrótce dotrze do niego człowiek-kontener, którego „w promocji” Rzymowski może sobie zachować. Będzie to dziewczyna, wyczerpana i skołowana, więc nie powinno być problemów.

Doktor Michał Lisowski nie podpisuje się własnym imieniem i nazwiskiem, używa pseudonimu „Cheswaw n’Yemen”, nie wspomina nic o Khalidzie i robi to celowo. Obecność męża Amell bardzo utrudnia całą akcję. Jeśli Badacze będą chcieli dojść do tego, skąd w ogóle wzięło się w Polsce jajo, kim jest „Cheswaw n’Yemen” i czym się zajmuje (bo na przykład obiecują umierającemu Khalidowi, że go pomszczą) – wypada potraktować to jako wstęp do nowej kampanii połączonej z wyprawą do Jemenu albo gdziekolwiek indziej, gdzie doktor Michał Lisowski aktualnie jest i prowadzi jakieś nieczne poszukiwania czy transakcje.

Oprócz wydruku maila Badacze znajdują zawinięte w bordo-wą aksamitną chustkę Senne Oko. Odwinięcie go z materiału spowoduje jego natychmiastowy kontakt z panią Darią. Jednocześnie każdy, kto je posiada, doświadcza co noc snów, w których Oko kusi posiadacza do użycia go – wydłubania swojego oka i wsadzenia na jego miejsce „kamiennej kulki” tudzież po prostu wbicia go młotkiem w oczodół. Sny nie powodują utraty Poczytalności. Paradoksalnie są przesączone



uwodzącą miłością, choć ich treść jest dość drastyczna. Nie chcemy nakazywać Badaczom oddawania zguby pani Darii; chcemy raczej, żeby oddali ją dobrowolnie. Dodajmy na marginesie, że ta zdolność Sennego Oka nie ujawniła się w przypadku Rzymowskiego, gdyż jego umysł wypełnia już przekaz Gwiazdnej Matki blokujący wpływ pomniejszego artefaktu.

Od tej chwili jednak pani Daria wie, że Badacze znaleźli Oka, i czeka, aż je jej oddadzą. Chce przy okazji sprawdzić, czy można im zaufać. Oczywiście Badacze mogą nie załapać, z jakim to przedmiotem mają do czynienia. Zdany test Inteligencji pozwala skojarzyć dziwną kamienną kulkę ze zgubą pani Darii. Jeśli Badacze zdecydują się zwrócić Oka, będą mogli liczyć na jej pomoc (albo pomoc kotów). Jeśli w jakikolwiek sposób pani Daria dowie się, gdzie dokładnie znajduje się jej Oka (Badacze je pokażą albo będą chcieli się targować) – któryś z jej kotów ukradnie Oka w nocy, pani Daria ostentacyjnie je założy i przy następnym spotkaniu uda, że nie wie, o co chodzi. Jeżeli Badacze nie wspomną o Oku przy pani Darii w ogóle, któryś z kotów ukradnie je po zakończeniu scenariusza.

Oczywiście póki przygoda trwa, Badacze mogą poszukać sposobu na użycie magicznego przedmiotu. Pomoże im w tym wydruk kolejnego dokumentu, który w odmętach sieci znalazł Rzymowski (**Pomoc #2**). Jest to fragment rytuału osadzenia Sennego Oka. Rytuał ma wiele niejasności i znaków zapytania, a Badacze nie będą mieli szansy odkrycia w trakcie scenariusza, która z wersji jest poprawna, gdyby zdecydowali się na eksperyment. Warunkiem kluczowym rytuału zespolenia się z Okiem jest wyciąg z belladonny, czas – między pierwszą a drugą w nocy, łój niemowlęcia – ciężka sprawa do zdobycia dla kogoś, kto nie chce wejść w konflikt z prawem, a wreszcie brak jednego z własnych oczu (tu rzecz tylko pozornie wydaje się beznadziejna, ponieważ podczas testowania scenariusza jeden z Badaczy stracił oko w pojedynku z byakhee i procedura rytuału wydała się kusząca. Dość powiedzieć, że choć rytuał przeprowadzono poprawnie, a Oka nawet zaczęło działać, i tak zostało skradzione przez kota przy pierwszej możliwej okazji i znów, za pomocą rytuału, zespolone z panią Darią).

Wróćmy jednak do drużyny. Bez względu na to, czy Badacze odwiedzą Amell, czy nie, Rzymowski, skoro już wie, gdzie szukać utraconego jaja, poprowadzi drużynę na ulicę Brzozową, gdzie znajduje się wejście do jego największej tajemnicy – zadumionych ciał. Tam też przenosi się nasz scenariusz.

Dom Profesorów

Jerzy Rzymowski prowadzi Badaczy ulicami warszawskiej Starówki przez tyły katedry świętego Jana, ulicą Brzozową, aż do numeru 12. Tam ukazuje im się widok dość niecodzienny. Ulica Brzozowa w tej części wiedzie w poprzek skarpy; jest jakby półką skalną. Na skarpie, poniżej jezdni, stoją zabytkowe domki. Z ulicą łączy je kładka, która z jednej strony zaczyna się bramą przy ulicy Brzozowej, przez kilka metrów wiedzie w powietrzu, poziomo nad opuszczającą się skarpą, a potem kończy się przy ścianie domu na wysokości piętra. Numer dwanaście to tak zwany Dom Profesorów – jedna z relikwii powstania warszawskiego, której broniono bardzo długo i z poświęceniem (na ścianie widnieje tablica upamiętniająca to zdarzenie). Niedaleko stąd, na Kamiennych Schodkach, była zresztą barykada, której nie zdobyto przez cały okres trwania walk. Swoją drogą, kilka okolicznych barykad także pozostało niezdobitych – w pewnym sensie – bo rozebrali je sami mieszkańcy, mając dość przeciągających się walk, braku wody i jedzenia. Nazwa Dom Profesorów wywodzi się zaś od rodzin profesorskich Uniwersytetu Warszawskiego mieszkających tu przed wojną.

STOSY POD ZIEMIĄ

Zanim przejdziemy dalej, wypada powiedzieć, że może się zdarzyć (i zdarzyło się podczas testowania scenariusza), że Jerzemu Rzymowskiemu niestety się zejdzie, gdyż Badacze „zbyt mocno go pytali” o rolę w całej sprawie. Jak wtedy mają trafić do jego tajnej skrytki? W takiej sytuacji poratować się można notatkami znalezionymi w domu błędnego kultysty, które mówią o jakimś „przejściu przy Domu Profesorów”. Testująca drużyna musiała w Internecie odszukać adres i pokręcić się nieco wokół domu (test Spostrzegawczości), który sam w sobie jest oczywiście ciekawy i tajemniczy, ale tym razem nie chodzi o budynek, lecz o tunel, który zaczyna się obok jego ściany.

Tak czy siak Rzymowski już długo nie pożyje (albo pożyje wręcz za długo – zależnie od tego, co zrobią Badacze), uczulam jednak Strażnika Tajemnic na sytuację, w której widać, że Badacze podchodzą do Rzymowskiego nieufnie i jego życie zaczyna wisieć na włosku. Przypominam też, że póki co trudno Rzymowskiemu zarzucić złą wolę. Do niczego się nie przyznał, drużyna może jedynie snuć domysły, a i sam Khalid jest ostatnią osobą, która uznałaby błędnego kultystę za kogoś „po złej stronie Mocy”. Nic nie stoi na przeszkodzie, by Rzymowski przeblyskiem inteligencji stworzył wręcz całkiem wiarygodną historię, w której właściwie to on jest jedynym wybawcą Amell i wszyscy teraz powinni słuchać jego wskazówek.

Wróćmy jednak do tego, co dzieje się w scenariuszu przeciętnych Badaczy, którzy, choć doświadczeni przez mity, nie są – jak moja drużyna testowa – dewiantami i nie widzą wroga w każdym, kto kichnie w nieodpowiednim momencie.



Rzymowski jednak prowadzi Badaczy nie do samego budynku, ale bokiem, pod mostek, do skarpy u podnóża domu. Tam, za okazałym krzewem cisu, wskazuje fragment osuniętej ziemi i spory otwór zionący stęchłą. Przeciśnięwszy się przez wąską dziurę, Badacze trafiają do korytarza zasypanego z jednej strony, ale na tyle wysokiego, by można było w nim stać. Miejsce to już na pierwszy rzut oka wygląda osobiście. Korytarz wykonano z potężnych ciosów skalnych, gdzieniegdzie sztukowanych ceglami. Test Archeologii ujawni, że jest to cegła gotycka, tak zwana palcówka, ręcznie wygładzana. Korytarz musi więc mieć przynajmniej kilkaset lat! Rzymowski prowadzi drużynę w głąb skarpy. W jednym miejscu, po kilku metrach, korytarz ma zawaloną ścianę, ale koło zawalu da się przecisnąć. Następnie droga zakręca na południe, a po kilku metrach na zachód. Sufit nagle się obniża, a na podłodze pojawia się woda. Błoto młazzcze pod stopami. Zacieki na ścianach podejrzanie cuchną. Nagle tunel znów zakręca i tym razem wiedzie wzdłuż ściany (muru?) ułożonego z gigantycznych głazów. Polecam Strażnikowi Tajemnic przygotować się do prowadzenia klimatycznych podziemi, bo Badacze spędzą w nich nieco czasu: zapachy, dźwięki i metafory mile widziane. Udany test Sztuki Przetrwania (specjalizacja związana z podziemiami lub jaskiniami) albo ekstremalny sukces testu Inteligencji podpowie, że Badacze znajdują się gdzieś w okolicy katedry świętego Jana. Wreszcie docierają do końca podróży. Rzymowski otwiera kłódkę przy masywnych drewnianych drzwiach i rzucając Badaczom tajemniczy uśmiech, pierwszy wchodzi do środka (**Pomoc #12**).



Dom Profesorów

Wielkie powietrze

Pomieszczenie, w którym teraz znajdują się Badacze, jest osobiście. Złotem truchłem i nic dziwnego. Oprócz małego, usianego ogarkami stolika i krzeselka piętrzą się tam... stosy ciał. Zmarli pogrzebani w codziennym odzieniu na nogach mają skórzane buty, niekiedy zabezpieczone patynkami (swe-go rodzaju drewnianymi ochraniaczami). Gdzieś w pobliżu



DŻUMA W WARSZAWIE

W XVII wieku dżuma przyszła do Polski ze wschodu, a o tym, że zbliża się do miasta, wiedzano z pewnym wyprzedzeniem. Zakazano wjazdu do miasta dla osób przybywających z terenów, gdzie już grasowała. Niestety prymitywne środki ostrożności nie na wiele się zdały. W październiku 1624 roku zmarło kilka pierwszych ofiar tzw. wielkiego powietrza. Władze miejskie powołały stanowisko burmistrza powietrznego, który koordynował służby miejskie do spraw zwalczania epidemii. Został nim radca miejski Łukasz Drewno – absolwent farmacji i medycyny, który uchodził za najlepiej wykształconego w ówczesnej Warszawie. Miał ogromny zbiór ksiąg medycznych. Niestety, medycyna w tamtych czasach na dżumę nic nie mogła poradzić. W przypadku zarażenia dość szybko się okazywało, czy ktoś umrze, czy przeżyje, a ponieważ była jesień, ciężko pracujący i niedożywieni mieszkańcy właściwie nie mieli szans.

Profilaktyka była jedyną pewną bronią i tu Łukasz Drewno się wykazał. Król Zygmunt III Waza, który w dzieciństwie uniknął śmierci w czasie epidemii, wyłożył z prywatnej szkatuły niebagatelną sumę 5600 dukatów, z których Drewno skorzystał i jego działania uznawane są do dziś za wzorcowe. W listopadzie niestety odnotowano kolejnych 377 zgonów, Drewno zarządził więc kwarantannę. Utworzono miejsce odosobnienia dla chorych na nieistniejącej dziś wyspie na Wiśle. Była to tak zwana Łacha Polkowska leżąca na północ od Starego Miasta, u wylotu ulicy Mostowej. Zbudowano tam pośpiesznie siedem domów i szubienicę, bo kontakt z chorymi karano śmiercią. Widok szubienicy miał o tym przypominać. Powołano dwie nowe służby miejskie: wyganiaczy i kopaczy. Wyganiacze zajęli się wyganianiem z miasta żebraków i innych „tułaczy”, aby zaraza nie poniosła się po okolicy. Natomiast kopacze – transportem

i grzebaniem zwłok. Cmentarz zadżumionych zorganizowano, jak podają dokumenty miejskie, „na wzgórzach, gdzie obecnie jest dzielnica Żoliborz”. Ale były i przygodne miejsca jak to, w którym teraz znaleźli się Badacze.

Zadżumionych zabierano z domów tak, jak leżeli, często w ubraniach i z sakiewkami, których bano się dotykać. W listopadzie zmarli pierwsi członkowie rodziny Łukasza Drewny: żona i trójka dzieci. Burmistrz Powietrzny miał nadzieję, że zaraza ustąpi pod wpływem mrozów, ale jak na złość zima roku 1624/1625 była „najłagodniejsza za ludzkiej pamięci”.

Mimo wszystko zaraza nieco osłabła. W grudniu 1624 zmarło 321 osób. Większość we własnych domach, zarażając resztę domowników. Miasto zaczęła ogarniać psychoza. Domy zadżumionych barykadowano, ale pozostawiony w nich majątek kusił. Za kradzieże również wprowadzono karę śmierci. Budynki oczyszczano za pomocą prochu, który rozsypany po podłodze wypalał większość bakterii (proch zamknięty w ciasnym miejscu wybucha, na powietrzu się pali). Podczas całej zarazy zużyto ponad 200 kilogramów prochu. W styczniu 1625 roku wreszcie przyszyły mrozy i śmierć zebrała mniejsze żniwo, ale na wiosnę znów przybyło trupów. Ustąpienie zarazy ogłoszono dopiero we wrześniu.

Ogółem zmarło 2375 osób, co stanowiło 5% mieszkańców ówczesnej Warszawy. Jeśli Strażnik uzna za stosowne wyjaśnienie Badaczom albo umieszczenie w tajemniczej krypcie czegoś, co stanowić będzie zarzewie kolejnej przygody, myślę, że to wcale nie jest taki zły pomysł, bo zarówno miejsce (autentyczne!), jak i historia dać mogą niezgorszy początek kolejnym kłopotom drużyny.

Badaczy błyszczą wysuszone twarze, skóra ciasno obciągnięta na czaszce, zaś pod brodą dwie wielkie dziury. Widzący to Badacze tracą 0/1 punktów Poczytalności. W świetle latarek błyska coś pod nogami. To monety, niewyraźne portrety królów... na jednej z nich data 1624. Dlaczego nie ma trumien? Co to za miejsce? Dlaczego są w ubraniach, a nie w całunach? Na żadne z tych pytań nie udzieli odpowiedzi Rzymowski. Może ją za to znać Badacz, który zda test Archeologii lub Historii. To ofiary dżumy.

Choroba ta, zwana wielkim powietrzem, nawiedziła Warszawę w 1624 roku. Miejsce to zresztą jest autentyczne. Archeolodzy otworzyli je nawet w latach 70. i wyjęli z niego trzy ciała, jednak koszty konserwacji stroju i badania zwłok były tak wysokie, że napuszczono do środka gazu grzybobójczego, żeby powstrzymać rozkład materiałów organicznych, i zamknęto kryptę. Plan jest taki, żeby kiedyś, gdy będą pieniądze, zbadać miejsce dokładniej. Na razie funduszy brak, od czasu do czasu kontroluje się jednak to miejsce, analizując, czy nie zachodzą jakieś niepokojące procesy. Na marginesie dodam, że oczywiście postronne osoby nie wiedzą, gdzie dokładnie umiejscowione jest wejście do krypty, a zamiar podany w scenariuszu jest – delikatnie mówiąc – orientacyjny.

Pytanie nurtujące Badaczy brzmi: czy można się od „tego” zarazić dżumą? Szansa jest prawie żadna, acz większa od zera (co po zdaniem teście Medycyny będzie wiedział każdy). Dżumę przenoszą także pchły (zwłaszcza te bytujące na gryzoniach). Jednak nawet zakażone osoby dziś leczy się dość prosto, o ile wie się, na co zwracać uwagę, i zarażony sprawnie uda się do lekarza. Strażnik Tajemnic, który chce dręczyć Badaczy „podejrzeniem dżumy”, może się zabawić, bo początkowe objawy są dość nieswoiste (czyli wiele chorób ma takie): gorączka prawie 40 stopni, poty, dreszcze... Wszystko to może się okazać grypą, ale zanim sprawa się wyjaśni, nie zabraknie emocji.

Porwanie

W takim to miejscu Jerzy Rzymowski próbuje zaspokoić potrzebę Gwiazdnej Matki, gdyż to o nim przypomniawszy sobie, kiedy jego „ukochana” powiedziała mu o „zmarłych, za którymi nikt nie tęskni”. Niestety, krypta wcześniej była już znana także innym siłom. By nie szukać daleko – pani Darii, która „trzyma pieczę” nad niewielką populacją szczurów mieszkających opodal. Niedobitki zarazków dżumy wciąż są groźne, a koty polujące na zakażone szczury mogą

zarazić nią człowieka nawet przez kontakt ze swoją śliną. Nic dziwnego, że pani Darii powierzono rolę strażnika równowagi biologicznej terenu. Ujawnienie się ogniska dżumy spowodowałoby miejską oblawę na koty, toteż pozostawiła ona tu swoje Senne Oko. Zostało ono jednak zawłaszczone przez Rzymowskiego i miało zostać sprzedane jako jeden z pierwszych „artefaktów” wyjętych z krypty. Koniec komplikacji? O, nie!

Miejsce to swego czasu zostało odnalezione przez jeszcze jedną stronę konfliktu, która zaraz się ujawni. Jej także zależało na zwłokach, choć zupełnie z innych powodów. I ten powód z kolei martwił panią Darię o wiele bardziej; do dziś jednak nie wchodzili sobie w drogę.

Tymczasem Badacze oglądają zwłoki i ukradkiem przyglądają się stolikowi, na którym Rzymowski zgromadził dokumenty. Jest to między innymi list Gołubiewa (**Pomoc #6**), a także wyimki ze snów Rzymowskiego oraz szkice jego wybranki, czyli Gwiazdnej Matki – nic specjalnego dla nieobeznanego oka, a i dla obeznanego coś, z czego ciężko zrobić użytek (**Pomoc #14**). Moglibyśmy powiedzieć, że ewentualną korzyścią z dostrzeżenia owych dziwnych notatek będzie pierwsza kropla podejrzeń pod adresem Rzymowskiego, gdyby nie fakt, że w tej chwili niewiele to już zmienia, bo...

Zdrada!

Rzymowski, korzystając z tego, że Badacze rozglądają się po sali, staje pod drzwiami, wyciąga pistolet i każe wszystkim odsunąć się pod przeciwną ścianę.

– To prawda, że tylko ja mogę ocalić dziewczynę, ale was już nie będę potrzebował! Tylko przeszkadzacie! Pod ścianę! Szybciej! – popędzi Badaczy. – Nie próbujcie sztuczek, bo strzelę jak do psów!

Badacze zapewne spróbują porozmawiać. Raczej nie powinni próbować walczyć. Rzymowski stoi daleko, najpewniej nie chybi – Strażnik Tajemnic powinien dać to wyraźnie do zrozumienia. Póki co zresztą jeszcze nic się nie stało.

Rzymowski zgrabnym ruchem wycofuje się za drzwi i próbuje je ewidentnie zamknąć od zewnątrz, by uwięzić Badaczy. Jego celem jest zagłodzenie ich (albo uduszenie) w sekretnym pomieszczeniu. Badacze widzą, jak drzwi się zatraskują i słyszą zamykanie kłódki. Powinni być pewni, że zostaną zatrzaśnięci. Ponieważ skobel został zamknięty, zarówno pchanie grubych drzwi, jak i próby przestrzelenia nie przyniosą efektu. Badacze mają kilka chwil, by zdać sobie sprawę, że ich sytuacja zrobiła się ciężka. Zaraz jednak wszystko się zmieni. Na gorsze, oczywiście.

Rzymowski chwilę jeszcze walczy z kłódką po drugiej stronie. Słysząc wyraźnie jego stękanie i szczęk zapadki. Nagle jednak wszystko cichnie. Z potwornym szczękiem drzwi wgniatają się do środka, a przez ich środek przebiega się gigantyczny kolec. Taki sam, jaki miała w sobie Amell. Kolec jest uwalany krwią, z drugiej strony drzwi słychać charkot i jęk Rzymowskiego. Kolec z obrzydliwym mlaskiem powoli cofa się, pozostawiając po sobie leniwą rubinową smugę, która spływa w dół skrzydła drzwi. Znowu wszystko milknie. Badacze zostają sami.

Pod ziemią

Ostrożnie można odsunąć uszkodzone, z potworną mocą wepchnięte do środka drzwi. Co się działo na zewnątrz? Na razie Badacze tego nie wiedzą. Siła, z którą wepchnięto drzwi, była jednak ewidentnie nieludzka. Wyjście z „zadżumionego pokoju” powinno być ostrożne. Ściany tunelu noszą znamiona walki; widać ślady gigantycznych pazurów. Ślad krwi prowadzi w kierunku wyjścia, ale ledwie Badacze się do niego zbliżą... tunel z hukiem się zapadnie.

Udany test Sztuki Przetrwania, Medycyny albo Biologii powinien dać odpowiedź na pytanie, po jakim czasie dwutlenek węgla zacznie ich dusić (unosząc się nad podłogą coraz wyżej) – kłopoty zaczną się po około dwóch godzinach. Wydłubanie cegieł ze ściany bez użycia specjalnych narzędzi, a potem kopanie najpierw w bok, a potem w górę może zająć dobrą dobę. Najpierw trzeba wydłubać zaprawę spomiędzy cegieł, które z kolei o wiele łatwiej wydobyć ze ściany, bo w suficie są cegły klinowe, rozpierające strop i raczej nie wpadną do środka, a na pewno nie pojedynczo. Zdany test Historii albo Archeologii zaoszczędzi Badaczom czasu. Mówiąc wprost: dłubanie w suficie na nic się nie zda. Trzeba dłubać w bok i do góry. A do tego oczywiście wypada użyć narzędzi – choćby zdemontować cokolwiek z „zadżumionego pokoju”: zawiasy, kłódkę, fragmenty połamanego stolika, cokolwiek, co Badacze uznają za użyteczne (niech wykażą się kreatywnością). Sprawnie myśląca drużyna ma szansę już po godzinie przebić się do powierzchni. Gwoli pewności dodajmy, że w tunelach nie ma zasięgu komórkowego (Badacze są 2-3 metry pod ziemią), choć drużyna może próbować łapać minimalny zasięg w trakcie kopania, trudno jej będzie jednak określić własne położenie, a czas ucieka.

W miarę zbliżania się do powierzchni grunt robi się luźniejszy i kopanie będzie prostsze (chyba że akcja toczy się zimą – wtedy ziemia będzie zmarznięta). Udany test Nasłuchiwania doda Badaczom otuchy, ponieważ słychać już będzie odgłosy ulicy... Chociaż nie... Ulicy? To nie samochody. To ewidentnie odgłos pracującej koparki! Od tego momentu Badacze powinni kopać szybciej.

Konserwatorzy zabytków

To, co wydarzy się za chwilę, znów wymaga od Strażnika Tajemnic precyzji. Po pierwsze Badacze widzą, że ktoś próbuje zasypać wejście do tunelu. Wielka żółta koparka zagarnia łyżką spore fragmenty gleby i usypuje je w miejscu, w którym niedawno Rzymowski wprowadził drużynę pod ziemię, przy ścianie Domu Profesorów. Koparką kieruje jakaś gigantyczna postać – jakby goryl ponakłuwany gigantycznymi szpikulcami – trudno powiedzieć, co to dokładnie jest. Za nim, wcisnięty między fotel a szybę kabiny, wije się z bólu przebity kołcem Rzymowski. Co robią Badacze? Właściwie na tę chwilę wszystko jedno. Khalid wie swoje. Rzymowski może uratować jego żonę. Sam to przecież przyznał! Wobec tego chłopak na pewno zasugeruje frontalny atak. W tej samej jednak chwili koparka szarpnie się w nagłym zwrocie i jej światła oświecą drużynę, która dopiero co wydostała się spod ziemi. Silnik warknie i maszyna ruszy wprost na Badaczy, próbując ich uderzyć łyżką. Jedyne, co mogą robić, to próbować uskoczyć. Każdy, komu nie uda się test Uniku z kością premiową, może wykonać test Szczęścia i zależnie od

sukcesu lub porażki otrzymuje 1K3/1K6 punktów obrażeń. Koparka jedzie za wolno, by kogoś zabić, ale za szybko, by na nią wskoczyć. Nie to jest jednak celem operatora. Maszyna mija roztrąconą drużynę i jedzie dalej, ewidentnie próbując ucieczki.

Khalid reaguje instynktownie i rzuca się w pościg.

Drużyna nie ma wiele czasu na decyzję.

Koparka wciska się w wąskie uliczki Starego Miasta, rysując łyżką kamienice i utracając fragmenty gzymsów. W Księdze Strażnika cały rozdział poświęcono pościgom. Jeśli jednak Strażnik nie chce bawić się w testy (choć osobom niebrzydzącym się matematyką osobiście polecam kilka rzutów, bo w dynamicznych sytuacjach dodać mogą elementu napięcia), może po prostu założyć, że po około stu metrach, dwóch zakrętach i pięciu rozoranych elewacjach Badacz o najwyższej wartości Ruchu, który zechce wskoczyć na koparkę, będzie musiał zdać test Skakania. Jeśli mu się uda, znajdzie się na koparce, która akurat w tej chwili znacznie zwolniła, gdyż niemal zaklinowała się w wąskiej uliczce.

Kiedy tylko Badacze dostaną się na pokład maszyny, jej dotychczasowy operator ukaże im się w pełnej krasie. Jest to sługa Gla'akiego. Jeżeli akcja ma miejsce w nocy, Badacz ledwie go widzi; jeśli zdarzenie ma miejsce za dnia, sługa jest od stóp do głów szczelnie okutany grubym ubraniem (światło słoneczne wyrządza tym istotom poważne szkody). Sługa, widząc gramolącego się na koparkę Badacza i nadbiegające kolejne postacie, chwytą Rzymowskiego i wyskakuje z nim, by dalej uciekać pieszo. Jest niewiele szybszy od jadącej koparki, ale o wiele szybszy od zmęczonych już Badaczy. Naturalną decyzją dla drużyny powinno być utrzymanie się „na winogronka” przy koparce i próba dogonienia uciekinierów. Nie będzie to łatwe. Pościg trwa, przy czym potrzebne będą normalne testy Obsługi Ciężkiego Sprzętu albo trudne Prowadzenia Pojazdu. Na drodze Badaczy Strażnik powinien postawić trzy lokacje, na których mogą się pojawić przeszkody i zagrożenia w rodzaju uskakujących pieszych, wąskich uliczek, ciasnych zakrętów. Koparka telepie się, obija o kamienice, ludzie uciekają z krzykiem – rajd przez Stare Miasto jest dość ekscytującym przeżyciem. Wypada też kilka razy zdać testy Uniku albo Zręczności, by zdążyć się schować przed zbliżającą się do kabiny koparki ścianą, rynną czy niskim rzygaczem.

Na sam koniec sługa Gla'akiego przesadza niski płotek (koparka przebieje się przezeń bez trudu) i z Rzymowskim na plecach zbiega po skarpie, by zniknąć po drugiej stronie jezdnii w jakichś krzakach. Na skarpie Badacze ostatecznie tracą kontrolę nad swym niepokornym rumakiem. Koparka zaczyna rządzić, telepać i trzeba wykonać udany test Skakania, by opuścić temperamentną maszynę. Badacze otrzymują 1K3 punktów obrażeń – miękki trawnik i skarpa ułatwią lądowanie. Koparka przewala się przez Wisłostradę, między samochodami, przejeżdżając nawet po masce jakiejś sportowej fury, rozbija barierki i prawdopodobnie ląduje w Wiśle.

Potwór pozostawił po sobie ślady, które łatwo prześledzić. Wyruszył w kierunku kolejnej z ikonicznych budowli Warszawy – Cytadeli Warszawskiej. Co to takiego? Jaka jest jej prawdziwa historia i kto właściwie porwał Rzymowskiego? Przyszła pora, by wszystko to sobie wyjaśnić.

CHTONIANIE

Jedną z ciekawszych, a zapomnianych nieco budowli stolicy jest Warszawska Cytadela – Twierdza Aleksandryjska, najcięższe więzienie polityczne, w którym stracono kilkadziesiąt osób walczących o niepodległość Polski, a setki wysłano za Ural. Czemu została zapomniana? Po pierwsze stoi nieco na uboczu, po drugie nie jest zbyt wysoka, a po trzecie w większości gospodaruje nią wojsko, więc trudno cywilom ogarnąć cały jej majestat. Zbudowano ją po klęsce powstania listopadowego głównie jako budynek – dziś powiedzielibyśmy być może – policyjny. Samym swoim wyglądem miała siać strach i przypominać naszym dzielnym przodkom, żeby nie podskakiwali carowi. Cytadela widoczna była z centrum Warszawy, a w tamtych czasach między nią a Starym Miastem nie było zbyt wielu budynków, więc dobrze wycelowane armaty były w stanie zmieść niemalą część miasta kilkoma salwami.

Badacze nie będą musieli wchodzić do środka Cytadeli. Co innego bowiem w tym budynku jest dla nas ważne. Otóż Cytadela słynie ze swojej bardzo zagadkowej części podziemnej, czyli tuneli.

Wiele z tuneli zasypało, budując trasy, jezdnie i osiedla, ale sporo z nich wciąż funkcjonuje, przynajmniej fragmentarycznie. Badacze podążający tropem porwanego Jerzego Rzymowskiego trafią do jednej z sieci tych tuneli.

Cytadela Warszawska



Zainteresowanych informacjami historycznymi zapraszamy oczywiście do Wikipedii i złóż internetowych. Znajdziecie tam wiele informacji na temat wyglądu Cytadeli, tuneli czy fortów. Cytadela bowiem, oprócz swojego głównego kompleksu budynków otoczonych wysokim murem, miała także wiele zewnętrznych fortów. Wielu z nich już dziś nie ma, ale kilka zostało i – mało tego – da się do nich wejść.

Zarówno od Cytadeli, jak i od fortów poprowadzono pod ziemią wiele korytarzy. Miały one służyć głównie likwidacji pozycji przeciwnika – wystarczyło podejść pod szturmujące oddziały wroga i podłożyć tam ładunki wybuchowe. Było to użyteczne zwłaszcza wtedy, kiedy przeciwnik ustawiał

artylerię i zaczynał ostrzeliwać mury. Oczywiście oblegający także kopali swoje tunele lub doły, wiedząc, czego można się spodziewać po sprytniej obsadzie bastionu. W XIX wieku, budując twierdze, od razu kopano promieniście rozchodzące się tunele minerskie. Ponieważ wzmacniano je cegłą, a istniała szansa, że wróg wejdzie jednak do środka od drugiej strony, pozostawiano w ścianach otwory strzałowe gotowe, by umieścić w nich proch (dynamit wymyślono później) i w razie zdrady po prostu wysadzić.

Co ciekawe, nowe forty warszawskie nie mają już takich tuneli, ponieważ na skutek wojny secesyjnej w USA poczyniono ogromny krok naprzód, jeśli chodzi o maszyny wojenne. W latach 80. XIX wieku zasięg armat zaczynał być tak duży, że trzeba by kopać tunele na kilka kilometrów długie, a to nie miało już sensu. Cytadela Warszawska i jej forty powstawały jednak w latach 40. i 50. XIX wieku, a dzięki temu tuneli jest bez liku.

Większość z nich to wąskie tunele minerskie z dziurami na proch, gotowe do wysadzenia w razie kłopotów. Zdarzają się jednak tunele transportowe, łączące Cytadelę z fortami. Są to o wiele szersze korytarze z półkolistym sklepieniem, wysokie, dające możliwość przewożenia towarów wozem zaprzężonym w konia; niektóre nawet mają tory. Tunele transportowe mogą mieć otynkowane ściany ze śladami drewnianych szalunków (tunele minerskie to te ceglane z dziurami na proch).

Jak już wspomniano, dziś części fortów już nie ma, ale pozostałe mają formę małych twierdz albo wręcz nasypów w okolicznych parkach porośniętych świerkami, dla wprawnego oka historyka zbyt symetrycznymi, by były naturalne. Pod murem każdego fortu znajdowała się fosa mająca z dwóch stron okienka strzelnicze – wpadający do środka wróg trafiał między dwa ognie i był dosłownie dziurawiony jak durszlak. Drzwi wejściowe do większości fortów są dziś zaspawane albo mają założone mocne kraty.

W środku korytarze mogą mieć nawet od 4 do 6 metrów średnicy, będą schodziły lub wspięły się. Część będzie nieco zalana – woda sięgać może do kostek (zależnie od pory roku), na ścianach lepią się białe zacieki wyglądające jak zastygły świecowy wosk, często nie pachnące. Chodzenie po korytarzach wiąże się z dźwiękiem chlupania, mlaskania i ciąkania błota – ani Badacze, ani potencjalny przeciwnik nie mogą się poruszać bezszelestnie, jednakże w miejscach, gdzie krzyżuje się wiele korytarzy, ciężko będzie ustalić, skąd pochodzi odgłos. W pobliżu wejść czasem leżą śmieci powciskane przez szczeliny. Wiele tuneli ma wciąż działające systemy wentylacyjne w postaci małych otworów w suficie.

Jedną z największych tajemnic (legend?) Cytadeli jest tunel łączący ją podobno z leżącą pod Warszawą, po drugiej stronie Wisły, Twierdzą Modlin. Cóż... W XVIII wieku powstał w Petersburgu tunel przekopany pod Newą, do dziś łączący Twierdzą Szlisselburską z Pałacem Zimowym. A skoro tak, to wiemy, że ówczesni inżynierowie na pewno umieliby wykopać tunel i pod Wisłą. Pikanterii dodaje legendzie fakt, że w 1921 roku podczas bitwy pod Radzyminem, nazwanej później Cudem nad Wisłą, w ręce polskie oddał się żołnierz nazwiskiem Gołubiew. Poprosił o skontaktowanie go z polskim wywiadem, a następnie zeznał, że jego ojciec, znany

i ceniony w Carycynie mistrz budowlany, został zaproszony do Warszawy, gdzie zlecono mu wykonanie tunelu łączącego Cytadelę z Modlinem właśnie. Tunel ów miał mieć ponad trzydzieści kilometrów i kopano go przez dwadzieścia lat. Badacze mają już zapewne list Gołubiewa w ręku (**Pomoc #6** znaleziona w „zadżumionym pokoju”) specjalnie po to, by nabrali odpowiedniego respektu do podziemi.

Jeden z polskich badaczy, profesor Lech Królikowski, przypuszczał, że istnieje także tak zwany Tunel Namiestnikowski (łączący Cytadelę z Zamkiem Królewskim). Miał to być tunel umożliwiający ucieczkę w razie zamieszek. Ten tunel musiałby mieć z kolei ponad dwa kilometry.

Bez wątpienia do dziś nie znamy wszystkich sekretów Cytadeli. Na jej budowę zużyto nie więcej niż sześćdziesiąt milionów cegieł, tymczasem miasto zostało obciążone kosztami (obciążenie za zbudowanie Cytadeli było dodatkową karą za powstanie) na sto pięćdziesiąt milionów cegieł. Oczywiście, że zawyżono nieco rachunki, ale gołym okiem widać, że byłoby to grube zawyżenie. Widać to także po rozmiarach nasypów – ponad sto tysięcy metrów sześciennych więcej niż wynika z objętości fos. Nic więc dziwnego, że do dziś uważa się, iż Cytadela jest swego rodzaju górą lodową budownictwa – większość kryje się gdzieś pod ziemią.



Chtonianie we własnej osobie

Czas powiedzieć prawdę i ujawnić drugie dno historii. Wykopanie takiej masy tuneli w tak krótkim czasie nie byłoby możliwe, gdyby nie wcześniejsza wizyta na tym terenie kilku chthonian. Zostali oni wypłoszeni w 1443 roku z okolic dzisiejszego Wrocławia przez niejakiego Pawła z Koniuszewa zwanego we wsi Koniuszym. Paweł urodził się w 1420 roku jako syn bogatego kupca, Józefa, w wierzącej, bogobojnej rodzinie. Od dziecka jednak zaprzętała mu głowę myśl o nieśmiertelności, ale nie po śmierci, ale tu i teraz, na ziemi.

Jakaż więc była radość, gdy pewnego dnia Bóg odezwał się do niego. Tak przynajmniej Paweł uważał. Naprawdę bowiem odezwał się do niego Shudde M'ell, najpotężniejszy z chthonian, który hipnotyzując Koniuszego w snach, wezwał go w okolice dzisiejszego Wrocławia, by tam odnalazł i zgładził niejakiego Adama Wieczorka. (Przerażonym ową „telenowelą” Strażnikom obiecując, że to już ostatnia

nowa postać w scenariuszu – no, prawie. Dla wyjaśnienia udostępnimy tabelę wydarzeń, z której można szybko w razie potrzeby skorzystać podczas przygody, a przy okazji wyniknie z niej, że mimo wszystko nie ma dramatu z obszernością tej „listy płac”).

Adam Wieczorek



Co robił w okolicach Wrocławia imć Wieczorek? Przybył tu wiedziony wykreconymi wizjami, które na niego zesłał z kolei inny Wielki Przedwieczny, Gla'aki. Gla'aki od dawna snuje plan stworzenia wielkiego sługi, który byłby w stanie tworzyć habitaty do życia, a także dać Wielkiemu Ślimakowi możliwość nieskrępowanej wędrówki po świecie. W zesłanej na Wieczorka wizji wystarczy wbić kolec

Gla'akiego w jajo chthonianina, by fluid wszedł w reakcję z dojrzewającym zarodkiem i stworzył potężną, nieśmiertelną istotę zupełnie podporządkowaną Gla'akiemu. Pojedynek Wielkich Przedwiecznych na ludzkiej arenie. Jeden chciałby mieć fajne potomstwo i drugi chciałby mieć fajne potomstwo. Zrozumiałe – miłość.

Shudde M'ell planuje temu zapobiec, nie chce jednak robić zbędnego zamieszania swoim pojawianiem się, więc załatwia sprawy człowiecze za pomocą ludzi, wpływając na nich telepatycznie. W ten sposób dwóch mężczyzn wiedzionych bluźnierczymi wizjami i prowadzonych głosami w swoich głowach spotyka się we Wrocławiu, gdzie piątego czerwca 1443 roku dochodzi do bezpośredniej konfrontacji, w wyniku której Wieczorek pozbawia Koniuszego przytomności, a następnie wbija weń kolec Gla'akiego. Shudde M'ell traci kontrolę nad wyznawcą. Tymczasem samice chthonian gotowe są już do składania jaj i czas je goni. Shudde M'ell nakazuje im natychmiastowe odnalezienie kolejnego miejsca na gniazdo.

W efekcie tego nakazu piątego czerwca 1443 między godziną 13:00 a 14:00 doszło do największego trzęsienia ziemi w historii Polski. Jego magnituda wyniosła ok. 6 stopni w skali Richtera, zaś intensywność w epicentrum oceniana jest na aż 9 stopni w 12-stopniowej skali Mercallego. Wstrząs, którego epicentrum znajdowało się prawdopodobnie na północ od Wrocławia, był odczuwalny w całej środkowej Europie. Szczególnie silnie ucierpiał oczywiście Wrocław, choć w Brzegu spadła część sklepienia kościoła parafialnego, a w Krakowie zawaliło się sklepienie kościoła św. Katarzyny. O rozległości wstrząsu świadczą notatki w kronikach polskich, morawskich, czeskich i śląskich. W Krakowie Jan Długosz, który był bezpośrednim świadkiem trzęsienia, zapisał: „wieże i gmachy waliły się na ziemię, rzeki występowały z łożysk, a ludzie nagłym strachem zdjęci, od zmysłów i rozumu odchodzili”.

Tak oto, z przytupem, chthonianie opuszczają Wrocław, by poszukać kolejnego miejsca na gniazdo. Wyruszają na północny zachód i osiadają w okolicach Warszawy. Tu muszą już złożyć jaja. Chthonianie słyną z opiekuńczości, więc wydrążywszy gniazdo, czekają na wyklucie. Niespiesznie, ale z potworną

determinacją Adam Wieczorek podąża ich śladem. Nocami, z wozem, na którym telepie się kolekcja kolców oraz ciało Koniuszego powoli transformującego w sługę Gla'akiego, błędząc po ziemiach polskich, poszukuje nowego gniazda chthonian. Znajduje je w pobliżu Warszawy, niemal 200 lat później. Do tego czasu jest ich już dwóch. Wieczorek i Koniuszy. Budują sobie jaskinię opodal wsi Powązki i dyskretnie, by się nie ujawnić, szukają wejść do tuneli. Niestety, ich położenie zostaje odkryte i w 1680 roku chthonianie znów uciekają. Warszawę dotyka trzęsienie ziemi, przez które zawala się kilka kamienic. Tym razem jednak nie wszystko jest dla sług Gla'akiego stracone. Chthonianie pozostawiają jedno niewyklute jajo, myśląc, że tropiciele nie wpadną na jego ślad i po prostu ruszą do kolejnych poszukiwań. Jednak Gla'aki wyczuwa je, zsyła na sługi sen, w którym wyświetla wizję „jaskini, w której świeci słońce”, i zaszczepia Wieczorkowi oraz Koniuszemu nakaz poszukiwania jej w okolicy. Obaj kopiują liczne tunele, poszerzają dotychczasowe przejścia chthonian. Sto lat później ich poszukiwania jeszcze się nie zakończą, a budowniczy parku Izabeli Czartoryskiej trafią na ich sekretną jaskinię ze skrzynią z kolcami i zapisu snu Wieczorka informujący, że: „boży palec w potomstwo wbity zapewni mu życie wieczne i siłę, lecz czekać lat wiele potrzeba, ciało zaś już zawsze chronić przed słońcem palącym żarem”.

Teraz powinno być jasne, skąd Izabela Czartoryska miała kolce Gla'akiego dla córek i skąd pod Cytadelą więcej tuneli niż opłacało się budować. Gołubiew, który doniósł Polakom na własnego ojca (budowniczego tuneli), nie wiedział, że ten korzystał z czegoś, co już znalazł: tunele pod Wisłą, Tunel Namiestnikowski i wiele innych to „oporządzone” murarsko pozostałości połączenia gniazda chthonian oraz chaotycznych (acz wieloletnich) prac Wieczorka oraz Koniuszego.

WRÓĆMY NA CHWILĘ DO POČĄTKU

Mamy już wszystkie figury na szachownicy, pora jasno opowiedzieć, co stało się na ulicy Poznańskiej w domu Rzymowskiego, czyli jak doszło do porwania Amell. Być może Badacze będą chcieli poznać prawdę od samego mieszkańca lokum, zanim ten do cna ostygnie. Wszystko okazało się zbiegiem okoliczności i szeregu niefortunnnych zdarzeń w stylu Agathy Christie.

Śludzy Gla'akiego od dawna zaniepokojeni byli faktem pojawienia się w podziemiach Jerzego Rzymowskiego, ale przyjrzawszy się bliżej, dostrzegli w samotnym, zagubionym naukowcu potencjał na kolejnego pobratymca. Któregoś popołudnia Adam Wieczorek, dzierżąc w łapie jeden z kolców Gla'akiego, podążył więc za Rzymowskim do kryjówki, czyli krypty zadżumionych. Pech chciał, że Rzymowski nagle przypomniał sobie o spotkaniu w sprawie sprzedaży Sennego Oka i wybiegł z krypty. Wieczorek zinterpretował tę ucieczkę jako odkrycie istnienia sług Gla'akiego w podziemiach i ruszył w pościg. Zdecydował się przebić Rzymowskiego kolcem jeszcze tej nocy. Zawitał na Poznańskiej 20 tuż po tym, jak Rzymowski otrzymał sygnał od kierowcy, że Amell jest już na miejscu. Do kamienicy dociera więc najpierw Rzymowski, który po telefonie w sprawie Amell postanawia nie pojawiać się na spotkaniu handlowym Sennego Oka i załatwić wszystko z kontrahentem w przyszłości. Chwilę potem do kamienicy

DŻUMA W WARSZAWIE

Nie jest to częścią tego scenariusza i Badacze nie otrzymają więcej danych dotyczących położenia jaja chthonian. Być może jednak Strażnik Tajemnic chciałby wiedzieć, gdzie ono jest. Otóż wyniesiono je poza korytarze, do pobliskiej jaskini, która przez wiele lat nie miała żadnego połączenia z gniazdem. Była to niewielka grotta w skarpie wiślanej, opodal dzisiejszego Muzeum Wojska Polskiego, gdzie najpierw chthonianie złożyli jajo, a później opętany wizją Shudde M'ell Kazimierz Poniatowski (brat Stanisława Augusta) w latach 1776-1778 zlecił budowę tak zwanego Elizeum. Architekci pozostawili słynną szczelinę w jego suficie, która to szczelina przysięła się wyznawcom Gła'akiego.

Elizeum było (jest do dziś?) budowlą wręcz niesamowitą. Najlepiej opisać je można jako ukryty pod trawnikiem parku przebogato udekorowany salon, rajska jaskinię z niewidzialną orkiestrą i padającym z sufitu światłem, czy też przepyszny pawilon wkopany w ziemię. Nie da się ukryć, że zarówno miło musiało się tam spędzać czas, jak i w odosobnieniu robić wrażenie na kobietach. Najlepiej zdać sobie sprawę z tego, jak Elizeum wyglądało kiedyś, czytając wspomnienie Williama Coxe'a, który miał okazję tam gościć: „Spacerując po ogrodzie przybyliśmy wreszcie do grotty w sztucznych skałach wykutej, urozmaiconej źródłami i strumykami... Następnie szliśmy drogą przez długi, kręty, podziemny korytarz. Wreszcie dotarliśmy do drzwi drewnianych, jakby wejścia do lichej chatki. Drzwi

nagle otwarły się i znaleźliśmy się ku naszemu zdziwieniu we wspinałym salonie. Miał on kształt rotundy, okrągłej, sklepionej sali z przepyszną kopułą wedle najpiękniejszej symetrii. Dookoła, wśród kolumn ze sztucznego marmuru, widziałeś cztery otwarte gabinety, a w nich sofy wygodne i malowidła al fresco. Wtem wśród ogólnego podziwu olśnił uszy nasze koncert niewidzialnej orkiestry. Szukaliśmy daremnie, skąd pochodziły tony”.

Jeśli więc wyobrażasz sobie, Strażniku Tajemnic, szemrzący sadzawką, tajemniczy salono-jaskinio-ogród skąpany w snopach słonecznego światła misternie poprowadzonych z sufitu, to pewnie... dobrze sobie wyobrażasz. Dziś Elizeum stoi w ruinie, widać resztki tynku imitującego prawdziwą skałę i prześwit w suficie, pod którym dokładnie na głębokości dziesięciu metrów ukryte jest jajo. Czy zostanie ono odnalezione? Czy zrobią to Wieczorek i Koniuszy? Kiedy? Czy chthonianie znów przybędą na ratunek, powalając warszawskie budynki? Czy może Shudde M'ell ma już jakiś plan i kolejnej osobie śni się konieczność powstrzymania sług Gła'akiego? O tym, czy wygra miłość jednego Przedwiecznego do swojego potomstwa, czy drugiego, zadecyduje już zapewne Strażnik Tajemnic albo kości, którymi rzucić będą gracze. Jest to jednak, jak powiedziałem, ewentualny temat na kolejną przygodę. Bo tymczasem, kiedy wiemy już wszystko co trzeba, pora wpuścić graczy do kazamat.

wchodzi Amell (Khalid czeka na zewnątrz), a zaraz za nią Wieczorek, który wpada do kawalerki z konkretnym zamiarem. Zaskoczony wizytą sługi Gła'akiego Rzymowski zasłania się Amell i wtedy dochodzi do tragedii, której dalszą część dobrze znamy. Kto wie, jak skończyłaby się cała sytuacja, gdyby nie pojawienie się byakhee – ostatniego uczestnika tego szeregu zbiegów okoliczności? Byakhee płoszy Wieczorka, błyskawicznie ocenia położenie swojego jaja przebitego kolcem i zespolonego po części z ciałem dziewczyny, a następnie decyduje się na porwanie Amell z Khalidem na doczepkę. Oto od czego wszystko się zaczęło.

Drużyna pod ziemią

Wyjście z tuneli, do których zaciągnięto Rzymowskiego, możliwe jest z kilku stron oznaczonych na mapie. Scenariusz przygody zakłada jednak, że podamy Badaczom tylko jedno z wejść – przez Fort Władimir, dziś znany jako Fort Legionów (wyjść za to można łącznie w trzech miejscach – patrz mapa **Pomoc #10**). Test Tropienia jednoznacznie wskaże Badaczom budowlę, przy której ślad się urywa. Test Historii lub Archeologii pozwoli wydedukować, że drużyna stanęła przed jednym z fortów Cytadeli. Na stokach jego nasypu powieszono kiedyś wodza powstania styczniowego, Romualda Traugutta – zrobiono to pokazowo i była to jedna z ostatnich publicznych egzekucji, ku przestrodze. Egzekucja zgromadziła trzydziestotysięczny tłum warszawiaków. Nie związano Trauguttowi dłoni, ucałował krzyż, a tłum śpiewał pieśni patriotyczne, które wojsko próbowało zagłuszyć orkiestrą.

Nas najbardziej interesuje jednak fakt, że Fort Legionów ma wciąż działający system podziemnych tuneli. Rafał Jabłoński, autor książki *W podziemiach Warszawy*, przytacza z kolei opowieść o kilku mężczyznach, którzy w 1941 r., idąc podziemnymi korytarzami, przedostali się z fortu do skarpy Nowego Miasta. Szli ponoć bardzo rozległymi systemami tuneli biegnącymi na kilku poziomach. W 2000 roku wojsko pozbyło się budowli i została ona zakupiona przez rodzeństwo Agnieszki i Marcina Kręglickich, dzięki czemu rewitalizowano obiekt, a dziś odbywają się tam imprezy i mieści się lokal gastronomiczny.



Fort Legionów

Badacze, wykazując się sprytem (i umiejętnością społeczną dowolnego rodzaju z dostępnych w *Zewie Cthulhu*), mogą dostać się do budynku. W momencie kiedy tam trafiają, restauracja będzie otwarta i akurat będzie się tam odbywała duża, suto zaprawiana impreza. Charakter imprezy powoduje, że gości jest wielu, obsługa nie zna wszystkich, jest sporo pijanych osób pałających się po parkowej okolicy, a na trawniku od strony północnej potknąć się można nawet o jakiegoś zapomnianego, ledwo żywego wujka, który myślał, że da radę dotrzeć do tortu bez wrzucania tłustego podkładu pod wódkę. Od pomysłowości Badaczy zależy, w jaki sposób wyminą ochronę w garniturach, kelnerów krzątających się po restauracji z tacami, by po śladach krwi odkrywanych tu i ówdzie przez piwnice dostać się do tuneli pod fortem. Wreszcie odnajdą ścianę południową, w której znajdują się drzwi wyglądające na zaspawane, ale tak naprawdę dające się otworzyć. Drzwi prowadzą do małego, zaśmieconego, ślepo zakończonego korytarzyka. Gdy Badacze przyjrzą się bliżej ścianie, przekonają się, że w rzeczywistości są to ciężkie drzwi zabudowane cegłami tak, aby udawać mur, za nimi zaś tunel biegnie dalej.

Badacze wkraczają na teren wydrążony niegdyś przez chthonian, poprawiony przez Rosjan, a teraz wciąż przeczesywany przez czwórkę sług Gla'akiego: Wieczorka (to on porwał Rzymowskiego), Koniuszego i dwie córki Czartoryskiej. Słudzy wiedzą, że Badacze byli na ich tropie, jednak nie zdają sobie sprawy z tego, że Badacze już odkryli ich fałszywy murek i drogę, której używali jako jednego z wyjść na zewnątrz.

Korytarze nie mają ładu i składu. Ich najważniejsze „komnaty” umieszczone są blisko siebie, ale pamiętać należy, że same korytarze nie służą temu, by w nich wygodnie żyć. Słudzy Gla'akiego ryją na różne strony po to, by odnaleźć jajo chthonian. Strażnik Tajemnic będzie miał swoją mapę podziemi, pod rozważę jednak zostawiam pokazywanie jej Badaczom. Jeśli chcą sami tworzyć plan podziemi, nie ma z tym problemu, być może jednak bardziej emocjonujące będzie po prostu opisywanie, co widzą (wygląd korytarzy omówiłem powyżej) i pytanie, w którą stronę skracają. Osobiście pokazywanie graczom całej mapy zawsze uważałem za zbyt odbiegające od prawdziwego wrażenia, jakie robią na człowieku labirynty tuneli, i psujące przez to zabawę. Zwykle nie wie się nawet, czy korytarz skręca dokładnie pod kątem 90 stopni, nie mówiąc o tym, czy nie idzie się po własnych śladach, a co dopiero o sytuacji, kiedy gracze kładą palec na gotowej mapie i oznajmiają: „To my wracamy do tego pomieszczenia i szukamy dokładniej”. Oczywiście, jeśli gracze zdecydują się sami rysować mapę, trzeba zaordynować odpowiednie rzuty i w razie czego pomagać, kontrolując rysunek. Przecież Badacz może się lepiej (albo gorzej) orientować w przestrzeni od wcielającego się gracza.

Część tuneli to tunele minerskie, inne transportowe, a jeszcze inne wydrążone przez chthonian, wzmocnione jakimś zastygłym śluzem (test Wiedzy o Naturze, a może i Biologii wykaże, że zastygły śluz nie jest znany nauce); jeszcze inne przejścia wykonali słudzy Gla'akiego i trzymają się na „słowo honoru”. Oprócz korytarzy Badacze mają szansę, będąc pod ziemią, przeżyć następujące doświadczenia:

1. Odnalezienie Jerzego Rzymowskiego. Wisi on w jednej z komnat, przybity do ściany kolcem Gla'akiego. Prosi Badaczy, żeby go zabić. Ponieważ jest ostatnią osobą, która może wyjaśnić Badaczom zawiłości scenariusza, jeśli nie mieli oni okazji znaleźć jakichś dokumentów albo zrozumieć, o co chodzi z kolcami, Sennym Okiem, Khalidem, który trafił do Polski z małżonką – Rzymowski, jeśli obieca mu się, że się go zabije, wypowiada się pierwszy (i ostatni) raz szczerze ze wszystkiego. Powie też, że musi zostać zabity, ponieważ kolec zamieni go w potwora, tak jak zapewne zamieni Amell. Jeśli Badacze się zawahają, Rzymowski skwapliwie „na swoją obronę” powie, że rzeczywiście nie kłamał i może uratować Amell. Że – o ile Badacze go zabiją – zdradzi sposób, gdyż ma go w domu. Że należy się udać do jego laptopa w piwnicy (Badacze pewnie wiedzą o piwnicy, a jeśli nie, to teraz się dowiedzą) i tam wejść do katalogu System32, zmienić rozszerzenie pliku sysdat.dat na rtf, a następnie go otworzyć. Znajdą tam **Pomoc #13**.

Cała ta historia jest kolejną zdradą Rzymowskiego. Wie on, gdyż w snach zesłała mu tę mądrość Gwiezdna Matka, że nie wolno łaścić się na życzenia „boga, który spełnia życzenia” – być może i Badacze połączą fakty (ilustrację ze snu Rzymowskiego oraz treść wiersza, który znajduje u niego na komputerze). Być może także zastanowi ich fakt, czemu Rzymowski nie chce wykorzystać życzenia dla siebie, a chce ratować Amell. W takiej sytuacji zacznie on kręcić, że to dla miłości, że wzruszył się historią dwojga kochanków, że bóg spełnia tylko jedno życzenie, że tyle już zepsuł, a teraz chce się zrehabilitować... Badacze mogą nawet kręcić głowami, ale prawda jest taka, że Khalid łyknie przynętę, gdyż od początku scenariusza poszukuje sposobu na uratowanie żony i wreszcie się doczekał, a po wtóre jest to wciąż jedyny sposób, jaki ma. Jeśli więc drużyna sceptycznie podejdzie do wersji konającego błędnego kultysty, Khalid ze słowami „Dziękuję, przyjacielu! Doceniam to!” w akcie miłosierdzia skróci jego cierpienia.

Miejmy nadzieję, że laptop Rzymowskiego gdzieś jeszcze istnieje cały i nienaruszony, dzięki czemu Badacze mogą do niego wrócić.

2. Opuszczona salka z lampą chanukową, stolikiem z ogarkami świec, drabinką prowadzącą w górę i szkieletem na zbutwiałym materacu. Miejsce, które może być potencjalnym wyjściem z podziemi. Znalezione przedmioty i ciało to pozostałość po kryjówce jakiegoś anonimowego Żyda z czasów okupacji.

3. Sala z czterema drewnianymi skrzyniami, w których śpią słudzy Gla'akiego. Dwójka dzieci jest zamknięta w skrzyniach z wiekami, dwójki pozostałych nie ma (kopią tunele daleko za Wisłą). Podniesienie wieka skrzyni spowoduje natychmiastowy atak małych sług Gla'akiego, które zapewne zostaną pokonane przez drużynę. Hałas ujawni jednak obecność Badaczy w tunelach i Wieczorek z Koniuszym wyruszą na ich poszukiwania. Od tego momentu szanse na spotkanie sług rosną, ale przypomnijmy, że drużyna nie jest tu po to, by ich pokonywać, ale by znaleźć Rzymowskiego, którego próbuje uratować.

ZŁOTA KACZKA

Zło zwykle życzy ludziom spełnienia ich najskrytszych marzeń.

Pani Daria Większość informacji potrzebnych do opisania Pałacu Strażnicy znajdują w sieci. Tu nadmienimy jedynie, że Pałac Gnińskich nazywany jest też (niepoprawnie) Pałacem Ostrogskich. Pod koniec XVI w. kasztelan krakowski książę Janusz Ostrogski nabył w tym miejscu grunty. Wtedy też rozpoczął budowę warownego zamku. Zbudował piwnice i wznosił mury, po czym przekazał go w stanie nieukończonym rodzinie Denhoffów, która w 1681 r. odstąpiła te grunty Gnińskim. Podkanclerzy koronny Jan Gniński zainicjował budowę pałacu według projektu Tylmana z Gameren, a jego budowę ukończono ostatecznie w II poł. XVII w. Temat jest więc, powiedzieliśmy, dość wiekowy.

Pałac Gnińskich stoi przy ulicy Tamka. Zjeżdża ona dość stromo w kierunku Wisły i wprawne oko (nie tylko geologa) oceni, że jest w istocie jezdnią wylaną na dnie wąwozu. Jeszcze przed wojną w okolicach mieściło się tu jedno z większych wysypisk śmieci w Warszawie, słynące ze szczurów wielkości kotów. Był tu także okazałej wielkości tunel, w którym chronili się bezdomni korzystający z dóbr wysypiska. Dopełnienie tego zaskakującego obrazu stanowiła niewielka struga ściekająca w kierunku Wisły. Wszystko, czego dusza zapagnie, pod ręką.

Na jednej ze ścian wąwozu miał stanąć właśnie barokowy Pałac Ostrogskich, błędnie czasem nazywany „zamkiem”. Dziś, po przebudowach w formach klasycystycznych, budowla wygląda jak mały pałacyk stojący na zbyt dużym, ceglany klocku. „Kłoczek” jest po pierwsze pamiątką po niezrealizowanych (ale zaczętych!) planach wykonania warownego, podpiwniczonego zamku, a po wtóre jest swego rodzaju tarasem, dzięki któremu można było postawić budowlę przyklejoną do skarpy w taki sposób, by panorama z niej roztaczała się na koryto Wisły.

Legenda głosi, że na jeziorze w podziemiach Pałacu mieszka Złota Kaczka mająca moc spełniania życzeń każdego, kto ją znajdzie. Jest to jednak tylko legenda. Dowiedzmy się wreszcie, co pod Pałacem Ostrogskich dzieje się naprawdę.



Pałac Gnińskich

4. **Pomieszczenie z kolcami.** Zawiera skrzynię z kolcami Gła'akiego, a także torbę Rzymowskiego, w której znajduje się Rytuał Przywołania Byakhee (**Pomoc #4**). Jest też masa papierów z różnych okresów, których przeglądanie zajmie nieco czasu, ale nie dostarczy żadnych istotnych informacji.

5. **Mała komnata** wyłobiona na kształt świątyni i udekorowana pasami wyciętymi z foliowych torebek. Pod ścianą wyrzeźbiony jest niezdarne posążek jakiejś postaci, ni to robaka, ni to żaby o gigantycznych ustach, w które połykano kartki. Niektóre stare, inne całkiem świeże. Są to modlitwy sług Gła'akiego (**Pomoc #7**).

6. Oczywiście Badacze mogą napotkać dorosłe sługi Gła'akiego. Jednego lub obu. Wąskie tunele nie pozwalają sługom rozwinąć pełnego wachlarza umiejętności, szansę daje albo szybka ucieczka, albo sprytnie przygotowanie się do walki w wąskim korytarzu, gdzie monstra nie będą mogły się zamachnąć. Słudzy Gła'akiego nie będą gonić Badaczy, o ile ci nie spróbują wynieść Rzymowskiego albo kolca z tuneli. W innym

przypadku po prostu będą ich gonić jedynie do granicy tuneli. Co prawda zostali odkryci, ale zdarzało się to już niejednokrotnie bez poważniejszych konsekwencji – relacje świadków są traktowane jak majaczenia wariatów bądź ludzi pod wpływem różnych używek, ew. jak miejska legenda. O wiele większe zagrożenie stanowią ludzie, co do których istnieje ryzyko, że rozumieją, co się tu dzieje (jak Rzymowski). Pamiętajmy też, że słudzy Gła'akiego nie mogą wystawiać się na światło słoneczne.

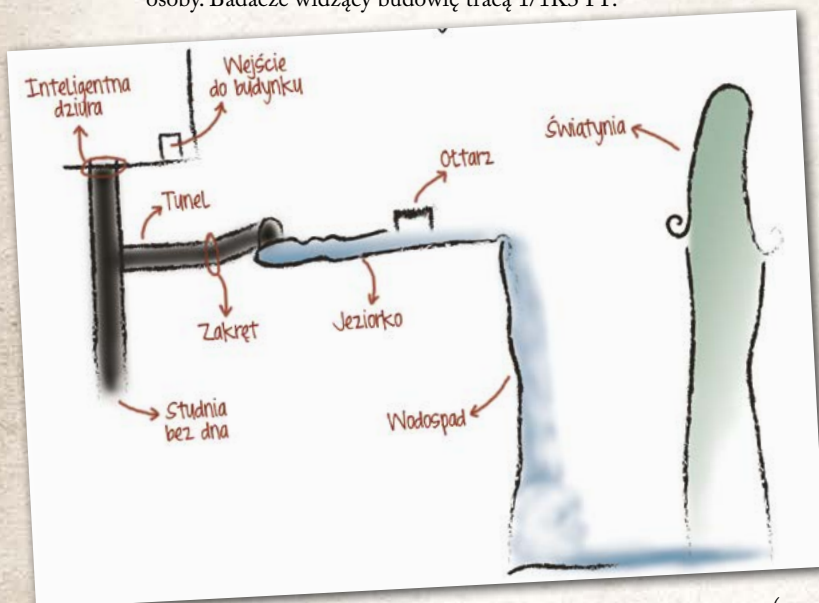
Zadanie uznajemy za zakończone, kiedy drużyna Badaczy opuszcza tunele z informacją o rytuale ukrytym w laptopie na ulicy Poznańskiej, zmęczona, ale szczęśliwa, zabijając Rzymowskiego, żeby oszczędzić mu cierpień. Reszta „odkryć” jest opcjonalna.

Po powtórnej wizycie na Poznańskiej Khalid nie wypuszcza z rąk fragmentu rytuału przyzwania „spełniającego życzenia dobrego duszka”. Wobec braku innych opcji drużyna zapewne zacznie się naradzać albo uda się do pani Darii, żeby skontrolować stan zdrowia Amell. Khalid chce jednak za wszelką cenę dowiedzieć się, gdzie jest pałac „nad bastionami” i namawia graczy do pomocy.

PAŁAC NAD BASTIONAMI I ZŁOTA...

Umówmy się – informacji jest zbyt mało, żeby tylko na tej podstawie wywnioskować cokolwiek na temat miejsca, w którym spełniane są życzenia. Khalid proponuje odwiedzić u Amell i pani Darii. W dalsze poszukiwania po bibliotekach pani Daria wyruszy z drużyną, twierdząc, że jedna para oczu więcej może pomóc, a czasu ubywa. Pomoże dopiero umiejętność Korzystania z Bibliotek albo Szczęście. Gracze powinni spróbować dotrzeć do jakiegoś archiwum lub przynajmniej biblioteki. Spotkana w jednej z bibliotek/archiwów pracownica obruszy się, że w Warszawie spełniała życzenia jedynie Złota Kaczka, a „żadnych innych

Wodospad zrazu pełźnie leniwie przy pionowej ścianie, by nagle rozszczępić się w kaskadę pereł bombardujących taflę jeszcze pokątniejszego akwenu poniżej. Tym razem jest to wręcz gigantyczne, podziemne jezioro, którego wody płoną własnym światłem. Przeciwny brzeg stanowi wysoka na kilkadziesiąt metrów budowla, którą Badacze mogą podziwiać ze szczytu wodospadu, na wysokości dachu. Budowla jest zjawiskiem tak dziwnym, że jej widok w pierwszej chwili może spowodować zawroty głowy. Wykonana z jasnego kamienia, połyskliwa, gładka, ma jakby jedną powierzchnię. Jej ściany i dachy ciągną się w nieskończoność, tworząc jedną, nieskończonej długości wstęgę zawijającą się, skręconą, gdzie indziej rozciągniętą. Gdziekolwiek wylądował wzrok obserwatora i podąży śladem płaszczyzny budowli, zawsze skończy w tym samym miejscu. Jak gdyby jakiś architekt o zwyrodniałym umyśle wziął kamień, a następnie zszedł go bardziej, niż wykuli w rodzaj przyprawiającej o szaleństwo wstęgi Möbiusa. Dla obserwatora jasnym się staje, że budowniczy tej konstrukcji musiał być szalonym geniuszem albo wręcz bogiem jakiegoś niezrozumiałego rodzaju. Im dłużej patrzący analizują schemat konstrukcji, tym bardziej mają poczucie, że wstęga budowli wpłata się pomiędzy ich myśli, powoli stając się częścią ich osoby. Badacze widzący budowlę tracą 1/1K3 PP.



Już z daleka widać, że nie da się do budowli dotrzeć bez sprzętu alpinistycznego, który umożliwi zsuniecie się wzdłuż ścian wodospadu. Podobnie nie wiadomo, jak poradzić sobie z agresywnym widokiem i jego wpływem na psychikę. Jeśli Badacze zaplanują powtórne przyjście w to miejsce – już go tu nie będzie. Świątynia wypuszcza każdego jedynie raz w jego życiu. Pora ujawnić Strażnikom Tajemnic kolejną tajemnicę Warszawy, czyli bluźnierczą (nie bójmy się tego słowa) naturę... Złotej Kaczki.

Aforgomon i Xexanoth

Aforgomon jest awatarem Yog-Sothotha. Pojawia się tylko tym, którzy go rozgniewają. I to jego mają przyzywać Badacze, by prosić o pomoc w uratowaniu Amell. To Aforgomon ma być „złotą rybką”, a właściwie Złotą Kaczką, która spełni ich życzenie.

Niestety. Aforgomon ma głęboko w kosmosie życzenia ludzi. Wobec jednej kwestii nie pozostaje jednak obojętny: wezwać Xexanotha. Xexanoth jest z kolei awatarem Nyarlathotepa, który, podobnie jak Aforgomon, może manipulować czasem. Znanym działaniem Xexanotha jest wyrwanie jednej godziny z dowolnego miejsca w czasie i umieszczenie jej w innym miejscu, co powoduje, że ofiara przeżywa tę godzinę bez końca. Efekt ów powoduje jednak szereg paradoksów w całym wszechświecie. Mamy więc dwa bóstwa, które szczerze się nienawidzą. Oba manipulujące czasem, jedno będące awatarem Yog-Sothotha, drugie – Nyarlathotepa.

Jak więc przyzywać/zirytować Aforgomona? Najprostszym sposobem na ściągnięcie go jest zbezczeszczenie jego świątyni. Najprostszym sposobem zbezczeszczenia świątyni Aforgomona jest z kolei próba wezwania w niej Xexanotha. Proste. Rytuał przyzywania Xexanotha zwykle jest dość skomplikowany, jednak do scenariusza nie potrzebujemy go w całości. Nie potrzebujemy też podawać graczom nazw bóstw. Nie potrzebujemy w ogóle trzymać się procedury, ponieważ pokrętność rytuału polega na tym, że sama próba przywołania Xexanotha wzburzy prawowitego gospodarza świątyni. Potrzebujemy więc jedynie ołtarza Aforgomona, który będzie można zbezczeszczyć, zaledwie rozpoczynając rytuał przyzywania Xexanotha. Aforgomon pojawia się wtedy i jest wściekły. To powoduje, że życzenia zawsze są wykoślawiane. Mówi o tym ostatni wers inkantacji z komputera Rzymowskiego, który Khalid w amoku sam sobie (błędnie) dopowie:

– Przestroga jest w cenie, wody, choć święcone, to każde życzenie będzie... hmmm... spełnione! Idziemy!

W sumie racja. Życzenia są spełniane, a bóstwo się pojawia. Tego jednak, że życzenie będzie przekręcone, Badacze nie mogą wiedzieć, chyba że wnikliwie przejrzą sny Rzymowskiego. Wiedzą natomiast, że istnieje rytuał, dzięki któremu pojawi się bóstwo spełniające życzenia. I tyle. Trzeba udać się tu i tu, stanąć wokół ołtarza, utoczyć krwi i czekać. Aforgomonowi to wystarczy, żeby pojawił się rozgniewany, chcąc przerwać coś, co wygląda jak kolejny beczelny początek przyzywania Xexanotha. Opis rytuału jest z tego powodu dość „frywolny”. Wymaga ręki z ciasta (powodzenia w lepieniu, udany test Sztuki/Rzemiosła bez wątplenia pomoże), kwasu z ciała (nie wiem, czy Badacze zdecydują się wymiotować, czy udany test Chemii pozwoli im uzyskać kwas w jakiś inny sposób). W inkantacji pojawiają się niezrozumiałe symbole, ale próbujący rzucić zaklęcie automatycznie będzie wiedział, co powiedzieć.

– Xexanoth htonaxex! Kuulu Iaht! Thai than apatat! – będzie krzyczał przejęty Khalid, gdy przyjdzie pora przyzywania awatara.

Khalid, o ile jeszcze żyje, bez wahania utoczy swojej krwi dla małżonki. Jeśli gracze będą mieli opory, może mu w tym pomóc pani Daria. Ważne, żeby tam z Badaczami była, ponieważ wkrótce będziemy jej potrzebowali. Kiedy tylko krew człowieka dotknie powierzchni ołtarza i nasiąknie nią „trójpalczysta dłoń z ciasta”, kiedy tylko Khalid wykrzyknie słowo „Xexanoth”, cała wielka sala wokół ołtarza zalana zostaje błyskiem oślepiającego światła. Z dudniącym buczeniem, bardziej odczuwalnym w trzewiach niż uszach, pojawia się Obecność.

Aforgomon nie może zostać dostrzeżony ani objęty rozumem. Nie może także zostać zaatakowany. Każda próba uderzenia Aforgomona skończy się porażką. Jako bóstwo zawiadujące czasem jest nienamierzalny – albo już nie ma go w miejscu, w które celują Badacze, albo jeszcze go tam nie ma. Badacze, czując wszechogarniającą Obecność (będącą i tak promilem aury, jaką rozciąga wokół siebie zwierzchnik Aforgomona, Wszechrzecz w Jedności i Jedność we Wszechrzeczy), tracą 0/1K3 punktów Poczytalności. Jest to niewiele, głównie dzięki temu, że nie mogą dokładnie przyjrzeć się sytuacji, bardziej ją odczuwając, niż rozumiejąc.

Światło jest oślepiające i nawet odbite od alabastrowych ścian świątyni nie pozwala swobodnie otworzyć oczu. Umysły obecnych w świątyni Badaczy doświadczają niepojętej podróży przez zapomniane miejsca w kosmosie. Dalekie miasta tonące w piaskach pustyni. Niegdyś tętniące życiem budowle, dziś skute sinym lodem i zamrożnięte wraz z mieszkańcami. Szczyty gór wydrążonych na kształt wielkich naczyń; więzienia istot, które wyją od początku znanego nam świata, i nic nie zapowiada ich uwolnienia, aż po płaskowyże Sennych Krain, cuchnące gniazda ocierających się o siebie szczurowców i tajemniczą, omszałą twierdzę na dnie Oceanu Atlantyckiego. Doświadczenie tej wizji kosztuje Badaczy 1/1K6 punktów Poczytalności.

Nagle wszystko się uspokaja i umysły Badaczy wracają do świątyni pod Pałacem Gnińskich. Pojawia się sam gospodarz. Każdemu z Badaczy objawia się gdzie indziej i w innej postaci. Jedni widzą go jako białego ptaka w koronie, inni jako wędrujące drzewo, jeszcze niektórym objawi się w formie dziewczynki ganiającej w jeziorze małe kijanki – po bliższym przyjrzeniu się kijanki okazują się gąlkami ocznymi. Teraz każdy z Badaczy może próbować zrobić krzywdę awatarowi i, co najważniejsze, nie chybi. Każdy cios trafia za maksymalną liczbę punktów obrażeń, ale w losowego Badacza. Liczymy jednak na to, że Badacze utkną w stuporze. Tak jest dla nich bezpieczniej. W powietrzu zawisa pytanie o powód wezwania. Dla wszystkich w jakiś sposób jest ono oczywiste.

Przerażony Khalid klęka i zaczyna mówić po arabsku i angielsku (nie wie sam, który język jest dla bóstwa zrozumiały) o swojej żonie i prośbie, by wybawić ją z choroby, by znów była cała i zdrowa.

Cała i zdrowa

„Cała i zdrowa”. Te słowa mają dla przyszłości Amell kolosalne znaczenie. Być może lepiej by było, gdyby Khalid nigdy ich nie wypowiedział. Aforgomon wsysa światło z kłującym uszy wizgiem, przez sekundę widać jego świetlistą, wychudzoną sylwetkę poruszającą się jak na puszczonej od tyłu filmie. Następnie znika, a razem z nim znika Amell.

Przez około minutę nic się nie dzieje. Badacze, pogrążeni w półmroku, pewnie spróbują wypowiedzieć po jednym zdaniu, zanim rozpęta się piekło. Z wrzaskiem, jakby chciała wypłuć serce, Amell pojawia się znowu; jest nieco młodsza. Obok niej upada jajo i kolec Gla'akiego, a ona sama jest... cała i zdrowa! Przerażona spogląda na swój brzuch, potem na Khalida. Uśmiecha się i zaczyna płakać ze szczęścia!

Ten rusza w jej kierunku, krzycząc imię ukochanej. Nie zdąża jednak. Wszystko znów znika na minutę. Znów ciemność rozdziera krzyk. W błysku światła Amell wraca. Znów ma zaszyte jajo i wbity kolec. Tym razem wrzeszczy i potwornie cierpi. Khalid zatrzymuje się oniemiały. Amell znika.

Huk, błysk i pojawia się znów, kilka metrów dalej. Jest starsza, z jej brzucha wystają kończyny, które być może są dzieckiem jej i Khalida; kolec zapuścił korzenie, pokrywając już sinymi węzłami twarz i zniekształcając ręce. Khalid zaczyna drzeć się zwierzęco, lecz Amell znów znika. Jak poprzednio nie ma jej przez chwilę. Teraz jednak widowisko przyspiesza. Co chwila pojawia się dalej od miejsca, w którym leżała na początku. Jest coraz starsza, coraz bardziej przypomina wielkie, nabrzmiałe zwłoki, które spędziły kilka dni w wodzie. Z jej brzucha wystają kończyny ludzkie i zwierzęce, a z pleców próbują wyrwać się nietoperzowe skrzydła. Udany test Inteligencji spowoduje, że Badacze mogą zrozumieć, co się stało. Oto spełniło się życzenie Khalida i splecione z mocą Aforgomona doprowadziło do ostatecznego koszmaru. Sługus Yog-Sothotha kilkakrotnie przeniósł i wrócił w czasie Amell wraz z jej zawartością, mając być może kłopot z wycelowaniem w to samo miejsce w przestrzeni. Dlatego Amell pojawia się wciąż w innych miejscach, dalej od ołtarza. Aforgomon przyspieszył w ten sposób wzrost dziecka, wyklucie się byakhee z jaja i przerost kolca Gla'akiego. Amell, jak chciał Khalid, staje się cała i zdrowa. Choć jest koszmarną całością. Stała się jednym ze wszystkimi koszmarami, które ją wypełniały.

W oczach dziewczyny nie ma już człowieczeństwa, pozostało jedynie zwierzęce cierpienie. Ubranie wtopiło się w jej ciało. W ostatnim ukazanym Badaczom obrazie Amell nie jest już żoną Khalida, ale wynaturzonym tworem zalanym śliną i cuchnącym odchodami, którego obserwowanie kosztuje graczy 1K3/1K6 punktów Poczytalności. Zrozumienie, że to, co dla Badaczy trwało chwilę, dla Amell było koszmarnymi latami zawieszonymi w nicości, nawet u pani Darii powoduje koszmarny grymas na twarzy.

Khalid już nigdy nie będzie normalny. Zaczyna wrzeszczeć. Kiedy Amell definitywnie znika i w świątyni zapada cisza, jej mąż jest emocjonalnym wrakiem. Odcina się od rzeczywistości. Komunikuje się zdawkowo, patrzy przed siebie, nie ma w nim żadnych emocji. Serce zamieniło mu się w kamień.

Kiedy Badacze wychodzą na zewnątrz, pani Daria niespodziewanie zaczyna wsłuchiwać się w dźwięki nocy. Nad miastem zawodzą dzieci... Nie, to nie dzieci. To koty. Koszmarne zawodzenie dziesiątek gardel jakby płaczących dzieciaków wywołuje gęsią skórę. W wielu domach zapalają się okna. Nieważne, jaka była pora dnia, kiedy Badacze wchodzili do świątyni – teraz jest noc. Manipulacja czasem powoduje, że wszystkim robi się niedobrze. Tymczasem pani Daria słucha kociego płaczu i wie już, co się stało. Badaczy czeka ostatnia decyzja.

Nie z tego świata

Okazuje się, że Aforgomon ostatecznie przywrócił jednak Amell temu światu. Pani Daria rozszyfrowuje przekaz przerażonych kotów. Zamyka oczy i szkicuje kamieniem na chodniku. Kamienica, numer 4... i napis K... Koło....

Po krótszych czy dłuższych dywagacjach Badacze odkrywają, że chodzi o ulicę Krzywe Koło. Ulicę, na której według legend żył w Warszawie bazyliśzek. Potwór zamieniający w kamień każdego, kto nań spojrzał. Prawda. Khalid już został zamieniony w emocjonalny głaz. Pani Daria twierdzi, że naszkicowała to, przed czym ostrzegają się koty, i koniecznie trzeba tam pójść dokończyć pracę. Amell nie może tak cierpieć.

Khalid, ku zaskoczeniu Badaczy, spogląda na panią Darię i od razu pyta, gdzie to jest. Badacze powinni się przyłycz, by spełnić ostatnią prośbę Khalida i zabić monstrum grasujące w piwnicy przy Krzywym Kole. Wkrótce wstanie słońce. Będą awatarem Gła'akiego (między innymi) Amell nie może wyjść na słońce, więc choć raz może czas będzie po stronie Badaczy.

KRZYWE KOŁO



Sama uliczka Krzywe Koło, choć niewielka, powstała z połączenia dwóch dawnych uliczek przedzielonych kamienicami, które nie pasowały do siebie precyzyjnie. Nad ziemią przez to zachowała się pewna nieelegancka krzywizna łuku (stąd nazwa ulicy), a pod ziemią – korytarze loszków.

Wejście do piwnicy nie będzie problemem. Być może drużyna zechce się przygotować na konfrontację z potworem. Tak czy owak zejście nie jest zamknięte i kiedy Badacze schodzą wąskim korytarzykiem, najpierw pół piętra, potem drugie pół, dociera do nich smród fekalii i dźwięk wyraźnego, ciężkiego oddechu. Piwnice kamieniczne składają się z tunelu z wieloma rozwidleniami (**Pomoc #9**). Już pierwszy rzut oka wskazuje, że potwór jest tutaj. Porozbijane drzwi do komórek, połamane sprzęty, zmiażdżone szczury (które pani Daria obserwuje z nieukrywaną radością).

Po chwili tułania się w korytarzach Badacze powinni usłyszeć cichy szloch przeplatany mlaśnięciami i gniewnym warkotem. Ciało Amell, będące zlepkiem kilku koszmarów, nie ma jednej jednostki kierującej, nie ma jednej motywacji i – rzecz by się chciało – wszyscy cierpią w nim podobne katusze. Nieudany test Ukrywania się spowoduje, że potwór wykryje Badaczy i ruszy w ich kierunku.

Pierwsze koty za płoty

Walka z Amell jest skazana na porażkę. Badacze powinni szybko dostrzec, że to, co kiedyś było żoną Khalida, stało się maszyną do zabijania. Jeśli w celu pokazania jej mocy Khalid będzie musiał zginąć, być może wypadła oszczędzić mu cierpienia dalszego życia. Amell zmiecie go jak szmacianą lalkę. Udany test Medycyny nad ciałem Khalida potwierdzi, że... nie było po co wykonywać testu. Bestia porusza się szybko, ma bystry wzrok i siłę niedźwiedzia. Zabija człowieka jednym ruchem, wyrwijając wnętrzności z częścią miednicy. Jest jak walec drogowy, a w wąskich korytarzach praktycznie nie ma z nią szans. Prędzej czy później Badacze zostaną osaczeni.

Strażnik Tajemnic powinien dać drużynie szansę schowania się w jednej z piwnic, za wielkimi drzwiami, z których szalejąca wcześniej Amell wyrwała tylko kłódkę (testy Ukrywania). Jeśli zbliża się zmierzch, bestia powoli zacznie myśleć o wyjściu na zewnątrz. Czas znów jest po stronie Badaczy. Jeśli posiedzą cicho w środku, lekko przerażeni i zakłopotani, wkrótce usłyszą odgłosy walki – test Nasłuchiwania z kostką premii pozwoli wywnioskować, że Amell trafiła na godnego przeciwnika. Jeżeli wywabi ich to z kryjówek, będą świadkiem wyjątkowej sceny.

Kiedy Amell rusza do wyjścia, znienacka pojawia się dawno niewidziana byakhee. Przerażona tym, czym stało się jej dziecko, podążająca za Badaczami, wpada do piwnicy z jednym celem: chce zakończyć cierpienie swojego potomstwa. Dwa potwory zwierają się w pojedynku, ciskając sobą o ściany piwnicy i wyginając żelazne sztaby. W efekcie tej walki, którą Strażnik Tajemnic może zilustrować widowiskowymi zniszczeniami, wraz z przebicciem się do sąsiedniego tunelu piwnicznego (w jednym miejscu ściana jest nadkruszona) byakhee umiera, a Amell zostaje poważnie osłabiona. Sapiąca, pozbawiona oczu i jednej z kończyn, odsuwa się znad ciała byakhee, wyjąc żałośnie, i próbuje odnaleźć Badaczy. Teraz jednak to Badacze mają przewagę. Jeśli tylko zachowają się cicho, mają szansę pokonać Amell, która co prawda wciąż może się odwinąć, ale jest ślepa, zaś słuch nie jest jej dominującym zmysłem, więc nieporadnie porusza się po omacku.

Fazy walki

Dokładniej opisano to na końcu, w sekcji Bohaterowie Niezależni. Teraz w skrócie: walka z Amell będzie długa i żmudna, a strategia potwora zależeć będzie od jego Wytrzymałości.

Od 22 do 13 punktów Wytrzymałości: główna strategia przemienionej Amell to czatowanie na przechodzących Badaczy. Atakuje ręką raz na rundę, cały czas ustawiając się tyłem do korytarza, w który po każdym udanym ataku będzie próbowała uciec.

Od 13 do 6 punktów Wytrzymałości: rany są tak głębokie, że przez skórę przebijają się na zewnątrz uwieszone wcześniej w ciele skrzydła. Amell może nimi atakować dwa razy na rundę. W wąskich przejściach, gdzie toczy się walka, skrzydła wciąż machają na wszystkie strony, zmniejszając wszystkie obrażenia zadane z broni palnej o połowę. Dodatkowo potomstwo byakhee dzielące z Amell ciało, uciekając, stawia „kosmiczne wyjścia” w formie lśniących portali, których dotknięcie powoduje przemieszczenie Badacza

o kilka metrów w losową stronę, włącznie z możliwością „wprowadzenia” tkanek w ścianę, sufit lub podłogę, wyniesienie Badacza nad budynek i zrzućenie z góry. Tego typu działanie pozwala Amell zastawiać Badaczom drogę i kryć się w zakamarkach piwnic. W innych okolicznościach mogłaby sama spróbować uciec przez jeden z portali, ale obecnie jest w stanie tylko otwierać je, nie kontrolując już tego, dokąd prowadzą.

Od 6 punktów Wytrzymałości do zera: Amell podejmuje próbę ucieczki i wycofuje się w kierunku wyjścia. W tej fazie walki także atakuje skrzydłami raz na rundę, przez co rozbryzguje swoją przemienioną krew.

Kontakt z krwią obciążony jest ryzykiem wypadnięcia w Lunatyczną Drzemkę Gla'kiego. Człowiek będący w tej drzemce traci kontrolę nad swoim zachowaniem i próbuje zaatakować głową najbliższą stojącą osobę. Lunatyczna Drzemka Gla'kiego sprowadza na ofiarę przerażającą halucynację płonącej twarzy, podczas gdy inni ludzie są taflami żywych wodospadów, w których można się ugasić. Udany atak przenosi krew, a za tym i Lunatyczną Drzemkę na kolejną ofiarę, która stara się zrobić to samo, natomiast poprzednia ofiara jeszcze przez jedną turę porusza się z połową szybkości, powoli się wybudzając. Jakikolwiek otrzymane obrażenia także wybudzają ofiarę. Ta faza walki jest bardzo trudna ze względu na fakt, że Amell przestaje być jedynym przeciwnikiem.

Nie tylko Badacze są tu sprytną stroną. Także Strażnik Tajemnic ma przed sobą poważną strategiczną partię. Podczas całej walki Amell nie zachowuje się jak zwierzę. Ma ograniczone możliwości, nie może wyjść, póki świeci słońce, a korytarze są dla niej dość wąskie. Nie jest jednak kretynką, nie miota się jak ciećwierz. Badacze powinni mieć poczucie, że biorą udział w partii szachów z przeciwnikiem sprytnym, zdesperowanym i silnym, acz osłabionym. Kości rozsądzą, kto miał lepsze pomysły.

Strażnik ma więc twardy orzech do zgryzienia. Amell wykorzysta korytarze, załomy muru i zakręty, a także opuszczone piwnice. Nie ustawi się na linii strzału, rozpoczynając szarżę z końca długiego korytarza, nie mogąc od razu dosięgnąć ofiary. Może za to zastawiać na Badaczy pułapki, na przykład wyrывая włączniki światła i zostawiając gołe kable albo rozsypując zawartość piwnicy na podłodze, żeby było słychać położenie drużyny. Nie musi atakować pierwszego Badacza; może poczekać, aż wszyscy przejdą, mijając jej kryjówkę, i zaatakować ostatniego. Strażnik powinien przed prowadzeniem scenariusza wymyślić kilka swoich patentów, których użyje Amell. Życzę Strażnikowi stworzenia kreatywnego, mądrego monstuma, które ma wiele zaskakujących możliwości działania, choć okoliczności mu nie sprzyjają. Fajne, sprytne potwory to, póki co, wciąż przewaga klasycznego RPG nad komputerowym, gdzie proste skrypty ograniczają inteligencję i kreatywność.

Jeśli Amell nie uda się zatrzymać i dotrze do wyjścia, spróbuje wystartować do lotu, co jednak w jej stanie nie będzie już możliwe. Prawdopodobnie Badacze dobiją ją na ulicach Starego Miasta.

Na koniec dodajmy, że Amell ma potężne możliwości niwelowania obrażeń, a nawet odzyskiwania Wytrzymałości (patrz opis w sekcji **Bohaterowie Niezależni**). O ile Badacze nie przyniosą ze sobą arsenału, Strażnik Tajemnic może im pomóc sprzętami zgromadzonymi w piwnicach przez mieszkańców kamienicy. Amell będzie się poruszała momentami dość chaotycznie, rozwalając drzwi i kłódki, więc zapewne znajdą się jakieś grabie, szpadle, dłuta, piły i śrubokręty. Kto wie co jeszcze? Być może jakiś kanister z rozpuszczalnikiem? Kwasem nawet? Pamiętajmy, że Amell jest ranna, więc oblanie jej żrącymi substancjami, o ile wymagałoby celności w przypadku całego i zdrowego przeciwnika, w tej sytuacji zawsze wywoła jakiś efekt. Ściekający po ciele kwas czy rozpuszczalnik znajdzie drogę do kilku otwartych ran.

Na koniec dodam tylko, że nawet jeśli Amell umknie drużynie, przed wschodem słońca umrze z powodu otrzymanych obrażeń. Czy będzie to śmierć w wyniku walki, czy w samotności, na sam koniec przeżyje wbudowana w Amell byakhee. Resztkami sił postawi ona portal i jęcząc smutno, będzie próbowała doczołgać się do niego, by uciec gdzieś w przestrzeń, a tam umrzeć. Zniekształcona twarz dziewczyny spoglądać będzie rozszerzonymi oczami w kierunku drużyny. Jeszcze żywa, ciągnięta bezwładnie przez nieludzką część ciała w kierunku portalu. Udany test Spostrzegawczości wykaże, że nie ma w jej spojrzeniu nawet odrobiny człowieczeństwa. Jedynie szaleństwo i cierpienie. Wieczne piekło.

Koło fortuny

Być może nie wszyscy Badacze dotrą do końca. Zakładam wysoką urazowość scenariusza. Niektórzy z Badaczy kończą w takim stanie, że rozważane jest, czy w ogóle jest sens prowadzić tę postać dalej. Wszystko, jak to w RPG, zależy od podejścia do gry. Większości Badaczy będzie pewnie smutno, że Amell nie udało się uratować. Ważne jednak, żeby nawet w przypadku śmierci Badacza barwna zabawa zrekomensowała ewentualny trud losowania kolejnej postaci.

ZAKOŃCZENIE I NAGRODY

Miłość zakłada, że oprócz przetrwania (co zawsze cieszy) Badacze powinni mieć szansę uzyskania doświadczenia za zachowania etyczne i altruistyczne.

- Badacz, który pierwszy zgodzi się pomóc Khalidowi, dostaje zwrot 1K3 punktów Poczytalności.
- Każda zbędna śmierć człowieka, której Badacze mogli zapobiec: utrata 1K4 PP.
- Badacze, którzy wykażą się wyjątkowym zrozumieniem działania byakhee, uzyskują 1K3 punktów umiejętności Mity Cthulhu – zdając sobie sprawę, że istoty nadnaturalne

są czymś więcej niż chaosem zniszczenia (no dobra, nie wszystkie, ale nie każdy dożywa momentu, kiedy ma szansę zdać sobie z tego sprawę).

- Badacz, który odda pani Darii Senne Oko, odzyska 1K4 punktów Poczytalności.
- Badacze, którzy pomogą i wykażą się troską wobec innych członków drużyny, odzyskują 1K6 punktów Poczytalności.

Uwaga! To duża nagroda i nie będzie się należała postaciom pomagającym innym tylko dlatego, że „mają wysoką Medycynę”. Wiemy natomiast, że działania altruistyczne, nadające głębszy sens ludzkiemu cierpieniu, bardzo pomagają odzyskać równowagę emocjonalną w trudnych chwilach.

Postacie Lovecraftowskie cierpią nie tylko ze względu na izolację i kontakt z niewypowiedzianym bluźnierstwem, lecz także ze względu na fakt, że nie mogą niczego dla nikogo zrobić. Domyślam się, że Badacze zabierający się za *Miłość* mają już spore ubytki punktów Poczytalności. Być może eleganckim gestem będzie nieznaczne odrestaurowanie tej puli. Jednocześnie to tylko odwleka nieuchronny los każdego Badacza, a przecież przedłużanie cierpienia jest czymś, co zarówno medycyna paliatywna, jak i dobrzy Strażnicy Tajemnic opanowali do perfekcji.

Czy nie?

Do zobaczenia następnym razem.

KOLEJNOŚĆ LOKACJI I ZDARZEŃ ORAZ POMOCE, KTÓRE BĘDĄ W NICH POTRZEBNE

Hotel Polonia

Bohaterowie Niezależni: Khalid.

Pomoce: –

Co się wyjaśnia: –

Pałac Kultury i Nauki: parter i góra

Bohaterowie Niezależni: Ochroniarz, pani Daria.

Pomoce: –

Co się wyjaśnia: –

Pałac Kultury i Nauki: piwnice

Bohaterowie Niezależni: Nikt nowy.

Pomoce: List doktora Michała Lisowskiego do Amell (**Pomoc #8**).

Co się wyjaśnia: Łaciatka zawile tłumaczy los Amell, Khalid uchyla rąbka historii o ciąży i ucieczce z Jemenu.

Kawalerka przy Poznańskiej

Bohaterowie Niezależni: Jerzy Rzymowski.

Pomoce: (w piwnicy na laptopie, w programie pocztowym opcjonalnie mail Lisowskiego do Rzymowskiego (**Pomoc #1**); na biurku zawinięte w chusteczkę Senne Oko pani Darii).

Co się wyjaśnia: Rzymowski twierdzi, że może pomóc Amell, ale trzeba się z nim gdzieś udać. W piwniczce kawalerki okazać się może, że Rzymowski nie jest do końca dobrą postacią.

Krypta zadżumionych

Bohaterowie Niezależni: Nikt nowy (pojawia się Adam Wieczorek, który porwuje Rzymowskiego, ale na razie nie da się z nim wejść w interakcję).

Pomoce: Zapis snów Rzymowskiego (**Pomoc #14**), szkice Gwiazdnej Matki, list Gołubiewa (**Pomoc #6**).

Co się wyjaśnia: Rzymowski być może jest złoczyńcą, ma dziwne sny, ale ktoś jeszcze na niego poluje. Z listu Gołubiewa wynika, że podziemia Cytadeli Warszawskiej kryją jakieś tajemnice.

Pościg (za) koparką

Bohaterowie Niezależni: Adam Wieczorek (+Khalid).

Pomoce: –

Co się wyjaśnia: W konflikcie bierze udział jeszcze jedna kosmiczna siła: jacyś goryloludzie czy kosmici?

Podziemia Cytadeli Warszawskiej

Bohaterowie Niezależni: Słudzy Gla'akiego: Adam Wieczorek i Koniuszy, siostry Czartoryskie.

Pomoce: Modlitwy sług Gla'akiego wetknięte w rzeźbę (**Pomoc #7**), Rytuał Przywołania Byakhee w torbie Rzymowskiego (**Pomoc #4**), rytuał przyzwania Złotej Kaczki – w laptopie Rzymowskiego (**Pomoc #13**), jeśli Badacze wrócą na ul. Poznańską.

Co się wyjaśnia: Że podziemia to mieszanina bardzo dawnej i dawniejszej historii. Że tajemnicze przygarbione istoty kiedyś były ludźmi i szukają tu klejnotu-jaja. Że Rzymowski przepoczwarza się w cierpieniach, przybity do ściany i można go dobić, ale zanim to się stanie, może opowiedzieć o swojej relacji z Lisowskim, narzeczonej, do której dostępu szukał, a do tego musiał wskrzeszać zmarłych i o wszystkim, co wie. Dowiadujemy się też przypadkiem o bogu, który spełnia życzenia...

Pałac Złotej Kaczki

Bohaterowie Niezależni: Aforogomon (brak statystyk, jedynie Obecność i brak możliwości interakcji) (+Khalid, Amell i pani Daria).

Pomoce: –

Co się wyjaśnia: Że Złota Kaczka to złośliwe bóstwo, że Amell pojawia się finalnie na ulicy Krzywe Koło.

Krzywe Koło i „Bazyliszek”

Bohaterowie Niezależni: Przemieniona Amell, byakhee (+Khalid i pani Daria).

Pomoce: –

Co się wyjaśnia: Kto przeżyje i w jakim stanie? Czy Badacze zachowają się etycznie i co podpowie im sumienie? Czy to fajna przygoda?

DODATKI

CZĘŚĆ HISTORII ŚWIATA ZAWARTA
W SCENARIUSZU

1443

Adam Wieczorek płoszy chthonian spod Wrocławia i zamienia Pawła z Koniuszewa w sługę Gla'akiego – cała akcja powoduje najsilniejsze odnotowane trzęsienie ziemi w historii Polski.

1624

Na Warszawę spada wielkie powietrze i powstaje krypta zadżumionych.

1680

Adam Wieczorek i Paweł z Koniuszewa odnajdują kolejne gniazdo chthonian pod Warszawą. Kolejna migracja chthonian, kolejne trzęsienie ziemi. Słudzy Gla'akiego poszukują jaja.

1684

Na wejściu do świątyni Aforgomona (awatara Yog-Sothotha) powstaje Pałac (Zamek) Gnińskich; wejście do niego ma swoją świadomość i wolę, a kontaktuje się ze światem przez studnię.

1761

Izabela Czartoryska przywozi do Polski Senne Oko.

1780

Umierają małe Teresa i Gabriela Czartoryskie, matka rozpoczyna proces ich transformacji ku nieśmiertelności za pomocą odnalezionych kolców Gla'akiego.

1815

Studnia Zamku Gnińskich zostaje zasypana i wejście do świątyni Aforgomona uzyskuje dostęp do świata przez korytarze podziemi.

1834

Na szkielecie tuneli gniazda chthonian powstaje Cytadela Warszawska. Wieczorek i Koniuszy nieudolnie kryją się w tunelach przed budowniczymi. Powstają Czartoryskie. Siły sług Gla'akiego zostają połączone.

1994

Jerzy Rzymowski słyszy wołanie Gwiazdnej Matki, poznaje się z docentem Wysokiem i zaczyna pracę przy Arkadach Kubickiego.

2004

Jerzy Rzymowski natrafia na posązek Gwiazdnej Matki w Arkadach Kubickiego i rozpoczyna daremne próby zwrócenia na siebie jej uwagi.

2010

Pani Daria zostawia Senne Oko w krypcie zadżumionych.

2011

Rzymowski natrafia na piwnicę zadżumionych i czyni z niej swoją zapasową bazę.

2014

Doktor Michał Lisowski trafia na ślad rytuału Przywołania Byakhee.

2018

Khalid poślubia Amell.

2019

Doktor Michał Lisowski przywołuje byakhee, która składa jajo. Khalid i Amell trafiają do Polski, do domu Rzymowskiego, ul. Poznańska 20/2 – znajdują ich tu byakhee i Adam Wieczorek. Monstrum próbuje odzyskać jajo i porywa Amell. Zaczyna się scenariusz: Badacze trafiają do Hotelu Polonia. Khalid spada na taras.

POMOCE

POMOCE DO GRY

Pod tym linkiem znajdziesz materiały, które pomogą Ci w przeprowadzeniu tej przygody:



POMOC #2: Rytuał Osadzenia Sennego Oka

Spalić aromaty. Spalić leszczynę (olchę?) ściętą w godzinie Merkurego. Spalić pępowinę (dwie?) porzuconego dziecka. Krew maga utoczoną sztyletem wykutym w nowiu do kielicha upuścić, a stamtąd piórem (patykiem jemioly?) znaki napisać runiczne: adurmy, catanga, zarahs, tatagada. Wypowiadać słowa: „Budzę cię, Senne Oko. Krzesam cię, Senne Oko. Objaw mi, Senne Oko, kamieniu w ciele człowieczym. Silny do działania i posłuszny mej woli. Gotów spełniać rozkazy. Senne Oko, mocą sztuki oplecionej wokół ciebie cię wzywam. W imię twoich władców, na mocy przekazanego przez nich prawa. Przyjdź albo spłoń w ogniu, z którego się narodziłeś”.

Trzy razy sześć świec z łojem niemowlęcia i belladonną rozpalić, w zachodzące na siebie gwiazdy (planety: Ziemia, Wenus, Jowisz?) ułożyć, zasiąść w środku, do zgaśnięcia czekać, ażeby płomień żadnej świecy nie zniknął, pilnować. Kamień Śniący na miejscu swojego oka umieścić, jeśli było tam wcześniej – zmiażdżyć. Czekać do wypalenia się świec, nikomu nie dając wejść pośród świec aż do całkowitego zagaszenia, a samemu z pola rytuału nie wychodzić.

Spać aromaty. Spać leżymy (alch) ścieła
 w godzinie Merkurego. Spać popowinę (dwie) porzuconego
 dziecka. Krew maga utoczona sztyłem wpukłym w nowiu do
 kielicha upuścić, a stamtąd piorem (patkiem jemioty) znaki
 napisać runiczne: adurmy, catungu, zarahs, tatagada.
 Wyowiadać słowa: „Bądźcie, Senne Oka. Kuzesam cie,
 Senne Oka. Objaw mi, Senne Oka, kamieniu w ciele
 człowieka. Pilny do działania i posłuszny mej woli.
 Gotów spełniać rozkazy. Senne Oka, mocą sztuki oplecionej
 wokół ciebie cie używam. W imię twych wtaków, na mocy
 przekazanego przez nich prawa. Przyjdź albo spłoń w ogniu, z
 którego się narodziłeś”. Trzy razy sześć świec z łojem
 niemowlęcia i belladonna rozpalić, w zachodzące na siebie
 gwiazdy (planety: Ziemia, Wenus, Jowisz) ułożyć, zasiać
 w środku, do zgaśnięcia czekać, ażby płomień żadnej
 świecy nie zniknął, pilnować. Kamień Sniący na
 miejscu swojego oka umieścić, jeśli było tam
 wcześniej zmiążdżyć. Czekać do wypalenia się
 świecy, nikomu nie dając wejść pośród świec
 aż do całkowitego zgaśnięcia samego z
 pola rytuału nie wychodzić.

POMOC #1: Mail doktora Michała Lisowskiego do Jerzego Rzymowskiego

m@il

Temat: Transport

Cheswav n'Yemen <nyemen@mail.com>

Do: Ja

Płatność dotarła. Kontener wiozący Szepczącego Przewodnika jest już w drodze. Jest to młoda dziewczyna, wiek 24, brunetka, strój tradycyjny. Kiedy dotrze, będzie wyczerpana i skołowaciała, nie powinno więc być problemu z ekstrakcją. Przekazałem jej torbę z opisem rytuału wiązania i przyzwania. Sugeruje się podejście do procedury z największą precyzją. Szepczący Przewodnik nie wymaga specjalnego traktowania, wkrótce powinno dojść do wylęgu, poprawnie wykonany rytuał wiązania zacieśni relację z operatorem podczas późniejszych działań (przyzwania, zleconych zadań).

Kontener można sobie zachować i wykorzystać do własnych celów. Proszę potraktować to jako dodatek promocyjny i zachętę do kolejnych transakcji. Dziękuję za udział w aukcji i pozostaję z uszanowaniem.

Z całego serca życzę powodzenia.

Cheswav n'Yemen

PO RAZ KOLEJNY ZAWAŁ! PAŁAC TEŻ CHCE PRZYPRAWIĆ NAS O ZAWAŁ!

KURYER POLSKI, 12 XII 1917

Kolejna próba „załatania” ujścia jaskini pod Pałacem Gnińskich zakończyła się sromotną klęską budowniczych. Inżynier Karwowski drapie się w głowę, spoglądając na dziurę w chodniku. Tuż obok kamiennych schodów grunt dosłownie jakby poddał się naporowi dziwnej siły z dołu i został wypchnięty. Pan inżynier kręci głową. To już kolejna próba odcięcia niebezpiecznej jaskini, której istnienie grozi osunięciem się fundamentów stojącej nad nią budowli. Czy to tu pływała niegdyś „Złota Kaczka”? Wejście do groty zdaniem inżyniera zachowuje się jak rozbi-surmanione małe dziecko. Wciąż szuka sposobu na przechytrzenie rodziców. Robotnicy podobno słyszeli pana inżyniera złorzeczącego „tej diabelskiej dziurze” na czym świat stoi, a raz nawet

niemal płaczącego, że „dziura go przeżyje, ale na szczęście wtedy to już nie będzie jego problem”. Dziura wykwita bowiem w coraz to nowych miejscach w okolicy: pod chodnikiem, pod schodami, które pną się obok, a będąc prawdopodobnie częścią starego szybu studni przylegającej do budynku, także od czasu do czasu pod parkietem składziku wewnątrz pałacu.

Póki co proponujemy, by zrobić z niej być może jakąś atrakcję naszej pięknej Stolicy? Niech dziura na siebie zarobi, zanim pochłonie do cna budżet remontowy miasta. Wygląda bowiem na to, że w tym kontekście może to być dziura bez dna!

Kiedy Aldebaran jest nad horyzontem, na ziemi wilgotnej sproszkowaną kredą usypać dwa nakładające się równe trójkąty (jeden podstawą w górę, drugi w dół) ułożone w gwiazdę. Dopilnować, by wokół wystarczyło miejsca dla Szepczącego Przewodnika, kiedy się pojawi. Na rogach trójkąta o podstawie skierowanej w dół umieścić w niewielkich okręgach znaki: A, Omega i Żółty Znak na szczycie.

W samym środku, w powstały sześciokąt wpisać koło, a w nim sproszkowaną kredą zmieszaną z krwią cielęcia lub powolnej magowi dziewicy wypisać znak Eolh. Trzy z sześciu boków sześciokąta opisać wyrazami: Byakhee, Evocatio, Ligatis. Rozprowadzić dłonią krew po wszystkich kamieniach ołtarza.

Stanąwszy w środku recytować do skutku: Aghan, apatat Urghot' I'amal. I'amal Aghan Sehthhen'Kah. Ick ctha, yaahn neh! Byakhee ctha meh, da nai, s'nom-mas nai'rb! Yaahn neh! Ick ctha!

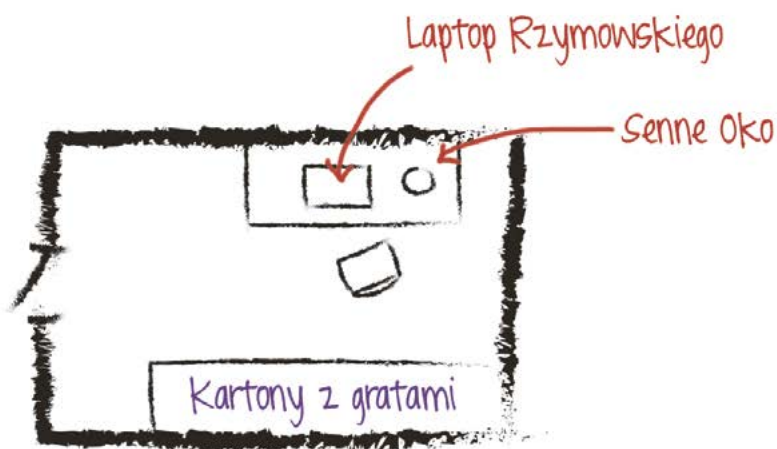
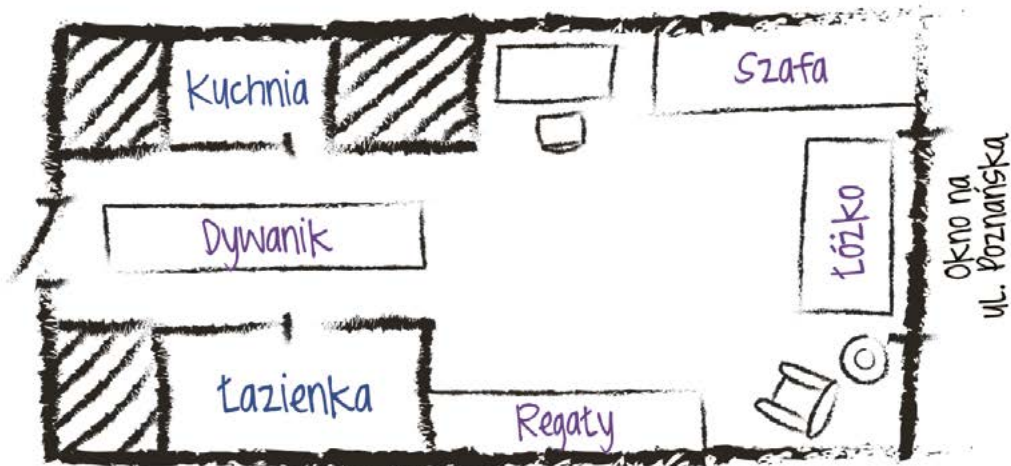
Co oznacza: Czynie i przywołuję cię, Szepczący Przewodniku z Gwiazd. Czynie i wiążę do siebie.

Po pojawieniu się Przewodnika unieść dłoń, nie poruszać się aż do pełnej podległości. Skieruj zakrwawiony sztylet ku bestii, a następnie ku ziemi, stojąc pewnie, dumnie, gdyż Przewodnik wyczuje słabość człowieka.

Jeśli chcesz odwołać Przewodnika, nakreśl w powietrzu sztyletem krzyż, a następnie przetnij skórę od nadgarstka do łokcia, upuszczając krew na ziemię. To będzie znak dla bestii, by odeszła.

Ta bestia służyć może za strażnika, ochroniarza, przewodnika i przewoźnika. Zważaj na własne wyczerpanie i na niedokładne odesłanie, gdyż urwawszy się spod mocy maga, bestia ta staje się nieprzewidywalnym przeciwnikiem.

Kawalerka i piwnica przy ul. Poznańskiej 20



Zastanawiam się nad tunelami starszymi niż moja wolność oceny. Na planie zakłócającego moją pojmowanie geometrii labiryntu, pełnego ślepych korytarzy i piętrowych tuneli, moglibyśmy z łatwością zbudować wielką, podziemną fortyfikację. Ekspertyzę wydałem, z której jednoznacznie wynika, że trwałość i stabilność zastanego labiryntu z jednej strony nie budzi moich wątpliwości, z drugiej zaś przynajmniej niepokoi, gdyż waga zasadom inżynierii górniczej. Korytarze wspierane są drewną warstwą substancji, jakby zastępczej żywicy, czy też być może galarety, śluzu, który niegdyś lepki i ciekły (znac to po rzece widocznych w jego strukturze) z czasem (jak długi?) stał się twardy niczym żeliwo. Jak ono kamliwy, lecz wytrzymały na zgnięcie. Korytarze ułożone nim zostały z wielką misterią. Trudno uznać, by jakikolwiek człowiek, nie mówiąc już o durnych mieszkańcach Warszawy, byłby w stanie sprowadzić taką ilość nieznanej nawet naszym inżynierom substancji. Na ścianach górnictwa znać ślady jakby wielkich kielni czy parurów lub też swego rodzaju maszyny górniczej niepojętej budowy, która jednocześnie wie przez sobą tkanki ziemi w takim tempie, że łatwiej topliwe minerały zalewają te twardsze w inkluzje, a jednocześnie stanowią potężną część szkieletu podtrzymującego światło korytarza. Jakaś niepojęta siła musi także wyrzucać zbędny materiał, chyba że zostaje on przetopiony na ów tajemniczy śluz, którym następnie uszkudnia się ściany. Wszystko to jednak domysły, gdyż nasi inżynierowie wciąż dyskutują, czy sprawa dotyczy może barożniej maszyny czy zwierzęcia (monstrum?) nieznanego naukom przyrodniczym.

Kilku z naszych robotników twierdzi, że korytarze są zamieszkałe. Nic drewnego. Od nieparektnych czasów groty, tunele i jaskinie stanowią idealne schronienie dla siełoty i spiskowców. Sprawę tę bezwzględnie powinna się zająć policja. Inżynierowie kilkakrotnie słyszeli w tunelach drewnie sapanie, usłyszeli jęki, a także odkryli kilka świeżych korytarzy. Jeśliby z naszych inżynierów widział podobno umykające korytarzami sylwetki jakichś dzieci. Nie spóźniłbym się jednak większych problemów.

Podsumowując: propozycja skorzystania z tuneli istniejących jest nie tylko ekonomicznie zasadna, ale wręcz stanowi może dobry pretekst do zwiększenia militarnego potencjału terenu, a dla nauki studiowanie wspomnianych wcześniej struktur stanowi może okazję do poważnego kroku naprzód. Proponuję także, by rzecz zachować w tajemnicy, a mieszkańców Warszawy obciążyć kosztami budowy takimi, jakby wszystko trzeba było budować samodzielnie.

Michail Golubiew
Warszawa, 14 III 1831

Zastałem szereg tuneli starszych niż moja zdolność oceny. Na planie zakłócającego moje pojmowanie geometrii labiryntu, pełnego ślepych korytarzy i piętrowych tuneli, moglibyśmy z łatwością zbudować wielką, podziemną fortyfikację. Ekspertyzę wydałem, z której jednoznacznie wynika, że trwałość i stabilność zastałego labiryntu z jednej strony nie budzi moich wątpliwości, z drugiej zaś przynajmniej niepokoi, gdyż urąga zasadom inżynierii górniczej. Korytarze wspierane są dziwną warstwą substancji, jakby zastygłej żywicy, czy też być może galarety, śluzu, który niegdyś lepki i ciekły (znać to po zaciekach widocznych w jego strukturze) z czasem (jak długim?) stał się twardy niczym żeliwo. Jak ono łamliwy, lecz wytrzymały na zgniatanie. Korytarze wyłożone nim zostały z wielką tajemnością. Trudno uznać, by jakiegokolwiek człowiek, nie mówiąc już o durnych mieszkańcach Warszawy, byłby w stanie sprowadzić taką ilość nieznaną nawet naszym inżynierom substancji. Na ścianach gdzieś tam znać ślady jakby wielkich kielni czy pazurów lub też swego rodzaju maszyny górniczej niepojętej budowy, która jednocześnie rwie przed sobą tkanki ziemi w takim tempie, że łatwiej topliwe minerały zalewają te twardsze w inkluzje, a jednocześnie stanowią potem część szkieletu podtrzymującego światło korytarza. Jakaś niepojęta siła musi także wyrzucać zbędny materiał, chyba że zostaje on przetopiony na ów tajemniczy śluz, którym następnie

usztynia się ściany. Wszystko to jednak domysły, gdyż nasi inżynierowie wciąż dyskutują, czy sprawa dotyczyć może bardziej maszyny czy zwierzęcia (monstrum?) nieznanego naukom przyrodniczym.

Kilku z naszych robotników twierdzi, że korytarze są zamieszkałe. Nic dziwnego. Od niepamiętnych czasów grotty, tunele i jaskinie stanowią idealne schronienie dla biedoty i spiskowców. Sprawą tą bezwzględnie powinna się zająć policja. Inżynierowie kilkakrotnie słyszeli w tunelach dziwne sapanie, udręczone jęki, a także odkryli kilka świeżych korytarzy. Jeden z naszych inżynierów widział podobno umykające korytarzami sylwetki jakichś dzieci. Nie spodziewamy się jednak większych problemów.

Podsumowując: propozycja skorzystania z tuneli istniejących jest nie tylko ekonomicznie zasadna, ale wręcz stanowić może dobry pretekst do zwiększenia militarnego potencjału terenu, a dla nauki studiowanie wspomnianych wcześniej struktur stanowić może okazję do poważnego kroku naprzód. Proponuję także, by rzecz zachować w tajemnicy, a mieszkańców Warszawy obciążyć kosztami budowy takimi, jakby wszystko trzeba było budować samodzielnie.

Michał Gołubiew
Warszawa, 14 III 1831

POMOC #8: List doktora Michała Lisowskiego do Amell

List napisany jest po arabsku. Jego przetłumaczoną treść można ujawnić Badaczom, którzy znają ten język albo skorzystają z tłumacza (choćby internetowego).

Droga Amell,

Twoja choroba nagle przyspieszyła. Zmuszony byłem dokonać skomplikowanego zabiegu ratującego dziecko, przez co zapewne pojawi się opuchlizna. Nie ma czasu. Nie zdejmuj bandażu i niczym się nie przejmuj. Kierowca, z którym jedziesz, jest pielęgniarzem, dwa razy na dobę poda ci antybiotyki. Odżywiaj się dobrze i nie forsuj organizmu. Jak widzisz, nasze ustalenia nie ulegają zmianie. Bardzo zależy mi na tym, by nic ci się nie stało, więc z całego serca błagam, byś przestrzegła naszej umowy, a Allah dopilnuje, że wszystko będzie dobrze. Dobrostan zawartości twojego łona jest dla nas wszystkich najwyższym priorytetem.

W mieście, do którego dotrzesz, odszukaj doktora Jerzego Rzymowskiego. Oto jego adres: Warszawa (to nazwa miasta), ulica Poznańska 20 mieszkania 2. Ważne, byś udała się tam sama. Niech Khalid poczeka na ciebie przed budynkiem. Udać się tam od razu po dotarciu, nie zwlekaj. Dla dobra dziecka. W kopercie masz banknot pięćdziesięciózłotowy, którym zapłacisz za tak-sówkę. Poniżej piszę adres po polsku, żebyś mogła pokazać go palcem tak-sówkarzowi, gdyby były jakieś kłopoty na miejscu.

Ulica Poznańska 20 wciskasz cyfrę 2

Bądź zdrowa! Będę się za ciebie modlił i mam nadzieję, że po Waszym powrocie wszyscy, we czwórkę, się zobaczymy!

Doktor Michał Lisowski

[REDAKOWANE] i na zawołanie wreszcie odpowiedzieć mogłem. Z tęsknoty usychający, za Anną, której więcej nie zobaczę. Wtedy odezwales się do mnie, o Boże, bym spełnił Twoje nakazy, a przywrócisz mi ją z ziemi. Zmienites mnie w Nieśmiertelnego, byśmy zyskali czas. Niech się tak stanie, a tymczasem modłę się do Ciebie o pamięć o niej.

Nie byłem zazdrosny. Przemieniony Paweł sprawił, że w tęsknocie mej nie żyłem sam. Zatość na dwa podzielona nie targata duszy już tak straszliwie. Jeślibyśmy Tobie odnaleźli klejnot-jajo, zanim wykluje się zeń maskara, Annę zwrócisz mi. Tak obiecates. Modłę się do Ciebie o spokój.

Och, jakże straszliwe wspomnienia... Czy to sny może? O upadających kościołach, o ziemi drżącej, która grmi kładącymi się wieżami... Czy to prawda? Czy my to zrobiliśmy? Czy pioszacz składające jaja matki, zmusiliśmy je do zatarcia śladów? Cóżemy zatem uczynili? Kim lub czym jesteś, Boże nasz? Czyśmy postradali rozum? Modłę się do ciebie o rozum.

Utraciłem Annę i sam miałem zostać. W tutaczce głos Twój mnie odnalazł i powiedział: „Udaj się na wprost, gdzie wzgorza miasta i w podziemiach katedry szukaj jaja-klejnotu, które przebij moim nasieniem. Oto daję ci je we śnie, a na jawie je odnajdziesz. Nagroda będzie spełnienie twego marzenia”. Każde słowo Twojej obietnicy pamiętam, o Boże. Modłę się do Ciebie o spełnienie

Powtórnie spłoszyliśmy monstra znoszące klejnoty-jaja. Już wiem. Umknęły, pustosząc za sobą miasto i jednego nawet Legu nie zostawiwszy. Wściekles się, Boże. Nakazates szukać dalej. Na wschód się udać i na północ. Gdzie wioda tunele. Do wykucia się czas krótki, a rzektes iż marzenie moje nie będzie czekało wiecznie. Modłę się do Ciebie o czas.

Kto sprowadził tego człowieka na mój trop? Czy zabić mnie chciał? Stałby szczęśliwie. Albo stałował akuratnie dzięki melodii Twojej pieśni. Dźgnąłem go, by dać mu Twoja boska siłę, która sam posiadałem. Nasienie Ciebie, Boga naszego, z każda żywa istota się taczy, każda żywa istota z Tobą, Bogiem naszym zespoli, każda żywa tkankę wzmacni nie tylko widra, ale i krewia Ciebie, Boga najpotężniejszego, bo tego, który spełnia modlitwy i tego, który od człowieczego pomiotu nie odwrócił się nigdy. Dwóch nas jest dla Ciebie teraz, a dwóm nikł już rady nie da. Klejnotu-jaja będziemy dalej poszukiwać. Modłę się do Ciebie o umiowanie nas obu, sług Twoich.

Wiem, że znaleźli nasze miejsce przy wsi Powązki. Listu fragment znalazłem, który za instrukcję im posłużył: „Boży palec w potomstwo wbity zapewni mi życie wieczne i siłę, lecz czekać lat wiele potrzeba, ciało zaś już zawsze chronić przed słońcem palącym żarem”.

Ale czemu dzieci? Któż to zrobił dzieciom? Pytałem Cię o to, ale milczysz. Wściekły. Zawiedziony. Znowu spłoszyliśmy potworne matki i ponownie zabraty jaja, ale tym razem przez pośpiech jedno zostało. Podobno jest tu w okolicy. Musimy kopać, szukać. Teraz we czwórce już. Nas dwóch, Paweł, ja i dziatki. Każdego, kto przeszkodzi, zabrać mamy albo przytłaczyć. Przebite jajo w ziemi ukryte gdzieś jest tu. Głos Twój rozumiem. Pieśń Twoja nuce, gdyż przenika każda moja myśl. Jajo jest tu. Gdzieś. Gdzie? Bo Ty wiesz zapewne. Ty wszystko wiesz, a sprawdzasz mnie tylko już od tylu lat setek. Modłę się do Ciebie o znak.

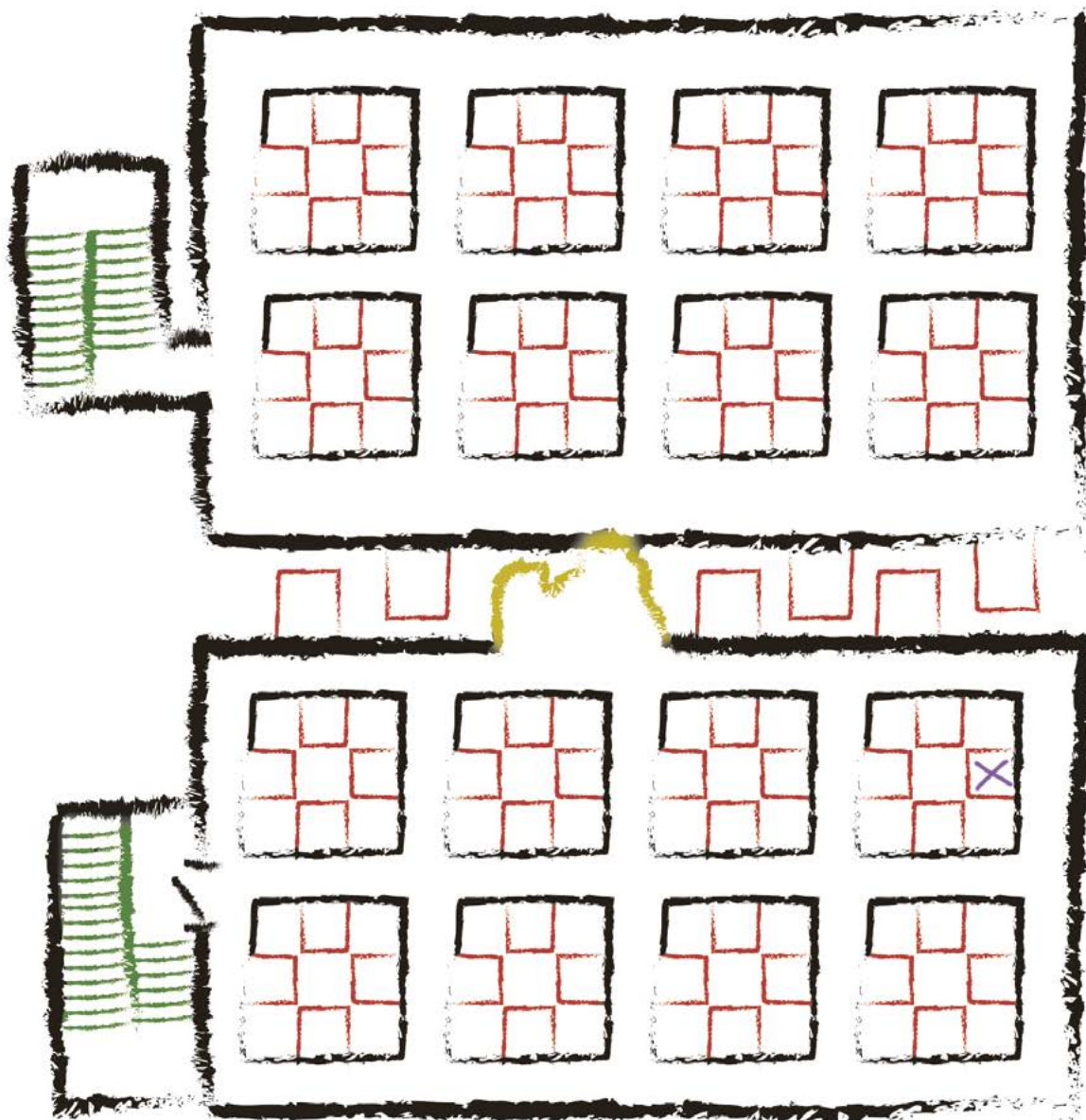
Za pierwszym razem tchórz dziewczyna się zastonił. Za drugim ztapany. Wciąż nie ma klejnotu-jaja, lecz sen zestajesz nam, który jest nagrodą. Ja widziałem Annę. Paweł widział, że przypadkiem nasieniem Twoim potoczyliśmy wielką istotę z dziewczyna. Wiele lat minie, zanim dojdzie do zespolenia i wyzwolenia ich pięknego ciała. Paweł radował się, lecz ja się nie sprzeniewierzyłem utudzie. Nie po to nas powołatesz, bo tymczasem klejnot-jajo wciąż nie jest Ci znalezione. Mamy go szukać. Kopać, ryć, grunt drapać. Ono jest tu gdzieś w pobliżu. Modłę się o lekka ziemię.

Nie możemy przepuścić człowiekowi, który zamierza w podziemiach zamieszkać. Zna historię okolicy i ma dokumenta. Chce pomoc przywołać. Pozwól nam zabrać go do siebie. Pozwól nam pójść za nim, nim zorientuje się, że nie jest pod ziemią sam i nie pojmie skąd korytarze. On pójdzie czego innego, ale nie ma jeszcze pełnej wiedzy. Pozwól, póki i on nie zacznie szukać klejnotu-jaja. Niech szuka, ale i dla Ciebie. Modłę się o znak, że mamy pójść do niego.

Zastaliśmy wiele korytarzy pod wielkim miastem. Ludzko-potworny labirynt. O wiele większy niż uprzednio. Gdzie zacząć poszukiwania? Gdzie szukać tropu? Może powinniśmy ruszyć dalej? Czy klejnot-jajo na pewno jest tutaj? Czy zasilając je twoim nasieniem, naprawdę stworzymy boskie dziecko zdolne strząsnąć więzienie naszej służby? Modłę się o siłę dla Twojego pomiotu, który stworzyć mamy!

Twierdzą budują, biorąc nasze korytarze. Z trudem się kryjemy. Praca coraz wolniejsza. Zabieramy niektórych górników, ale może oni trafia na klejnot-jajo. Jest ich wielu. Niech pracują. My w cieniu pozostaniemy czujni. Niech wynoszą ziemię na zewnątrz, niech poszerzają tunele pierzchających dawno temu matek. Byliśmy tu wcześniej i pozostaniemy, aż poszukiwania się zakończą. Modłę się o cienie, które skryją mnie przed nieprzychylnym okiem. Na wieki.

Plan piwnicy przy ul. Krzywe Kóło 4
i piwnicy przyległej od Kamienicy
po drugiej stronie ulicy



Piwnice



Zniszczona ściana



Schody



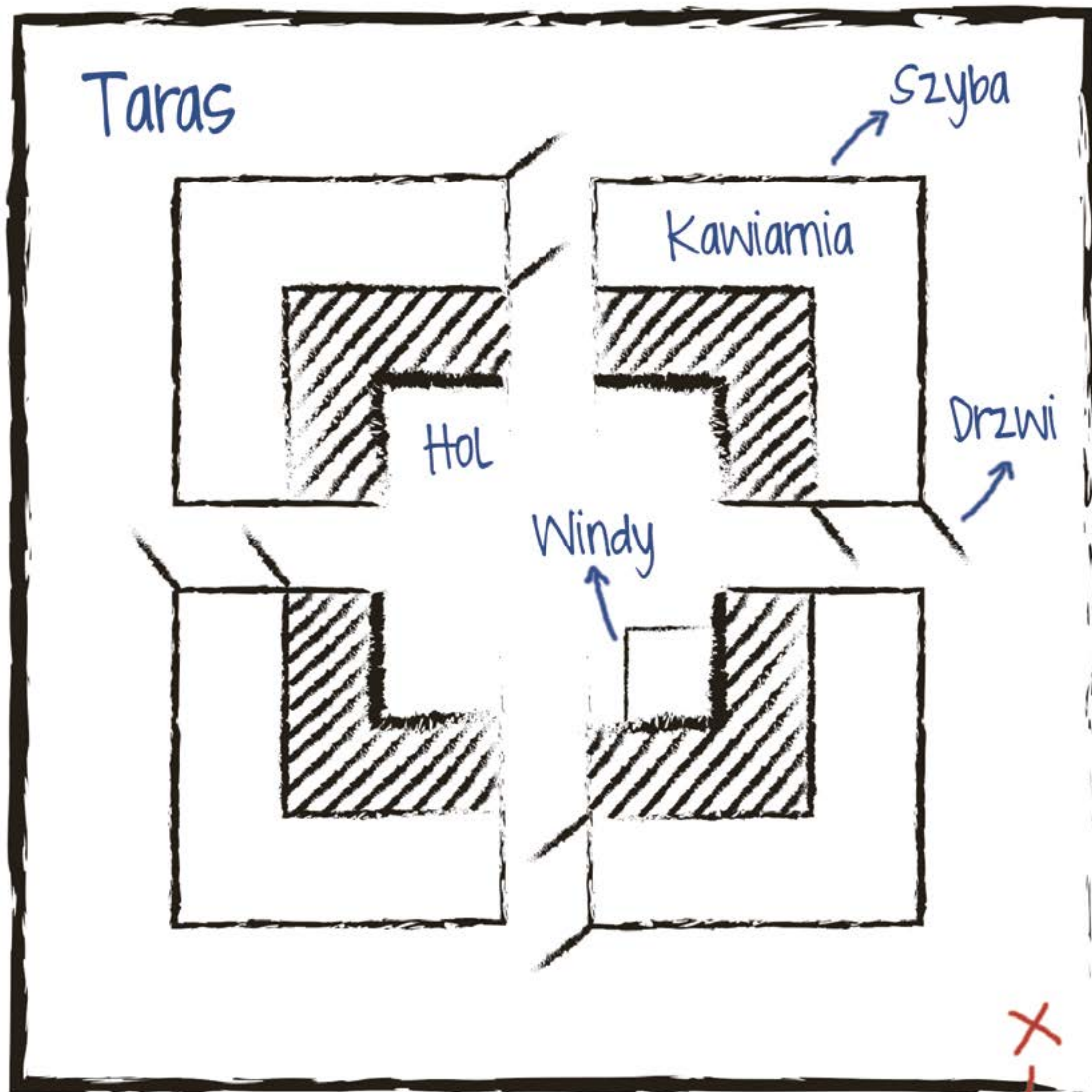
Tu na początku
ukrywa się Amell

Podziemia cytadeli (fragment)

Legend:

- X Rzymowski
- Torba Rzymowskiego
- skrzynie sióstr Czartoryskich
- szkielet
- Świątynka sług Gła'aki
- Tu kopia Michał i Adam
- Tu zaczyna drużyna
- Wyjścia
- Zwężenia (osunięcia)

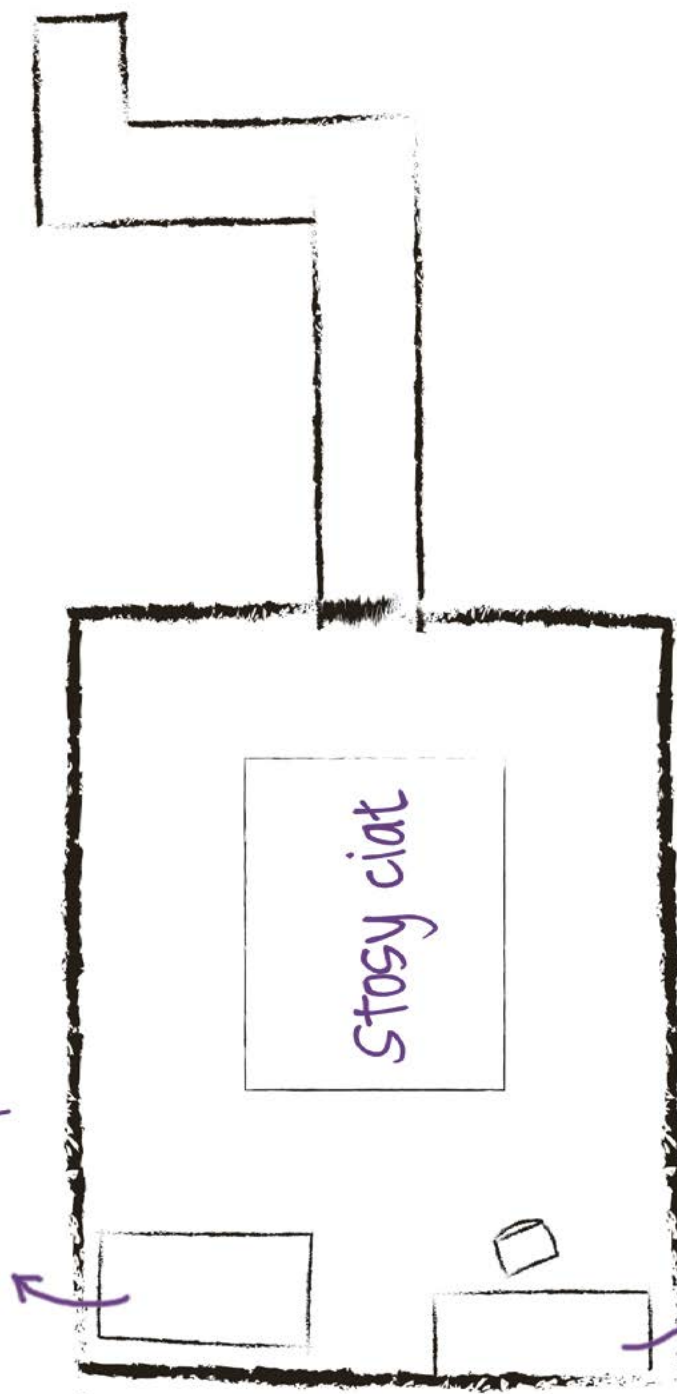
XXX piętro PKiN (taras widokowy)



Tu Ladije Byakhee i Amell

Krypta zadżumionych

Łóżko polowe



Biurko Rzymowskiego

Sadłem psa polowa,
także też wszelaką.
Modlcie się do Pana
lukantacją taką:

ឆ្លុយឃ្មុយ គេសិល! បាតគកោហ
 ២៤០ភាពអង្គប! ឆ្លុយឃ្មុយ គេសិ!
 ០៥គ សាក គិតគិត!
 គុកគុក ខ្សែចក្ខុរូប

Kłopot z odczytaniem?
Nie przejmuj się, bracie!
Kiedy czas nastanie
znaki rozpoznacie.

Przeestroga jest w cenie.
Wody, choć święcone,
to każde zyczenie
będzie dobrem

Niech gromada cała
przybędzie pospółu.
Kwas utoczy z ciasta
na kamienie stółu.
Potem niech zalegnie,
ulepiona z ciasta,
błada jak śnieg we dwie,
reka trójpalczasta.

POMOC #14: Wizje Jerzego Rzymowskiego zesłane przez Gwiezdną Matkę

1. (Dziewczyna stojąca na klifie, do której dłonie wyciągają zmarli).
Podpis: Sen 50: Wielbić cię mogą tylko ci, którzy nie mogą ci niczego już dać. I ja, Ukochana! I ja!
2. (Dziewczyna, która zamasyżuje podcina gardło świetlistemu łabędziowi pływającemu po stawie).
Podpis: Sen 12: Nie będziesz miał miłości cudzych przede mną, gdyż twoje modlitwy będą przekręcone.
3. (Mężczyzna, który wynosi omdlałą dziewczynę z walącego się zamku na wzgórzu, góra zaś trzyma ją na ścięgna korzeni drzew, więc rycerz musi ją wyrwać).
Podpis: Sen 32: Tylko ty możesz mnie uratować, tylko ty mnie odnalazłeś. Kochaj mnie, błagam!
4. (Rycerz, który płacze krwią u podnóża góry, a oczy wyciekają mu spomiędzy palców).
Podpis: Sen 4: Zagubiłeś mnie, utraciłeś... A już światło widziałam dnia...
5. (Sylwetka młodego mężczyzny na tle słońca, a u jego stóp cienkie, patykowate sylwetki kopią w ziemi).
Podpis: Sen 52: Niech odnajdą mnie ci, za którymi nikt nie będzie tęsknił. Niech powstanie Legion, który naszej miłości posłuży!

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

OLGIERD JEDLINA, ochroniarz w Pałacu Kultury i Nauki

S 45 KON 70 BC 65
ZR 60 INT 60 WYG 50
MOC 40 WYK 60 PW 13

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Walka Wręcz (Bijatyka) 45% (22/9) obrażenia 1K3 lub 1K8 (pałka)

Unik 30% (15/6)

Pancerz: Brak.

Umiejętności: Spostrzegawczość 60%, Skradanie się 50%, Unik 40%

PANI DARIA (PILARCZYK), kapłanka Bast

S 40 KON 65 BC 55
ZR 80 INT 80 WYG 85
MOC 75 WYK 80 PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 15

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) obrażenia 1K3

(może posługiwać się bronią białą – decyzja Strażnika)

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Brak.

Umiejętności: Antropologia 50%, Broń Palna (Krótka) 30%, Historia 25%, Język Obcy (Łacina) 60%, Język Obcy (Angielski) 95%, Medycyna 55%, Mity Cthulhu 30%, Nasłuchiwanie 60%, Nauka (Weterynaria) 80%, Okultyzm 43%, Organizowanie Zbiórek Crowdfundingowych 1782%, Perswazja 30%, Skakanie 40%, Ukrywanie 40%, Unik 52%, Urok Osobisty 60%, Wspinaczka 30%, Zręczne Palce 40%

Specjalne zdolności:

Poczytalność – Pani Daria ma tak wielki dystans do wszystkiego, że nic poza kontaktem z Bogami Zewnętrznymi nie wywołuje u niej utraty Poczytalności. Dzięki temu, że jest kapłanką Bast Pierwszego Szeregu, wszystko, co widzi, najpierw trafia do samej Bast, a dopiero później, oddzielone od emocji, kierowane jest do pani Darii.

BYAKHEE, zmęczona podróżą

S 70 KON 50 BC 85
ZR 60 INT 65 MOC 55

PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 5/16 (w locie)

Punkty Magii: 11

Ataki w rundzie: 2

Walka: Byakhee może uderzać szponami albo wlecieć z impetem w swą ofiarę, zadając poważne obrażenia.

Wgryzienie (manewr): Jeśli byakhee skutecznie ugryzie ofiarę, przywiera do niej i zaczyna wysysać z niej krew. Począwszy od pierwszej rundy, gdy byakhee pozostaje wgryziona, przez każdą kolejną wysysanie krwi pozbawia ofiarę 3K10 punktów Siły aż do śmierci, gdy S wyniesie 0. Równocześnie byakhee odzyskuje 2 punkty Wytrzymałości na rundę. Zazwyczaj przy tej formie ataku byakhee pozostaje wgryziona, dopóki ofiara zostanie całkowicie wyszana lub pomyślnie zda przeciwny test Siły. Jeśli ofiara uniknie śmierci, może odpocząć i odzyskać utraconą krew (także dzięki transfuzjom) w tempie 1K10+5 punktów Siły na dzień rekonwalescencji. Byakhee może w ten sposób trzymać jedną ofiarę naraz.

Walka 55% (27/11) obrażenia 1K6 + 1K4 (MO)

Wgryzienie (manewr) obrażenia 1K6 oraz 3K10 S (wysysanie krwi, jedna ofiara)

Unik 35% (17/7)

Pancerz: 2 punkty futra i grubej skóry.

Umiejętności: Nasłuchiwanie 50%, Skradanie się 50%, Spostrzegawczość 50%

Utrata Poczytalności: 1/1K6 PP za ujrzenie byakhee.

JERZY RZYMOWSKI, (błędny) kultysta Gwiezdney Matki

S 40 KON 65 BC 70
ZR 50 INT 85 WYG 70
MOC 77 WYK 80 PW 13

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 15



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

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Brak.

Umiejętności: Aktorstwo 70%, Urok Osobisty 50%, Korzystanie z Bibliotek 60%, Mity Cthulhu 10%, Skradanie się 50%, Spostrzegawczość 60%

KHALID, imigrant z Jemenu

S 45 KON 70 BC 65

ZR 60 INT 80 WYG 70

MOC 70 WYK 80 PW 13

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

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

(Khalid walczy niechętnie. O ile ma wybór, woli zostać z tyłu – jego udział w walce jest symboliczny; nie jest jednak tchórzem):

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Brak.

Umiejętności: Korzystanie z Bibliotek 40%, Skradanie się 50%, Spostrzegawczość 60%, Urok Osobisty 40%, Język Obcy (Polski) 30%, Język Obcy (Angielski) 60%

ŚLUDZY GLA'AKIEGO Adam Wieczorek i Paweł z Koniuszewa, starzy (w ludzkich kategoriach)

Nie mogą wychodzić na światło dzienne, porwą Rzymowskiego, by dołączył do ich grupy, nie będą raczej wchodzili w zbędne konfrontacje z Badaczami, ale na pewno, jeśli drużyna rozpanoszy się w „ich podziemiach”, zrobią wszystko, żeby zabić każdego, kto poznał ich sekret.

Adam Wieczorek

S 80 KON 120 BC 60

ZR 20 INT 65 WYG 15

MOC 50 PW 18

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 5

Walka 40% (20/8) obrażenia (pięć lub przygodne narzędzie) 1K3 + 1K4 (MO)

lub w zależności od używanej broni

Unik 10% (5/2)

Pancerz: Brak.

Utrata Poczytalności: Nie ma utraty PP; sługa wciąż przypomina człowieka.

Paweł z Koniuszewa

S 90 KON 150 BC 75

ZR 30 INT 70 WYG 15

MOC 45 PW 22

Modyfikator Obrażeń: +1K6

Krzepa: 2

Ruch: 5

Ataki w rundzie: 1

Walka 45% (22/9) obrażenia 1K3 + 1K6 (MO)

Unik 15% (7/3)

Pancerz: Brak.

Utrata Poczytalności: Nie ma utraty PP; sługa wciąż przypomina człowieka.

SIOSTRY CZARTORYSKIE

Przemienione po tragicznej śmierci przez matkę, najczęściej tkwią w skrzyniach, jeśli jednak ktoś podniesie wieko, zaatakują. Kiedy jedna z nich zostanie zabita, druga będzie uciekała. Ich transformacja trwa już jakiś czas, obie więc, choć niewielkie, mają możliwość zadania obrażeń, są w tym jednak dość nieporadne – nigdy nie ćwiczyły i nie brały udziału w żadnym społecznym działaniu. Są do cna przesiąknięte snami, które zsyła Gla'aki, a wspomnienie swojego prawdziwego, ludzkiego życia uważają za jeden ze snów.

Bez względu na to, czyją skrzynię otworzą Badacze, obie siostry Czartoryskie wyjdą do walki. Jeśli Gabriela zginie pierwsza podczas walki, „moc bojowa” Teresy się podwaja.

Teresa Czartoryska, „nastolatka” w służbie Gla'akiego

S 40 KON 60 BC 40

ZR 40 INT 50 MOC 40

PW 10

Modyfikator Obrażeń: -1

Krzepa: -1

Ruch: 5

Ataki w rundzie: 2

Walka 40% (20/8) obrażenia 1K3-1 (MO) (jeśli Gabriela żyje)

lub 1K6-1 (MO) (jeśli Gabriela umrze)

Unik 20 % (10/4)

Pancerz: Brak.

Utrata Poczytalności: 1/1K8 PP; wygląda jak żywy trup.

Gabriela Czartoryska, potworny noworodek w służbie Gla'akiego

S 30 KON 40 BC 20

ZR 30 INT 20 MOC 20

PW 6

Modyfikator Obrażeń: -2

Krzepa: -2

Ruch: 5

Ataki w rundzie: 2

Walka 33% (16/6) obrażenia 1K3-2 (MO) podczas walki raczej upierdliwe mięso armatnie.

Unik 15 % (7/3)

Pancerz: Brak.

Utrata Poczytalności: 1/1K8 PP; wygląda jak żywy trup.

AMELL po transformacji

Amell przed atakiem byakhee jest nie do pokonania. Można swobodnie założyć, że jej statystyki są dwukrotnie wyższe od podanych. Dopiero pojedynek z byakhee pozostawia ją poszarpaną, krwawiącą i w stanie dającym drużynie szansę na nawiązanie walki.

S 70 KON 120 BC 100

ZR 60 INT 65 MOC 100

PW 22

Modyfikator Obrażeń: +1K6



Krzepa: 2

Ruch: 6

Punkty Magii: 20

Ataki w rundzie: 1-2 (patrz niżej)

Atak Łapą 50% (25/10) obrażenia 1K6 + 1K6 (MO) (patrz niżej)

Wgryzienie (manewr) obrażenia 1K6 oraz 3K10 S (wysysanie krwi, jedna ofiara)

Atak Skrzydłem 50% (25/10) obrażenia 1K6 + 1K6 (MO) (patrz niżej)

Wystawianie Portali (patrz niżej)

Bryzganie Krwią 50%, zasięg 3 metry, jedna ofiara na rundę (patrz niżej)

Unik 30% (15/6)

Pancerz: 3 punkty grubej skóry (oraz specjalne – patrz niżej).

Umiejętności: Nasłuchiwanie 50%, Spostrzegawczość 10%, Skradanie się 40%

Utrata Poczytalności: 1K3/1K6 PP tuż po przeistoczeniu.

Walka:

Faza pierwsza – od 22 do 13 punktów Wytrzymałości Amell

Ataki w rundzie: 1

Atak Łapą: Obrażenia 1K6 + 1K6 (MO)

Główna strategia przemienionej Amell to czatowanie na przechodzących Badaczy. Atakuje rękami raz na rundę, cały czas ustawiając się tyłem do korytarza, w który po każdym udanym ataku będzie próbowała uciec, by się znów przyczaić.

Wgryzienie (manewr): Amell chwyta ofiarę, wgryza się w nią i wysysa z niej 3K10 Siły (krwi) na rundę aż do śmierci ofiary (kiedy S wyniesie 0). Równocześnie Amell odzyskuje 2 punkty Wytrzymałości na rundę. Ofiara, chcąc się uwolnić, musi zdać przeciwny test Siły przeciwko Amell (inni Badacze mogą pomóc). Amell może utrzymać tylko jedną ofiarę naraz. Uwolniona ofiara odzyskuje 1K10+5 punktów Siły dziennie.

Faza druga: od 13 do 6 punktów Wytrzymałości Amell

Rany są tak głębokie, że przez skórę przebijają się na zewnątrz uwięzione wcześniej w ciele skrzydła. W tej fazie Amell już nie stosuje wgryzienia. Ma zbyt mało siły, a trzymanie ofiary wystawia ją na ataki.

Ataki w rundzie: 2

Atak Łapą (1 w rundzie): Obrażenia 1K6 + 1K6 (MO)

Atak Skrzydłem (2 w rundzie): Obrażenia 1K6 + 1K6 (MO) Amell może atakować skrzydłami dwa razy na rundę. W wąskich przejściach, gdzie toczy się walka, skrzydła wciąż machają na wszystkie strony, zmniejszając wszystkie obrażenia zadane z broni palnej o połowę.

Wystawianie Portali. Jeden portal kosztuje Amell 4 punkty Magii.

Potomstwo byakhee, po części wyzwolone z dzielonego z Amell ciała, uciekając, stawia „kosmiczne wyjścia” w formie lśniących portali o średnicy około 2 metrów.

Ich dotknięcie powoduje przemieszczenie Badacza o kilka metrów w losową stronę, włącznie z możliwością „wprowadzenia” tkanek w ścianę, sufit lub podłogę, wyniesienie Badacza nad budynek i zrzucenie z góry. Tego typu działanie pozwala Amell blokować Badaczom drogę pościgu i kryć się w zakamarkach piwnic.

Jeśli któryś z Badaczy dotknie portalu, zostaje przeniesiony na 1K4 metry w losowym kierunku. Losujemy, rzucając 1K10 i patrząc, gdzie w stosunku do środka kostki wylądowało zero. Środek kostki to Badacz, zero wskazuje kierunek przeniesienia. Jeśli na przykład na kostce wypada zero (czyli zero jest na górze), Badacz przenoszony jest 1K4 metry w górę. Jeśli zero jest na dole (kostka stoi na zerze), Badacz przenoszony jest o 1K4 metry w dół. Od sytuacji zależy, czy Badacz zostanie przeniesiony w bok, górę, czy dół, wtrąceni zostaną do mieszkań, sąsiednich piwnic czy w ścianę lub grunt (w którym to przypadku natychmiast umrą). Portale są proste do ominięcia i nie mają wartości bojowej (choć sprytna Amell może oczywiście próbować wepchnąć w któryś Badacza), a są jedynie desperacką próbą spowolnienia pościgu. W pierwszej kolejności zabić tu mogą Badacza ciekawość, pech lub brak zręczności.

Faza trzecia: od 6 do zera punktów Wytrzymałości Amell

Ataki w rundzie: 2

Na tym etapie Amell raczej próbuje uciec w kierunku wyjścia, niż walczyć. Może próbować manewru wgryzienia – z tego ataku skorzysta najmniej chętnie, ale w sprzyjających okolicznościach nie wzgardzi szansą regeneracji kilku punktów Wytrzymałości.

Atak Łapą (1 w rundzie): Obrażenia 1K6 + 1K6 (MO)

Atak Skrzydłem (1 w rundzie): Obrażenia 1K6 + 1K6 (MO) oraz bryzganie krwią (patrz niżej)

Wystawianie Portali: jw.

Bryzganie Krwią: Szansa na obryzganie podczas ataku 50%, zasięg 3 metry, jedna ofiara na rundę.

Amell raz na rundę atakuje skrzydłem, przez co rozbryzguje swoją przemienioną krew.

Kontakt z krwią obciążony jest ryzykiem wpadnięcia w Lunatyczną Drzemkę Gla’akiego. Człowiek będący w tej drzemce traci kontrolę nad swoim zachowaniem i próbuje zaatakować głową najbliższą stojącą osobę. Lunatyczna Drzemka Gla’akiego sprowadza na ofiarę przerażającą halucynację płonącej twarzy, podczas gdy inni ludzie są taflami żywych wodospadów, w których można się ugasić. Udany atak przenosi krew, a za tym i Lunatyczną Drzemkę na kolejną ofiarę, która stara się zrobić to samo, natomiast poprzednia ofiara jeszcze przez jedną turę porusza się z połową szybkości, powoli się wybudzając. Jakikolwiek otrzymane obrażenia także wybudzają ofiarę. **Uwaga!** Muszą to być obrażenia, które zabiorą ofierze przynajmniej 1 punkt Wytrzymałości – „uderzenie z liścia” będzie zbyt słabe. Ta faza walki może być bardzo trudna ze względu na fakt, że Amell przestaje być jedynym przeciwnikiem, a „wybudzający” kolegę Badacz może stać się głównym powodem urazów.



TRZEBA KARMIC OGIEŃ

AUTORZY: AIRIS KAMIŃSKA, MARCIN ŻYCZKOWSKI

WSPARCIE MERYTORYCZNE: ZBIGNIEW ZYCH, KATARZYNA KRAIŃSKA

REDAKCJA: PAWEŁ MARSZAŁEK

Wszystkie osoby zaangażowane w tworzenie scenariusza są związane z obozami RPG Biura Turystyki Orion. Airis, Topór i Zed należą do orionowej kadry, a Kasia i Bartek od lat uczestniczą w rpgowych wyjazdach dla dorosłych. Pierwsza wersja scenariusza była testowana podczas rpgowej zimówki. Jaramy się grami fabularnymi, lubimy wyzwania i staramy się zarażać innych naszą pasją, więc nie mogło nas zabraknąć w bluznierniczo ambitnym projekcie nowej polskiej edycji *Zewu Cthulhu*.

Będzie nam miło, jeśli odwiedzisz nas na www.btorion.pl oraz www.facebook.com/orionrpg

Kto wie? Może kiedyś zagramy w coś razem?

Gra dotyczy małej syberyjskiej miejscowości Siktja oraz pobliskiej kopalni diamentów, znajdującej się na terenie dawnego łagru. Od pewnego czasu rośnie tam liczba tajemniczych zaginięć i zgonów robotników. Clare Sowinsky, ambitna wnuczka założyciela firmy Diamond Inc., Henryka Sowińskiego, za namową dziadka zwraca się po pomoc do ludzi, którym nie trzeba udowadniać, że nadprzyrodzone istnieje – naszych Badaczy Tajemnic.

Bohaterowie opowieści udadzą się na Syberię, żeby rozwiązać problemy kopalni. Przy okazji będą mogli poznać mroczne tajemnice z przeszłości, zagłębić się w świat szamańskich wierzeń i – jak przystało na scenariusz do *Zewu Cthulhu* – zajrzeć za zasłonę skrywającą prawdziwą naturę świata. Od poczyniń i decyzji graczy będzie zależeć wiele: życie ludzi zaplątanych w tę sprawę, przyszłość kopalni, firmy i miasteczka, przetrwanie jakuckich tradycji, a może nawet... nadejście kolejnej epoki lodowcowej.

O SCENARIUSZU

Scenariusz został zbudowany na zasadzie sesji blokowej. To znaczy, że przygotowaliśmy dla ciebie, Strażniku Tajemnic, tło fabularne, bohaterów niezależnych wraz z ich motywacja-

mi, opisy lokacji i rozmaite zagrożenia. Uwzględniliśmy też konkretne sceny, które w dowolnym momencie możesz wpisać w strukturę sesji. Nie chodzi o to, żeby prowadzić je po kolei tak, jak zostały napisane. To zbiór interaktywnych elementów, z których razem z graczami ułożycie swoją własną opowieść. Niektóre opisane sceny w ogóle się nie pojawią. Inne trzeba będzie dostosować do waszej historii albo zaadaptować w trakcie gry. Nie jesteśmy w stanie przewidzieć, co zrobią twoi gracze. I bardzo dobrze. Dzięki temu każda sesja RPG jest niepowtarzalna! Ale postaraliśmy się zgromadzić dla ciebie przydatne narzędzia, które pozwolą ci odpowiadać na działania graczy w sposób konsekwentny, spójny i zaskakujący oraz zapewnić im emocjonujący finał.

Nie twórz wiernej symulacji rzeczywistego świata – to Badacze znajdują się w centrum opowieści i najważniejsze rzeczy dzieją się wtedy, kiedy oni pojawiają się „na scenie”. Nie prowadź też graczy po sznurku – użyj naszych propozycji, żeby reagować na ich deklaracje, i wykorzystuj własne pomysły oraz improwizowane sceny wszędzie tam, gdzie będzie to potrzebne. Ucinaj fragmenty, które nikogo nie interesują. Przespaną spokojnie noc albo kilkugodzinną podróż podsumuj kilkoma słowami, a czas poświęć na to, co wzbudzi w graczach emocje. Pilnuj tylko, żeby przy okazji nie zatracić spójności i wiarygodności świata. Rozegranie całej historii, w zależności od waszego stylu gry, powinno zająć od trzech do pięciu sesji. Jeśli gracze będą wycofani, masz mnóstwo narzędzi do tego, żeby wciągnąć ich w akcję. Dołóż starań, żeby każda sesja kończyła się jakimś cliffhangerem albo pełną napięcia sceną finałową.

Przed podjęciem decyzji o poprowadzeniu tego scenariusza nie zapomnij porozmawiać z graczami o ich tematach tabu. Pisaliśmy horror, a to znaczy, że w tej opowieści będą nieprzyjemne momenty. Upewnij się, że żaden z tematów poruszonych w scenariuszu nie sprawi, że któryś z graczy poczuje się niekomfortowo.

A przede wszystkim pamiętaj, że to Badacze Tajemnic są głównymi bohaterami tej historii. Prowadź scenariusz tak,

żeby, niezależnie od wypracowanego zakończenia, gracze mieli pewność, że to ich decyzje były kluczowe. Jeśli uznasz, że musisz coś zmienić, dodać albo wyrzucić, żeby osiągnąć ten cel, zrób to! Wasza dobra zabawa jest tutaj nadrzędną wartością.

ŹRÓDŁA GROZY

Nasz scenariusz jest utrzymany w konwencji horroru. To znaczy, że pojawia się w nim szereg zjawisk, które – odpowiednio przedstawione – powinny wzbudzać w graczach strach. Oto najważniejsze z nich:

Tajga

Świerki, sosny, modrzewie. Zwarte szeregi cichych strażników bezkresu. To nie jest miły las. Widzisz polanę? Uważaj na dłonie tych, nad którymi zamknął się lód, sterczące ku górze jak obumarłe krzewy. Zamarznięty las nie szumi, bo drzewa są pokryte białym pancerzem. Jeżeli słyszysz ich poruszenie, to dlatego, że idzie śnieżyca. Albo coś cię tropi.

Szamani

Mądrość stara jak rodzaj ludzki. Pieśni zrodzone przed wykształceniem się mowy. Zapach ziół, krwi i palonych kości. Nie bez przyczyny każdym krokiem miejscowych, gdy wychodzą w tajgę, kieruje rytualna przezorność. Tu, gdzie klechdy i bajania mają moc raportów, a mit jest faktem, miejscowy szaman, zwany Ajjunem, pełni rolę ostatecznego sędziego. Co prawda jesteś człowiekiem z zewnątrz, ale niewiedza nie chroni cię przed konsekwencjami złamania prawa.

Mróz

Na dalekiej północy temperatura spada do minus 60 stopni. W takich warunkach nieosłonięte części ciała najpierw stają się czerwone, a później czernieją, gdy wdaje się martwica i wewnątrz komórek powstają kryształki lodu. Organizm kumuluje całą krew wokół najważniejszych organów, wydając wyrok na palce, uszy, nos... Ale to nie wystarcza. Tajga jest pełna skostniałych ciał tych, którzy nie bali się mrozu.

Predwiestniki

Podłużny pasożyt, z mokrym mlaskiem przesuwający się pod powłoką skóry, próbujący zagrzebać się coraz głębiej w ciele. Chce tylko jednego – mnożyć się. Najpierw poczujesz klucie w przelyku. Potem przyjdzie ból głowy. Potem gorączka...

Pomyśl o parze błyszczących, nieustannie pracujących żuwaczek, które wypracowują w miękkiej tkance ciała kolejne tunele, by poszerzyć swój ul. Pomyśl o nieruchomych grudach wciśniętych w najwęższe szczeliny, które niepokojąco przypominają skulonych, zastygłych w bezruchu ludzi. Grudach, które roją się od robaczywego życia i jęczą cicho z bólu. Miejscowi nazywają te istoty predwiestnikami – „zwiastunami”. Czyją bliskość zwiastują?

Śniegosnusznij

Jego domeną jest mróz, który ścina wszystko, co żywe, w krystaliczne posągi. Jego głos wypełnia strachem sny i jawę. Pomiędzy szczytami Gór Wierchojańskich przed dziesiątkami wieków zostały ukryte wrota do miejsca jego spoczynku. Na razie śpi. I niech tak zostanie. Miejscowi nie wypowiadają jego prawdziwego imienia, by nie wybudzić go ze snu, a nawet jego przydomki wymieniane są trwożnym szeptem. Śpiący w Śniegu dotyka wszystkich stąpających po skrzypiącym śniegowym pyłe. Ty też usłyszysz jego głos.

TŁO FABULARNE

Śpiący w Śniegu i jego Zwiastuni

Pod syberyjską wieczną zmarzliną od końca ostatniej epoki lodowcowej śpi prastara i potężna istota, której domeną jest mróz. Jej letarg podtrzymuje szamańska magia Jakutów, Buriatów i innych rdzennych plemion Syberii. Odnawiany co roku rytuał Karmienia Ognia umacnia stworzoną wokół miejsca spoczynku Przedwiecznego duchową barierę, która powstrzymuje mróz przez rozprzestrzenianiem się. Większość z szamanów dawno już zapomniała, skąd wziął się ten zwyczaj. Ale nie ci mieszkający w bezpośredniej bliskości Śpiącego w Śniegu. Nie ci, którzy bez przerwy słyszą jego głos.

Strażnikom Tajemnic, którzy z mitami są za pan brat, postać ta może wydać się znajoma. Ludy Ameryki Północnej podobną, a może tę samą istotę nazywają Ithaqua. Sam zdecyduj, jakiej wagi jest zagrożenie, które postawisz przed swoimi graczami. Czy od powodzenia misji zależeć będzie istnienie pobliskiego miasteczka Siktja? Jakucji? Całej Azji? A może przerwanie bariery spowoduje nadejście kolejnej epoki lodowcowej, która zmieni historię całego świata?

Niezależnie od przypisanej mu potęgi, Śpiący w Śniegu żyje w symbiozie z pasożytniczymi, podobnymi do wijów robakami, które Jakuci nazywają predwiestnikami, czyli „zwiastunami”. Mogą one żyć tylko w pobliżu Przedwiecznego, ale zabija je zarówno zbyt silny mróz, jak i jego brak. Dlatego obszar, w którym żyją predwiestniki, to niezawodny sposób na okre-

ślenie strefy wpływów Śpiącego w Śniegu. Im jest silniejszy i bliższy przebudzenia, tym dalej zapuszczają się zwiastuni.

Predwiestniki żerują na żywych istotach, w tym ludziach. Mechanizm ich działania jest opisany szczegółowo w dalszej części scenariusza, ale teraz ważne jest jedno: Symbioza zachodzi także między zwiastunami a szamanami, czy też Ajjunami, jak nazywają ich miejscowi. Każdy kandydat na Ajjuna zostaje celowo zarażony predwiestnikiem i musi swoją duchową siłą zwalczyć pasożyta albo umrzeć. Bez predwiestników, a więc i bez Przedwiecznego, nie byłoby więcej szamanów, a rdzenna ludność Syberii zostałaby pozbawiona łączności ze światem duchów.

Co jakiś czas Śpiący w Śniegu rośnie w siłę i zaczyna emanować czystym mrozem. Czasami dlatego, że któryś z szamanów zawodzi. Czasami ze względu na wpływ zewnętrznego świata. Równowagę może przywrócić tylko złożenie ofiary i oddanie Przedwiecznemu niewinnej duszy, by uwięzić nadmiar mrozu w formie Krawagota – straszliwej istoty z lodu i trupów.

Sowiecki łagier wśród syberyjskiej tajgi

Sytuacja na Syberii wygląda tak od wieków, ale kruchą równowagę naruszyło powstanie niedaleko miejsca spoczynku Śpiącego w Śniegu sowieckiego łagru zwanego Oczystką. Była to tajna placówka, nieznaczona na żadnej oficjalnej mapie archipelagu. To gułag, gdzie zsyłano przede wszystkim naukowców, który narazili się partii. Oprócz regularnej pracy nad wyciną drzew badano tu endemiczny gatunek pasożytów, zwanych predwiestnikami – znanych z wcześniejszego fragmentu. Badania nigdy nie zostały ukończone, a większość więźniów nic o nich nie wiedziała.

Nie wiedział o nich też Henryk Sowiński. To ważna postać w naszym scenariuszu, więc opiszemy jego historię nieco dokładniej. Henryk urodził się w łagrze i został odebrany rodzicom – zesłańcom z Polski. Większość dzieciństwa spędził w Siktji, w jakuckiej rodzinie, poznając miejscowe zwyczaje i sposób myślenia. Jako nastolatek wrócił do łagru, bo zgodnie z prawem nadal był więźniem. Jego rodzice już nie żyli. Osierocony chłopak wzbudził sympatię oficera politycznego, więc został przydzielony do łżejszych zadań i dołączył do ekipy zajmującej się utrzymaniem na chodzie agregatu prądotwórczego. Jego nauczycielem został Tomasz Zawada, 37-letni naukowiec z Polski, zesłany na Syberię razem z żoną i synkiem. Zawadowie stali się drugą rodziną Henryka. Edyta Zawada nauczyła go czytać i pisać, Staś traktował Henryka jak starszego brata, a Tomasz obudził w chłopcu polską tożsamość i poczucie przynależności do kraju, z którego pochodzili jego rodzice.

Monotonie męczących dni i zimnych nocy przerwało przypadkowe odkrycie – podczas naprawiania instalacji elektrycznej w pobliżu robót ziemnych Henryk i Tomasz zauważyli, jak jeden z więźniów chowa w ustach znaleziony w błocie kamień. Był to niewielki diament. Okazało się, że na terenie nowych robót tego typu niepozorne skarby znajdowano zaskakująco często, ale nie wiedział o tym jeszcze nikt ze strażników czy zwierzchnictwa. Nieoczekiwane bogactwo rozbudziło marzenia o wolności w Zawadach, Henryku i kilku innych więźniach z Polski.

Wtedy Henryk stehórzył. W noc ucieczki, w drodze na umówione miejsce zbiórki, został złapany przez oficera politycznego i w panice opowiedział mu o planie, wskazując Tomasza Zawadę jako prowodyrę. Zataił tylko fakt posiadania znalezionych diamentów. W łagrze rozpętało się piekło. Część uciekinierów została zastrzelona na miejscu, część zaginęła w tajdze podczas desperackiej próby ucieczki, a resztę rozstrzelano. Ostatecznie przeżył tylko mały Staś, strauumatyzowany rozgrywającym się wokół koszmarem, i zrozpaczony Henryk. Chłopcy zostali rozdzieleni. Stanisław trafił do Kazachstanu i stamtąd kilka lat później do Polski. Natomiast Henryk został w Oczystce aż do zwolnienia warunkowego na fali odwilży po śmierci Stalina.

Powstanie Diamond Inc.

W chwili odzyskania wolności Henryk miał ledwie dwiętnaście lat. Korzystając ze zdobytego majątku wyjechał z Związku Radzieckiego i ostatecznie zawędrował do Ameryki, gdzie po latach przygotowań założył własną firmę, Sowinsky ExcoDim. Początkowo firma zajmowała się wydobywaniem odkrywkowym na Alasce. Aby powrócić do Oczystki, Henryk musiał poczekać aż do późnych lat 70., kiedy radziecki rząd na gwałt poszukiwał zewnętrznych źródeł dewiz strategicznych. W czasach wielkiego boomu ekonomicznego nikt nie pytał, skąd Henryk, właściciel dobrze prosperującej firmy, nagle znalazł miliony potrzebne do rozpoczęcia ekspedycji.

Rozpadający się Związek Radziecki nie miał zasobów, technologii i wiedzy potrzebnej do eksploatacji ogromnych złóż dóbr naturalnych znajdujących się na Syberii. Dlatego też, nawet jeszcze przed ostatecznym rozpadem ustroju, partia dzierżawiła fragmenty tajgi na rzecz prywatnych inwestorów z zachodu, którzy w zamian zasilali budżet tak niezbędnymi dolarami. Tak w miejscu dawnego łagru powstała kopalnia diamentów, także nazwana Oczystką.

Początkowo Henryk pilnował, żeby warunki pracy w kopalni były jak najlepsze, dbał też o wysokość wynagrodzenia robotników. Chciał, żeby dzięki jego kopalni okolice dawnego łagru rozkwitły, a jego firma okazała się błogosławieństwem dla miejscowej ludności. Niestety, zyski nie były zadowalające. Wtedy stery w firmie przejął syn założyciela, Olivier Sowinsky. Młody przedsiębiorca w tajemnicy przed ojcem wprowadził szereg zmian – między innymi drastyczne obcięcie pensji i piętnastoletnie „niezrywalne” kontrakty. Stopniowo coraz bardziej oszczędzał na warunkach pracy i opiece medycznej. Zyski poszybowały w górę, a praca w kopalni do złudzenia zaczęła przypominać pracę więźniów sowieckiego łagru.

To wszystko okazało się jednak niewystarczające, by przetrwać krach roku 2008. Wstrząsy wtórne, które po zapaści rynku mieszkaniowego rozeszły się po wszystkich gałęziach przemysłu, doprowadziły do paniki inwestorów i gwałtownego spadku wartości akcji firmy. Po trzech latach zacieklej walki o utrzymanie wypłacalności przedsiębiorstwa, Olivier otarł się o śmierć – przedawkował środki uspokajające i stracił zdolność do zarządzania rodzinnym przedsięwzięciem. To byłby koniec, gdyby na scenę nie wkroczyła wnuczka Henryka, a córka Oliviera, Clare (którą dziadek nieustannie nazywa Klarą). To ona powstrzymała wykup akcji Sowinsky ExcoDim przez

magnatów branży. Teraz firma należy do spółki Diamond Inc., ale rodzina Sowinskiich nadal posiada wystarczająco dużo akcji, aby zachować miejsce w radzie nadzorczej. Sama Clare nie spocznie, dopóki nie odzyska pakietu kontrolnego i swojego rodzowego dziedzictwa.

Tomasz Zawada zostaje Ajjunem

Ale wróćmy na chwilę do nieudanej ucieczki z łagru. Tak naprawdę Tomasz Zawada wcale nie zginął tamtej nocy. Ranny, na wpół zamrożony i w dodatku zainfekowany predwiestnikami został znaleziony przez jakuckich myśliwych i oddany pod opiekę szamana, który zobaczył w nim moc podobną do swojej.

Odnalazł go więc w świecie duchów i pomógł przejść przez próby. Tomasz Zawada stał się Ajjunem.

Zmagania ze zwiastunami i rekonwalescencja trwały przez kilka miesięcy. Po wybudzeniu się z transu Tomasz ledwie pamiętał, kim jest. Był też przekonany, że wszyscy jego bliscy z poprzedniego życia musieli zginąć podczas próby ucieczki. Dlatego został w jakuckiej wiosce na zawsze. W nowym wcieleniu przyjął imię „Oddychający Mrozem”, a Jakuci przetłumaczyli jego nazwisko na Zatrud – z rosyjskiego „przeszkoda, zawada”. Po kilku latach znalazł sobie drugą żonę, spłodził dzieci i przejął od starego szamana obowiązki Ajjuna. Jego córka Barbara nigdy nie usłyszała wezwania duchów, dopiero wiele lat później jego wnuki, bliźnięta Olga i Paweł, zostały powołane do przejścia przez rytuał szamańskiej inicjacji. Tomasz nigdy nie zapomniał o swoich polskich korzeniach, stąd imiona jego dzieci brzmią znajomo, chociaż miejscowi wymawiają je na rosyjską modłę – Warwara, Olga i Paweł. Mimo nostalgii Oddychający Mrozem nie mógł powrócić do ojczyzny. Żaden szaman, który choć raz brał udział w corocznym rytuale Karmienia Ognia, nie może już nigdy opuścić syberyjskiej tajgi. Tomasz zmarł w podeszłym wieku, więc zdążył jeszcze zobaczyć, jak jego wnuki zostają szamanami, ale nie żył na tyle długo, by być świadkiem nadciągającej rodzinnej tragedii.

Stworzenie Krawagota

W tej chwili w miejscowości Siktja żyje dwóch szamanów – bliźniacze rodzeństwo. To Olga i Paweł, wnuki Tomasza Zawady, którzy stali się Ajjunem w bardzo młodym wieku, żeby Oddychający Mrozem mógł wreszcie odejść w spokoju do przodków. Tak, Ajjunem, a nie Ajjunami, bowiem w oczach duchów są jednym człowiekiem w dwóch ciałach – Głosem Tajgi. Jego oddzielne imiona to Krzycząca w Ciemności i Szepczący w Kniei, ale tylko razem mogą korzystać w pełni ze swojej duchowej mocy. Duchy bowiem chcą słuchać Głosu, nie zaś jedynie Szeptu czy Krzyku.

Olga poślubiła dawnego towarzysza dziecięcych zabaw, Yuria Bahlewa, zwanego Sangorem. Przez lata byli szczęśliwi, a owocem ich miłości była Anuska Bahlew, którą matka zawsze nazywała jej Jakuckim imieniem – Sułuscianna, Gwiazdka. Niestety, duchowe imię Olgi okazało się być przepowiednią, która strzaskała jej ducha. Śpiący w Śniegu zaczął poruszać się niespokojnie w swym pozbawionym ciepła łożu i tego roku wiosna nie przyszła do doliny. Paweł i Olga ruszyli do walki rytuałem i wolą, ale żadna siła nie mogła powstrzymać lodowatych mas

powietrza wyciekających wprost z zakrzepłych trzewi Ziemi. Choć próbowali w wizjach poradzić się swojego wielkiego przodka, jego odpowiedzi z zaświatów zagłuszało nieustanne wycie Przedwiecznego. I tak, po wielu nieprzespanych nocach, Paweł przyszedł do Olgi z pewnością, że jest tylko jedna rzecz, którą mogą uczynić: uwięzić wydobywający się z kopalni mróz w ciele Krawagota, potężnej lodowej istoty stworzonej z zimna i śmierci, której rdzeniem jest złożona w ofierze czysta niewinność – ludzkie dziecko. A jedynym dzieckiem w miasteczku była dwuletnia wówczas córeczka Olgi i Sangora. Szepczący w Kniei przekonał zrozpaczoną siostrę, że nie ma innej drogi, i we wspólnym rytuale stworzyli potwora, w którego skutym lodem rdzeniu na wieczność zatonęła Sułuscianna.

Działo się to trzynastcie lat temu. Następnego poranka śnieg zaczął topnieć, ale serce Olgi zamarzło, by pozostać skute lodem do dziś. Zaczęła popadać w coraz większą rozpacz, zaniedbując obowiązki szamanki, oddalając się od męża i umacniając w sobie żal do brata. Żal, który ostatecznie przerodził się w nienawiść. Wreszcie jej zmęczony umysł otworzył się na podszepty Przedwiecznego, w którego nawoływaniu słyszy głos swojej maleńkiej Gwiazdki. Nie pozwoli jej już dłużej cierpieć.

Tak, Strażniku Tajemnic, to Olge, Krzyczącą w Ciemności, możesz nazwać głównym antagonistą Badaczy. To ona z premedytacją stara się obudzić Przedwiecznego. To ona otwiera umysły robotników kopalni na wezwanie Śpiącego w Śniegu, sprawiając, że ich ciepło staje się pożywieniem dla jej córeczki, wciąż uwięzionej w potwornym ciele Krawagota.

To właśnie stąd biorą się niewyjaśnione wypadki w kopalni. Robotnicy, którzy słyszą zew mrozu, porzucają swoje obowiązki i wchodzą w tajgę, gdzie prędzej czy później stają się ofiarą lodowego potwora. Krawagot emanuje czystym zimnem pochodzącym wprost od Przedwiecznego. Zamraża swoje ofiary, po czym pochłania je jak lawina, zwiększając swoją masę i siłę. Jest nienasycony, ale bezrozumny, i kieruje się tylko instynktownym głodem.

Aktualna sytuacja na Syberii

Sangor, mąż Olgi, nie zdaje sobie sprawy, jak daleko jego ukochana zaszła w swoim szaleństwie. Nie wie też, co tak naprawdę stało się z ich córką. Jest przekonany, że zmarła w wyniku nieszczęśliwego wypadku. Powodowany miłością do żony, stopniowo przejął od niej funkcje reprezentacyjne szamana w społeczności – to on odpowiada za przestrzeganie dawnych zwyczajów i zachowanie tradycji. Tymczasem Paweł próbuje własnymi siłami utrzymać barierę, ale jest na skraju porażki. Wie, że walczy z siostrą, ale boi się wystąpić otwarcie przeciwko niej.

Predwiestniki zaczynają pojawiać się coraz bliżej ludzkich siedzib, uciekając przed nadchodzącym mrozem. Coraz więcej robotników z kopalni słyszy zew Śpiącego w Śniegu. Krawagot, chroniony i karmiony przez Krzyczącą w Ciemności, staje się coraz silniejszy i coraz mocniej pragnie ciepłej krwi. Konflikt między rodzeństwem narasta. Niedługo przyjdzie czas Karmienia Ognia, a Szepczący w Kniei nie ma już dość siły, by przeprowadzić rytuał. Jeśli nic się nie zmieni, bariera zostanie przerwana.

To moment, w którym Clare daje się przekonać Henrykowi, że zdarzenia w kopalni mogą mieć nadnaturalne korzenie, i decyduje się zatrudnić specjalistów. I tu na scenie pojawiają się Badacze Tajemnic.

KALENDARIUM

- 1913 r. – Na Wileńszczyźnie przychodzi na świat Tomasz Zawada.
- 1936 r. – Na świat przychodzi Henryk Sowiński.
- 1944 r. – Na świat przychodzi Stanisław Zawada.
- 1947 r. – Rodzina Zawadów trafia na Oczyszkę.
- 1950 r. – Henryk zostaje przeniesiony na Oczyszkę i poznaje Zawadów.
- 1953 r. – Umiera Stalin. Zawadowie podejmują nieudaną próbę ucieczki.
- 1955 r. – Henryk zostaje wypuszczony z łagru na fali odwilży po śmierci Stalina.
- 1958 r. – Henryk trafia do Stanów Zjednoczonych.
- 1962 r. – Henryk zakłada Sowinsky ExcoDim.
- 1979 r. – Henryk rozpoczyna przymiarki do operacji wydobywczej na Syberii.
- 1981 r. – Na świat przychodzą Pavel i Olga.
- 1990 r. – Kopalnia Sowińskiego rusza pełną parą.
- 1995 r. – Olga i Pavel przechodzą szamański rytuał przejścia.
- 1998 r. – Olga i Sangor pobierają się.
- 2001 r. – Na świat przychodzi córka Olgi i Sangora.
- 2002 r. – Umiera Tomasz Zawada.
- 2004 r. – Olga i Pavel przeprowadzają rytuał Krawagota.
- 2008 r. – Wielki krach na giełdzie.
- 2009 r. – Sowińscy tracą swoją firmę, zostaje założone konsorcjum Diamond Inc.
- 2019 r. – Henryk zwraca się o pomoc do Badaczy.

DRUŻYNA BADACZY

Proponowana drużyna

Scenariusz można rozegrać drużyną stworzoną specjalnie na jego potrzeby. W takim wypadku gracze wcielą się w rolę najmłodszego pokolenia rodziny Zawadów – tej samej, która była więziona w sowieckim łagrze. To niezwykła rodzina, w której nadnaturalne zdolności nie są rzadkością. W każdym pokoleniu znajdzie się parę osób z Darem.

Przedstaw graczom poniższe archetypy. Niech wybiorą po jednym i sami zdecydują o imionach, płci i charakterze swoich postaci oraz ich powiązaniach rodzinnych. Jedno jest pewne: wszyscy Badacze są spokrewnieni i pochodzą z rodziny Zawadów, nawet jeśli noszą inne nazwisko. Na końcu scenariusza znajdziesz gotowe karty postaci do wydrukowania i rozdania graczom.

Doktorantka/doktorant antropologii

Znasz wielu antropologów, którym wydaje się, że badają zabobony

i przesady – ciekawe, niezwykle, dające wgląd w ludzką psychikę, ale jednak zabobony i przesady. Ty szukasz w nich prawdy.

Ratownicza/ratownik GOPR

Jesteś jednym z najsukuteczniejszych ratowników podhalańskiej grupy GOPR. Koledzy nie mogą się nadziwić twojej intuicji oraz trafnym diagnozom, które stawiasz nawet w przypadku najczęściej poszkodowanych ofiar wypadków.

Policjantka/policjant

Kondycja fizyczna zawsze była dla ciebie ważna, ale to nie ona najbardziej pomaga ci w codziennej pracy. Koledzy w żartach nazywają cię żywym wykrywaczem kłamstw i w sumie mają rację.

Nauczycielka/nauczyciel biologii

Na co dzień uczysz biologii w szkole podstawowej. W wakacje jeździsz szukać endemicznych gatunków w amazońskiej dżungli, a w wolnych chwilach stawiasz znajomym tarota.

Mechanik samochodowy

Z jakiegoś powodu maszyny naprawę cię lubią. Zresztą nie tylko one. Fortuna często uśmiecha się do ciebie i twoje niezwykle szczęście jest już wręcz legendarne.

Macie ochotę na inne archetypy? Nie ma problemu. Stwórzcie od podstaw własne karty postaci, pamiętając o tym, że dzięki domowej edukacji dziadka Staszka wszystkie wnuki mówią dość dobrze po rosyjsku. Tak czy inaczej, jeśli decydujecie się na grę rodziną Zawadów, każdy z Badaczy ma specjalny atut – Dar rodziny Zawadów.

DAR RODZINY ZAWADÓW

Badacz może wykonać zwykły test Mocy. W przypadku udanego testu Strażnik Tajemnic informuje Badacza, czy w promieniu działania dzieje się coś nadnaturalnego. Zasięg 20 metrów; koszt 2 PM. Jeśli uda mu się zdać trudny test Mocy, może zwiększyć zasięg do 50 metrów lub zmniejszyć koszt użycia mocy do 0 PM.

Istniejąca drużyna

Nie musicie korzystać z powyższych postaci. Scenariusz można rozegrać dowolną drużyną. Jednak w takim wypadku dobrze jest znaleźć odpowiednią motywację. Najlepiej będzie „dokleić” któremuś z graczy dziadka Sybiraka – Stanisława Zawadę, tego samego, który jest dziadkiem postaci z naszej gotowej drużyny i przyjacielem Henryka Sowińskiego. Może to być rzeczywiście rodzina albo tak zwany „przyszywany” dziadek.

Jeśli zdecydujesz się na to rozwiązanie, zadбай, żeby gracze mieli okazję poznać pana Stanisława na wcześniejszych sesjach. Możesz wykorzystać fakt niezwykłych zdolności występujących w rodzinie Zawadów i zrobić z pana Stanisława człowieka wyczulonego na zjawiska paranormalne, który od lat interesuje się magią szamańską, dziwnymi zjawiskami

i pradawnymi mitami. Wtedy spotka się z naszymi Badaczami na gruncie, nazwijmy to, zawodowym. Może jest w posiadaniu olbrzymiego zbioru starych tekstów, z którego pozwoli skorzystać Badaczom? Może w inny sposób wspomże ich w rozwiązaniu którejs z poprzednich zagadek? A potem w ramach rewanżu sam poprosi ich o pomoc, bo jemu wiek już nie pozwala wybrać się na Syberię? Postaraj się, żeby gracze polubili tego BN-a. Dzięki temu będą znacznie bardziej zainteresowani wydarzeniami opisanymi w scenariuszu.

SCENY I MIEJSCA

OTWARCIE

Jeśli zdecydowaliście się na zagranie rodziną Zawadów lub dodaliście dziadka Stanisława do historii jednego z Badaczy, najlepiej będzie zacząć sesję od retrospekcji. Opisz graczom dziecinny pokój pogrążony w mroku, niewielką staromodną lampkę z abażurem i kilka dziecięcych twarzy z szeroko otwartymi ze strachu oczami, kulących się za białą pościelą jak za śnieżną zaspą. Opisz głos starego mężczyzny opowiadający o lesie, który nie ma końca. Mrozie, przed którym nie można uciec. Ciemności, w której zawsze coś się porusza. Niech bajka o syberyjskiej ziemi będzie straszna, niech zaciera granicę między rzeczywistością a fikcją i odwołuje się do pojawiających się w scenariuszu jakuckich wierzeń.

Pozwól graczom wcielić się w dzieci i opisać ich reakcje. Jeśli chcesz, razem z nimi w pokoju może być jeszcze Łucja, młodsza od wszystkich kuzynka, która uwielbia straszne bajki dziadka Staszka. Będzie ekscytować się opowieścią, udawać, że nic a nic się nie boi i mogłaby iść sama w tajgę choćby teraz. Z jej pomocą łatwiej będzie skłonić graczy do interakcji. Jeśli będą mieli ochotę, daj im parę minut na zbudowanie relacji między ich postaciami, które sprawią, że potem będą bardziej zżyci. W odpowiednim momencie przeskocz bezpośrednio do następnej sceny, rozgrywającej się wiele lat później.

Jeśli gracze innym zestawem Badaczy, wymyślenie otwierającej sceny pozostawiamy tobie. Spróbuj za jej pomocą przekazać, jaki klimat będzie mieć rozpoczynana właśnie historia.

Cel sceny: klimatyczne wprowadzenie do sesji, budowanie relacji między postaciami, postać małej Łucji, która potem może skojarzyć się graczom z uwięzioną w lodzie Gwiazdką i dać dodatkową motywację do działania

Na początek Badacze poznają dwóch kluczowych dla fabuły bohaterów niezależnych. Dokładniejsze opisy BN-ów i ich statystyki znajdziesz w następnym rozdziale.

SCENA: SPOTKANIE Z CLARE SOWINSKY

Nastroj sceny: korporacyjny minimalizm i bezduszna elegancja. Sterylnie czysta i całkowicie anonimowa sala na najwyższym piętrze wieżowca. Za nieskazitelną przejrzystym szkłem rozciąga się widok na Los Angeles w smogu i promieniach zachodzącego słońca.

Clare Sowinsky to młoda, najwyżej trzydziestoparoletnia kobieta, zadbana i elegancka. Archetyp amerykańskiej bizneswoman. Wyraźnie stara się zrobić na swoich gościach wrażenie. Choć są tutaj tylko w kilka osób, do dyspozycji mają całą olbrzymią salę konferencyjną. Informacje o firmie są wyświetlane w pętli w formie profesjonalnej prezentacji na jednej ze ścian. Clare stara się sprawiać wrażenie osoby, która panuje nad sytuacją, ale normalny sukces w teście Psychologii pozwoli dostrzec, że jest mocno zestresowana.



Clare Sowinsky

Clare prosi Badaczy o zajęcie się sprawą należącej do firmy kopalni diamentów. Informacje, które trzeba przekazać Badaczom:

- Od kilku miesięcy systematycznie rośnie liczba zaginięć wśród robotników, dochodząc do rekordowego poziomu pięciu osób zaginionych w zeszłym tygodniu.
- Kilka zaginionych osób zostało znalezionych w tajdze, zamrażniętych na kość.
- Większości zaginionych (ani ich ciał) niestety nie udało się zlokalizować.
- Według wszystkich zebranych informacji, zaginionych nie łączy nic poza miejscem zatrudnienia. Są w różnym wieku, mieszkali w różnych miastach, mają różny staż pracy i sytuację rodzinną.
- Niemal wszyscy pracownicy kopalni, poza kilkoma na wyższych stanowiskach, to Rosjanie i jeszcze do niedawna była to druga wspólna cecha zaginionych.
- W zeszłym tygodniu zniknął pierwszy z amerykańskich pracowników kopalni, John Malcolm, odpowiedzialny za kwestie bezpieczeństwa. Oficjalnie uznany jest za zaginionego, ale nikt nie spodziewa się znaleźć go żywego.
- Sprawą zaczyna interesować się amerykański rząd, co jest kłopotliwe dla firmy.
- Jakuci mieszkający w Siktji, jedynej miejscowości w pobliżu kopalni, są zaniepokojeni. Zrzucają winę na mityczne stworzenia z legend.
- Dziadek Clare, Henry Sowinsky, uważa, że zniknięcia mogą rzeczywiście mieć w sobie coś nadnaturalnego. Twierdzi, że to dlatego, że kopalnia została zbudowana na terenie dawnego łagru i za zniknięcia odpowiedzialne są żądne zemsty duchy więźniów.
- To on nalegał, żeby zwrócić się o pomoc do Badaczy, bo tak doradził mu jego najstarszy i najbliższy przyjaciel – Stanisław Zawada. Zresztą Henryk sam będzie chciał z nimi o tym porozmawiać jeszcze tego samego dnia.

Odgrywając Clare, daj graczom zauważyć, że młoda bizneswoman nie bardzo wierzy w historie o duchach, a swojego dziadka uważa za nawiedzonego starca. Jednak jest już zdesperowana i chwytą się każdego dostępnego sposobu na wyjaśnienie zagadki znikających robotników.

Rozmowę pod koniec powinno przerwać pojawienie się mężczyzny w drogim garniturze, który w ostrych słowach

przypomni Clare, że sala za chwilę będzie potrzebna na konferencję i że wynajęła ją tylko na godzinę. Pokaż, że pozycja Clare w firmie wcale nie jest w tej chwili wysoka, i daj Badaczom pretekst, żeby zaczęli drążyć ten temat. Jeśli dobrze poprowadzą rozmowę (albo osiągną sukces w teście Perswazji), Clare niechętnie przyzna, że rozwiązanie sprawy kopalni to dla niej ostatnia szansa na utrzymanie pozycji w firmie – rodzina Sowinskiich straciła pakiet kontrolny podczas krachu w 2008 roku i od tamtej pory ich znaczenie maleje. Kobieta jest zdeterminowana, żeby odzyskać to, co uważa za swoje dziedzictwo.

Cel sceny: przekazanie Badaczom kluczowych informacji na temat ich misji na Syberii, wzbudzenie sympatii do Clare i przedstawienie jej słabej pozycji w firmie, zarysowanie konfliktu między nią a dziadkiem.

SCENA: SPOTKANIE Z HENRYKIEM SOWIŃSKIM

Nastroj sceny: ciepły, miękki i nostalgiczny. Klimat pokoju starego człowieka. Wózek inwalidzki, rodzinne fotografie na stoliku przy łóżku, pielęgniarka, która zanim wyjdzie, upewnia się, że panu Henrykowi niczego nie brakuje. Starzec jest momentami jakby nieobecny, trochę tutaj, trochę w świecie majaków czy wspomnień.

Henryk opowie Badaczom o swojej młodości na Syberii. Będzie ze łzami w oczach wspominać Tomasza Zawadę, jego żonę Edytę i oczywiście Stanisława, którego traktuje jak młodszego brata. Poinformuje Badaczy, że:

- Sytuacja w kopalni jest jego zdaniem związana bezpośrednio z przeszłością tego miejsca i duchami osób zabitych w łagrze.
- Siktja to miejscowość, w której się wychowywał, więc jest mu bardzo bliska i nie chciałby, żeby jej mieszkańcom stała się jakakolwiek krzywda.
- Jakuccy szamani mają wielką moc i wielką mądrość. Badacze powinni im zaufać.
- Założył firmę ExcoDim, jak kiedyś nazywało się Diamond Inc., bo czuł, że tamta ziemia ma wobec niego dług. Chciał wydrzeć jej bogactwo w zamian za cierpienie, jakiego tam doświadczył.
- Jednocześnie miał nadzieję, że jego firma będzie błogosławieństwem dla ludzi mieszkających w Siktji, ale rzeczywistość wygląda inaczej. Większość robotników pochodzi z daleka.

- Żałuje, że nie próbował odnaleźć Stanisława już po wojnie. Dopiero po wielu latach to Stanisław odnalazł jego i przyjaźń została nawiązana na nowo.
- Uważa, że jego wnuczka (którą nazywa po polsku Klarą i o której wypowiada się ciepło, ale z wyraźną przyganą – widać, że jest nią rozczarowany) zbyt przejmując się kwestiami wizerunkowymi, a za mało zagrożeniem życia robotników.

Henryk poprosi graczy, żeby mniej zwracali uwagę na zysk firmy, a bardziej na dobrostan pracujących w niej ludzi i mieszkańców Siktji. Zasugeruje, że chciałby po ich powrocie poznać prawdę o warunkach pracy w kopalni, niezależnie od tego, jak bolesna się okaże. Uważa, że założenie tej kopalni było błędem, i gdyby mógł, wołałby zamknąć firmę i pozwolić syberyjskiej ziemi zagoić swoje rany. Pamiętaj, żeby dać graczom jasno do zrozumienia, że to, o co prosi drużynę Henryk, stoi w sprzeczności z interesami Clare i firmy.

Na koniec Henryk wspomni o tym, że Stanisław zapewne chciałby, żeby odnaleźli grób Tomasza Zawady. Poprosi, żeby pomodlili się też w jego imieniu.

– Nie wierzę w żadnego boga, ale jeśli znajdziecie ten grób, zmówcie modlitwę też ode mnie. Był mi jak ojciec, którego nigdy nie znałem.

W tym miejscu możesz poprosić o test Psychologii. Normalny sukces pozwoli Badaczom wyczuć, że Henryk coś przed nimi ukrywa. Trudny sukces wykaże olbrzymie pokłady poczucia winy, a ekstremalny ujawni, że mają one bezpośredni związek z rodziną Zawadów. Jeśli wolisz uderzyć w bardziej sentymentalne tony i jednocześnie dać graczom więcej wskazówek, użyj sceny, w której Henryk zapomina na moment, gdzie się znajduje, i w jednym z Badaczy rozpoznaje Tomasza Zawadę. Niech prosi go o wybaczenie albo przeciwnie – zaprzecza, że to jego wina, bez wyjaśniania, o co dokładnie chodzi.

Cel sceny: przedstawienie zadania stawianego przed Badaczami z perspektywy Henryka, przedstawienie tego BN-a w korzystnym świetle, wzbudzenie w Badaczach sympatii i chęci pomocy, nakierowanie ich na istnienie tajemnicy z przeszłości.

MIJSCA: SIKTJA

Siktja jest jedynym w promieniu setek kilometrów ośrodkiem ludzkiej aktywności, który można by nazwać „miasteczkiem”, choć byłoby to znaczące naciągnięcie tego terminu. Znajduje



się na terenie Jakucji, zwanej też Republiką Sacha. To właściwie stały obóz zimowy Jakutów, który jest miejscem spotkań wielu rodzin. W dobrych czasach populacja dochodziła nawet do stu stałych rezydentów i pięciuset zimą, ale teraz jest tu niewiele więcej niż dwie setki ludzi. Wiele domów stoi opuszczonych i dosłownie zabitych deskami.

Ponieważ kiedyś działał tu łagier, miasteczko zostało zaopatrzone w przyzwoitą przystań w spokojnym zakolu rzeki, do której mogą zawijać nawet całkiem sporych rozmiarów barki transportowe. Teraz oczywiście rzeka jest zamrznięta i pełni rolę zimowej autostrady, po której można wygodnie jechać wozem, skuterem śnieżnym, czy nawet ciężarówką.

Oprócz składu handlowego jedyne podmurowane budynki w miasteczku to niewielka cerkiew oraz hotel robotniczy. Większość domostw zaopatrzona jest w przylegającą albo osobną banię, czyli miejscową odmianę sauny. Są tu także nieco większe drewniane szopy przeznaczone dla zwierząt, zwłaszcza koni pociągowych, bo sanie to wciąż jedna z najpopularniejszych form transportu.

SCENA: PRZYBYCIE BADACZY

Badacze docierają na miejsce akcji helikopterem. To mało komfortowa podróż. Są upakowani jak sardynki w puszcze, siedzą na walizkach, torbach i skrzyniach ze sprzętem. Poproś graczy, żeby opisali, jak wyglądają i jak się zachowują. Przypilnuj, żeby każdy miał szansę powiedzieć chociaż parę słów. Jeśli gracze mają chęć na trochę interakcji między sobą, to świetnie. Niech wymieniają się swoimi obawami czy planami. Ale nie trać tempa. Kiedy tylko rozmowa przestanie się kleić, dolatujecie na miejsce.

Lokacja początkowa to ośnieżone pole w pobliżu miejscowości, nad zamrzniętą rzeką. Do helikoptera podbiega grupa ludzi, którzy zaczynają wyładowywać bagaże i towary. Niedaleko czekają sanie z drewna i stary, poobijany skuter śnieżny. Pojawia się też ważny bohater niezależny – pozwól Badaczom myśleć, że to miejscowy szaman.

W papierach nazywa się Jurij Bahlew, ale nie lubi, żeby się tak do niego zwracać. Przedstawia się jako Sangor. Mówi całkiem nieźle po polsku, podobnie jak jego żona oraz część mieszkańców, którzy są potomkami syberyjskich zesłańców. Wobec Badaczy jest serdeczny, wręcz kordialny. Stara się im przypodobać, ale już na wstępie nazywa ich „turystami” i bardzo się przy tym określeniu upiera. Nie

ma żadnych oficjalnych powiązań z Diamond Inc. i został zatrudniony jako ich przewodnik.

Sangor wygląda jak szaman z popkulturowych wyobrażeń. Wskazówki na temat wyglądu i statystyki Sangora, jak i wszystkich istotnych BN-ów, znajdziesz w rozdziale **Bohaterowie niezależni** (str. 141). Pamiętaj, żeby zwrócić uwagę Badaczy na wielki drewniany dysk, który Sangor nosi

na piersi. Jest na nim tarcza księżycy i szybujące wokół niej sokoły. Kiedy obraca go w dłoniach, z tyłu widać liczne napisy cyrylicą. Zapytany, Sangor twierdzi, że to amulet zrobiony ze skóry Aan Hatun, Matki Ziemi, nazywanej też „Śpiącą w drzewie”. Udałe wykorzystanie Daru rodziny Zawadów pozwoli upewnić się, że amulet rzeczywiście promieniuje nadnaturalną mocą. To prezent od żony Sangora, prawdziwej szamanki, który ofiarowała mu w dzień ślubu. Przynosi szczęście, ale tylko jemu.

Jeśli gracze mają ochotę na rozmowę z Sangorem, to może być dobry moment, żeby sprzedać im trochę informacji na temat Siktji. Od Sangora mogą dowiedzieć się, że:

- Miasteczko czasy świetności ma już za sobą, kiedyś mieszkało tu znacznie więcej ludzi.
- Jakuci nie mówią tak o sobie, na ogół wolą miano Sacha, czyli po prostu „człowiek”, a w tej okolicy najczęściej używają określenia Ajyy Dżono, czyli „dzieci boga”. Nazwę Jakut, nadaną im przez Rosjan, uważają wręcz za obraźliwą.
- Warunki życia są trudne. Nie ma bieżącej wody ani prądu, a tylko kilka rodzin jest na tyle bogatych, żeby posiadać własny skuter śnieżny.
- Helikopter z zaopatrzeniem przylatuje tutaj z Jakucka najwyżej raz na dwa tygodnie, chyba że zdarzy się jakiś nagły wypadek.
- Latem raz w miesiącu kursuje rzeką prom do Jakucka.
- Do najbliższego szpitala trzeba lecieć kilka godzin, dotarcie tam skuterem śnieżnym zajmie dwa dni, a saniami konnymi jeszcze dłużej.
- Brak tu Internetu i zasięgu telefonów komórkowych, ale w kopalni oraz w hotelu są telefony satelitarne.
- Pieniądze niespecjalnie mają tu jakąś wartość. Poza składem handlowym, prowadzonym przez rodzinę Dumiczów, ludzie wolą raczej handel wymienny. Z drugiej strony, prawie nie ma takiej rzeczy, której nie da się kupić – trzeba tylko zaoferować wystarczająco wiele w zamian.
- Miejscowi nazywają kopalnię Stoonaan (Płacz Aan); uważają ją za ranę w boku Matki Ziemi.

W dowolnej rozmowie z Sangorem możesz przemycać fragmenty jakuckich wierzeń. Zacerpnij je z materiałów dodatkowych na końcu scenariusza albo zwyczajnie wymyśl. W końcu Sangor nie jest prawdziwym szamanem i równie dobrze może wciskać Badaczom kit dla turystów. Ale niech koniecznie wspomni przy pierwszej nadarzającej się okazji, że trzeba karmić ogień, wlewając odrobinę kumysu do ogniska, pochodni, czy nawet na kuchenkę gazową. Motyw ważnego rytuału Karmienia Ognia będzie potem dla Badaczy bardziej zrozumiały i spójny ze światem.

Jeśli Badacze od razu zaczną wypytywać o grób Tomasza Zawady, Sangor zaśmieje się, że źle trafili. Tutaj nie ma cmentarzy, miejscowi nie lubią myśleć o śmierci i nie odwiedzają zmarłych.

– Jeśli nikt nie wie, gdzie leży, to może znak, że czas o nim zapomnieć?

Jeśli będą drążyć temat i tłumaczyć, że nie chodzi o kogось miejscowego, tylko o więźnia łagru, usłyszą, że takich grzebano we wspólnych mogiłach albo nawet wrzucano ciała do rzeki. Sangor zasugeruje, że może pop wie coś więcej na ten temat.



Sangor

Pamiętaj, że jest środek zimy. Wszystko jest przysypane grubą warstwą śniegu, a temperatura jest dla Badaczy trudna do zniesienia.

Cel sceny: przetransportowanie Badaczy w miejsce akcji, przedstawienie Sangora w roli miejscowego szamana oraz przekazanie potrzebnych informacji o miasteczku.

Od tej chwili zaczyna się jazda bez trzymanki. Od graczy zależy, gdzie skierują się Badacze i co najbardziej przykuje ich uwagę. Mają już wystarczająco dużo informacji, żeby zacząć po swojemu radzić sobie z sytuacją. Nie zabraniaj im niczego – po prostu reaguj. Poniżej znajdziesz opis miejsc i sugestie dotyczące scen, które mogą się w nich wydarzyć, ale oczywiście wiele będzie trzeba zaimprovizować. Im dalej zabrnijemy w opowieść, tym więcej będzie niewiadomych.

MIEJSCE: HOTEL ROBOTNICZY

Badacze zapewne będą chcieli zostawić gdzieś swoje bagaże. Miejskowy hotel nie ma nawet nazwy, ale łatwo go zauważyć – to jedyny poza cerkwią dwupiętrowy budynek w okolicy. Na dole są dwie wielkie sale, przestrzeń barowo-kuchenna i wejście na tył, gdzie w dobudówce jest bania na dwadzieścia osób. Na piętrze znajdują się dwie duże otwarte sale, zastawione dziesiątkami trzypiętrowych łóżek. To tutaj śpią robotnicy. Na krótszej ścianie budynku mieszczą się cztery pojedyncze pokoje – kłitki trzy na dwa metry. Miejsca wystarcza akurat na to, żeby wstawić dwa łóżka, trochę podwyższone, bo pod nimi znajdują się prowizoryczne szafki. W tych pokojach zostają zakwaterowani Badacze. W przetransportowaniu bagaży pomaga im dwóch miejscowych chłopaków, Misza i Sasza.

SCENA: GOŚCIE Z WIELKIEGO ŚWIATA

W tym miejscu możesz umieścić scenę, w której organizowane jest niewielkie przyjęcie z okazji przybycia Badaczy. W Siktji niewiele się dzieje, więc niespodziewana wizyta jest nie lada wydarzeniem. To może być dobry sposób na przedstawienie graczom jeszcze paru BN-ów oraz przemycenie informacji o miasteczku i kopalni, jeśli nie dowiedzieli się wszystkiego od Sangora. Pamiętaj, że w oczach miejscowych Badacze są w jakiś sposób powiązani z Diamond Inc., więc raczej nikt nie będzie szczerze wypowiadać się na temat warunków pracy czy zagrożeń, ale półsłówkami i niedopowiedzeniami możesz zacząć już budować w umysłach graczy obraz całej sytuacji. To też dobry moment, żeby postraszyć ich trochę lokalnymi wierzeniami. Pamiętaj, żeby pojawili się tutaj rzeźnik-lekarz Bela i mechanik Goran. Niech gracze mają świadomość, że mogą się do nich zwrócić w razie potrzeby.

Podczas rozmów z BN-ami przewija się temat syberyjskiej bany, czyli tutejszej odmiany sauny. Wspólna wizyta w bani jest jednym z ulubionych sposobów na spędzenie wolnego czasu w Siktji. Niech Badacze nasłuchują się o kłębach pary

unoszących się znad polewanych wodą rozgrzanych kamieni, o przyjemnym bólu w chłostanych brzoźowymi wtkami plecach, o nieźrównanym zapachu rozgrzanego, mokrego drewna i o nacieraniu śniegiem gorącej skóry po skończonym seansie.

Wreszcie któryś z BN-ów (ale nie Sangor) zaproponuje rozgrzanie hotelowej bany, żeby przekonali się natychmiast i na własnej skórze, jakie to zdrowe i przyjemne. Jeśli Badacze wyrażą zainteresowanie, przejdź do sceny **Bania w hotelu**. Jeśli nie, lecimy dalej.

Cel sceny: przedstawienie klimatu Siktji oraz dodatkowych BN-ów, danie Badaczom możliwości interakcji ze światem i ze sobą nawzajem, uzupełnienie wiadomości o miasteczku, zainteresowanie Badaczy tematem bany.

SCENA: BANIA W HOTELU



Jeśli chociaż jeden z Badaczy wyrazi zainteresowanie banią, BN, który zaproponował jej rozgrzanie, poprosi o pomoc w rozpaleniu pieca. Chodzi o to, żeby w miarę możliwości ściągnąć tam któregoś Badacza (albo i wszystkich!), bo znacznie ciekawiej będzie, jeśli to oni odkryją ul.

Bania znajduje się w niskiej przybudówce z drewnianych bali, z kamienną podmurówką. Na wejściu opis Badaczowi sporego robaka – a może to był zwykły karaluch? – który chowa się w szczelinie obok drzwi. To pierwsze ostrzeżenie. W pomieszczeniu nie ma okien, panuje tu półmrok rozświetlany tylko przyniesionym źródłem światła, zapewne latarką. Jest duszno. Pod ścianą znajduje się piec obłożony kamieniami. Obok stoi cebrzyk pełen wody i drugi z brzoźowymi wtkami, a pod ścianami drewniane ławy. Zdanie normalnego testu Spostrzegawczości pozwoli Badaczom zauważyć dziwny kształt schowany za piecem – zupełnie jakby kulił się tam jakiś człowiek.

To aktywny ul przedwiestników, założony w stwardniałym ciele jednego z zaginionych robotników, ledwie rozpoznawalnym w gąszczu kostnych wyrostków. Jeśli się przyjrzeć, można zobaczyć zarys klatki piersiowej zrośniętej z kolanami, podbródek zrośnięty z mostkiem, kopułę czaszki pod kostnymi rogami. Mężczyzna jest już martwy, chociaż ciało jest wciąż ciepłe. Do szeroko otwartych ust wbiegają wijopodobne robaki, próbujące skryć się przed intruzami.

Predwiestniki są wyjątkowo skuteczne w opanowywaniu ludzkiego organizmu dzięki symbiotycznemu gatunkowi grzyba z rodziny *Ascomycota* (workowców, do których należą np. purchawki). Grzyb ten żywi się produkowaną nieustannie przez ul tkanką kostną. Ma właściwości psychoaktywne i powoduje poważne tymczasowe upośledzenie odpowiedzi układu nerwowego. W dojrzałych ulach grzyb potrafi stworzyć obszerne zarodnie wypełnione milionami zarodników. Naruszenie w dowolny sposób ściany ula skutkuje eksplozją zarodników, które po dostaniu się do układu oddechowego powodują obrzęk śluzówki i duszność. Ofiara półprzytomnie wije się po ziemi, gwałtownie próbując złapać oddech, i tę sposobność wykorzystują predwiestniki, aby wdrzeć się przez usta do wnętrza nowego nosiciela. Po dotknięciu ula wszyscy obecni w pomieszczeniu Badacze wykonują trudny test łączony Kondycji i Mocy. W przypadku niepowodzenia któregośkolwiek testu jeden z predwiestników zagnieżdża się w organizmie na dobre. Ofiara na kilkanaście minut traci przytomność, a po jej odzyskaniu doświadcza obfitego krwawienia z ust, oczu i nosa.

Jeśli w scenie pojawi się Sangor, wezwany przez Badaczy lub któregoś BN-a, będzie robił dobrą minę do złej gry, ale nie opanuje sytuacji. Żeby pozbyć się zagrożenia, będzie musiał sprowadzić jednego z prawdziwych Ajjunów – pośle kogoś po swoją żonę, Olgę. Zamiast niej przyjdzie Pavel Zatrud, brat Olgi, twierdząc, że Olga odmówiła przyjęcia. Pozwól bohaterom zauważyć, że Sangor nie tylko jest z tego powodu zły, ale jest mu też zwyczajnie po ludzku przykro.

Pavel jest ubrany normalnie, ale sukces w teście Spostrzegawczości pozwoli Badaczom zauważyć, że ma na szyi amulet z zamkniętym w grudzie przejrzystej żywicy predwiestnikiem. Być może zaangażowanym Badaczom uda się przekonać Szepczącego w Kniei, żeby pozwolił im uczestniczyć w pozbywaniu się ula.

Zarażenia predwiestnikami nie widać na pierwszy rzut oka. Nawet jeśli Badacze otworzyli ul, Sangor nie ma pewności, czy zostali zarażeni. Zacznie ich bacznie obserwować i następnego dnia na pewno wypyta, czy nie pojawiły się żadne niepokojące objawy.

Postawmy sprawę jasno. Jako Strażnik Tajemnic chcesz, żeby któryś z Badaczy został zarażony przez predwiestniki (albo nawet wszyscy). To podkręci tempo opowieści, wprowadzi poczucie zagrożenia, zwiększy stawkę i potencjalną satysfakcję

z wygranej, no i da zarażonemu Badaczowi możliwość zostania szamanem. Próbuąc zarażać Badaczy predwiestnikami, wykorzystaj wszystkie dane ci w tym celu narzędzia i możliwości. Jeśli wpadniesz na nowe sposoby – użyj ich! Jeśli nie znajdą ula tutaj, możesz przenieść go do dowolnej bani w miasteczku albo w inne miejsce, które uznasz za stosowne. Ale pamiętaj, żeby grać uczciwie i dać graczom szansę na uratowanie Badaczy przed zarażeniem. Nie musisz robić nic na siłę. Ostatecznie od czego są BN-i? Zagrożenie życia lubianego przez graczy bohatera niezależnego też będzie emocjonującą stawką.

Cel sceny: budowanie horrorowego nastroju i zaprezentowanie jednego z zagrożeń oraz potencjalnie zarażenie nieostrożnych Badaczy predwiestnikami. Dodatkowo Badacze mają możliwość dowiedzenia się, że Sangor nie jest prawdziwym szamanem, oraz odkrycia tożsamości prawdziwych Ajjunów.

SCENA: ZNISZCZENIE ULA

Szaman potrzebuje pomocników. Jeśli Badacze uparli się, że chcą uczestniczyć w rytuale, rola niszczycieli ula przypadnie im – to warunek dopuszczenia do rytuału.

Pavel powinien ostrzec ich przed niebezpieczeństwem zarażenia. W przypadku, gdy Badacze zdecydują się zaryzykować, Szepczący w Kniei każe sobie przynieść odpowiedni strój i przede wszystkim szamański kołpak – rytualne nakrycie głowy ozdobione piórami drapieżnych ptaków, jedyny element szamańskiego stroju, którego nigdy nie zakłada Sangor (możesz zwrócić na to uwagę postaci Antropologa). Zasłania twarz nasączoną ziołami tkaniną, przykrywając także oczy. Od tej pory prowadzą go duchy. Zaczyna wybijać na bębnie coraz szybszy rytm i śpiewnie recytować niezrozumiałe dla

Badaczy słowa. Co jakiś czas przerywa, żeby wydać polecenie. Najpierw uczestnicy rytuału muszą obłożyć szczelnie całość ula grubą, nasączoną olejem tkaniną, aby związać zarodniki grzybów, którymi całość jest pokryta; odsłonięta zostaje tylko jama ust. Następnie należy ostrożnie wyciągnąć ul z zagłębienia i wystawić na mróz. Potem wlać benzynę do pozostawionego otworu, przykryć tak przygotowany ul metalową balią wyciągniętą z zaplecza bani i podłożyć pod nią ogień. Przez cały ten czas oszołomione robactwo próbuje wydostać się z ula.

Po podłożeniu ognia okaże się, że osłabiony Szepczący w Kniei nie może utrzymać koncentracji. Rytm wybijany na bębnie zaczyna się rwać, a szaman wyraźnie słania się na nogach. Spod balii zaczynają wypęłzać predwiestniki,



PREDWIESTNIKI - PRZEBIEG „CHOROBY”

Dla ułatwienia przebieg choroby podzieliliśmy na kilka etapów. Każdy trwa od 4 do 8 godzin, w zależności od KON i stanu zdrowia Badacza. Decydując o szybkości rozwoju choroby, weź pod uwagę tempo scenariusza i dobrą zabawę gracza. Nikt nie chce być wyłączony z rozgrywki w środku sesji, ale zagrożenie powinno być realne, a gracze mają naprawdę dużo czasu i możliwości na poradzenie sobie z chorobą. Niech rozwija się w tle – pamiętaj o upływie czasu; okazjonalnie przypominaj zarażonemu Badaczowi, że jego stan się pogarsza, i dodawaj kolejne objawy.

Etap 1 – Ból w klatce piersiowej, trudności z oddychaniem, na razie niewielkie. Co jakiś czas pojawiają się krótkie skurcze przepony, przypominające kolkę. Badacz wykonuje trudny test KON. Porażka powoduje utratę 1 PW.

Etap 2 – Ściśnięcie klatki piersiowej nasila się. Pojawia się lekka gorączka, która będzie rosła na przestrzeni następnych godzin. Kolejny trudny test KON i utrata 1 PW w przypadku porażki.

Etap 3 – Jeśli nie rozpoczął się proces leczenia, pojawia się światłowstręt i uczucie zimna. Chory zaczyna instynktownie szukać jak najcieplejszych i najciemniejszych miejsc, chociaż jest w stanie siłą woli zmusić się do mniej więcej normalnego funkcjonowania, zwłaszcza w sytuacji stresowej. Musi wykonać test KON. Porażka to tym razem już utrata 2 PW. Od tej pory wszystkie testy fizyczne, które musi zdać Badacz (z wyjątkiem testów związanych z chorobą), mają zwiększony o jeden poziom trudności (zwykły do trudnego; trudny do ekstremalnego).

Etap 4 – Pojawia się kaszel z krwią, bardzo wysoka gorączka (ponad 40 stopni) i halucynacje. Ajyy Dżono wierzą, że do chorego zaczynają przemawiać duchy. To ostatni moment, kiedy można jeszcze udzielić skutecznej pomocy medycznej. Czas na kolejny test KON. Porażka to strata kolejnych 2 PW.

Etap 5 – Zaczyna się przekształcanie osteoblastów, czyli komórek odpowiedzialnych za tworzenie kości, i gwałtowne narastanie tkanki kostnej nosiciela. Zdeformowane kości w niektórych miejscach zaczynają przebijać się przez skórę (czaszka, kłykie, łokcie, pięty itd.). Chory właściwie nie jest w stanie się samodzielnie poruszać, wymiotuje krwią i ma poważne halucynacje, niemal uniemożliwiające kontakt z otoczeniem. To ostatni moment na przejście rytuału inicjacji pod opieką doświadczonego szamana. Tym razem nieudany test KON oznacza permanentną utratę 1K10 punktów KON.

Etap 6 – Stan agonalny, chory instynktownie stara się zwinąć do pozycji płodowej w możliwie najciemniejszym i najcieplejszym miejscu. Badacz wykonuje trudny test KON oraz MOC. Porażka to permanentna strata odpowiednio 1K10 punktów KON i 1K10 punktów MOC. Jego męczarnie zakończy dopiero przerwanie rdzenia kręgowego na wysokości płuc i śmierć pnia mózgu.

W tym momencie predwiestnik w pełni kontroluje ciało ofiary i zaczyna przekształcać je w swój „ul”. Biologiczne funkcje ciała są podtrzymywane koktajlem hormonalnym. Jednocześnie cały czas stymulowany jest rozrost kości. Predwiestnik zaczyna karmić żołądek nosiciela fragmentami ciała, które nie są mu już potrzebne – zaczynając od tkanki mózgowej, która jest dla niego cennym źródłem protein. Do funkcjonowania ula potrzebne jest niewiele więcej niż bijące serce, żołądek i fragment jelita grubego.

Proces jest tym szybszy, im więcej predwiestników znajduje się w ciele nosiciela. Dlatego w międzyczasie predwiestnik składa jaja wewnątrz dawnej komory płuc. Odżywia larwy gęstą papką wytworzoną w żołądku. Większość z nich nie przeżyje, ale część po kilku dobach przekształci się w dorosłe osobniki, które dołączą do pracy nad ulem.

Zawsze pozostaje jakiś otwór, z którego korzystają predwiestniki – najczęściej w miejscu jamy ustnej. Owady nie są w stanie używać ula zbyt długo, ale w sprzyjających warunkach mogą przedłużyć jego funkcjonalność nawet do kilku miesięcy, „karmiąc” żołądek ciałami upolowanych owadów czy drobnych zwierząt, takich jak myszy. Ul, którego nie da się już utrzymywać przy życiu, zostaje porzucony, a dorosłe predwiestniki rozchodzą się po świecie w poszukiwaniu nowych nosicieli.

Sposoby na poradzenie sobie z pasożytem są dwa. Pierwszy to chirurgiczne usunięcie predwiestnika z ciała. W gabinecie lekarskim z nowoczesnym sprzętem taka procedura nie stanowi ani wielkiego problemu, ani zagrożenia. Niestety w Siktja nie ma lekarza z prawdziwego zdarzenia. Zdesperowani Badacze mogą jednak zwrócić się o pomoc do rzeźnika Beli Naszina – będzie to wymagało operacji bez znieczulenia i bez użycia profesjonalnego sprzętu. To po prostu mechaniczne wyrwanie wgrzyzonego w tkankę mięśniową pasożyta. Tego sposobu można użyć tylko na wczesnych etapach choroby i siłą rzeczy jest on dość ryzykowny, ale daje drogę wyjścia graczom, którzy nie chcą brać udziału w szamańskich rytuałach i zbyt boją się o życie swojego Badacza, żeby kontynuować grę z wiszącym nad nim zagrożeniem.

Przed wszystkim, każdy mieszkaniec Siktji słysząc o dziwnych objawach chorobowych skieruje Badaczy do szamanów. Są oni w stanie spowolnić działanie predwiestników. W tym celu podaje się napar z przędzy chińskiej (*Ephedra sinicae*, którą zwą skoba) oraz chwojniku (*Ephedra pachyclada*). Obie te rośliny zawierają efedrynę, mają działanie przeciwzapalne i przeciwbólowe oraz spowalniają znacząco metabolizm użytkownika. Ból nadal jest istotnym elementem, ale sam pasożyt zostaje ogłuszony i jego tempo działania musi zwolnić. Mechanicznie, regularne picie naparu wydłuża dwukrotnie czas trwania każdego etapu choroby. Jest to czas na szukanie pomocy medycznej – albo na przejście szamańskiego rytuału inicjacyjnego. To jedyny sposób na zwalczenie infekcji bez wykonywania niebezpiecznej operacji „na żywca”.

Dokładny przebieg rytuału inicjacji jest opisany w scenie **Badacz zwalcza predwiestnika i zostaje Ajjunem**.



ROZDZIAŁ 5

tym razem szybsze, bo rytualny zaśpiew nie utrzymuje ich już w letargu. Pozwól Badaczom zaangażować się jeszcze bardziej – mogą wyłapywać pasożyty, podtrzymywać szamana, a nawet przejąć bęben i samodzielnie wybijać rytym. Jeśli pomogą Pawłowi, na pewno znacznie szybciej i łatwiej zwierzy im

się w przyszłości ze swoich problemów.

To powinna być emocjonująca scena z testami w kluczowych momentach i poważnymi konsekwencjami w przypadku porażki. Możliwe konsekwencje to oczywiście zarażenie się predwiestnikiem, ale też wybuch uła i obrażenia zadane przez latające odłamki.

Po skończonym rytuale resztki nieszczęśnika można normalnie pochować – są już tylko wypaloną skorupą. Zostaną złożone w drewnianej trumnie i z szacunkiem odniesione do cerkwi.

Cel sceny: budowanie klimatu, przedstawienie Szepczącego w Kniei jako prawdziwego szamana i jednocześnie pokazanie jego osłabienia, przekazanie graczom wskazówki na temat powiązań między Ajjunami a predwiestnikami.

SCENA: ROBOTNICY WYJEŹDŻAJĄ DO PRACY

Wczesnie rano część robotników mieszkających w hotelu zbiera się do wyjazdu do pracy – spróbuj zainteresować tym Badaczy. Wszyscy są zaniepokojeni – od paru godzin nie ma kontaktu z kopalnią. W scenie pojawia się Janet Hotchkins, manager do spraw zasobów ludzkich. To młoda kobieta, może nie mieć jeszcze trzydziestu lat, ale jej twarz jest bardzo zmęczona i w tej chwili wyraźnie zatroskana. Dygocząc z zimna, kuli się w grubych ubraniach w jaskrawych kolorach i zdenerwowana, bezskutecznie próbuje dodzwonić się gdzieś przez masywny telefon satelitarny. Będzie próbowała zniechęcić Badaczy do wyprawy do kopalni, bo podejrzewa, że musiało się tam stać coś złego. Ale wcale nie zamierza zatrzymywać jadących tam robotników.

W trakcie rozmowy z Janet jeden z robotników zaczyna kaszleć krwią, słać się na nogach i ostatecznie mdleje. Jeśli Badacze zainteresują się zaistniałym zamieszaniem, poznają Wołodę, który został zainfekowany przez predwiestniki. Hotchkins będzie próbowała bagatelizować sprawę – pozwól Badaczom działać tak, jak uznają za stosowne.

W kopalni tymczasem doszło do masakry, za którą odpowiada budzący się Przedwieczny i przybywający na jego zew żądny krwi i ciepła Krawagot. Tą lokacją nie musisz się już specjalnie przejmować – zostały tam tylko zamrożone trupy i powoli sączący się z wnętrza Ziemi mróz. Za to śniegowy potwór krąży gdzieś po tajdze, coraz bliżej miasteczka.

Jeśli Badacze zdecydują się mimo wszystko jechać z robotnikami ciężarówką, zmuszą Janet do towarzyszenia im do kopalni albo przekonają kogoś do pożyczania im skutera śnieżnego czy sań – w porządku. Po drodze czeka na nich niespodzianka.

Cel sceny: budowanie realności świata, pokazanie Badaczom, że coś złego musiało stać się w kopalni oraz że warunki pracy

i stosunek do robotników są bardzo złe, możliwość wciągnięcia ich w pułapkę.

SCENA: ROZMOWA Z CHORYM ROBOTNIKIEM

Wołodia jest już w bardzo złym stanie. To czwarty etap choroby i ostatni moment, kiedy można jeszcze udzielić skutecznej pomocy medycznej. Pojawia się kaszel z krwią, bardzo wysoka gorączka (ponad 40 stopni) i halucynacje. Chory nie do końca kontroluje to, co mówi. Dlatego znacznie łatwiej (zwykły test Perswazji lub Uroku Osobistego) będzie wydobyć od niego prawdziwe informacje na temat warunków pracy w kopalni. Badacze mogą dowiedzieć się od niego, że:

- Robotnicy podpisują kontrakt na 15 lat.
- Większość robotników pochodzi z Rosji, praktycznie nie ma wśród nich Jakutów.
- Bieżące wynagrodzenie jest marne, w dodatku potrąca im się za wszystko, od zniszczenia sprzętu po lekarstwa w przypadku choroby.
- Zerwanie kontraktu przed czasem skutkuje zupełnym brakiem zysków długoterminowych.
- Po 15 latach robotnik, który skończył kontrakt, dostaje udziały w firmie wystarczające, żeby do końca życia pławić się w luksusie – o ile oczywiście przeżyje.
- Nikt z robotników nie wie, ile przeżywa, takie dane są tajne.
- Wołodia nie zna nikogo, kto pracuje w kopalni dłużej niż kilka lat.
- Może mówić o koszmarnych snach, głosach w głowie i pokrętnie opisywać efekty działania Śpiącego w Śniegu.

Badacze mogą chcieć sami zająć się chorym albo zwrócić się o pomoc do Beli, który po obejrzeniu chorego stwierdzi, że na jego pomoc jest już za późno, i odeśle ich do Ajjuna. Jeśli Badacze zdecydują się sami operować chłopaka i próbować wyciągnąć predwiestnika, ekstremalny sukces Medycyny pozwoli pozbyć się pasożyta, ale stan pacjenta będzie ciężki i trzeba będzie go jak najszybciej przetransportować do prawdziwego szpitala, jeśli ma przeżyć. Mogą próbować uzyskać wsparcie Szepczącego w Kniei, ale ten wcale nie będzie skłonny do pomocy. Poda Wołodii napar spowalniający postęp objawów, ale uzna, że nie widzi w nim potencjału, który pozwoliłby mu przejść rytuał inicjacyjny i zostać Ajjunem, zwalczając w sobie predwiestnika. Jeśli Badacze się uprą i przekonają Pavla, chory umrze w trakcie rytuału.

Pamiętaj o czasie. Choroba u Wołodii będzie się rozwijać raczej szybko, bo jego organizm jest wycieńczony pracą w trudnych warunkach. Jeśli Badacze wrócą do niego po kilku godzinach albo odłożą rozmowę na później, będzie w znacznie gorszym stanie i nawet najlepsze testy go już nie uratują. Eskaluj objawy zgodnie z etapami choroby opisanymi wcześniej, aż do momentu śmierci chorego i utworzenia nowego uła.

Cel sceny: przekazanie nieoficjalnych informacji na temat kopalni, pokazanie, jak wyglądają zaawansowane objawy zarażenia predwiestnikami, informacja, że z takimi objawami trzeba zwrócić się do szamanów, bo standardowa medycyna jest bezsilna, przypomnienie o odcięciu Siktji od świata.

MIEJSCE: TAJGA

Jeśli gracze zdecydują się opuścić miasteczko i wejść w tajgę – udając się do kopalni, na polowanie albo szukając na własną rękę zaginionych robotników – czekają na nich różne niebezpieczeństwa, zarówno zwyczajne, jak i nadnaturalne. Pamiętaj, żeby w opisach podkreślać porę roku (scenariusz rozgrywa się zimą) i niezwykłość miejsca, w którym się znajdują, oraz oderwanie od wszelkich oznak cywilizacji.



SCENA: WALKA Z KRAWAGOTEM

Niezależnie od tego, czy Badacze zdecydują się dołączyć do robotników, czy nie, na pojazd jadący w stronę kopalni napadnie Krawagot – olbrzymi potwór ze zmrożonych razem martwych ludzkich ciał. Krawagot jest w stanie bez problemu przewrócić ciężarówkę, nie mówiąc już o skuterze śnieżnym, i rozprawić się z pasażerami. Zadbaj o odpowiednią oprawę – śnieżnica wydaje się dobrym rozwiązaniem. Nie chcemy pokazywać zagrożenia wprost, chodzi nam o chaos i zasianie paniki. Trzask pękającej blachy, przerażone krzyki ludzi, czerwone rozbryzgi na śniegu, zwalisty kształt potwora w śnieżnej kurywie. Badacze powinni być świadomi tego, że nie jest to wróg, którego mogą pokonać, rzucając się na niego we frontalnym ataku.

Jeśli Badacze zdecydują się na konfrontację i jakimś cudem uda im się poważnie zranić lub nawet unicestwić Krawagota, Krzycząca w Ciemności dowie się o tym i będzie obwiniać ich o skrzywdzenie jej dziecka. Możliwość przemówienia szamance do rozsądku zostanie ostatecznie zaprzeczona. W przypadku ucieczki Badacze mają dwa wyjścia: wrócić do miasteczka albo przeć dalej w stronę kopalni.

Cel sceny: wprowadzenie sceny akcji i realnego zagrożenia, zaprezentowanie Krawagota, zmuszenie Badaczy do zagłębienia się w tajgę bez obstawy.

SCENA: GŁOS ŚPIĄCEGO W ŚNIEGU

Gdy Badacze – z dowolnego powodu – znajdą się sami w tajdze, Śpiący w Śniegu spróbuje sięgnąć do ich umysłów.

Jeżeli ktoś zbyt długo nie „karmi płomienia” (poddaje się smutkowi, wyziębia organizm, przez co spada jego odporność psychofizyczna, przemieszcza się samotnie, jest głodny, niewyspany – słowem, jest daleko od stada ludzkiego i jego zasobów, a nie ma w sobie ognia determinacji), wtedy Śniegosnusznij jest tuż obok.

Wszystko zaczyna się od degeneracji faktycznych bodźców sensorycznych – głównie słuchowych. Z początku to nie będą słowa. Raczej nieco zbyt głośny skrzyp śniegu, tak jakby obok szła jeszcze jedna osoba, której nie widać. Nierówny oddech, jakby ktoś jeszcze oddychał razem z Badaczem, ale spóźniał się troszeczkę. Potem trochę za głośne wycie wiatru, przeszkadzające w skupieniu, sprawiające, że wypowiedane słowa brzmią jakoś inaczej.

Wreszcie przyjdą słowa. Głosem towarzysza, który idzie tuż obok, ale nawet nie otworzył ust. Głosem osoby, która jest teraz na drugim końcu świata. Głosem człowieka z przeszłości, którego nie słyszało się od wielu lat. Co dokładnie słyszy Badacz? To już zależy do ciebie, Strażniku Tajemnic. Jeśli graliście razem wiele sesji, masz z czego czerpać. Przypomnij dawne porażki, niespełnione obietnice, bolesne rozczarowania. Głos Śpiącego w Śniegu mówi o braku nadziei i namawia do poddania się. Przecież łatwiej po prostu położyć się na śniegu i usnąć, prawda? Pojawi się potworne uczucie zmęczenia i zimna. Głód, którego nie będą sycić żadne zapasy. Pragnienie, którego nie da się ugasić wodą, bo jest zbyt zimna, żeby ją pić.

Na tym etapie zaczynają się halucynacje. Cienie zlewają się i tańczą ze sobą. Widzenie staje się bardziej tunelowe, pojawiają się poważne problemy z dostrzeganiem głębi i percepcją odległości. Badaczom zdaje się, że są wśród nich dodatkowe osoby, których nie rozpoznają. Zaczynają widzieć ludzi, których nie ma, albo przestają rozpoznawać swoich towarzyszy.

Przed głosem Przedwiecznego znacznie łatwiej jest obronić się w grupie. Każdy Badacz wykonuje trudny test Mocy. Jeśli w trakcie trwania sceny Badacz przebywa w grupie (więcej niż dwie osoby), otrzymuje kostkę premii do tego rzutu. Niezdany test powoduje utratę 1K4 punktów Poczytalności. Zdany powoduje utratę 1 PP. W tym wypadku każda chwila niepoczytalność kończy się atakiem paniki i obłąkańczą ucieczką w ciemność i mróz samotnej nocy.

Cel sceny: budowanie nastroju grozy, bezpośredni kontakt Badaczy ze Śpiącym w Śniegu.

MIEJSCE: ZAMARZNIĘTA KOPALNIA

Wyobraź sobie miejsce, w którym tajga się nagle urywa, odsłaniając rozległe karczowisko i olbrzymią dziurę kopalni odkrywkowej, schodzącą pierścieniowo w głąb ziemi. W tej chwili wszystko pokrywa gruba warstwa lodu i szronu, od przewróconej koparki tuż obok, przez na wpół zawalony budynek strażniczy kawałek dalej, aż po znieruchomiałą sprzet wydobywczy. Nigdzie nie widać ludzi, nie widać też trupów, chociaż gdzieś tam w śniegu widnieją ciemne ślady zamrożonej krwi. Nigdzie nie ma ciała – wszystkie zostały wchłonięte przez Krawagota.

Sukces w teście Tropienia lub Spostrzegawczości pozwoli zauważyć, że ktoś zdołał uciec – ślady prowadzą w głąb tajgi.

Im bliżej dziury w ziemi, tym zimniej. Sen Śpiącego w Śniegu jest już bardzo płytki, a jego bliskość bardzo niebezpieczna. W promieniu stu metrów od centrum kopalni roztacza się aura zabójczego zimna, które promieniuje od Śpiącego w Śniegu. Każda postać znajdująca się w zasięgu działania aury musi co 5 minut wykonać test KON. Niezdany sprawia, że ofiara otrzymuje 2 obrażenia na skutek odmrożeń. Obrażenia zwiększają się wraz ze zbliżaniem się do centrum kopalni. Jednocześnie każdy z Badaczy słyszy w głowie głos wzywający do podejścia bliżej i wykonuje test Poczytalności (utrata 1/1K4 PP). Postaraj się szybko dać graczom do zrozumienia, że pozostanie w tym miejscu to zbyt duże ryzyko dla Badaczy.

Cel sceny: budowanie nastroju grozy, pokazanie, że Śpiący w Śniegu jest o krok od przebudzenia

SCENA: SPOTKANIE Z TATIANA

Jedyną osobą, która przeżyła masakrę, jest Tatiana Krasnodriewska, zatrudniona w firmie ochroniarskiej odpowiedzialnej za bezpieczeństwo w kopalni. To twarda kobieta, która niejedno w życiu widziała, ale wydarzenia ostatniej nocy i głos Śpiącego w Śniegu sprawiły, że jest na skraju załamania psychicznego. Badacze znajdują ją uzbrojoną i czujną, ale przemarzniętą do szpiku kości. Nosi ochroniarski kombinezon z logo Diamond Inc. i ma przy sobie pistolet. Jest doskonale wyszkolona i nawet osłabiona może stanowić znaczące zagrożenie dla drużyny. Ukrywa się w tajdze, przekonana, że „to coś” po nią wróci. Jeśli Badaczom nie uda się test Spostrzegawczości i nie zauważą jej w porę, strzeli do pierwszego z nich, zanim zdążą cokolwiek powiedzieć.

To od graczy zależy, czy będą mieć w niej wroga, czy sojusznika. Jeśli zdecydują się odpowiedzieć ogniem, Tatiana będzie walczyć do momentu, aż zostanie ciężko ranna. Jeśli będą chcieli rozmawiać, sukces w teście Perswazji pozwoli uspokoić ją na tyle, żeby Badacze mogli przedstawić swoje stanowisko. W gruncie rzeczy to dobry człowiek, tylko nie wie już, co ma robić, bo była świadkiem niewyobrażalnego horroru, a jej przeszkolenie nie obejmowało walki z nadnaturalnymi śniegowymi potworami.

Jeśli Badaczom uda się porozmawiać z Tatianą, dowiedzą się, jak wyglądała poprzednia noc. Dziewczyna, w odróżnieniu od większości pracowników kopalni, pokochała to miejsce i surowe piękno tajgi, więc znudzona kolejną godziną nocnej warty, wyszła z budki strażniczej na spacer wzdłuż krawędzi lasu. Z oddalenia widziała pojawiającego się Krawagota i mróz chwytający w wieczny uścisk uciekających w panice ludzi. Próbowwała strzelać do potwora z daleka, ale wydawało się, że jej pociski nie wyrządzają mu żadnej krzywdy. Wtedy uciekła. Wciąż jest w szoku po tym, co zobaczyła w nocy, i nie będzie chciała podawać zbyt wiele szczegółów. Nie ma wątpliwości, że istota, którą zobaczyła, pochodzi z samego dna piekieł.

Oczywiście Tatiana wie dużo na temat samej kopalni – m.in. gdzie znajduje się skład materiałów wybuchowych, które mogą przydać się Badaczom. Zresztą sama będzie

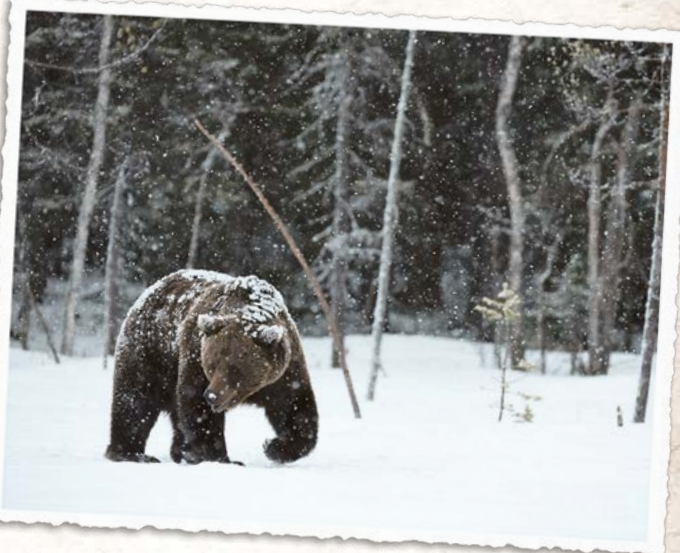
nalegać, żeby tę przeklętą dziurę wysadzić w powietrze, niezależnie od tego, co właściwie próbuje z niej wyjść. Ona nie chce wnikać w żadne miejscowe przesady, tylko pozbyć się zagrożenia szybko i brutalnie.

Cel sceny: element zagrożenia ze strony człowieka, a nie nadnaturalnej istoty, możliwość dowiedzenia się więcej na temat masakry w kopalni, potencjalny sojusznik.

Badacze oczywiście mogą nie zainteresować się tematem jadących do pracy robotników i odłożyć eksplorację kopalni. W takim wypadku temat nocnej masakry pojawi się znacznie później, wraz z którymś z robotników, któremu uda się uciec przed atakiem Krawagota na ciężarówkę i po paru godzinach przedzierania się przez śnieg dotrzeć z powrotem do osady.

Jeśli Badacze zdecydują się zostać w Siktja, będą mogli obserwować przygotowania do polowania na wybudzonego przedwcześnie niedźwiedzia, którego widział dzień wcześniej jeden z myśliwych.

SCENA: PRZYGOTOWANIA DO POLOWANIA



Według Sangora niedźwiedź został wybudzony ze snu przez Abasy – złe duchy, które chciały go nastawić przeciwko ludziom. Tak naprawdę przyczyną był zew Śpiącego w Śniegu. Tak czy inaczej, zwierzę jest oszalone ze strachu, głodne oraz bardzo niebezpieczne, więc trzeba je zabić.

Według jakuckich wierzeń duch zwierzęcia może szukać zemsty, więc trzeba go oszukać i udawać, że wcale nie chodzi o polowanie. Możesz zrobić to w dowolny sposób, ale w naszej wersji wygląda to następująco: Sangor prowadzi wszystkich obecnych na skraj lasu, gdzie wraz z Saszą i Miszą odgrywają scenę przygotowującą. Udawany szaman podnosi nad głowę bęben i zaczyna w niego miarowo uderzać, a wszyscy zgromadzeni zaczynają oddychać w tym samym rytmie, głośno wydychając powietrze. Gdy się zgrają, Sangor przestaje bębnić i z udawanym niezadowoleniem karci zebranych, kładąc palec na ustach – nadal oddychają razem, ale już po cichu. Sangor podkrada się do granicy lasu i nasłuchuje, z teatralną przesadą chodząc w tę i z powrotem. W pewnym momencie

z tłumu wychodzą Sasza i Misza, i z udanym zdziwieniem pytają Sangora, co właściwie robi. Na to on opowiada im o dziadku niedźwiedziu, który nie może spać. W odpowiedzi cały tłum zaczyna przesadnie lamentować. Sangor pyta tłum, co trzeba zrobić w takiej sytuacji. Tłum odpowiada, że trzeba pomóc mu zasnąć. Na to Sangor pyta, czy Sasza i Misza mogą odwiedzić kochanego dziadka, żeby pomóc mu zasnąć. Myśliwi narzekają, że mają ważniejsze rzeczy do roboty i tak naprawdę nie chce im się iść. Tłum nalega, aż w końcu młodzieńcy ustępują. Sangor poucza ich jeszcze, żeby do dziadka niedźwiedzia odnosić się z szacunkiem, i okadza ich dymem z misy wypełnionej ziołami, krzycząc, że śmierdzą i tak do dziadka iść nie wolno. Na koniec młodzieńcy zdejmują kurty i nacierają obnażone klatki piersiowe śniegiem.

Po skończonym przedstawieniu myśliwi wyruszają na faktyczne polowanie. Badacze, jeśli tylko zechcą, mogą do nich dołączyć. W trakcie przemierzania tajgi nie tylko nasłuchują się więcej o miejscowych wierzeniach, ale też trafiają na parę wskazówek. Jeśli nigdzie wcześniej nie pojawił się ul, możesz pozwolić Badaczom znaleźć ul w gawrze (niedźwiedź został przedwcześnie obudzony przez predwiestniki) albo po prostu gdzieś w tajdze. Jeśli czujesz, że twoi gracze mają potrzebę większej ilości akcji, możesz wrzucić tu walkę z niedźwiedziem, pozwolić im natknąć się na spanikowaną Tatianę, a nawet użyć spotkania z malyszami Leny. Mogą też znaleźć ślady po przejściu Krawagota.

Cel sceny: zaprezentowanie miejscowych wierzeń, uświadomienie Badaczom, że Sangor w roli „teatralnego szamana” jest bardzo ważny dla życia społeczności.

SCENA: ROZMOWA Z POPEM



Być może Badacze będą chcieli najpierw popytać o sytuację w miasteczku. W takim wypadku prędzej czy później wdadzą się w rozmowę z miejscowym popem. Tak jak cerkiew jest największą konstrukcją w Siktja i góruje nad chatami Jakutów, tak też ojciec Wasilij jest najwyższym spośród żyjących tu ludzi. Mierzy prawie dwa metry i gdy ubrany w pełny strój popa przywdzieje cerkiewną czapkę, przypomina czarnego szachowego gońca.

Ojciec Wasilij jest pasjonatem fotografii i etnologiem-amatorem. Od lat zajmuje się dokumentowaniem życia miasteczka. Nie będzie chciał rozmawiać z Badaczami w cerkwi, ale raczej chętnie zaprosi ich do swojego domu i pokaże albumy sięgające kilku pokoleń wstecz, od czarno-białych rozmazanych ujęć, robionych jeszcze przez poprzedniego popa, po nowoczesne fotografie, które z powodzeniem można by opublikować w czasopiśmie podróżniczym.

Co interesującego mogą znaleźć na fotografiach?

- Zdjęcie młodego Sangora, jeszcze bez szamańskiego stroju i długich wąsów.
- Zdjęcia ze ślubu Sangora i Olgi. Oboje są ubrani w tradycyjne jakuckie stroje i wyglądają na szczęśliwych.
- Zdjęcie z chrzcina, Sangor i Olga stoją objęci, dziecko trzyma rozpromieniony Pavel.
- Czarno-białe zdjęcie Tomasza Zawady w tradycyjnym stroju szamana.
- Fotografię rodzinną Zatrudów. Olga i Pavel mogą mieć może dziesięć, góra dwanaście lat i wyglądają praktycznie tak samo. W centrum siedzi Tomasz Zawada w podeszłym wieku obok starej Jakutki.

Tutaj Badacze mają okazję poznać historię rodziny Zawadów. Ojciec Wasilij, zapytany o mężczyznę na fotografii, opowie o legendarnym już szamanie o imieniu Oddychający Mrozem, który został zesłany przez duchy i przybył znikąd niczym Bóg-Wędrowiec z jakuckich legend. Pomoże bohaterom połączyć kropki i rozpoznać w dawnym szamanie uciekiniera z łagru, ale ma też dla nich zaskakujące informacje. Jako agent bezpieczeństwa oskarża Tomasza Zawadę o zorganizowanie ucieczki. Badacze dowiedzą się też, że Olga i Sangor mieli córeczkę Anuszkę, która zniknęła w niewyjaśnionych okolicznościach w trakcie najdłuższej i najmroźniejszej zimy jaką pamięta ojciec Wasilij. Wieść o tragedii przyniósł Pavel Zatrud, a mimo długich poszukiwań nie udało się nawet odnaleźć ciała.

W zależności od tempa sesji i preferencji graczy wyciągnięcie tych informacji może być trudniejsze i wymagać testów Perswazji albo nawet przeszukania domu popa i samodzielnego znalezienia odpowiednich dokumentów. Ocen w trakcie sesji, czy potrzebne jest dodatkowe wyzwanie. Pamiętaj jednak, że nie chcesz, by gracze błądzili w ciemności. Decyzje na sesji mają znacznie większą wagę, jeśli nie są podejmowane na ślepo.

Cel sceny: przekazanie graczom pełnych informacji na temat rodziny Zawadów oraz przeszłości Henryka.

SCENA: BADACZ ZWALCZA PREDWIESTNIKA I ZOSTAJE AJJUNEM

Jeśli w trakcie eksplorowania miasteczka bądź tajgi któryś z Badaczy zostanie zainfekowany predwiestnikiem i nie będzie chciał lub mógł użyć konwencjonalnych metod na poradzenie sobie z problemem, być może będzie miał szansę przejść szamański rytuał inicjacji. Tak jak w innych

kulturach animistycznych, ceremonia inicjacyjna jest tutaj równoznaczna z symboliczną śmiercią szamana. Jej przebieg jest bezpośrednio związany ze stadiami infekcji, a później z etapami zdrowienia. Możesz poprowadzić tę scenę narracyjnie, wspólnie z resztą graczy budując niezwykle wizję, albo odwołać się do mechaniki, operując testami Mocy oraz Poczytalności w podobny sposób, jak w poprzednich scenach dotyczących szamańskich rytuałów.

Na początek Ajjun pali odpowiednie zioła, sosnowe igliwie i żywicę. W tańczącym dymie chory próbuje zobaczyć przesłanie od duchów, przeznaczone tylko dla niego. Potem wypija ziołowy napar, po którym wzmagają się powodowane przez predwiestniki halucynacje. Ma uczucie spadania w otchłań, upadku i uderzenia o coś twardego i mokrego. Widzi nad sobą czarne bezkształtne sylwetki, które otworzą go, wypatroszą, oglądając uważnie każdą kość, ścięgno i organ, a jego krew rozleją do mis. W trakcie tego procesu znajdują ukrytego w ciele predwiestnika. Kim są te postacie? Część to przodkowie Badacza, część to Abasy, część to duchy tajgi.

Jeśli lubicie eksperymenty, poproś resztę graczy, żeby odegrali głosy w głowie przechodzącego próbę Badacza. Możesz w tej scenie rozłosować pomiędzy nich poniższe duchy:

Duch dalekiego przodka – jesteś wyblakłym cieniem człowieka, nie pamiętasz swojego poprzedniego życia. Chcesz doświadczyć odrobiny teraźniejszości, chcesz poczucia, że ktoś cię potrzebuje, boisz się zapomnienia i pustki.

Duch bliskiego przodka – chory to ktoś z twojej rodziny, czujesz łączące was więzy. W pierwszej chwili boisz się, chcesz usłyszeć jakieś dobre słowo, zapewnienie, że będzie dobrze. Jeśli cię uspokoi, będziesz ostoją wsparcia.

Abas – jesteś uosobieniem ciemności i zła. Chcesz porażki chorego, chcesz jego śmierci, chcesz, żeby został tu na zawsze. Zniszcz jego determinację!

Myślokształt – jesteś istotą powstałą z najsilniejszej emocji chorego. Przypomnij sobie, czego w ostatnich dniach było najwięcej w jego życiu, zachowuj się zgodnie z tą emocją.

Duch tajgi – jesteś spokojnym, mistycznym bytem, który nie ma prawie nic wspólnego z człowieczeństwem. Uosabiasz nieczuły osąd syberyjskiej zimy, która nie szczędzi cierpień i akceptuje tylko tych, którzy są godni.

Jeśli wolisz stawiać na realizm, opisz reszcie Badaczy, że chory na tym etapie prawie nie oddycha, jego oczy uciekają w głąb czaszki, ciało wypręża się i sinieje. Wygląda to tak, jakby miał zaraz umrzeć, ale Ajjun prowadzący rytuał nie zgadza się na wybudzenie go z transu. Badacze musieliby to zrobić siłą.

W krytycznym momencie agonii chory słyszy swoje prawdziwe szamańskie imię (wymyśl je albo zapytaj o nie gracza), a ciałem wstrząsają torsje. Wymiotuje krwią, w której znajduje się też skurczone ciało pokonanego pasożyta. Zalane żywicą będzie później pierwszym i najważniejszym amuletem Ajjuna. Tymczasem postacie z wizji składają jego ciało z powrotem. Chory czuje, że czegoś mu ubyło – ale i pojawiło się coś nowego. Szaman może wyjaśnić mu później, że zgodnie z wierzeniami jest teraz pół-człowiekiem, pół-duchem. Sam będzie musiał zdecydować, czy zamierza stworzyć szamański

bęben i zostać w Siktji, by spełniać obowiązki Ajjuna, czy też zamierza wrócić do dawnego życia. Niezależnie od decyzji, nigdy już nie będzie taki sam.

- Moc Badacza zwiększa się o 10; wpływa to również na maksymalny poziom punktów Magii Badacza.
- Badacz odnawia swoje punkty Magii do maksymalnego poziomu, jaki wynika z aktualnego stanu cechy Moc.
- Utrata Poczytalności: 1/1K6
- Badacz otrzymuje również następujące zaklęcia szamańskiej magii rytualnej:

Uzdrowienie Przez Odnalezienie Duszy

Koszt: 3 PM + 1 PM za każdego zwierzęcego ducha-przewodnika; utrata 1 punktu Poczytalności

Czas rytuału: 1K6 x 20 minut

Po zdaniem teście Mocy szaman wchodzi w trans w bezpośredniej bliskości chorego i udaje się do Dolnego Świata, żeby odnaleźć duszę porwaną przez złe duchy, co według wierzeń Jakutów często jest źródłem choroby. Może przyzwać ducha jakiegoś zwierzęcia, żeby było jego przewodnikiem. Szansa na odnalezienie właściwej duszy i uleczenie poważnej choroby wynosi 10% x liczba użytych punktów Magii (każdy duch przewodnik zwiększa tę szansę). Rytuał nie działa na rany i nie przywraca punktów Wytrzymałości. Każdy przyzwany duch-przewodnik powinien zostać odpowiednio nagrodzony za swą pomoc (ofiara może być w postaci mięsa, suszonych owoców, soli, mleka lub krwi, albo inna adekwatna). Jeśli szaman zapomni o tym, obrażony duch odbierze mu dodatkowo 1 punkt Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Duchami Zmarłych

Koszt: 5 PM +1 za każdego świadka; szaman oraz świadkowie tracą po 1 punkcie Poczytalności

Czas rytuału: 1K6 x 20 minut

Po zdaniem teście Mocy szaman wchodzi w trans i udaje się do Dolnego Świata, gdzie może porozmawiać z duchem zmarłej osoby. Może zabrać ze sobą dodatkowe osoby w charakterze świadków.

Odprowadzenie Duszy

Koszt: 5 PM +1 za każdego świadka; szaman oraz świadkowie tracą po 1 punkcie Poczytalności

Czas rytuału: 1K6 x 20 minut

Po zdaniem teście Mocy szaman wchodzi w trans przy zwłokach i udaje się do Dolnego Świata w towarzystwie duszy zmarłej osoby. Odprowadzona dusza na pewno zazna spokoju i nie będzie nawiedzać świata żywych w żadnej formie. Szaman może zabrać ze sobą dodatkowe osoby w charakterze świadków.

Przy każdym rytuale konieczne jest posiadanie własnoręcznie wykonanego szamańskiego bębna, który w trakcie wizji zmienia się w wierzchowca.

Choroba szamanów: Każdy Ajjun odczuwa nierozzerwalną więź z Syberią. Ma ona charakter nadnaturalny i sprawia, że niezależnie od wszystkiego zaczyna on z czasem odczuwać

smutek i tęsknotę za „domem”. Im dłużej szaman przebywa z dala od ziemi, na której się przebudził, tym silniejsze są objawy jego choroby. Co 14 dni Badacz musi zdać trudny test Mocy, inaczej traci 1K3 punktów Poczytalności. Raz niezdany test sprawia, że szaman nie może odzyskiwać punktów Magii do czasu, aż choć na jeden dzień powróci na miejsce swojego przebudzenia.

Cel sceny: uratowanie Badacza przed predwiestnikiem, zagłębienie się w szamańskie wierzenia, przemiana bohatera, możliwość zabawy narracją i konwencją.

SCENA: ROZMOWA Z PRADZIADKIEM

W trakcie rozgrywki Badacze mogą wpaść na pomysł, żeby skontaktować się z duchem zmarłego pradiadka. Jest to bardzo ryzykowne, ponieważ głos starego szamana jest zagłuszany przez Śpiącego w Śniegu. Jego wnukom przez lata nie udało się z nim skontaktować. Jeśli Badacz-szaman sam spróbuje przeprowadzić rytuał, nie uda mu się to – usłyszy tylko rozpaczliwe wycie Przedwiecznego, które wyrzuci go z transu (test Poczytalności i utrata 1/1K4 PP).

Kontakt z Tomaszem Zawadą będzie wymagał pomocy jednego z bardziej doświadczonych szamanów – Pavla lub, w mniej prawdopodobnej wersji, Olgi. Połączone siły Ajjuna i Badaczy wystarczą do przezwyciężenia na chwilę mocy Śpiącego w Śniegu, ale będzie to wymagało uczestnictwa w mistycznej wyprawie Rzeką Mleka w górę Drzewa Świata.

Najpierw Badacze muszą poczynić odpowiednie przygotowania, o których pouczy ich Ajjun. Badacze powinni:

- Zdobyć łódź, której rolę będzie pełnić misa. Może to być zwykła miska pokryta odpowiednimi symbolami, ale znacznie lepiej by było, gdyby była wykonana z mózgowcaszki czegoś, co kiedyś żyło i miało bardzo silnego ducha. Wtedy taki duch będzie dodatkowym strażnikiem i nawigatorem wyprawy (może to być np. mózgowcaszka niedźwiedzia, któremu Jakuci/Badacze pomogli zasnąć).
- Znaleźć silne wiosła, które pozwolą pokonać przeciwny nurt. W tym celu dobrze sprawdzą się na przykład okorowane gałązki zanurzone w żywicy albo opalone w ognisku odłamki kości.
- Przygotować żywność na drogę i ofiarę dla duchów.
- Stworzyć myślokształtne „kukły”, wewnątrz których ich

duśże udadzą się w zaświaty. To małe rzeźbione laleczki, które trzeba nakarmić krwią i kumysem. Badacze mogą poprosić szamana o pomoc w ich wykonaniu, ale będzie doradzał im, żeby spróbowali stworzyć je sami. Bez nich, ich duśże mogłyby zostać uwięzione na zawsze, a tak w razie niebezpieczeństwa wystarczy rzucić powłokę na pożarcie dowolnemu zagrożeniu, by wyrwać się z transu.

Niech wskazówki będą mętne. Gracze nie muszą użyć żadnych konkretnych materiałów. Daj im do zrozumienia, że mają opierać się na symbolach i wyobrażeniach. Pozwól im wykazać się kreatywnością. Każdy pomysł, który da się sensownie uzasadnić, jest trafiony. Z drugiej strony, potraktowanie sprawy lekko powinno mieć negatywne konsekwencje.

Umiejętności Badaczy w Dolnym Świecie zależą od tego, jak opisali swoje laleczki. Jeśli mają pazury – potrafią nimi walczyć, jeśli skrzydła – latać, i tak dalej.

Sygnałem do rozpoczęcia transu jest zaśpiew prowadzącego szamana i rytmiczne bicie w bęben. Ogień w jurcie karmiony jest zastygłą żywicą i suszem z igliwia świerkowego, skoby i chwojnika. Uczestnicy uświadamiają sobie, że są teraz w pokracznych ciałach myślokształtów i wiosłują co sił wśród fal srebrzystomlecznej, wzburzonej i spienionej rzeki, której brzegi toną w gęstej mgle. Ponad głowami Badaczy krążą krylaci bractcy – sokoły o ludzkich oczach – i świeci srebrny księżyc. Rzeką pełną jest potworów i widm, dlatego nie wahaj się, Strażniku Tajemnic, kołysać łodzią i ukazywać Badaczom twarze wystających z wody, otwartych paszcz złożonych tylko z zębów i każdego koszmaru, jaki wyda ci się stosowny. To, jak bardzo będą atakowani, powinno zależeć od pieczołowitości przygotowań, mocy prowadzącego szamana oraz jakości i rzadkości komponentów – zasada brzmi: im ważniejsza jest dana rzecz dla kogoś, tym potężniejsza będzie w świecie złożonym ze wspomnień i emocji.

Badacz, który uzyska krytyczną porażkę w jakimkolwiek teście podczas tej duchowej podróży, może zadeklarować poświęcenie myślokształtu, aby natychmiast odzyskać przytomność, tracąc jednocześnie możliwość dalszego uczestnictwa w transie. Jeśli woli ryzykować, każda porażka to utrata 1K3 PP i 1K3 PW – ciało Badacza w realnym świecie zaczyna dusić się, kaszleć krwią, otwierają się stare rany.

Jeżeli choć jednemu Badaczowi uda się przetrwać podróż, dociera on do położonej na rzece wyspy, która ma formę półokrągłego kurhanu porośniętego ostrą jak żyłki trawą.



Na środku, na kurzej nóżce, stoi wzniesiona na platformie jurta. Na platformę prowadzi gruby sznur, a wewnątrz czeka w półśnie Zatrud.

Stary Ajjun będzie tylko w połowie obecny – znajduje się w miejscu, gdzie czas nie ma znaczenia, i jest osłabiony przez ciągły zew Śpiącego w Śniegu. Mimo to Badacze (poza historią jego życia i stworzenia Krawagota, jeśli jeszcze ich nie znają) mogą od niego usłyszeć, że:

- Śpiący w Śniegu od tysięcy lat nie był tak bliski przebudzenia.
- Tym, co go wybudza, nie jest sama kopalnia, tylko mróz gnieźdzący się w duszach pracujących ponad siły i pozbawionych nadziei robotników – tak jak niegdyś więźniów łagru.
- Najbliższy rytuał Karmienia Ognia musi zostać poprowadzony przez szamana w pełni sił – albo Krzyczącą w Ciemności dołączy do Szepczącego w Kniei i razem poprowadzą rytuał Karmienia Ognia, albo potrzebny jest nowy Ajjun, który się tego podejmie.
- Krawagot jest już zbyt silny i będzie coraz bardziej agresywny; ktoś musi go powstrzymać.
- Dusza Losu córeczki Olgi wciąż jest uwięziona w ciele potwora i bardzo cierpi, ale można ją uratować i odprowadzić do Dolnego Świata.

Uczestnictwo w tym rytuale skutkuje utratą 1/1K6 punktów Poczytalności.

Cel sceny: dalsze eksplorowanie świata szamańskich wierzeń, możliwość uzyskania brakujących informacji na temat fabuły, ważna emocjonalnie scena dla Badaczy z rodziny Zawadów.

SCENA: PROŚBA KRZYCZĄCEJ W CIEMNOŚCI



Olga Zatrud

Jeśli Badacze spróbują porozmawiać z Olgą bezpośrednio, będą wypytywać ją o córeczkę albo poproszą o pomoc z przedwieśnikami, Krzyczącą w Ciemności zobaczy w tym szansę na pozyskanie sojuszników. Olga najbardziej na świecie chce odzyskać dziecko, ale z drugiej strony wpływ Przedwiecznego jest już w niej tak głęboko zakorzeniony, że tylko w nim upatruje nadziei. Może spróbować manipulować Badaczami,

żeby ich rękami zemścić się na bracie. Będzie próbowała nastawić ich przeciwko Pawłowi, opowie o stworzeniu Krawagota, ale zrzuci całą winę na swojego brata – będzie twierdzić, że sama nic o tym nie wiedziała i nie uczestniczyła w rytuale. Poprosi Badaczy o pomoc w uzyskaniu sprawiedliwości. Jeśli Badacze jej zaufają, zasugeruje, żeby pod jakimś pretekstem sprowadzili Pavla w umówione miejsce w tajdze. Chce wydać go na pastwę Krawagota.

Istnieje możliwość przekształcenia Olgi z antagonisty w sojusznika, choć będzie to bardzo trudne i na pewno nie wystarczy po prostu odpowiednia argumentacja. Jeśli

gracze dowiedzą się od starego Zatruda, że jest inna droga, by uratować duszę Gwiazdki, i zdołają przekonać Krzyczącą w Ciemności, że to prawda, zrobi wszystko, żeby wspomóc ich plany i osobiście odprowadzić córeczkę do Dolnego Świata. Jednak w przeważającej większości przypadków znacznie bardziej prawdopodobna będzie bezpośrednia konfrontacja z Krzyczącą w Ciemności w trakcie jednej z finałowych scen.

Cel sceny: pokazanie ludzkiej strony antagonistki, wciągnięcie graczy w konflikt między szamanami.

Do czego to wszystko prowadzi? To już zależy tylko od twoich graczy oraz od ciebie. Ale spróbowałem spisać parę pomysłów na potencjalne zakończenia, które mogą okazać się przydatne.

POTENCJALNE ZAKOŃCZENIA

Oportunistyczne

Być może sytuacja przerośnie twoich Badaczy i uznają, że jedynym, co ich interesuje, jest ich własne bezpieczeństwo i przetrwanie. Co prawda Siktja jest odcięta od świata i helikopter nie wróci wcześniej niż za dwa tygodnie, ale pozostają inne środki transportu – ścigacz śnieżny Sangora, ciężarówka Diamond Inc., czy wreszcie sanie konne, których w miasteczku jest kilka. Niezależnie od środka transportu, czeka ich długa droga przez tajgę i być może wyścig z chorobą. Jeśli potrzebujesz emocjonującego finału z dala od miasteczka, dobrym rozwiązaniem jest pościg albo ostateczne starcie z Krawagotem. Jeśli wywiąże się walka, wtedy pewnie pojawi się też Krzycząca w Ciemności, żeby bronić swojego dziecka.

Realistyczne

Badacze mogą uznać, że szamańskie przesady ich nie interesują i jedynym sposobem na zatrzymanie szaleństwa jest zniszczenie kopalni, zwłaszcza że Tatiana może wskazać im, gdzie są przechowywane materiały wybuchowe. Oczywiście ambitni gracze mogą chcieć upiec dwie pieczenie przy jednym ogniu i zwabić w strefę wybuchu także Krawagota – co jak poprzednio włączy w scenę Krzyczącą w Ciemności.

Szamańskie

Jeśli gracze zaangażują się w szamańską warstwę historii, Strażnik Tajemnic ma spore pole do popisu. Przede wszystkim jeden z Badaczy może zostać Ajjunem i przeprowadzić rytuał razem z Szepczącym w Kniei albo nawet zamiast niego. Dla ułatwienia podajemy szkielet, na którym możesz zbudować swoją wersję rytuału Karmienia Ognia, dostosowaną do tego, kto i w jakich okolicznościach go przeprowadza.

Wzruszające

Badacze mogą też spróbować doprowadzić do pogodzenia się rodzeństwa, pomagając Oldze odprowadzić Duszę córeczki do Dolnego Świata. Tutaj aż się prosi o motyw wymiany duszy za duszę i poświęcenia czyjegoś życia dla przepro-

SCENA: RYTUAŁ KARMIENTA OGIA

Pradawny rytuał, którego echem jest zwyczaj karmienia ognia praktykowany przez Jakutów. Dla odróżnienia w scenariuszu zapisany wielkimi literami.

To coś więcej niż po prostu magiczna wymiana. Karmienie Ognia ma więcej wspólnego z obrzędkiem zaślubin czy uroczystej przysięgi niż klasycznie pojętym zaklęciem. Ogień to istota zazdrosna i żarłoczna. Ajjun, który chce oddać się płomieniom i tym samym podsyć je, by odepchnąć mróz, musi uczynić najpierw obszerny krąg wokół ogniska ułożonego wysoko na podobieństwo stosu ofiarnego. Szaman wchodzi do wnętrza kręgu i odtąd aż do skończenia rytuału nie może go opuścić. Wewnątrz stosu umieszcza reprezentację czegoś, co jest dla niego bardzo ważne – swojego marzenia, pięknego snu, w który nie przestał wierzyć – i gdy ogień rozgorzeje, musi tańcząc i wybijając rytm na bębnie podsyć w sobie przekonanie, że oddaje płomieniom swój skarb. Pozwala mu odejść. Gdy ognisko zmieni się w stertę popiołu, Ajjun pada przed nim na kolana, zagłębia palce w świeżo rozmarznietą, pachnącą węglem ziemię i błotem nanosi na siebie symbole przymierza. Od tego momentu to on jest opałem dla płomienia, który powstrzymuje Śpiącego w Śniegu. Jego ciało i dusza będą na rok przypisane do tego zarzewia, które stworzył, więc nie może się zaniechać oddalić od miejsca przeprowadzenia rytuału.

Jeśli szamanem Karmiącym Ogień będzie jeden z Badaczy, zapytaj go, co oddaje płomieniom. Zostanie to bezpowrotnie stracone. Nie będzie też w stanie wrócić do normalnego życia poza Siktją.

Przeprowadzenie rytuału kosztuje 10+1K6 punktów Magii, ale inne osoby mogą wspomagać szamana prowadzącego rytuał, niezależnie od tego, czy będzie to jeden z Badaczy, czy ktokolwiek inny. Każdy Badacz, który dołoży swoje punkty Magii, również musi oddać płomieniom coś ważnego dla niego.

Każda osoba uczestnicząca w rytuale traci 1/1K6 punktów Poczytalności, a obserwatorzy 0/1K3.

wadzenia rytuału. Być może któryś z Badaczy zechce się poświęcić dla sprawy? A może przekonają do tego Sangora? Przeprowadzenie rytuału może też wymagać zwabienia Krawagota w odpowiednie miejsce i utrzymywania go wystarczająco długo w kręgu, żeby w świecie duchów odnaleźć i wyrwać z jego trzewi duszę Anuszki. To może być angażujący i niebezpieczny finał, który ma szansę skończyć się wzruszającą sceną, gdy matka odprowadzi swoje dawno utracone dziecko w zaświaty.

Na koniec, jeśli uznasz, że jest taka potrzeba, możesz jeszcze stworzyć epilog i zamknąć grę klamrą kompozycyjną – rozmową z Henrykiem albo Clare. Ładnym domknięciem historii dla rodziny Zawadów może być powtórzenie sceny otwierającej, tylko tym razem to oni Badacze dziadkowi Staszce straszną bajkę o syberyjskim mrozie.

BOHATEROWIE
NIEZALEŻNI

DIAMOND INC.

HENRYK SOWIŃSKI
(Henry Sowinsky), 83 lata

Czasami w nocy wciąż słyszę ich głosy. Nie było warto... Niezależnie od wszystkiego, nie było warto.

Założyciel Sowinsky ExcoDim, obecnie Diamond Inc., i odkrywckowej kopalni diamentów Oczystka. Dawny więzień łagru, przyjaciel i przyszywany starszy brat Stanisława Zawady, przyczynił się do rzekomej śmierci Tomasza Zawady. Nikomu do tej pory nie przyznał się, że niepowodzenie ucieczki więźniów to jego вина.

CLARE SOWINSKY, 34 lata

Są dwa typy ludzi. Ci, którzy mają marzenia, i ci, którzy je realizują. Do których wy się zaliczacie?

Wnuczka Henryka Sowińskiego, członek zarządu Diamond Inc., ambitna bizneswoman, która walczy o wpływ w firmie i rentowność kopalni. Badacze są dla niej tylko środkiem do celu, podobnie jak pracownicy kopalni. Nie cofnie się przed niczym.



TŁO HISTORYCZNE

TOMASZ ZAWADA, zm. w wieku 93 lat

Urodziliście się z potężnymi skrzydłami, moje dzieci, ale dopiero gdy złapiecie w nie wiatr, zniknie ich ciężar, który teraz was przytłacza. Aby poczuć wiatr, musicie rzucić się z urwiska.

U Jakutów znany jako Tomasz Zatrud/Oddychający Mrozem. Urodzony na Wileńszczyźnie w rodzinie polskich patriotów, przez całe dzieciństwo oddychał wiatrem wolności, który przez chwilę wiał przez polskie ziemie. Od najmłodszych lat zdradzał wyjątkowy talent do nauki i na studia poszedł, kiedy jego rówieśnicy zaczęli naukę w liceum. Gdyby miał czas, zostałby wielkim naukowcem, ale los chciał inaczej. Pod koniec wojny trafił wraz z rodziną do łagru ukrytego pomiędzy szczytami Gór Wierchojańskich w obwodzie jakuckim. Jego szczęściem w nieszczęściu była perfekcyjna znajomość języka rosyjskiego i godna podziwu historia pracy naukowej – ktoś z wierchuszki uznał, że jego możliwości muszą być użyte na korzyść partii. Żona Edyta i kilkuletni syn Stanisław stali się zakładnikami, on zaś intelektualnym niewolnikiem systemu.

Kiedy po nieudanej próbie ucieczki został ocalony przez szamana, całe jego życie uległo przewartościowaniu. Walka, jaką stoczył w świecie duchów, zmieniła go nie do poznania – zwłaszcza że jako jedyny ze współczesnych mu szamanów musiał zwalczyć w sobie aż trzy predwiestniki naraz. Związany z syberyjską ziemią rytuałem Karmienia Ognia, nie mógł wrócić do ojczyzny, resztę życia poświęcił więc służbie społeczności Siktji.

STANISŁAW ZAWADA, ok. 75 lat

Syn Edyty i Tomasza Zawadów, przyjaciel Henryka Sowińskiego, dziadek/znajomy Badaczy. Ponieważ jest to BN służący do zaangażowania gotowej drużyny w fabułę, użyj go, jeśli będzie ci potrzebny w sesjach wprowadzających do fabuły, i dostosuj do prowadzonych wcześniej przygód oraz preferencji graczy.

MIASTECZKO SIKTJA



SANGOR, 41 lat

SZLACHETNI! Lena szumiała od dawna o waszym przybyciu! Witajcie w najskromniejszych progach waszego przyjaciela i sługi Sangora! Nakarmiłem po trzykroć ogień za waszą szczęśliwą podróż!

U Jakutów znany jako Yuri Bahlew. Przewodnik Badaczy, mąż Olgi Zatrud, pełni funkcje reprezentacyjne szamana w Siktji. Gdy pełni

funkcje obrzędowe ubiera się jak szaman z popularnych wyobrażeń. We włosy wplata niezliczone paciorki i kościane amulety. Nosi też smoliste wąsy, które naciera tłuszczem. Zazwyczaj ma na sobie ciężką szubę z grubej bydlęcej skóry, z kolosalnym futrzanym kołnierzem, tłoczoną w tradycyjne jakuckie wzory, do której przyszyto niezliczone metalowe figurki zwierząt i kolorowe szarfy. Do tego niebieska rubaszka, wełniane spodnie, wysokie buty z niewyprawionej skóry i szeroki myśliwski pas. Na jego klatce piersiowej wisi wielki drewniany dysk, na którym widnieje tarcza księżycy i szybujące wokół niej sokoły – to list miłosny od żony, potężny talizman przynoszący szczęście.

Sangor pełni w Siktji obowiązki szamana. Widać, że miejscowi zwracają się do niego z szacunkiem, ale wnikliwy obserwator dostrzeże mieszanek współczucia, niechęci i drwiny. Każda rozmowa Sangora z innym Jakutem brzmi tak, jakby opowiadali sobie wspólny żart, który jest już bardzo stary i powoli przestaje bawić.

Sangor uwielbia swoją żonę i nazywa ją zawsze Chukaduk (jedna z mitycznych córek bogini Leny). Tak naprawdę to ona – Olga Bahlew (dawniej Zatrud) – jest jedną z dwójki prawdziwych szamanów. Odkąd wiele lat temu stracili jedyną córkę, a Olga zaczęła się rozpadać wewnątrz i powoli wycofywać z życia społeczności, Sangor na ile tylko mógł, przejął jej obowiązki. Wszyscy w miasteczku wiedzą, że nie

ma żadnego kontaktu z duchami, ale społeczność potrzebuje szafarza magicznych misterii, a nikt nie wie o nich tyle co Sangor. Choć dwójka prawdziwych szamanów nie jest w stanie wypełniać swoich obowiązków w wielkim teatrze, którym jest życie Jakutów, nie może zabraknąć jednej z głównych postaci przedstawienia i wszyscy muszą zgodzić się na dublera. W naturalny sposób Sangor jest także publicznym głosem osady i rzecznikiem wobec wścibskich obcych.

SANGOR

S 60	KON 40	BC 70
ZR 45	INT 40	WYG 50
MOC 30	WYK 40	PW 11

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 6

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Broń Palna (Karabin SKS) 60% (30/12) obrażenia 2K6+1 (90 metrów)

Unik 30% (15/6)

Pancerz: Kilka warstw odzieży oraz grube kurtki albo futra zapewniają 1 punkt.

Umiejętności: Gadanina 73%, Język Obcy (Polski) 41%, Język Obcy (Rosyjski) 80%, Prowadzenie Skutera Śnieżnego 65%

OLGA BAHLEW, 38 lat

Światelko dnia, tańcz proszę tańcz – nie toń w odmętach rzeki.

Idź szybko tam, gdzie jeszcze bóg oświeśla kraj daleki.

Idź za nim w dal, światelko me, nie daj się nocy smucić.

A gdy już ujrzysz daleki świat, pamiętaj do mnie wrócić.

– fragment kołysanki



U Jakutów znana jako Olga Zatrud/Krzycząca w Ciemności. Olga jest jedną z dwójki prawdziwych szamanów w Siktji, wnuczką Tomasza Zawady, znanego tutaj jako Zatrud lub Oddychający Mrozem, bliźniaczą siostrą Pavla Zatruda oraz żoną Sangora.

Wygląda, jakby była zawieszona pomiędzy młodością a starością; jej twarz jest zmęczona, zmarszczki wyraźne, a wzrok niewymownie smutny. Oczy, których spojrzenia unikają miejscowi, są mniej skośne, niż zwykle u Jakutów. Włosy ma jasne, a rysy regularne. W codziennym stroju Olgi nie ma ani śladu ostentacyjności cechującej ubiór Sangora. To zwykle, wygodne ubrania z praktycznych materiałów, w stonowanych kolorach i bez żadnych ozdób z wyjątkiem schowanego pod koszulą amuletu w postaci kawałka żywicy, w którym zatopiony jest wijopodobny owad – predwiestnik. Każdy prawdziwy Ajjun ma taki amulet ze szczątkami zwiastuna, którego pokonał podczas rytuału przejścia.

Kontakt z Olgą nie należy do przyjemnych. Będzie odpowiadać zdawkowo i wymijająco, jakby była bardzo niewyspana, znużona i nie do końca obecna. Przedstawi się samym imieniem i spróbuje skończyć rozmowę tak szybko, jak to tylko możliwe. Uczestniczy we wszystkich aktywnościach osady, które wymagają zbiorowej obecności, ale zawsze stoi na uboczu otoczona niemym szacunkiem.

OLGA BAHLEW

S 45 KON 55 BC 50
ZR 65 INT 60 WYG 75
MOC 90 WYK 50 PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 18

W trakcie konfrontacji Krzycząca w Ciemności będzie się bronić nożem.

Walka Wręcz (Nóż) 40% (20/8) obrażenia 1K4

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Kilka warstw odzieży oraz grube kurtki albo futra zapewniają 1 punkt.

Umiejętności: Język Obcy (Rosyjski) 70%, Język Obcy (Polski) 55%, Medycyna 50%, Perswazja 60%

Zaklęcia: Aura Ciemności; Mroźny Krzyk; rytuały magii szamańskiej.

AURA CIEMNOŚCI

Koszt: 2 PM

Czas rzucania: 1 runda

Wykonując trudny test Mocy, Krzycząca przywołuje mrok, która sprawia, że niezależnie od pory dnia czy miejsca w promieniu 30 m od niej robi się ciemno jak nocy. Wszyscy znajdujący się w zasięgu działania aury muszą wykonać test Poczytalności. Nieudany powoduje utratę 1K3 PP.

MROŹNY KRZYK

Koszt: 2 PM

Czas rzucania: natychmiast

Zamiast atakować, Olga może wykorzystać swoją straszliwą magię. Jej przeraźliwy krzyk jest w stanie uszkodzić miękką tkankę (oczy czy bębienki w uszach), a nawet oderwać skórę od ciała. Wszyscy znajdujący się w zasięgu słuchu otrzymują 1K3 obrażeń. Dodatkowo muszą wykonać przeciwstawny test swojej BC przeciw Mocy Krzyczącej w Ciemnościach. Nieudany test powoduje utratę dodatkowych 1K3 punktów Wytrzymałości.

PAVEL ZATRUD, 38 lat

Kim jest ten, który pyta? Jam ten, co jest odpowiedzią, i moje są ścieżki prawa.

– rytualny zaśpiew Ajjuna



U Jakutów znany również jako Szepczący w Kniei. Pavel również sprawia wrażenie człowieka, na którym ciąży brzemie lat. Jego sylwetka jest zawsze jakby przycięta ciężkimi tobołami, a włosy i rzadką brodę przyprószyła przedwczesna siwizna. Choć nie stroni od śmiechu i rozmów z miejscowymi, brzmi tak, jakby każda interakcja bardzo go męczyła. Jego ubrania są raczej współczesne, ale nosi płócienny pas i tobolek ze skóry renifera wyszywany w tradycyjne wzory oraz amulet z predwiestnikiem, identyczny jak u siostry.

Na co dzień Pavel pracuje jako miejscowy cieśla – głównie naprawia sanie i tworzy sprzęty codziennego użytku. Najczęściej można spotkać go przed jego domem, gdzie pochyla się nad szerokimi kłodami, które co jakiś czas mieszkańcy Siktji przynoszą mu z lasu. Wzdłuż ściany domu stoją przygotowane już przez niego ławy, stoły i zydelki, których wygląd zdradza ogromną wprawę. W kontakcie z Badaczami Pavel będzie ospały i flegmatyczny, trochę nieobecny. Czasem wypowiada się z melancholią i odnosi do mało zrozumiałych abstrakcyjnych porównań. Ogółem jednak widać, że stara się być miły.

Pavel jest bliźniakiem Olgi. Jego wyniszczenie wynika z tego, że odkąd jego siostra wycofała się z praktyki szamańskiej, jest zdecydowanie przeciążony nieustannymi zmaganiem z budzącą się pod górami mocą.

Szepczący w Kniei nosi w sobie brzemie winy, ale jego największą motywacją było zawsze wypełnienie powołania. Postrzega wszystko w kontekście obowiązku i powinności, gotów jest poświęcić życie, by przeciwstawić się Śpiącemu w Śniegu. Badaczom początkowo trudno będzie uzyskać od niego jakiegokolwiek informacje – jest przekonany, że to nie jest sprawa ludzi spoza jego świata, i stanie się opryskliwy, jeśli będą zbyt mocno naciskać. Jeśli Badacze urażą go lub poruszą temat Olgi i jej dziecka, może wpaść w gniew.

Jednocześnie, jeżeli któryś Badaczy nosi w sobie predwiestnika, Pavel będzie bardzo niechętny do pomocy. Nie wierzy, że obcy mogą mieć w sobie dość siły, by zwalczyć pasożyta, i trzeba będzie ogromnego trudu, by użył części swoich potwornie nadwątłych mocy, aby ratować przybyszów. Z drugiej strony, Pavel jest świadom, że zadanie, przed którym stoi, przerasta jego siły, i kiedy już zrozumie, że nie ma innego wyboru, przyjmie pomoc Badaczy.

Jeśli Badaczom uda się doprowadzić do szczerzej rozmowy, Szepczący w Kniei wyjawy im istnienie Śpiącego w Śniegu i potrzebę wykonywania rytuału oraz poprosi ich o pomoc. Swojej siostrze będzie zarzucać szaleństwo i uleganie podszeptom Sniegosnusznia, ale nie przyzna się do poświęcenia jej dziecka. Wyrzeknie się też jakichkolwiek powiązań z Krawagotem.

PAVEL ZATRUD

S 55 KON 55 BC 50
 ZR 65 INT 60 WYG 50
 MOC 65 WYK 30 PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 13

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) 1K3

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Kilka warstw odzieży oraz grube kurtki albo futra zapewniają 1 punkt.

Umiejętności: Język Obcy (Rosyjski) 70%, Język Obcy (Polski) 55%, Perswazja 60%, Sztuka/Rzemiosło (Cielstwo) 70%

Zaklęcia: Nawiedzenie; rytuały magii szamańskiej.



NAWIEDZENIE

Koszt: 3 PM

Czas rzucania: 1 runda

Wykorzystując swoją władzę nad duchami zmarłych, Szepczący jest w stanie zmusić je do „zaatakowania” wybranego celu. Aby to zrobić, musi albo widzieć swój cel, albo znać jego imię. Jeśli cel przegra przeciwstawny test Mocy, nawiedzają go przerażające wizje pełne koszmarnych, eterycznych istot, które próbują wydrzeć duszę z jego ciała, by ją splugawić i pożreć. Od tej chwili wszystkie testy cech i umiejętności wykonywane przez nawiedzonego stają się trudne. Cel nawiedzenia wykonuje też test Poczytalności (1/1K8 PP) i jeśli utraci 5 lub więcej PP, popada w paranoję (chwilowa niepoczytalność). Nie może się na niczym skoncentrować przez 30 minut, a wszystkie testy stają się ekstremalnie trudne.

OJCIEC WASILIJ PASZTUN, 65 lat

Priviet dzieci. Spocznijcie i ochłońcie w ciszy tego miejsca. Tak, wiem, że macie pytania, ale teraz ścisście głos. Tu nic nie załatwia się szybko.

Pop w cerkwi prawosławnej. Choć jego ruchy są spokojne i stonowane, uśmiech łaskawy, a głos miękki, ciepły i niski jak pomruk odległej burzy, to jego oczy przypominają lodowate syberyjskie jeziora. Jest osobą, która zna się na ludziach i potrafi w nich dostrzec ciężar doświadczeń.

Ojciec Wasilij to były agent GRU. Za czasów ZSRR było normą, że duchowni stanowili wygodne narzędzia kontroli i inwigilacji małych osiedli ludzkich. Wasilij przeszedł szkolenie w Moskwie i służył w Afganistanie, gdzie doświadczył horroru wojny i nadzorował najbrudniejszą robotę Specnazu. Gdy powrócił do Siktji, by przejąć obowiązki swojego ojca, wykazywał się ogromną gorliwością. Jednak z czasem doświadczał coraz więcej dziwnych wydarzeń i zjawisk, a także nasiąkał folklorem. Można powiedzieć, że przeżył nawrócenie i posługa duchowna, którą wcześniej wykonywał mechanicznie, teraz stała się dla niego prawdziwym sensem życia. Na starość zrzekł się stanowiska i stopnia w bezpieczeństwie i pozostał tylko tym, kogo teraz widać – duchownym. Oraz po części etnografem. Ma w sobie kolosalny szacunek dla Ajyy Dżono i sam nigdy nie nazywa ich Jakutami. Wie, że jest i zawsze będzie dla nich obcy, ale przyjmuje to z pokorą. Stara się dokumentować życie osady, zarówno w postaci notatek, jak i zdjęć czy filmów.

Pop z zimną kurtuazją przyjmie Badaczy w swojej cerkwi i jego czujnemu wzrokowi nie ujdzie, czy wzięli udział w nabożeństwie, czy też nie. Zapytany o to, jak trafił do tej parafii, odpowie, że to rodzinna tradycja – zarówno jego ojciec, jak i dziad byli popami w tej małej wspólnotce. Wiele zależy od tego, jak przybysze poprowadzą z nim pierwszą rozmowę. Jeżeli wykażą się taktem i szacunkiem, jego podejście do nich znacząco się ociepli. Zaprosi ich do swojego domu i pokaże albumy z cennymi dla Badaczy informacjami. Wasilij zna historię Zatruda i jego dzieci, posiada też wiele informacji z przeszłości osady. Wie o głosach, które słyszy się na wietrze, kiedy jest się samotnie w tajdze, ale przypisuje je diabelskim wpływom.

BELA „BATKO” NASZIN, rzeźnik/lekarz, 61 lat

Nic się nie bój, serdeńko. Robiłem to już nie raz... Co najmniej trzy. Będzie bardzo bolało, ale raczej przeżyjesz. Znieczulenie? A tak, tak! Już! No! Chłapnij sobie i zaczynamy...

Pełni w miasteczku jednocześnie funkcje rzeźnika, lekarza i artysty. Urzęduje w dawnym posterunku policji/budynku pocztowym i jego podstawową fuchą jest oprawianie i dzielenie przyniesionego z polowań mięsa. Ze skóry, kości i rogów w wolnym czasie tworzy niewielkie dzieła sztuki: pasy, buty, kamizelki, rękocyfki do noży i figurki zwierząt. Poza tym Bela pomaga miejscowym w prozaicznych przypadłościach zdrowotnych, zbyt białych dla szamana i niewystarczających, by wzywać helikopter i lecieć do prawdziwego szpitala. Wyrzywa bolące zęby, usuwa kurzajki, nastawia złamane kości, pomaga z przepukliną. Wraz z bratem są oficjalnie „na emeryturze”, ale więzienne tatuaże na przedramionach sugerują, że mają niejedną historię do opowiedzenia.

Bela jest wentylem bezpieczeństwa dla graczy, którzy będą chcieli za wszelką cenę pozbyć się predwiestników bez ufania szamańskim rytuałom, ale nie zdecydują się operować na własną rękę.

GORAN „STIERWIATNIK” NASZIN, mechanik/rusznikarz, 59 lat

No pokażesz te malyszkę. Skądżeś, drug, ten szmeln wyciągnął? Z bagna? No raczysz żartować tawarisz! Oczywiście, że będzie jeszcze strzelać! To radziecka technologia!

Młodszy brat Beli, dawny żołnierz radziecki i zagorzały patriota. Gdy był młodszy, pełnił rolę listonosza, ale teraz jego głównym zajęciem jest granie w karty z bratem (i niekiedy popem Wasilim) oraz pędzenie bimbru w piwnicy. Ma złote serce, ciężki dowcip i mistrzowską rękę do wszelkiej maści mechanizmów. Gdyby nie jego niemal nadnaturalne zdolności, połowa antycznego sprzętu w Siktji, od strzelb używanych przez myśliwych po skuter śnieżny Sangora, byłaby od lat bezużyteczna. Każdy centymetr ściany jego niewielkiego pokoju oblepiają szczelnie wszystkie poradzieckie materiały propagandowe, jakie tylko mógł zdobyć. W młodości służył w marynarce i uwielbia przy pracy snuć niekończące się opowieści o sztormach i morskich potworach, które nie brzmią w najdrobniejszym stopniu przekonująco. Powiada, że mieszka tu z bratem, bo „pasuje mu klimat”. Z radością ugości Badaczy ze słowiańskim rozmachem i pomoże im z problemami sprzętowymi przy użyciu swoich zaskakująco zadbanych narzędzi. Oczywiście od pieniędzy woli handel wymienny.

TATIANA KRASNODRIEWSKA, pracownik firmy ochroniarskiej, 28 lat

Przeżyłam, bo jestem twarda i mam do czego wracać. Nie wasz zaszary interes do czego, rozumiesz? A teraz słuchajcie, bo wdepnęliście w gnój po pachy.

Tatiana jest jak ryś. Każdy, kto umie ocenić człowieka, dostrzeże w niej trudne dzieciństwo i burzliwą młodość. To kobieta o dumie ocalańca, która nie pokazuje bólu i słabości. To, co wydarzyło się w kopalni, i rzeczy, które widziała w lesie, napawają ją skrajnym przerażeniem i jest teraz na skraju wytrzymałości nerwowej. Będzie niebezpiecznym wrogiem – lub cennym sprzymierzeńcem. Nieufna wobec szamanów,

kamłanie uważa za czarną magię. Będzie dążyć do szybkiego i siłowego załatwienia problemów w kopalni.

TATIANA KRASNODRIEWSKA

S 70 KON 70 BC 70
ZR 55 INT 45 WYG 50
MOC 50 WYK 50 PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Broń Palna (Pistolet 9 mm) 60% (30/12) obrażenia 1K10
(15 metrów)

Walka Wręcz (Bijatyka) 70% (35/14) 1K3 + 1K4 (MO)

Unik 50% (25/10)

Umiejętności: Pierwsza Pomoc 50%

MISZA I SASZA, myśliwi z Siktji, 22 i 24 lata

– Mój przyjaciel chciałby wiedzieć, ale boi się zapytać, dlaczego pachniecie jak dziewice w dzień ślubu? Hehehehehe... Spokojnie, nie denerwujcie się! W tajdzie nie wolno się denerwować. Lepiej, żeby tajga się nie zdenerwowała na was.

– Nie bójcie się! Ja giero! Ja was obronię.

Dwóch krzepkich i ogorzałych Jakutów, którzy mają rodziny w Siktji. Od najwcześniejszych dni życia nawykli do wszystkich niuansów otaczającego ich świata i traktują tajgę jak swój dom. Choć nie są braćmi, widać, że łączy ich naprawdę wielka przyjaźń i są gotowi zrobić dla siebie nawzajem wszystko. Biorą czynny udział we wszystkich aktywnościach społeczności. Można ich często zobaczyć, jak załatwiają jakieś sprawunki dla Sangora czy popa, albo gdy noszą świeżo oprawione przez Belę mięso po chatach. Ruchliwi, żywi i wszędobylscy. Bardzo honorowi, trochę arogancy i bez wątpienia skłonni tak samo do bitki, jak i do kielicha.

Ewidentnie to starszy Sasza jest bardziej gadatliwy i przyjmuje na siebie ciężar komunikacji społecznej, Misza jest typem obserwatora, ale zawsze śmieje się z żartów przyjaciela. Jednocześnie to Sasza jest tym bardziej skłonny do gwałtownych reakcji i Misza musi go czasem stopować zarówno w piciu, jak w rozmowie.

Niespecjalnie szanują przybyszów i chociaż nie próbują ich celowo prowokować, to będą drwić z „miękkich obcych” o ile Badacze nie pokażą im swojej wartości albo nie będzie bezpośredniej dyrektywy od kogoś ze starszyny. Na pewno rzucą się na ratunek każdej zagrożonej osobie z miasteczka, zwłaszcza Oldze, którą traktują z niesamowitym szacunkiem.

MISZA

S 60 KON 80 BC 70
ZR 60 INT 50 WYG 50
MOC 40 WYK 50 PW 15

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Walka Wręcz (Nóż myśliwski) 60% (30/12) obrażenia 1K4+2
+ 1K4 (MO)

Broń Palna (Dubeltówka) 70% (35/14) obrażenia 4K6/2K6/1K6 (10/20/50 metrów)

Unik 50% (25/10)

Pancerz: Kilka warstw odzieży oraz grube kurtki albo futra zapewniają 1 punkt.

Umiejętności: Sztuka Przetrwania (Tajga) 80%, Tropienie 60%

SASZA

S 60	KON 80	BC 60
ZR 70	INT 40	WYG 50
MOC 50	WYK 50	PW 14

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Walka Wręcz (Nóż Myśliwski) 60% (30/12) obrażenia 1K4+2

Broń Palna (Dubeltówka) 80% (40/16) obrażenia 4K6/2K6/1K6 (10/20/50 metrów)

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Kilka warstw odzieży oraz grube kurtki albo futra zapewniają 1 punkt.

Umiejętności: Sztuka Przetrwania (Tajga) 50%, Tropienie 60%

JANET HOTCHKINS, przedstawicielka korporacji Diamond Inc., 34 lata

Tak, technicznie rzecz ujmując, to nie jest teren korporacji, ale ktoś musi dbać tu o nasze sprawy. Nie, nie uważam, żeby był jakiś problem, i jeżeli macie zastrzeżenia, to proszę się skontaktować z centralą.

Janet wyróżnia się na tle mieszkańców Siktji jak polarnik na plaży nudystów. Dygocząc z zimna, kuli się w grubych ubraniach, które kupowała zapewne w sklepie alpinistycznym, bo są jaskrawe i pstrokate. Jej twarz w puchowym gnieździe ocieplanego kaptura jest koścista i wychudzona. Niemniej polecenia wydaje zdecydowanym tonem. Widać, że nieco bliżej swojej strefy komfortu mogłaby być całkiem charyzmatycznym liderem.

Teraz niewiele z tego zostało. Jako rezydent korporacji podpisała kontrakt na trzy lata i większość jej pobytu tutaj składa się z coraz częstszych raportów o problemach i z ton papierkowej roboty, przed którą nie da się uciec nawet w środku Syberii. Kiedy nie musi, nie opuszcza swojego prefabrykowanego i ocieplanego agregatem domostwa, które postawili jej ludzie z korporacji. W pierwszej chwili może wydać się opryskliwa, ale uważniejszy znawca ludzkiej natury dostrzeże w niej nerwowość i znużenie. To, co tu się dzieje, ewidentnie ją przerasta.

Posiada wiedzę o wszystkich dziwnych zdarzeniach, które ostatnio mają miejsce w kopalni, ale będzie się starała ukrywać wszystko, co może stawiać Diamond Inc. w niekorzystnym świetle. Jednak w gruncie rzeczy będzie się bardzo cieszyć z obecności osób, które nie są „tutejsze” i pochodzą z „cywilizowanego świata”. Tylko niech nie insynuuje się jej, że sytuacja jest niestabilna. Janet niczego tak się nie boi jak przyznania się do utraty kontroli.

WOŁODIA BOGDANOW, szeregowy pracownik kopalni diamentów, 23 lata

Ćsss... słyszycie? Coś stuka miarowo. Taki jakby chrobot... cholerne robaki w ścianach, mówiłem tym miejscowym pastuchom reniferów, żeby rozsypali tu obierki cebulane posypane cukrem...

Wołodia na pewno nie zostałby światowej sławy modelem. To prosty chłopak o barkach byka i twarzy podziurawionej niezliczonymi kraterami po nieleczonym trądziku. Teraz jest cieniem człowieka.

Wołodia wychował się na blokowiskach Nowosybirsk. Trzy lata temu wyjechał z rodzinnego domu skuszony obietnicami kolosalnych zarobków, jakie czekają na tych górników, którzy wytrzymają piętnaście lat morderczych warunków pracy w równie zabójczym klimacie. Wymyślił sobie, że się zepnie, przetrzyma, a potem wyciągnie rodzinę z długów i już do końca życia będzie odcinał kupony. Przecież 35 lat to wcale nie za późno, żeby założyć rodzinę i zacząć normalne życie.

Niestety Wołodia najprawdopodobniej umrze w przeciągu godzin. W jego klatce piersiowej zagnieździł się predwiestnik, który wylazł z ula pod banią w hotelu. Chłopak wchodzi już powoli w stadium gorączki, majaków i potwornego bólu.

Jeśli Badacze zwrócą się do Krzyczącej w Ciemności o pomoc dla Wołodii, Olga zrobi z niego swojego dzieretnika, przyjmując jego Duszę Losu jako zapłatę za zniszczenie pasożyta. Jest szansa, że w finale Badacze skonfrontują się bezpośrednio z szamanką, wtedy wykorzysta dzieretnika, żeby jej bronił, zanim przybędzie Krawagot. Więcej informacji na temat dzieretników znajdziesz w części **Statystyki potworów**.

STATYSTYKI POTWORÓW

Krawagot

Zwalisty lodowy potwór, którego ciało składa się ze zrośniętych ze sobą zamarzniętych trupów. Amorficzna bryła korpusów, kończyn i wykrzywionych twarzy o pustych oczach. Na ogół trwa w letargu, rozbudza go głos Śpiącego w Śniegu lub Krzyczącej w Ciemności oraz bliskość istot, z których emanują silne emocje, odczuwane przez niego jako ciepło. Krawagot wiecznie czuje głód, zimno i strach – ostatnie wrażenia towarzyszące złożonemu w ofierze dziecku. Im bliżej przebudzenia jest Śpiący w Śniegu, tym potężniejszy staje się Krawagot. Porusza się, przetaczając po ziemi i tratując wszystko na swojej drodze. Otacza go aura wiecznego Mrozu.

KRAWAGOT

S 260	KON 90	BC 270
INT 50	MOC 80	ZR 40

PW: 36

Modyfikator Obrażeń: +6K6

Krzepa: 7

Ruch: 10

ATAKI

Ataki w rundzie: 3

Walka: Z ciała Krawagota wysuwają się dziesiątki rąk pochłoniętych przez niego ofiar, które próbują drapać i szarpać pobliskie cele.

Pochłonięcie (manewr): Jako jeden ze swoich ataków Krawagot może spróbować pochłoniąć ofiarę w całości. Jeśli ofiara zostaje pochwycona, otrzymuje obrażenia równe MO. W momencie, w którym PW ofiary spada do zera, zostaje ona pochłonięta. Po pochwyconiu szanse na przeżycie są znikome.

Tratowanie: Zamiast atakować, Krawagot może spróbować przetoczyć się po swoich ofiarach. Tratowania można unikać.

Aura zimna: W promieniu 30 metrów wokół Krawagota roztacza się aura zabójczego zimna. Każda postać znajdująca się w jej zasięgu musi co 15 minut wykonać test KON. Niezdany test sprawia, że ofiara otrzymuje 2 obrażenia na skutek odmrożeń.

Walka 80% (40/16) obrażenia 1K6 + 6K6 (MO)
 Tratowanie 40% (20/8) obrażenia 2K6 + 6K6 (MO)
 Unik 20% (10/4)

Pancerz: Ciało Krawagota składa się z lodu i zamrożonego mięsa. Z tego powodu wszystkie zadawane mu obrażenia pomniejszane są o 2. Wyjątkiem są obrażenia od ognia, które zadawane są z pominięciem Pancerza.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Krawagota to utrata 1K3/1K10 PP. Bycie świadkiem, jak Krawagot kogoś pochłania, to utrata 1/1K6 PP.

Dzieretnik

Człowiek, który oddał swoją Duszę Losu szamanowi i tym samym musi słuchać jego rozkazów. Dusza Cienia jest w nim silniejsza niż Dusza Ciała, więc powoli gnije. Żeby utrzymać siłę, musi żywić się olbrzymią ilością mięsa. Dzieretnik nie jest bezmyślnym zombie, zachowuje pamięć i tożsamość, ale nie jest w stanie przeciwstawić się woli Ajjuna, który go stworzył, i nie zachowuje żadnych własnych pragnień poza chęcią przetrwania. Takie same statystyki będzie mieć każdy dzieretnik stworzony w trakcie fabuły.

DZIERETNIK

S 70 KON 60 BC 70
 ZR 50 INT 40 MOC 35
 WYG 40 WYK 40 PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 65% (32/13) 1K3 + 1K4 (MO)
 Unik 25% (12/5)

Dzieretnik nie jest już człowiekiem. Dzięki temu nie jest podatny na obrażenia wynikające z czynników naturalnych takich jak np. mróz. Ogień cały czas jest dla niego zwyczajnym zagrożeniem.

Utrata Poczytalności: Uświadomienie sobie prawdziwej natury dzieretników 1/1K6 PP

Malyszy Leny

Dzieci Leny, zmiennokształtne istoty, które wychodzą tylko nocą. Stworzone z trupów ludzi, którzy zginęli gwałtowną śmiercią, a ich ciała znalazły wieczny spoczynek w wodach rzeki. Wyglądają jak nadzy, zagubieni w tajdze ludzie bliscy śmierci z wyziębienia, ale potrafią zmieniać się w na wpół ludzką, na wpół zwierzęcą formę. Dzieci Leny są inteligentne, można z nimi rozmawiać, zachowały pewne wspomnienia z poprzedniego życia, a ich motywacje opierają się na sposobie śmierci. Jeśli chcesz wprowadzić ten motyw na sesję, malyszy Leny mogą być pomordowanymi lub zmarłymi z wycieńczenia więźniami łagru, których ciała łatwiej było wrzucić do rzeki niż kopać grób w zamrożonej ziemi, albo uciekinierami, którzy woleli utonąć w lodowatej wodzie niż wyrzec się wolności. W zależności od klimatu, jaki chcesz wprowadzić na sesji, mogą pragnąć bezmyślnej zemsty, odrobiny współczucia lub cegółkolwiek innego. Mogą też po prostu dostarczyć graczom potrzebnych scen akcji lub elementów horroru.

MALYSZY LENY

S 105 KON 75 BC 75
 ZR 65 INT 40 MOC 60

PW: 15

Modyfikator Obrażeń: +1K6

Krzepa: 2

Ruch: 13

ATAKI

Ataki na rundę: 2

Walka: Pazury i kły.

Walka 80% (40/16) obrażenia 1K6 + 1K6 (MO)

Unik 60% (30/14)

Utrata Poczytalności: Ujrzanie zwierzęcej formy malyszy Leny kosztuje 1/1K6 PP

Niedźwiedź

No dobrze, to właściwie żaden potwór. Zwyczajny niedźwiedź brunatny, przedwcześnie obudzony z zimowego snu, przestraszony i agresywny.

S 100 KON 60 BC 100
 ZR 50 MOC 50

PW: 16

Modyfikator Obrażeń: +1K6

Krzepa: 2

Ruch: 12

ATAKI

Ataki na rundę: 2

Walka: Duże, silne stworzenia z masywnymi łapami, pazurami i zębami. Atakuje pazurami i próbuje ugryźć ofiarę.

Ugryzienie: Następuje zaraz po zdaniem, trudnym teście Walki i zadaje 1K10 + 1K6 (MO) obrażeń.

Walka 40% (20/8) obrażenia 1K6 + 1K6 (MO) (patrz też Ugryzienie)

Unik 25 (12/5)

Pancerz: 2 punkty sierści i tkanki chrzęstnej

Umiejętności: Nasłuchiwanie 75%, Węszenie 70%, Wspinaaczka 30%

WIERZENIA JAKUTÓW

Wierzenia Jakutów są rozległe i niejednoznaczne, a prezentowany poniżej skrót został ujednolicony i zmodyfikowany na potrzeby scenariusza. Nie traktuj go jako wiarygodnego źródła wiedzy o realnych zwyczajach mieszkańców Syberii.

Ajyy Dżono – Dzieci Boga. Tak Jakuci z okolic Siktji nazywają sami siebie. Jeszcze bardziej rozpowszechniona jest nazwa Sacha, czyli po prostu „człowiek”. Słowo „Jakut” zostało ukute przez Rosjan i jest uważane za dość obraźliwe.

Ajjun (szaman) – podróżnik między światami, przewodnik dusz posiadający zdolność wstępowania do nieba i piekła. Jego główną funkcją jest magiczne uzdrawianie, bo choroba to porwanie lub opętanie duszy, a szaman potrafi wyruszyć do Dolnego Świata, by sprowadzić ją z powrotem. Szaman dba też o zachowanie równowagi pomiędzy światami.

Bęben szamański – odpowiedniki czarnoksięskiej różdżki. Więzi duchy, łączy Niebo z Ziemią za pośrednictwem Drzewa Świata, z którego gałęzi powstał, przenosi szamana do środka świata, pozwala nawiązywać kontakt z duchami. Często nazywany jest szamańskim wierzchowcem. Wybór drewna do wykonania obręczy bębna zależy od duchów. U Jakutów często wybierane jest drzewo, w które niegdyś uderzył piorun. Skóra naciągana na obręcz zazwyczaj pochodzi z rena, łosia lub konia.

Kamlanie – zwane też szamańskim podróżowaniem, obrzęd mający wprowadzić szamana w trans i umożliwić zejście do Dolnego Świata i kontakt z duchami. Podczas kamlania dusza szamana opuszcza jego ciało, udając się w świat duchów. Na kamlanie składa się między innymi bicie w bęben oraz słowne zaklinanie duchów.

Trzy dusze – Ajyy Dżono wierzą, że każdy człowiek rodzi się nie z jedną, a trzema duszami – Ciała, Losu i Cienia.

- **Dusza Ciała** – jest tym, co sprawia, że mięso, krew i kość żyją i ruszają się, jej siła jest mierzona oddechem. Śmiertelna i zniszczalna. Ma w sobie wszystkie popędy, sny i pragnienia.

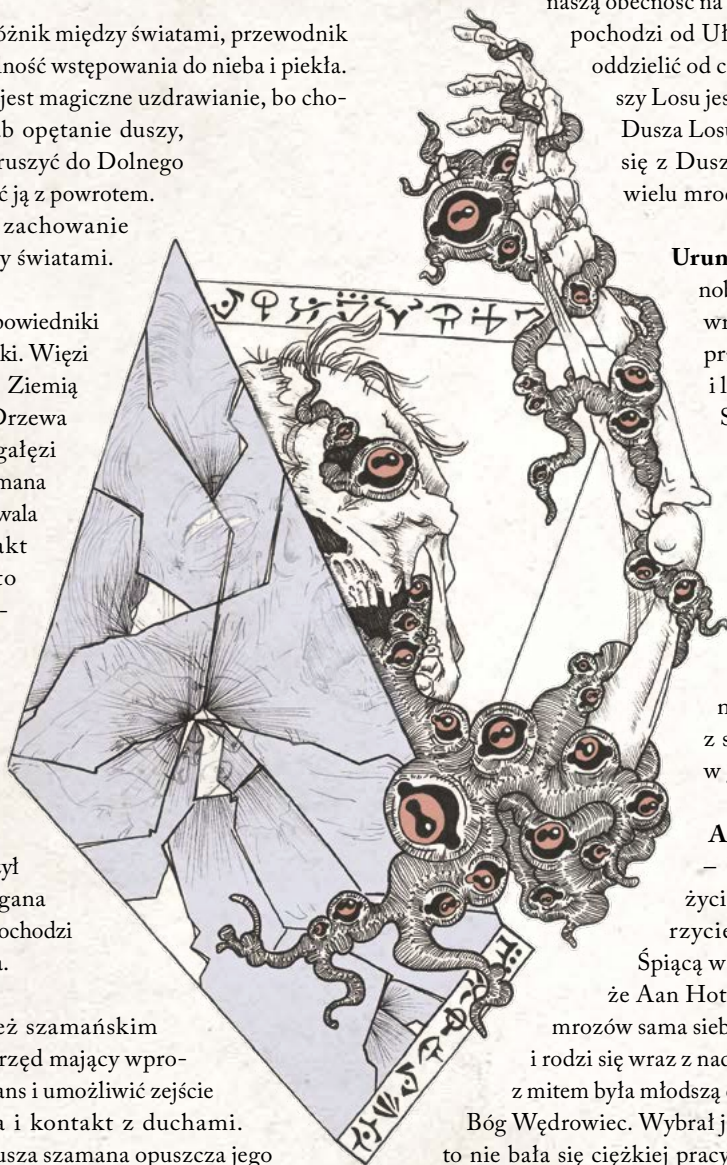
- **Dusza Losu** – to coś więcej niż dusza w rozumieniu zachodniego świata – to niezniszczalna i nieśmiertelna unikatowa cząstka wieczności, która jednak budzi się i mówi „Ja” dopiero, gdy dziecko, w którym się znalazła, wyda pierwszy krzyk. Odchodzi ona później do Ajyy i jest częścią jego wielkiej gry toczonej w zaświatach. Ta dusza jest bardziej jego częścią niż dziełem i zachowuje tylko część (ale za to najistotniejszą) swojej jednostkowej tożsamości.

- **Dusza Cienia** – jest tym w nas, co jest złe i okrutne, plugawe, zawistne i mściwe, cieniem rzucanym przez naszą obecność na świat. To część nas, która pochodzi od Uлуу Tojona. Nie da się jej oddzielić od ciała, ale w obecności Duszy Losu jest „tylko” cieniem, gdy zaś Dusza Losu odchodzi... to, co dzieje się z Duszą Cienia, jest obiektem wielu mrocznych legend.

Urung Ajyy Tojon – Mlecznobiały Pan Stwórcy, przewrotny bóg, który uosabia przeciwieństwa – powagę i lekkość, srogość i czułość. Stworzył świat w sobie tylko znanym celu, ale nie wnika już w to, co się na nim dzieje, zostawił to bowiem w rękach swoich licznych dzieci, dobrych duchów zwanych Ajyy. Prowadzi on własną niebiańską rozgrywkę z siłami, które się ludziom w głowach nie mieszczą.

Aan Alahczyn Hotun – Bogini Ziemia, matka życia i jedna z córek Stwórcy. Czasem nazywana Śpiącą w Drzewie. Jakuci wierzą, że Aan Hotun przez czas zimowych mrozów sama siebie nosi we własnym łonie i rodzi się wraz z nadejściem wiosny. Zgodnie z mitem była młodszą córką, którą wziął za żonę Bóg Wędrowiec. Wybrał ją, bo choć była brzydsza, to nie bała się ciężkiej pracy i nigdy nie przestawała się uśmiechać.

Lena – Bogini Rzeka, kapryśna, skłonna do gniewu i chowania urazy, ale jednocześnie potrafi chronić tych, których uzna za swoich. Okazuje miłosierdzie w dziwnych momentach i łatwo ją urazić. Nazywana jest czasem Matką Potworów. Jest nieśmiertelna i zawsze w kwiecie wieku. Według legendy była starszą córką, która choć nieziemsko piękna, brzydziła się pracą. Gdy Bóg Wędrowiec nią wzgardził, powiesiła się ze wstydu, a jej łzy stały się rzeką.



Uluu Tojon – Starszy brat Stworzyciela. Wraz z nim tworzył fundamenty rzeczywistości. Gdy praca zbliżała się ku końcowi, bracia pokłócili się o swoje dzieła i rozgorzała wojna w niebie. Jest on władcą podziemi i wszystkiego, co mroczne.

Abasa – Kolektywny termin na wszystkie złe duchy. Charakterystyką najbardziej podobne są do poltergeistów, ale są bardzo uniwersalne w swej naturze. Opętują ludzi i zwierzęta, zysłają kosmary i powodują choroby i kalectwo. Samo słowo wypłute przez zęby jest ciężkim przekleństwem.

Krylaci braćcy – dosłownie „skrzydlaci bracia”. Ajjy Dżono mają wiele teorii na temat tego, jak powstają. Może to Dusze Losu, które jeszcze nie zakończyły swojej służby na ziemi lub zostały przeklęte za swoje przewiny i muszą tu pozostać? Może to manifestacje duchów lasu? Są traktowani jako posłańcy duchów, omeny nadchodzących zdarzeń lub znaki ostrzegawcze. To, co jest ważnym elementem ich mitu, to Logawa Sućby („leże/gniazdo zapłaty”), czyli miejsce, gdzie krylaci braćcy składują zapłatę za przenoszenie dusz do Nieba. Są to gniazda znacznie większe, niż wskazywałby na to typ ptaka, i wypełniają je najróżniejsze błyskotki, z których wiele podobno posiada magiczną moc. Są tam także palce i zęby, gdyż nawet biedny człowiek ma czym zapłacić.

Dżosagiej Taion – zwany też Śnieżnogriwym (Śnieżnogrzywym), animistyczny duch opiekuńczy łowców i podróżników. Legendy przedstawiają go jako ogromnego, ale zwiewnego w budowie konia – ogiera bądź klaczy – o grzywie w kolorze najświeższego śniegu. Jest on związany z niezliczonymi legendami, ale zawsze traktowany jako przejaw miłości tajgi do ludzi. Mówi się o nim, że kochał swojego jeźdźcę i gdy ten poszedł walczyć ze złem, Śnieżnogriwy pozostał w tajdze i czeka na jego powrót. Zdarza się, że pojawia się przed zbłąkanymi wędrowcami i wyprowadza ich na właściwą drogę albo nawet daje się upolować i zjeść głodującym myśliwym w lesie, ale nigdy nie pozwala się dotknąć.

Ajrag – kumys, pieniący się alkohol z mleka klaczy. Centralny element wierzeń Jakutów. Zgodnie z mitem pierwszy kumys spieniał się, gdy spadła do niego kropla nektaru z Drzewa Świata. Bardzo ważny zarówno w osobistej praktyce religijnej, jak i działalności szamanów.

Karmienie ognia – zwyczaj polegający na wrzucaniu jedzenia lub wlewaniu odrobiny napoju w płomień. Najczęściej praktykowany przez myśliwych rozpalających ognisko w tajdze, ale najbardziej gorliwi karmią nawet płomień kuchenki gazowej. Podobno ma to uspokajać głodne duchy i jest echem starszych i ważniejszych rytuałów, o których nikt już nie pamięta. Do karmienia ognia często używa się kumysu.

Malyszyi Leny – Dzieci Leny. Z ciekawostek lingwistycznych: „malyszka” może być tłumaczone jako „dziecinka”, ale bardzo często odnosi się do broni (ulubionej szabli/pistoletu). Jest to w mitologii Jakutów typ upiora, istoty nadnaturalnej, która nie jest jednocześnie abasem. Ich pochodzenie jest różnie interpretowane. Niektórzy powiadają, że są to ludzie, którzy zamazli w tajdze, albo samobójcy, nad którymi Lena się lituje i przygarnia ich do swej świty. Inni twierdzą, że to duchy zwierząt, które najadły się tak wiele ludzkiego mięsa, że nauczyły się przyjmować ludzką formę. Podobno ajrag pali ich jak żywy ogień. Podobno nienawidzą słońca. Miejscem, gdzie legendy się zgadzają, jest fakt, że są bardzo niebezpieczne, ale wysoce inteligentne i można z nimi negocjować. Legendy są pełne bohaterów, którzy przechytzyli Dzieci Leny w konkursie zagadek albo przekonali do darowania im życia w zamian za przysługę.

Dzieretniki – Ajjy Dżono wierzą, że jeżeli ktoś dla nieśmiertelności, zemsty lub w wyniku oszustwa sprzeda szamanowi swoją Duszę Losu, staje się dzieretnikiem. Uważają to za los gorszy od śmierci. Dusza Ciała i Dusza Cienia nadal są w nim silne, ale ta druga systematycznie zaczyna wygrywać. Ciało dzieretnika gnije powoli, a on, żeby powstrzymać rozkład i zachować nadludzką siłę, którą czerpie z Cienia, musi jeść ogromne ilości mięsa – najlepiej ludzkiego. Nie są oni jednak bezmyślni jak zombie i zachowują pamięć i tożsamość tego, kim byli wcześniej. Każdy Jakut lęka się, by Ajjun nie poszczuł go kiedyś dzieretnikiem.

Krawagoty – straszliwe śniegowe istoty stworzone z trupów i lodu. Podania różnią się na temat ich wielkości i pochodzenia. Niektóre utrzymują, że są wielkości człowieka, ale zdają się być poskładane z tysięcy niepasujących do siebie zwłok połączonych zmarzliną. Inne zaś mówią, że potwory są wielkości największych drzew i przypominają żywą zaspę. Według części legend to abasy, które przejmują kontrolę nad zwłokami po wielkich bitwach. Są też i tacy, którzy twierdzą, że to szamani tworzą krawagoty w sobie tylko wiadomym celu, a ziarnem, wokół którego potwór rośnie jak lawina, jest złożone w ofierze ludzkie dziecko.

Radzimy, żeby wszystkim graczom dać opis wierzeń do przeczytania przed sesją, a wersję wydrukowaną przekazać postaci Antropologa (lub innej, która zna się na tej dziedzinie). Jeśli gracze zaczną snuć teorie, łączące wypadki w kopalni z dawnymi wierzeniami – wykorzystaj to. W halucynacjach możesz użyć sokołów o ludzkich oczach czy wyprowadzającego Badacza z tajgi wierzchowca, który nie pozwoli się dotknąć. Miejscowi mogą mówić o rzece Lenie jak o realnej osobie czy przestrzegać przyjezdnych przed jej dziećmi. W szamańskich wizjach lub w scenie ucieczki z Siktja w charakterze zagrożenia świetnie sprawdzą się malyszyi Leny. Niech gracze nie mają pewności, co jest rzeczywistym elementem świata, a co tylko miejscowym folklorem.

BADACZE

Doktorantka/doktorant antropologii

Historia postaci: Znasz wielu antropologów, którym wydaje się, że badają zabobony i przesady – ciekawe, niezwykle, dające wgląd w ludzką psychikę, ale jednak zabobony i przesady. Ty szukasz w nich prawdy.

S 40 KON 50 BC 40
ZR 50 INT 80 WYG 60
MOC 60 WYK 70 P 60
PW 9

Szczęście 45

Modyfikator Obrażeń: -1

Krzepa: -1

Ruch: 8

Punkty Magii: 12

Umiejętności zawodowe:

Antropologia 70%

Historia 60%

Język Obcy (Angielski) 60%

Język Obcy (Rosyjski) 50%

Korzystanie z Bibliotek 40%

Majtność 40%

Prowadzenie Samochodu 50%

Spostrzegawczość 40%

Wiedza o Naturze 50%

Zainteresowania:

Język Obcy (Jakucki) 21%

Psychologia 30%

Sztuka/Rzemiosło (Djembe) 25%

Okultyzm 25%

Dar rodziny Zawadów:

Badacz może wykonać zwykły test Mocy. W przypadku udanego testu Strażnik Tajemnic informuje Badacza, czy w promieniu działania dzieje się coś nadnaturalnego. Zasięg 20 metrów; koszt 2 PM. Jeśli Badaczowi uda się zdać trudny test Mocy, może zwiększyć zasięg do 50 metrów lub zmniejszyć koszt użycia mocy do 0 PM.

Mechanik samochodowy

Historia postaci: Z jakiegoś powodu maszyny naprawę cię lubią. Zresztą nie tylko one. Fortuna często uśmiecha się do ciebie i twoje niezwykle szczęście jest już wręcz legendarne.

S 70 KON 60 BC 60
ZR 80 INT 40 WYG 50
MOC 40 WYK 50 P 50
PW 12

Szczęście 75

Modyfikator Obrażeń: +1k4

Krzepa: 1

Ruch: 9

Punkty Magii: 10

Umiejętności zawodowe:

Elektryka 50%

Język Obcy (Angielski) 40%

Majtność 50%

Mechanika 70%

Nasłuchiwanie 40%

Prowadzenie Samochodu 60%

Obsługa Ciężkiego Sprzętu 60%

Urok Osobisty 50%

Zręczne Palce 25%

Zainteresowania:

Broń Palna (Krótką) 40%

Język Obcy (Rosyjski) 21%

Unik 60%

Walka Wręcz 45%

Dar rodziny Zawadów:

Badacz może wykonać zwykły test Mocy. W przypadku udanego testu Strażnik Tajemnic informuje Badacza, czy w promieniu działania dzieje się coś nadnaturalnego. Zasięg 20 metrów; koszt 2 PM. Jeśli Badaczowi uda się zdać trudny test Mocy, może zwiększyć zasięg do 50 metrów lub zmniejszyć koszt użycia mocy do 0 PM.

Nauczycielka/ nauczyciel biologii

Historia postaci: Na co dzień uczysz biologii w szkole podstawowej. W wakacje jeździsz szukać endemicznych gatunków w amazońskiej dżungli, a w wolnych chwilach stawiasz znajomym tarota.

S 50 KON 50 BC 40
ZR 50 INT 60 WYG 60
MOC 70 WYK 80 P 70
PW 9

Szczęście 35

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 14

Umiejętności zawodowe:

Język Obcy (Rosyjski) 40%

Majtność 40%

Nauka (Chemia) 50%

Nauka (Biologia) 70%

Perswazja 60%

Pierwsza Pomoc 50%

Wiedza o Naturze 60%

Zainteresowania:

Język Obcy (Angielski) 21%

Sztuka Przetwarzania (Las) 30%

Sztuka/Rzemiosło (Rysunek) 25%

Stawianie Tarota 25%

Dar rodziny Zawadów:

Badacz może wykonać zwykły test Mocy. W przypadku udanego testu Strażnik Tajemnic informuje Badacza, czy w promieniu działania dzieje się coś nadnaturalnego. Zasięg 20 metrów; koszt 2 PM. Jeśli Badaczowi uda się zdać trudny test Mocy, może zwiększyć zasięg do 50 metrów lub zmniejszyć koszt użycia mocy do 0 PM.

Policjantka/policjant

Historia postaci: Kondycja fizyczna zawsze była dla ciebie ważna, ale to nie ona najbardziej pomaga ci w codziennej pracy. Koledzy w żartach nazywają cię żywym wykrywaczem kłamstw i w sumie mają rację.

S 60 KON 80 BC 60
ZR 70 INT 50 WYG 50
MOC 40 WYK 50 P 40
PW 14

Szczęście 45

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 9

Umiejętności zawodowe:

Broń Palna (Krótka) 60%

Broń Palna (Długa) 40%

Intuicja (Wykrycie Kłamstwa) 70%

Język Obcy (Angielski) 40%

Prawo 60%

Prowadzenie Samochodu 50%

Spostrzegawczość 50%

Zastraszanie 50%

Zainteresowania:

Pierwsza Pomoc 50%

Historia 25%

Język Obcy (Rosyjski) 21%

Pilotowanie (Śmigłowiec) 21%

Dar rodziny Zawadów:

Badacz może wykonać zwykły test Mocy. W przypadku udanego testu Strażnik Tajemnic informuje Badacza, czy w promieniu działania dzieje się coś nadnaturalnego. Zasięg 20 metrów; koszt 2 PM. Jeśli Badaczowi uda się zdać trudny test Mocy, może zwiększyć zasięg do 50 metrów lub zmniejszyć koszt użycia mocy do 0 PM.

Ratownicza/ratownik Gopr

Historia postaci: Jesteś jednym z najsukuteczniejszych ratowników podhalańskiej grupy Gopr. Koledzy nie mogą się nadziwić twojej intuicji oraz trafnym diagnozom, które stawiasz nawet w przypadku najciężej poszkodowanych ofiar wypadków.

S 50 KON 70 BC 50
 ZR 80 INT 60 WYG 40
 MOC 50 WYK 60 P 50
 PW 12

Szczęście 55

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 10

Umiejętności zawodowe:

Intuicja (Wyczucie Choroby) 60%

Język Obcy (Angielski) 50%

Majątność 40%

Medycyna 50%

Pierwsza Pomoc 70%

Psychologia 50%

Prowadzenie Skutera Śnieżnego 40%

Wspinaczka 60%

Wiedza o Naturze 40%

Zainteresowania:

Język Obcy (Rosyjski) 21%

Nauka (Farmacja) 40%

Pływanie 40%

Walka Wręcz (Bijatyka) 45%

Dar rodziny Zawadów:

Badacz może wykonać zwykły test Mocy. W przypadku udanego testu Strażnik Tajemnic informuje Badacza, czy w promieniu działania dzieje się coś nadnaturalnego. Zasięg 20 metrów; koszt 2 PM. Jeśli Badaczowi uda się zdać trudny test Mocy, może zwiększyć zasięg do 50 metrów lub zmniejszyć koszt użycia mocy do 0 PM.

Testerzy: Kuba Bigaj, Emilia Czerniawska, Konstanty Famulski, Tymek Kołodziej, Maciej Marciniec, Julia Michalkiewicz



INDEKS

JAK DOROŚLI WE MGLE

Biblioteka.....	8
Bibliotekarka.....	9
Brzózki.....	11
Karolek.....	5, 6, 7, 12, 13
Mi-go.....	6, 12, 13, 14
Opuszczony dom.....	11
Pomoc dla graczy #1, Mapa Brwinowa.....	8, 15
Pomoc dla graczy #2, Artykuł Czy jest nadzieja.....	8, 16
Pomoc dla graczy #3, Artykuł o zaginięciach.....	8, 17
Pomoc dla graczy #4, Artykuł Dozorca zaginął.....	8, 18
Pomoc dla graczy #5, Ogłoszenie o pracę.....	8, 18
Pomoc dla graczy #6, Pomoc opisowa z czasopisma.....	8, 19
Posterunek policji.....	9
Zaginieni.....	6

W CIENIU ŚWIATEŁ

Alexander Dopierała, dziennikarz.....	25, 26, 27, 30, 34
Jan Saltarski.....	24, 29, 30, 32, 33, 34, 39
Jasna Góra.....	23, 26, 27, 35, 38
Pomoc #1: Nekrolog.....	40
Pomoc #2: Wycinek z gazety.....	41
Pomoc #3: Fragmenty dziennika Jana Saltarskiego.....	41-46
Pomoc #4: Mapa topograficzna Sokolich Gór.....	47
Pomoc #5: Mapa turystyczna Sokolich Gór.....	48
Pomoc #6: Jaskinia Studnisko.....	49
Pomoc #7: Jaskinia pod Sokolą Górą (Pochyła).....	50
Pomoc #8: Plan zamku w Olsztynie.....	51
Pomoc #9: Program imprezy.....	52
Pomoc #10 Bilet na imprezę.....	53
Sokole Góry.....	24, 29, 32, 33, 34, 35
Włoscy kultuści.....	23, 26, 28, 29, 36, 37, 38
Zamek w Olsztynie.....	24, 26, 29, 34, 35, 37

KOSZMAR POZNANIA

Fort III.....	55, 57, 58
Frakcja.....	57, 61, 62, 64, 66
Joanna Wiewiórska, agentka CBŚ.....	55, 56, 61, 62, 64, 66
Mi-go.....	56, 57, 61, 62-65
Sobai Adalberto.....	57, 58, 59, 61, 62, 63

MŁOŚĆ

Amell.....	73, 75, 76, 80, 81, 83, 88, 100-102, 120
Byakhee.....	72, 74, 76, 80, 81, 101, 119
Chtonianie.....	92, 93, 94, 95, 119
Gwiezdna Matka.....	84, 85, 88, 90, 96
Jerzy Rzymowski.....	75, 76, 82, 84, 85, 86, 88, 91, 96, 119
Khalid.....	73, 75, 79, 81, 83, 88, 92, 97, 98, 100-102, 120
Pani Daria.....	82, 83, 86, 88, 99, 101, 119
Pomoc #1: Mail doktora Michała Lisowskiego.....	80, 103, 106
Pomoc #2: Rytuał Osadzenia Sennego Oka.....	88, 104-105
Pomoc #3: Artykuł o remoncie pałacu Ostrogskich.....	98, 107
Pomoc #4: Rytuał Przywołania/Spętania Szepczącego Przewodnika (Byakhee).....	97, 103, 108
Pomoc #5: Plan domu przy Poznańskiej 20.....	109
Pomoc #6: Notatki rosyjskiego budowniczego.....	103, 110-111
Pomoc #7: Modlitwy sług Gła'akiego wetknięte w podziemną płaskorzeźbę.....	103, 112-113
Pomoc #8: List doktora Michała Lisowskiego do Amell.....	103, 111
Pomoc #9: Plan piwnicy przy Krzywym Kole.....	101, 114
Pomoc #10: Plan podziemi Cytadeli.....	95, 115
Pomoc #11: Plan 30. piętra Pałacu Kultury i Nauki.....	80, 116
Pomoc #12: Krypta zadżumionych.....	89, 117
Pomoc #13: Rytuał Przyzywania Złotej Kaczki.....	96, 103, 118
Pomoc #14: Wizje Jerzego Rzymowskiego.....	85, 119
Senne Oko.....	76, 77, 82, 85, 87, 91

TRZEBA KARMIC OGIEŃ

Ajjun.....	124, 126, 132, 133, 134, 138, 143
Clare Sowinsky.....	125, 127, 128, 141
Krawagot.....	125, 126, 134, 135, 140
Olga Bahlew (Olga Zatrud/ Krzyżująca w Ciemności).....	126, 127, 137, 140, 142
Predwiestniki.....	124, 125, 126, 131, 133, 137, 143
Sangor.....	126, 127, 130, 132, 137, 142
Śniegosnusznyj/Śpiący w Śniegu.....	124-126, 135, 146



MICHAŁ BAŃKA

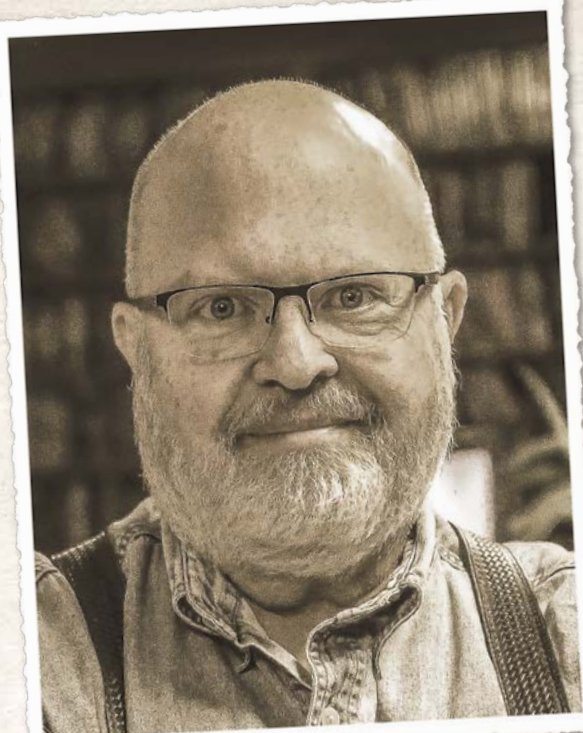
Michał „Baniak” Bańka od 2013 roku prowadzi kanał filmowy o grach fabularnych (RPG) o nazwie „Baniak Baniaka”. Po kilku latach działalności zdobył tysiące fanów, dzięki regularnym publikacjom, humorowi i oferowaniu wsparcia dla Mistrzów Gry. Sam często podkreśla, że tworzy pomoc tylko dla początkujących erpegowców, lecz oglądając go także doświadczeni gracze, ze względu na przystępną i ciekawą formę opowiadania o tym niszowym hobby. Jest autorem serii poradników, filmowych konkursów i prezentacji, lecz przede wszystkim sesji RPG, rozgrywanych zarówno z własną, stałą ekipą, jak i znanymi osobami. Od 2017 roku zajmuje się kanałem na pełny etat dzięki ogromnemu wsparciu swoich Patronów z serwisu Patronite.pl.



ADAM WIECZOREK

Z RPG związany od 27 lat, z czego 25 poświęcił na *Zew Cthulhu*. Autor dziesiątek 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.

BANIAK BANIAK*a*



SANDY PETERSEN

Sandy rozpoczął swoją karierę w branży w 1980 r., a jego najbardziej znane dzieło to właśnie RPG *Zew Cthulhu*. Pod koniec lat 80. XX wieku zaangażował się w prace nad grami komputerowymi. Współtworzył takie arcydzieła jak *Civilization*, *Doom*, *Quake* czy *Age of Empires*. Zajmował się również projektowaniem gier planszowych, w tym głośnej *Cthulhu Wars*. Na przestrzeni lat napisał setki scenariuszy i podręczników do gier fabularnych. Prowadzi kanał Petersen Games.



MIŁOSZ

Człowiek, który pisał o mitach Cthulhu, sam stał się mitem w fandomie RPG-owym. Wieloletni redaktor prowadzący działu *Zewu Cthulhu* w *Magii i Mieczu*. Autor, który zawsze miał odwagę eksperymentować z RPG i poszerzać horyzonty wyobraźni Strażników Tajemnic i Badaczy, zapłacił najwyższą cenę: został psychologiem. Jest autorem licznych książek i wykładów na temat motywacji. Pod pseudonimem Leon Baar napisał thriller *Opętani i święci*.



AIRIS KAMIŃSKA

Z wykształcenia japonistka, zawodowo koordynator obozów młodzieżowych BT Orion, wychowawca i Mistrz Gry oraz pilot wycieczek do Japonii. Członek grupy kreatywnej Lans Macabre. Od lat działa w środowisku gier fabularnych, prowadząc warsztaty, prelekcje i konkursy na konwentach oraz wciągając młodych ludzi w hobby. Wielbicielka pokracznych lwów, pojedynków na broń białą i ciekawych konstrukcji fabularnych.



MARCIN ŻYCZKOWSKI

Socjoterapeuta, psycholog, filozof i pedagog. Zaangażowany pracownik społeczny z doświadczeniem w pracy z dziećmi i nastolatkami. Pasjonat. Wychowawca kolonijny i Mistrz Gry na obozach rpgowych BT Orion oraz specjalista od pracy z trudną młodzieżą. Wierzy, że człowiek jest celem i środkiem do celu, a poprzez gry fabularne można wpłynąć na ludzki umysł oraz zachowanie.



BIURO TURYSTYKI

ZEW CTHULHU
PODREČZNIK
BADACZA

**CZY PRZECIWSZTAWISZ 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 książka 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 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 Badaczyw 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 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 Działt

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.

PEŁZAJCA 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

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[®]

GRA FABULARNA

ZBIÓR SCENARIUSZY DO 7. EDYCJI ZEWU CTHULHU

Tajemnicze morderstwa, niewyjaśnione zaginięcia i niewypowiedziana groza... Z tym wszystkim zmierzyć się będą musieli Wasi Badacze. Czy odważą się stawić czoła przerażającej prawdzie?

DOROŚLI WE MGLE - Michał Bańka

Początek lat 90., małe miasteczko na przedmieściach Warszawy. Grupa nastolatków stara się rozwiązać tajemnicę zaginięcia ich przyjaciela – zaginięcia, na które większość dorosłych nie zwróciła uwagi. Czy sami zdołają stawić czoła mrocznym siłom, rozwiązać zagadkę i uratować kolegę?

W CIENIU ŚWIATEŁ - Adam Wieczorek

W przededniu wielkiej imprezy plenerowej w Olsztynie pod Częstochową opinią publiczną wstrząsa samobójstwo na Jasnej Górze. Dziennikarskie śledztwo ujawnia prawdziwą skalę dramatu. Walcząc z ludzką chciwością i ignorancją, Badacze próbują powstrzymać największą tragedię w historii powojennej Polski.

KOSZMAR POZNANIA - Sandy Petersen

Poznań, rok 2018. Młoda policjantka trafia na trop tajemniczych wydarzeń w podziemiach pruskich fortów na poznańskiej Cytadeli. Nie wiedząc, kto z jej otoczenia jest w nie zamieszany, prosi Badaczy o pomoc w rozwikłaniu sprawy.

MIŁOŚĆ - Miłosz

Miłość to współczesny scenariusz, w którym Badacze będą musieli zmierzyć się nie tylko z tajemnicami rodem z Mitów Cthulhu, ale również z rosnącym, doświadczanym przez nas na co dzień oddaleniem ludzi od siebie – nieufnością, egoizmem, izolacją...

TRZEBA KARMIEĆ OGIEŃ - Airis Kamińska, Marcin Życzkowski

W kopalni diamentów położonej blisko małej syberyjskiej miejscowości Siktja w tajemniczych okolicznościach giną robotnicy. Clare Sowinsky, ambitna wnuczka założyciela firmy Diamond Inc., Henryka Sowińskiego, za namową dziadka zwraca się po pomoc do Badaczy Tajemnic, którym nie trzeba udowadniać, że zjawiska nadprzyrodzone istnieją.



ZewCthulhuRPG



blackmonk.pl

ISBN: 978-83-64198-08-3

ZEW105



9 788364 198083

Wydawca:

Black Monk Michał Lisowski
ul. Słowackiego 13/211
60-822 Poznań

Wydrukowane przez:
STANDARTŲ SPAUSTUVĖ
www.standart.lt
Wilno, Litwa

