

ZEW CTHULHU CIEŃIE TATR



Zbiór scenariuszy
Coleman, Morrison, Jurgiel, Rzadek,
Dzidt, Kołpaczewski, Wieczorek,
Zygarowicz, Piątkowska, Kasicki





TWÓRCY

Czarny jak węgiel

Autorzy: John Coleman i Mark Morrison
Redakcja: Adam Wieczorek

Dziedzictwo Tatr

Autorzy: Paweł Jurgiel i Wojciech Rzażdek
Redakcja: Adam Wieczorek

Tajemnice Wydziału X, czyli Zew Cthulhu w PRL
(na podstawie artykułu Tomasza Z. Majkowskiego,
„Magia i Miecz” 7/8 1999)

Pozdrowienia z Polski

Autor: Michał Dzidt
Redakcja: Paweł Marszałek

Pełzająca kontrrewolucja

Autorzy: Adam Kołpaczewski, Dennis Latzke,
Adam Wieczorek, Remigiusz Zygarowicz
Redakcja: Paweł Marszałek

Pociąg do szaleństwa

Autorzy: Maria Piątkowska i Władysław Kasicki
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

Marcin Bieliński
Monika Rajkowska-Fuczkiewicz
CREATIKA Łukasz Kempański

Pomoce dla graczy

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz
Kacper Kilian

AUTORSTWO I PODZIĘKOWANIA

Ilustracje

Greg Bobrowski, str. 133
Jakub Fajtanowski, str. 40, 140
Marcin Leśniak, str. 9, 10, 16, 17, 129, 149
Mariusz Gandzel, str. 4
Antonio Mainez, str. 13, 18, 43, 92, 95, 114, 130
Rafał Szłapa, str. 28, 45, 49, 68, 70
Igor Myszkiewicz, str. 100, 106, 108

Zdjęcia

Zdjęcia z następujących stron pochodzą ze zbiorów Narodowego Archiwum Cyfrowego: 5-12, 15, 19-25, 27, 30, 32, 34-35, 37-38, 42, 45, 71-74, 77-83, 86-92, 94
Zdjęcie bunkra, str. 76 © Kuba13 (CC-BY-SA 3.0)
Zdjęcie manifestacji Solidarności, str. 78 © Czesław Czapliński / FOTONOVA
Zdjęcie pomnika Lenina, str. 78 © Stanisław Gawliński / FOTONOVA
Zdjęcie z koncertu Michaela Jacksona, str. 78 © Fot. Andrzej Iwańczuk / Agencja Gazeta
Zdjęcie Kościoła Świętej Trójcy, str. 104 © Andrzej Otrębski (CC BY-SA 4.0)
Zdjęcia miasta Walim, str. 119-135 © dr inż. Justyna Rubaszek
Zdjęcie sztolni w kompleksie Rzecznka, str. 137, 138 © Adrian Sitko

Dziękujemy Gminnej Bibliotece Publicznej w Walimiu za udostępnienie Mapy Walimia (str. 142), wydanej przez nieistniejące już Zakłady Przemysłu Lniarskiego w Walimiu.

Dziękujemy wydawnictwu Gramel za udostępnienie settingu Wydziału X.

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, Cienie Tatr © 2019 Chaosium Inc.; wszystkie prawa zastrzeżone. „Chaosium Inc.” oraz „Call of Cthulhu” są zarejestrowanymi znakami towarowymi Chaosium Inc. i są używane na licencji.

Nazwy, opisy i wszystkie formy przedstawienia świata zastosowane w tym podręczniku wywodzą się z dzieł chronionych prawami autorskimi i znakami towarowymi należącymi do Chaosium Inc. i nie mogą być wykorzystane lub używane powtórnie bez zgody Chaosium Inc. Wszelkie podobieństwo do prawdziwych postaci jest niezamierzone. chaosium.com

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

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 1

CZARNY JAK WĘGIEL

Wprowadzenie dla graczy.....	5
Uniwersytet Jagielloński.....	5
Poszukiwania w bibliotekach.....	7
Informacje dla Strażnika Tajemnic.....	5
Chronologia wydarzeń.....	6
Wydarzenia i lokacje.....	8
Podróż do Anapola.....	8
Anapol.....	9
Piotr Skorok, sołtys.....	9
Co wiedzą miejscowi.....	10
Kościół.....	10
Cmentarz.....	10
Obora.....	11
Gospodarstwo Kowalskich.....	11
W górę.....	12
Kopalnia.....	13
Venraj powstaje.....	14
Opcjonalne rozwiązanie: wyprawa w czelusć.....	13
Zakończenie.....	16
Statystyki.....	16

ROZDZIAŁ 2

DZIEDZICTWO TATR

Skrót scenariusza.....	20
Jak korzystać z tego scenariusza.....	21
Wydarzenia.....	20
Górale.....	22
Owczarze.....	23
ONR, Narodowcy.....	31
O Owczarzach.....	34
O Zaginionych w górach.....	34
Miejsca.....	50
Postacie.....	53
Informacje.....	61
Legends.....	64
Badacze Tajemnic.....	65
Sygnatury.....	66

ROZDZIAŁ 3

TAJEMNICE WYDZIAŁU X

Karty Badaczy PRL.....	74
------------------------	----

ROZDZIAŁ 4

POZDROWIENIA Z POLSKI

Kluczowe wydarzenia scenariusza.....	75
Co tak naprawdę się stało?.....	76
Wątki w śledztwie.....	78

Bohaterowie niezależni.....	79
Chronologia wydarzeń.....	84
Co widział Marek Zabłocki?.....	85
Co stało się z fotografiami?.....	85
Jak działa „mgła”?.....	86
Lokacje.....	86
Komenda Wojewódzka Milicji Obywatelskiej w Katowicach.....	86
Komenda Miejska Milicji Obywatelskiej w Wodzisławiu Śląskim.....	86
Mieszkanie służbowe.....	87
Klubokawiarnia Astra.....	87
Syrynia 1971.....	87
Syrynia 1996.....	87
Dom Zabłockich.....	87
Linia kolejowa nr 176.....	88
Miejsca samobójstw.....	88
Zakład fotograficzny w Pszowie.....	90
Areszt śledczy w Raciborzu.....	90
Prosektorium przy szpitalu miejskim.....	90
Redakcja „Nowin”.....	90
Kluczowe sceny.....	91
Ważniejsze adresy.....	91
Odprawa w Katowicach.....	91
Przejęcie śledztwa w Wodzisławiu.....	91
Pogrzeb Marka Zabłockiego.....	92
Przesłuchanie podporucznika Różyckiego.....	93
Rozmowa z rodziną Marka Zabłockiego.....	93
Rozmowa z dziennikarką.....	93
Rozmowa z proboszczem.....	93
Rozmowa z TW „Róża”.....	94
Rozmowa z lekarką sądową.....	94
Rozmowa z sołtysiem.....	94
Wizyta w klubie Astra.....	94
Podróż do lat 90.....	95
Epilog.....	95
Nagrody za ukończenie scenariusza.....	95
Dodatki.....	96

ROZDZIAŁ 5

PEŁZAJĄCA KONTREWOLUCJA

Streszczenie scenariusza.....	101
Stowarzyszenie Oczyszczanie.....	102
Wydarzenia i postacie.....	103
Falowiec.....	103
Klasztor i Kościół Świętej Trójcy.....	104
Spotkanie z Lucjanem Wroniskim.....	105
Maxim.....	107
Burda.....	107

Katownia SB.....	108
Wyjaśnienia Wronskiego.....	109
Westerplatte.....	109
Pomnik Obrońców Wybrzeża.....	110
Wydarzenia w trakcie inkantacji.....	110
Dodatki.....	111

ROZDZIAŁ 6

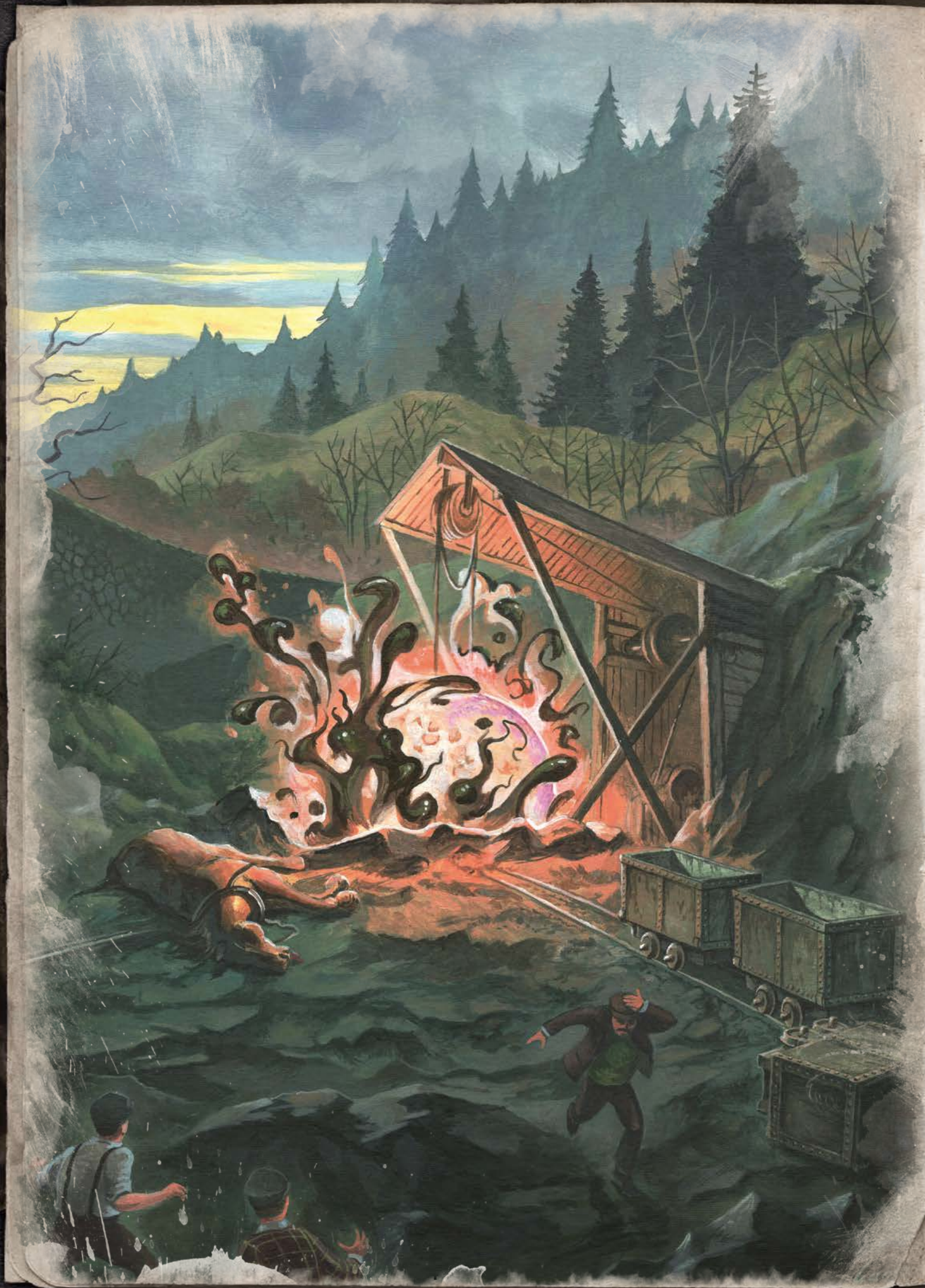
POCIĄG DO SZALEŃSTWA

Chronologia wydarzeń.....	116
Rozpoczęcie przygody.....	118
Dzień I — wieś Walim.....	121
Lokalne informacje.....	122
Przykładowi mieszkańcy Walimia.....	122
Posterunek.....	122
Lokacje.....	124
Ruiny fabryki włókienniczej.....	124
Biblioteka.....	125
Dawny dom kultury.....	126
Kościół św. Barbary.....	126
Ruiny pałacu.....	127
Piwnice pałacu.....	128
Dom pod Lipą.....	128
Okolica.....	128
Co wie Michał?.....	129
Las i Drzewa Więźniów.....	129
Leśniczówka pana Michała.....	130
Dom Artura.....	130
Retrospekcje.....	131
Kolacja u profesora.....	132
Dom Fritza/Friedmana.....	135
Jak zniszczyć złoty pociąg?.....	137
Dzień II — zejście do sztolni. Film.....	137
Wcześniejsze zejście do sztolni.....	137
Zejście do sztolni drugiego dnia.....	138
Maska.....	139
Konfrontacja i blef.....	139
Jezioro.....	139
Wielka rasa.....	140
Rozwiązanie.....	111
Jakie są motywacje bn-ów?.....	141
Na powierzchnię.....	141
Zakończenie.....	141
Dodatki.....	142
Indeks.....	154
O autorach.....	155

LEGENDA OZNACZENIA SCENARIUSZY

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

Szacowana liczba sesji: ① ② ③ ④ ...



CZARNY JAK WĘGIEL

AUTORZY: JOHN COLEMAN I MARK MORRISON

REDAKCJA: ADAM WIECZOREK



1

W chłodnym cieniu Beskidów czai się groza przybyła z gwiazd.

Przygoda rozgrywa się w Polsce w 1922 roku, około 50 km na południe od Krakowa. Stary przyjaciel zaprasza Badaczy do udziału w wyprawie badawczej.

Scenariusz przeznaczony jest dla początkujących graczy, prowadzących Badaczy zaczynających dopiero zmagania w świecie mitów, oraz dla Strażników Tajemnic, którzy dopiero rozpoczynają swoją przygodę z prowadzeniem. Wydarzenia nie wymagają mozolnego zbierania wskazówek i testów **Korzystania z Bibliotek** (nie są kluczowe do rozwiązania scenariusza). Zamiast tego Strażnik dokłada kolejne niepokojące elementy, w miarę jak Badacze zbliżają się do sedna tajemnicy. Rozwiązanie przygody kryje się w otaczającym miejsce akcji krajobrazie.

WPROWADZENIE DLA GRACZY

Jest rok 1922. Polska cieszy się nowo odzyskaną niepodległością i odepchnięciem zagrożenia ze strony Rosji Radzieckiej.

Stanisław Wójcik jest przyjacielem jednego z Badaczy. To naukowiec pracujący na Uniwersytecie Jagiellońskim. Jest człowiekiem o wielkim sercu, który podtrzymywał dobry nastrój wszystkich podczas trudów ostatnich lat. Strażnik powinien zdecydować, który z Badaczy przyjaźni się ze Stanisławem i w jakich okolicznościach się poznali. Najprostszym powiązaniem jest wspólna praca na uczelni (mogą mieć podobną specjalizację naukową albo Badacz zajmował się amatorsko dziedziną bliską Stanisławowi), mogli też walczyć razem na wojnie albo ich rodziny przyjaźniły się od pokoleń.

Stanisław kontaktuje się z przyjacielem, aby dać znać, że jego kolega, profesor Andrzej Mazur z wydziału mineralogii, szuka ochotników, którzy zbadają miejsce upadku meteorytu u podnóża Gorców.

Stanisław uważa, że Badacz będzie świetnym kandydatem do ekspedycji. Prosi go o wskazanie innych potencjalnych uczestników (to dobry moment, aby wprowadzić resztę Badaczy). Profesor Mazur poszukuje ludzi niezawodnych, spostrzegawczych i doświadczonych w badaniach terenowych.

Stanisław organizuje spotkanie profesora Mazura z Badaczami w jego Sali wykładowej w Collegium Minus na uniwersytecie. Odbędzie się ono w piątek, 17 lutego 1922 r. Jeżeli Badacze zostaną zatrudnieni, będą mogli wyruszyć już następnego dnia.

UNIwersytet Jagielloński

Krakowska uczelnia jest jedną z najstarszych na świecie. Budynki uniwersyteckie znajdują się w sercu najstarszej części Krakowa. Do jej najsłynniejszych absolwentów zalicza się Mikołaj Kopernik, którego posąg stoi na dziedzińcu Collegium Maius – najstarszego budynku należącego do uczelni.

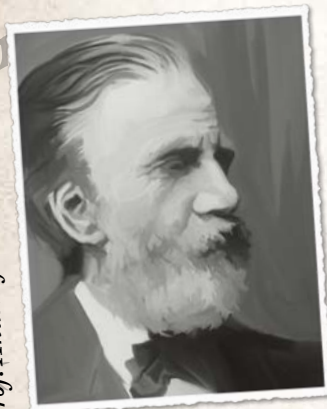


ROZDZIAŁ I



Z kolei Collegium Minus to biała, trzypiętrowa kamienica przy ulicy Gołębiej. W jej wnętrzach, wokół otwartego dziedzińca, mieszczą się pokoje kadry naukowej, biura i sale wykładowe Wydziału Paleontologii i Mineralogii. Na korytarzach tłoczą się studenci, którzy chcą uniknąć nieprzyjemnej zimowej pogody.

Sala wykładowa profesora Mazura znajduje się na pierwszym



piętrze, nad wewnętrznym dziedzińcem. Gdy Badacze pukają do drzwi, ze środka dochodzi gniewne: „Wejść!”. Półki w pokoju wypełnione są dziesiątkami próbek skalnych, studenckimi ławami i mapami. W powietrzu unosi się kurz, ale profesorowi wydaje się to nie przeszkadzać.

Mazur jest wysokim człowiekiem, jednak nie widać tego od razu,

bo przez większość czasu garbi się, prawdopodobnie w wyniku wieloletniego schylania się po próbki. Mówi szybko i bez emocji. Styl mówienia przypomina wykład, a surowość tonu sugeruje, że oczekuje od słuchaczy bezwarunkowej uwagi. Denerwuje się, gdy musi cokolwiek powtarzać.

Otrzymał raport o jasnym świetle na niebie w okolicach wsi Konina u podnóża Górców, około 50 km od Krakowa. Meteoryt, o ile to on był źródłem blasku, spadł w niewielkim przysiółku Anapol, położonym w głębi doliny.

Mazur oczekuje, że Badacze przeszukają miejsce upadku i złożą szczegółowy raport o uderzeniu meteorytu. Mają zrobić dokumentację zdjęciową i poszukać fragmentów gościa z kosmosu. Jeżeli odkryją coś szczególnie interesującego, Mazur wyśle na miejsce większą ekipę, złożoną ze studentów jego wydziału. Na razie jednak zależy mu na przeprowadzeniu rozpoznania. Według słów Stanisława Badacze powinni poradzić sobie z tak prostym zadaniem.

Działania profesora są poparte autorytetem uniwersytetu. Kierownik katedry, Stefan Kreutz, wyasygnował fundusze na pokrycie niezbędnych wydatków z kasy wydziału. Doniesienia z 1908 roku o upadku meteorytu na Syberii w okolicach Tunguskiej rozpałyły emocje i nadzieje na przełomowe odkrycia. Gdyby Polacy dokonali takiego przed Rosjanami, którzy dopiero organizują wyprawę, byłby to przyczynek do światowej sławy i wielu publikacji.

– Tylko pomyślcie! – mówi Mazur. – Jesteśmy w miejscu, gdzie nauki pobierał Kopernik, a teraz możemy być pierwszymi, którzy zdobędą pochodzący z niebios przedmiot. Nowe odkrycie dla nowej Polski. Bądźcie skrupulatni!

Jeżeli sprawa okaże się interesująca, może trafić do gazet, takich jak „Ilustrowany Kuryer Codzienny”, a Badacze przejdą do historii. Mazur już liczy na wiele publikacji naukowych podsumowujących badania.

Uniwersytet dostarczy ciężarówkę i potrzebny ekwipunek. Kontaktem w Anapolu będzie Piotr Skorok, miejscowy sołtys.





Badacze mają dokumenty poświadczające, że pracują dla uniwersytetu i mogą liczyć na pomoc w prowadzeniu badań. Mieszkańcy Anapola, poza uprawą ziemi i wypasem owiec, pracują też w pobliskiej kopalni albo parają się łowiectwem. Znają teren i powinni pomóc w poszukiwaniach.

POSZUKIWANIA W BIBLIOTEKACH

Przed wyruszeniem do Anapola Badacze mogą chcieć zdobyć trochę dodatkowych informacji w bibliotekach czy archiwach gazet.

- **Meteoryty:** Upadek meteorytu dowolnej wielkości powinien być widoczny z wielu kilometrów i musi pozostawić krater. Na miejscu można oczekiwać fragmentów meteorytu zawierających żelazo i inne metale.
- **Tunguska:** W 1922 roku nie wiadano jeszcze za wiele o upadku meteorytu z 1908 roku. Radziecka ekspedycja wyruszyła tam dopiero w 1927 roku. Sukces podczas testu **Korzystania z Bibliotek** pozwala znaleźć rosyjskie gazety z 1908 roku opisujące błysk na niebie i wyniki pomiarów sejsmograficznych ze stacji na całym świecie.
- **Anapol:** Test **Korzystania z Bibliotek** ujawnia, że wioskę Anapol zamieszkuje około 50 osób, zajmujących się wydobywaniem węgla z pobliskiej kopalni i uprawą roli.



NY JAK WĘG



- **Wdowa z Anapola:** Testy **Korzystania z Bibliotek**, **Prawa** lub **Szczęścia** (w przypadku Badacza mieszkającego w Krakowie) pozwalają odnaleźć smutną historię Anny Kowalskiej z Anapola, która protestowała przed budynkami sądu i na Rynku Głównym przez miesiąc w lutym 1918 roku. Kobieta domagała się ukarania sprawcy zabójstwa swojego męża. W dokumentach znajduje się wzmianka o bójce, w której śmierć poniósł Jakub Kowalski. Sprawca, Tomasz Kopeć, został uniewinniony. Działania zdesperowanej wdowy szybko przestały interesować dziennikarzy i archiwistów. Jej protest zakończył się niepowodzeniem.

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Wydarzenia w Anapolu związane są bezpośrednio z historią Anny i Jakuba Kowalskich oraz ich syna Henryka. Małżeństwo nie miało łatwego życia w Anapolu. O ile Jakub urodził się w okolicy i był uznawany za swojego, o tyle Anna pochodziła ze Spiszu i zawsze była traktowana jak obca. Mieszkańcy nigdy się do niej nie przekonali. Przyciszonymi głosami mówili, że to wiedźma, której wzrok rzuca złe uroki. Prawdą jest, że kobieta otrzymała w rodzinnym domu klasyczne wykształcenie i włada kilkoma językami. Na życiu małżeństwa cieniem położyła się tragedia z 1918 roku. Podczas bójki w karczmie Jakub został zabity przez Tomasza Kopcia, gdy stanął w obronie dobrego imienia żony. Morderca został oczyszczony z zarzutów, to Jakub wyprowadził bowiem pierwszy cios, a Kopeć działał w samoobronie.

CHRONOLOGIA WYDARZEŃ

- 14 listopada 1918 r. – Jakub Kowalski zostaje zabity podczas bójki z Tomaszem Kopciem.
- 1 lutego 1918 r. – Anna Kowalska protestuje przez miesiąc pod budynkiem sądu i na rynku w Krakowie.
- 15 czerwca 1919 r. – Henryk Kowalski wstępuje do polskiej armii.
- 13 sierpnia 1920 r. – Henryk Kowalski ginie podczas Bitwy Warszawskiej.
- 1 maja 1921 r. – Anna Kowalska wraca na Spisz.
- 31 października 1921 r. – Anna wraca do gospodarstwa.
- Niedziela, 12 lutego 1922 r. – domniemany upadek meteorytu. Po zmroku (około godziny 21:00) Anna wzywa Venraj.
- Poniedziałek, 13 lutego 1922 r. – o świcie z domu Kowalskich zostaje tylko wypalona plama, około 8 godzin po „upadku meteorytu”.
- Poniedziałek, 13 lutego 1922 r. – Venraj dociera do kopalni, zabija i zniewala górników.
- Piątek, 17 lutego 1922 r. – Badacze spotykają się z profesorem Mazurem.
- Piątek, 17 lutego 1922 r. – górnicy nie wracają po tygodniowej szychcie.
- Sobota, 18 lutego 1922 r. – Badacze przybywają do Anapola.

Anna nie pogodziła się z wyrokiem i protestowała przez miesiąc przed budynkiem sądu w Krakowie, żądając sprawiedliwości. Niestety, w zawierusze związanej z budową nowego państwa nikt nie przejął się protestem jeszcze jednej wdowy. Nie mogąc znieść rozpaczki matki, Henryk zaciągnął się do polskiej armii i ruszył na front wojny polsko-bolszewickiej. Zginął podczas Bitwy Warszawskiej w 1920 roku.

Anna nie pogodziła się z losem i postanowiła zemścić się na mieszkańcach wioski, których obwiniała za śmierć męża i syna. Pamiętała, że ojciec zabraniał jej sięgać po pewne książki znajdujące się w domowej bibliotece. W 1921 roku powróciła w rodzinne strony, a mieszkańcy Anapola uznali, że pozbyli się jej na dobre. Ich radość była przedwczesna, bo Anna powróciła z wielkimi walizkami, a jej wygląd był jeszcze bardziej złowieszczy. W ostatnią niedzielę, w piwnicy położonego na obrzeżach Anapola domu, Anna odczytała słowa zawarte w księdze *Liber Ivonis* i odprawiła rytuał, który miał przyzwać z gwiazd straszliwą istotę – Cthughę. Bestia miała spalić wioskę wraz z jej mieszkańcami.

Annie udało się otworzyć bramę do innego wymiaru i czasu, gdzie nie obowiązywały znane nam prawa fizyki i rozumu. Przez wyrwę do naszego świata przedostał się Venraj, pomiot świadomości Cthughy. Istota jest tak obca, że ludzki umysł nie jest w stanie zarejestrować w pełni jej obecności, a tym bardziej próbować ją opisać. Przybyła z otchłani kosmosu z wielkim błyskiem, który wyglądał jak upadek meteorytu. W mgnieniu oka zniszczyła chatę Anny.

Potężna, nieludzka wola Venraj zdominowała umysł Anny, wysysając z niej wszelkie informacje i gotując żywcem mózg. Ponieważ chłód ziemi ostudził rozgrzaną formę potwora, zażądał on od Anny dostarczenia paliwa. Tym był węgiel, który znajdował się w piwnicy. Gdy się skończył, Venraj przestał kontrolować Annę i jej wypalone od środka ciało upadło na ziemię.

Venraj ruszył przez zaśnieżony las w stronę kopalni węgla. Zimno osłabiło istotę na tyle, że prawie zginęła podczas podróży. Wpadła w dół szybu, kryjąc się głęboko pod ziemią. Znieśliła wszystkich przybyłych do pracy górników i kazała wydobywać im węgiel, aż padną z wyczerpania i pragnienia. Ale Venraj nie pozwolił im umrzeć. Ciągłe kopią, sterowani potężną złą wolą.

Gdy zgromadzi dość ciepła, przejdzie metamorfozę i stanie się potężny na tyle, by opuścić tę planetę i spalić wszystko na swej drodze. Powróci do Formalhaut, by ponownie zjednoczyć się z Cthughą.

WYDARZENIA I LOKACJE

PODRÓŻ DO ANAPOLA

Zgodnie z obietnicą na Badaczy czeka ciężarówka. Znajduje się w niej odpowiedni ekwipunek, taki jak łopaty, latarnie, siekiera, worki jutowe, lina, łańcuchy, zapas ropy i nafty, pistolet sygnałowy wz. 1920, kal. 25 mm i race oraz inne rzeczy, które gracze uznają za potrzebne, a mieszczą się w granicach rozsądku. Podczas przygody, jeśli gracz będzie chciał znaleźć w ciężarówce coś, czego nie ma na liście, Strażnik może pozwolić na test Szczęścia. Zdany oznacza, że Badacz odnalazł potrzebny przedmiot.



Mimo prószonego śniegu podróż do Koniny przebiega bez zakłóceń. Licząc 70 km drogę da się pokonać w ciągu trzech godzin, jeśli prowadzący pojazd Badacz zda test Prowadzenia Samochodu. Jeśli ten się nie powiedzie, droga zajmie 4 godziny. Anapol położony jest 3 km za Koniną, a prowadzi do niego wąska, dziurawa droga.

PRAWDA I FIKCJA

Wieś Anapol nie istnieje w rzeczywistości, podobnie jak znajdująca się obok niej kopalnia węgla. Na potrzeby scenariusza zmieniono też bieg rzeki Koniny. Celem jest umieszczenie Badaczy w odludnej okolicy z dala od cywilizacji, co w gęsto zurbanizowanej Polsce jest dość trudne.

Jeżeli Strażnik chciałby pozostać w zgodzie z faktami historycznymi i geograficznymi, może wykorzystać jako miejsce akcji Tenczynek. Położony 35 km na zachód od Krakowa, nie jest tak odludnym miejscem jak Anapol, ale na jego terenie znajdowało się kilka kopalni węgla. W takim wypadku Strażnik będzie musiał wprowadzić kilka zmian do historii. Miejscem wydarzeń może być kopalnia Krystyna, która funkcjonowała do 1929 roku, gdy nie wytrzymała konkurencji z kopalniami zlokalizowanymi na Górnym Śląsku. Jeśli Strażnik umieści tam akcję, może okazać się, że obiekt zostanie zamknięty dużo wcześniej, a powód będzie zdecydowanie bardziej złowrogi.

ANAPOL

Wieś Anapol to bardziej przysiółek, położony w dolinie na północnych, porośniętych gęstymi lasami zboczach Gorców. Dominują tu drewniane domy i zabudowania gospodarskie o dwuspadowych, krytych słomą dachach. Zamieszkuje je około 50 osób.

W przysiółku znajduje się niewielki drewniany kościółek, choć bliżej mu do kapliczki. Największy dom w wiosce należy do sołtysa i pełni jednocześnie funkcję karczmy.



Od wioski, w głąb doliny, wiodą wąskie tory, którymi zwożony jest urobek z położonej wyżej kopalni. Przez miejscowość przepływa rzeka Konina.

Przybycie ciężarówki z Badaczami to wielkie wydarzenie. We wsi rozszczękują się wszystkie psy, a w oknach i na ganckach gromadzą się zaciekawione kobiety i dzieci. Co ciekawe, wśród mieszkańców nie widać mężczyzn w sile wieku, są tylko dzieciaki i staruszkowie.

PIOTR SKOROK, SOŁTYS

Piotr Skorok rządzi Anapolem. To dobrze zbudowany mężczyzna po trzydziestce, który wygląda na zmęczonego i zaniepokojonego. Wita Badaczy i zaprasza do karczmy, ale wyraźnie widać, że nie w głowie mu konwenanse.

Na karczmę składa się zaledwie kilka ław i stołów oraz długi, wyciosany z bali kontuar. Na półkach stoją kufle, szklanki i kieliszki, a także kilka butelek wódki. Wiele z nich nie ma żadnych etykiet, ale nie ulega wątpliwości, że w środku znajduje się śliwowica i lokalne nalewki. Pod ścianą stoją beczki z piwem, które przywożone jest tu z Grybowa. W dużym kominku wesoło buzuje ogień, wypełniając wnętrze przyjemnym ciepłem. W karczmie nie ma nikogo, a z kąta nieufnie zerka na Badaczy stary posiwiały pies, na którego Skorok woła Azor. Psina podchodzi ostrożnie i obwąchuje Badaczy, po czym wraca do spania przy kominku.

Piotr nie ma za wiele czasu na pogaduszki o meteorach. Wydaje się szorstki, jakby unikał pytań i chciał się jak najszybciej pozbyć Badaczy. Tak, każdy widział błysk na południu w ubiegłą niedzielę. Rozszczękały się wtedy wszystkie psy. Następnego dnia odkryli, że spłonęła chata Kowalskich, a w jej zgłiszczach znaleziono zwłoki Anny. Piotr mówi o tym bez emocji, jakby nie odczuwał z tego powodu żalu. Udany test **Psychologii** ujawnia, że wyraźnie nie lubił zmarłej i w sumie cieszy się, że odeszła z tego świata. Gospodarstwo jest położone około kilometra w głąb doliny. Udany test **Spostrzegawczości** ujawnia, że mieszkańcy powinni byli widzieć pożar.

Piotr zapewnia, że Badacze mogą swobodnie poruszać się po wsi i zboczach góry. Może udostępnić im dwa pokoje, ale nie zapewni pomocy w poszukiwaniach. Ma na głowie ważniejsze sprawy. Górnicy nie wrócili po tygodniu pracy w kopalni. Zwykle wracali piątkową nocą razem z ciągniętym przez konie niewielkim pociągiem z węglem. Gdy wrócą, będą mogli pomóc Badaczom. Jeżeli nie pojawią się do jutra rana, wyśle w górę kogoś, aby sprawdził, co się stało.

Kolejny problem to Aleksander, miejscowy myśliwy. Przyszedł w czwartek do wsi, ale nie był w stanie mówić. Demolował sprzęty i generalnie był agresywny, więc Piotr zamknął go w oborze dla krów, gdzie przynajmniej nie zamarznie i nie wyrządzi dalszych szkód. Badacze mogą zobaczyć, czy uda im się nawiązać z nim kontakt. Sołtys może im dać klucz od kłódki.



Piotr Skorok, sołtys



CO WIEDZĄ MIEJSCOWI

Badacze mogą wypytывать mieszkańców wioski albo rozglądać się po okolicy. Strażnik może udzielić im następujących informacji.

- W zeszłą niedzielę wieczorem widać było wielki błysk i rozszczękały się wszystkie psy.
- Badacze, którzy zdadzą test **Spostrzegawczości**, wychwycą z rozmów, że mieszkańcy opisują tylko błysk, a nie dźwięk. Zapytani wprost powiedzą, że nie było słychać nic poza ujadaniem psów.
- Test **Wiedzy o Naturze** potwierdza, że jeśli było jakieś uderzenie, to musiało być słyszalne.
- W poniedziałek mieszkańcy zauważyli, że spalił się dom Kowalskich. W nocy nikt nie widział płomieni.
- Ciało Anny znaleziono w piwnicy i pochowano przy kościele.
- Mieszkańcy nie żałują zmarłej. Test **Psychologii** potwierdza, że nie cieszyła się tu sympatią.
- Pytania o Annę potwierdzają spostrzeżenia. Wielokrotnie mówiła, że nienawidzi wszystkich za to, co stało się z jej mężem Jakubem w 1918 r., i obwinia mieszkańców także o śmierć syna na wojnie w 1920 r.
- Jakub zginął w bójce z Tomaszem Kopciem. Wszyscy są zgodni, że był to nieszczęśliwy wypadek. Tomasz pracuje w kopalni.
- Anna wyjechała w 1921 roku, ale niestety później wróciła. Na szczęście już nie żyje i można o niej zapomnieć.
- Górnicy się spóźniają. Zwykle wyruszają do kopalni przed świtem w poniedziałek i wracają w piątek wieczorem.
- Kopalnia to niebezpieczny teren. Szyb ciągnie się 200 metrów w dół. Pracuje tam 16 mężczyzn. Szytwarem jest Leon Woźniak, szwagier Piotra Skoroka.

KOŚCIÓŁ

Wiejski kościółek jest obrządku katolickiego. Ściany w środku pomalowano na biało i ozdobiono obrazami świętych. Ołtarz i prezbiterium są bogato zdobione, co wskazuje na zamożność lokalnej społeczności. Zaskakująco dużo obrazów przedstawia Maryję, której ciemne oczy wydają się wodzić za Badaczami. Odnoszą oni wrażenie, że jej twarz wyraża głęboki smutek. Jeżeli nie powiedzie im się test **Spostrzegawczości**, będą mieli wrażenie, że jeden z obrazów płacze.

Księdzem jest Adrian, zadbany mężczyzna, który w chwili przyjścia graczy modli się przed ołtarzem. Obrzuca Badaczy

OZDZIAŁ I

ważnym spojrzeniem brązowych oczu. Ma bujne, ciemne włosy. Modli się za szczęśliwy powrót górników. Wie, że to dobrzy ludzie, ale odkąd zbudowali zapórę w górze rzeki i zaczęli kopać coraz głębiej, zbliżają się do Piekła. Wielokrotnie ostrzegał przed dalszymi pracami, ale nikt nie chciał go słuchać. Z jednej strony Adrian ich rozumie, bo dzięki kopalni w wiosce nie ma biedy i chodzą co niedziela do kościoła, ale z drugiej strony wolałby, aby byli ostrożniejsi.

Zapytany o Annę Adrian wykonuje szybki znak krzyża, po czym twierdzi, że to była bezbożna kobieta. Nie chciał jej pochować na przykościelnym cmentarzu, ale przekonały go staruszki, które uznały, że powinna spoczywać obok męża.

Podejrzliwi Badacze mogą uznać, że ksiądz jest sprawcą wszystkich złych wydarzeń, które spadły na wioskę.



Ksiądz Adrian Kopp

CMENTARZ

Nagrobki na cmentarzu sięgają XVIII wieku. Nie ma nic niezwykłego w wyrytych na nich nazwiskach i datach zgonów.

Badacze szybko odnajdą grób Jakuba Kowalskiego (1870-1918). Inskrypcja na nagrobku głosi: „Ukochany mąż Anny, ojciec Henryka”. Poniżej, wyraźnie niedawno, dopisano: „Ana Kowalska, zmarła w 1922 r.”. To właśnie dzięki tej inskrypcji łatwo odnaleźć grób. Widać, że napis wykonano niedbale, popełniając błąd w imieniu. Ziemia wokół nosi ślady niedawnego pochówku. Nie ma tu kwiatów ani zniczy, choć można je dostrzec na innych grobach.



Gdyby Badaczom przyszło do głowy dokonać ekshumacji Anny, spotka się to z protestami ze strony księdza. Udany test **Medycyny** wykaże, że na jej ciele nie widać śladów działania ognia ani skutków uduszenia dymem. Została pochowana w tym, co miała ostatnio na sobie. Na jej sukience można znaleźć ślady węgla, być może pochodzące z pożaru. Pełna autopsja wykaże, że jej mózg dosłownie ugotował się w czaszce, ale nie pozostawiło to śladów na zewnątrz. Warto pamiętać, że żaden z mieszkańców nie udostępni swoich zagród czy domów do przeprowadzenia takiej operacji. Strażnik może przypominieć graczom, że ich celem jest poszukiwanie meteorytu, a nie rozkopywanie grobów i krojenie ciał zmarłych.

OBORA

Obora, w której Piotr umieścił myśliwego Aleksandra, to długi budynek o białych ścianach i dwuspadowym dachu pokrytym strzechą. Drzwi są zamknięte na kłódkę. W środku słychać poruszające się krowy.

Piotr może dać Badaczom klucz, mogą też otworzyć kłódkę za pomocą testu **Ślusarstwa** lub ją wyłamać (**S 60**).

W środku panuje półmrok, a jedyne światło wpada przez drzwi. Udany test **Spostrzegawczości** pozwala dostrzec mężczyznę zamkniętego w jednym z boksów dla krów. Stoi twarzą do ściany, nie mówi, nie rusza się i nie reaguje na głos czy dotyk.

Aleksander był w kopalni i widział martwych ludzi pracujących przy wydobywaniu, dostrzegł też Venraij. Na skutek doznanej grozy jest trwale niepoczytalny.

Jeżeli Badacze odwrócą go od ściany, zobaczą, że jest dobrze zbudowanym mężczyzną pod czterdziestkę, z twarzą ogorzałą od wiatru. Jego twarz nie wyraża żadnych emocji, a błękitne oczy wydają się wpatrywać w przestrzeń. Natychmiast zacznie przeraźliwie krzyczeć prosto w twarz Badacza, który go dotknął. Wrzaski nie ustają, dopóki nie zostanie odwrócony z powrotem do ściany lub Badacz nie wykona udanego testu **Psychoanalizy**. Jeżeli górnik nie zostanie uspokojony, będzie krzyczał, aż zedrze sobie gardło i zacznie dławić się krwią.



Widok jakiegokolwiek ognia (latarni, zapalki czy zapalniczki) spowoduje u niego atak paniki. Nie bacząc na nic, rzuci się do wyjścia. Badacze będą musieli walczyć, aby go obezwładnić. Aleksander jest całkowicie owładnięty fobią i podczas sza-

motaniny w oborze może nadziać się na widły lub w inny sposób zrobić sobie krzywdę. Co ciekawe, światło elektryczne nie wywołuje podobnej panicznej reakcji.

Udany test **Psychologii** pozwala stwierdzić, że jest w stanie katatonii po doznanym wstrząsie psychicznym. Udany test **Psychoanalizy** pozwala go uspokoić.



Myśliwy Aleksander

GOSPODARSTWO KOWALSKICH

Droga na południe

Wąska ścieżka biegnie na południe od wioski, wspinając się powoli po zboczu i omijając co większe przeszkody terenowe. Obok biegną tory kolejki wąskotorowej, ale nierówne podkłady są trudniejsze do pokonania, choć idą praktycznie w linii prostej. Gospodarstwo Kowalskich znajduje się około kilometra od wioski.

Gospodarstwo

Gospodarstwo Kowalskich otacza niski kamienny murek. Prowadzi do niego ścieżka przez niewielką polanę, która latem jest zapewne polem uprawnym. Dom spalił się do fundamentów, ale stodoła i inne budynki gospodarskie pozostały nietknięte. Jest też studnia i buda dla psa. Nie widać jednak śladów ani psa, ani żadnego innego zwierzęcia. Proszy śnieg. Otoczone murkiem pole rozciąga się dookoła zabudowań. Trudny test **Spostrzegawczości** pozwala dostrzec, że w jego południowej części znajduje się trzymetrowa wyrwa.

Nie widać żadnych śladów krateru czy uderzenia. Nie ma też żadnych odłamków meteorytu.

Strażnik powinien zapytać, co chcą sprawdzić Badacze. Jeżeli się rozejdą, musi rozdzielić narrację, przeznaczając każdemu z graczy odpowiednią ilość czasu, zanim zajmie się kolejnym.

Dom

Domu w zasadzie nie ma. Test **Spostrzegawczości** pozwala wykryć pozostałości kamieni i drewna. Wygląda to tak, jakby chałupa po prostu zniknęła. Teraz jest tylko czarna plama na ziemi. Na ruinach nie ma śniegu, a fundamenty są ciepłe w dotyku.

W połowie ruin znajdują się schody prowadzące do ciemnej piwnicy. Ruiny są czarne, schody są czarne i piwnica też jest czarna. Aby dostrzec otwór, potrzebny jest trudny test **Spostrzegawczości**. Nieudany oznacza, że Badacz koziołkuje po schodach, otrzymując 1K6 obrażeń. Może ich nie doznać, jeżeli wykona udany test **Skakania**.

Jeżeli Badacze rozdzielili się, aby zbadać różne miejsca w gospodarstwie, Strażnik może powiedzieć, że ten Badacz po prostu zniknął. Nikt nie wie, że go nie ma, o ile reszta Badaczy nie zacznie się za nim rozglądać. Leży nieprzytomny u dołu schodów.

Piwnica

Do piwnicy prowadzą drewniane schody, pokryte całkowicie sadzą i pyłem węglowym. Tutaj składowano węgiel. Podłoga też jest czarna, ale nie ostała się nawet jedna bryłka węgla.

Badacze zauważają jego brak. Nie ma też żadnych śladów pożaru. To dziwne, że ocalały nawet drewniane schody.

Udane testy **Spostrzegawczości** pozwolą odnaleźć na podłodze skrawek papieru. Jest pokryty pyłem węglowym i ktoś po nim deptał. Zapisków dokonano wyraźnie kobiecą ręką i wyglądają na przykład z innego źródła, jakby piszący próbował dokładnie skopiować inną treść. Notatki są w nieznanym języku, ale udany test **Języka Obcego (Łacina)** pozwala zauważyć napis *Liber Ivonis (Księga Eibona)*. Udany test **Mitów Cthulhu** pozwala rozpoznać fragment jako zaklęcie Wezwania Cthughi. Jednak nie mógł on zadziałać, bo odnosi się do gwiazdy Formalhaut, która nie jest widoczna na zimowym niebie. Zdanie sobie sprawy, że było to zaklęcie, powoduje utratę 0/1 punktów **Poczytalności**.

Uwaga dla Strażnika Tajemnic: Anna próbowała użyć tego zaklęcia, żeby spalić wioskę. Rytuał nie zadziałał tak, jak tego oczekiwała. Na swą zgubę niechący sprowadziła na świat Venraj.

Liber Ivonis

Phinglui mglwinafh Cthugha Fomalhaut
nighaghaa nafil thagn. Ia! Cthugha!

Stodoła i zagroda dla bydła

W stodole i zagrodzie nie ma żadnych zwierząt i wszystko wskazuje na to, że nie było ich tam już od bardzo dawna. W obu budynkach można znaleźć podstawowy sprzęt gospodarski.

Pola

Pola są pokryte warstwą śniegu. Nigdzie nie widać fragmentu meteorytu. Udany test **Spostrzegawczości** pozwala zauważyć rów w śniegu. Ma trzy metry szerokości i około półtora głębokości. Ślad prowadzi z domu na południowy wschód, w stronę gór. Przechodzi bezpośrednio przez wyrwę w kamiennym murze otaczającym gospodarstwo. Dziura wygląda, jakby powstała całkiem niedawno. Nigdzie nie widać porozrzucanych kamieni, tak jakby całkowicie zniknęły – podobnie jak dom.

Udany test **Spostrzegawczości** pozwala zauważyć, że rów ciągnie się poza gospodarstwo, przechodzi przez ścieżkę i wspina się w górę. Zostawia wyraźny ślad pośród drzew.

Rów

Badacze mogą użyć łopat, aby kopać w rowie, który sięga około półtora metra w głąb ziemi. Jego krawędzie są wyraźnie zaokrąglone. Wykop ma półkolisty przekrój, krawędzie pokryte są cienką warstwą marmuru, co wydaje się geologicznie niemożliwe – w okolicy nie występują jego złoża.



Badacze powinni wykonać test **Nauki (Geologii)** lub **Wiedzy o Naturze**. Sukces powoduje, że muszą wykonać test **Poczytalności**, gdy orientują się, że procesy geologiczne trwające normalnie około 100 tysięcy lat zaszły na tym polu w jedną noc, gdy ziemia została dosłownie sprasowana na marmur. Utrata Poczytalności to 1K6 PP dla tych, którzy nie zdali testu, lub 1K10 PP, jeśli mają umiejętność **Nauka (Geologia)** – wszystko dlatego, że zjawisko podważa podstawy ich światopoglądu i wiedzy. Jeśli zdadzą test, tracą tylko 1 punkt **Poczytalności**.

Badacze mogą próbować zrozumieć, co tutaj zaszło. Wydaje się, że meteoryt uderzył w dom, a potem potoczył się w górę. Ta hipoteza jest potwarzą dla wszystkich praw fizyki i każdy, kto ją wygłosi, powinien wykonać powyższy test Poczytalności.

Każdy Badacz, który popadnie w tymczasowy oblęd, siada na ziemi i rozmyśla o tym, co tak naprawdę widzi. Aby ukończyć nerwy, bierze i zjada garść śniegu. Zimno wydaje się go trochę cucić. Mamrocze: „Gorąco jest złe, zimno jest dobre” i bierze kolejną garść śniegu. Będzie jadł śnieg, aż jego usta staną się sine, albo aż ktoś siłą nie zmusi go do przerywania tej czynności.

Rów powstał, gdy rozgrzany Venraj wypadł z ruin domu i ruszył w stronę kopalni, topiąc i pochłaniając glebę i skały na swej drodze. Ślad prowadzi po wzgórzu aż do kopalni, ale z miejsca, gdzie stoją Badacze, jeszcze jej nie widać. W miarę jak ślad pnie się po zboczu, staje się coraz węższy, aż w końcu jest nie szerszy niż metr. Zamrożona ziemia osłabiła Venraj, prawie go zabijając.

W GÓRĘ

Badacze mogą ruszyć w górę bezpośrednio rowem. To trudny i chwilami wyjątkowo wymagający szlak, zwłaszcza jeśli będą nieśli dużą ilość sprzętu. W końcu jednak doprowadzi ich do kopalni. Wszyscy powinni wykonać testy **KON**. Jeżeli ich nie zdadzą, wspinaczka potrwa znacznie dłużej i dotrą do celu zmęczeni. Jeżeli nie odpoczną przez przynajmniej godzinę, wszystkie testy będą wykonywali z kostką karną.

Prostszym sposobem dotarcia do kopalni jest próba pokonania drogi ciężarówką, ale to też niesie ze sobą różnorodne zagrożenia. Rów przecina w kilku miejscach drogę i jego

pokonanie wymaga udanego testu **Prowadzenia Samochodu**. Porażka oznacza, że ciężarówka utknęła w wykrocie. Badacze mogą też zdecydować się na zbudowanie prowizorycznych przejazdów przez rów, ale każdorazowa budowa zabiera im około godziny.

Badacze mogą pójść też po torach, które są śliskie, a pomiędzy podkładami zieją głębokie dziury. Tory prowadzą bezpośrednio do kopalni.

Rzeka spływa w dół zbocza i Badacze mogą ją przekraczać podczas wędrówki w górę.

Koń

Podczas wspinaczki gracze powinni wykonać test **Spostrzegawczości**, aby dostrzec pośród drzew konia. Ma na sobie części chomąta, ale skórzane paski są poszarpane, jakby zerwane podczas ucieczki. Jeżeli Badacze będą próbowali się zbliżyć do zwierzęcia, zastrzyże ono uszami i pobiegnie dalej, za wszelką cenę unikając goniących je osób. Panicznie boi się ludzi i nie można go uspokoić. W końcu znika pośród drzew.

KOPALNIA

Rów, droga i linia kolejowa prowadzą do tego samego miejsca: kopalni.

Kopalnia znajduje się w oczyszczonym z drzew zagłębieniu w zboczu doliny. Powyżej kopalni wybudowano niewielką zaporę.

Obok kopalni znajdują się też baraki mieszkalne, latryna, niewielkie pomieszczenie sztygara i szopa z narzędziami. Przed wejściem widać kołowrót, do którego przywiązane były zwierzęta juczne. Wciąż jest do niego przywiązany jeden koń. Zwierzę leży na boku i wyraźnie jest od jakiegoś czasu martwe.

W tym miejscu kończy się też tor kolejowy. Stoją tam trzy puste i pokryte śniegiem wagony na węgiel.

Wszystko jest zimne, nieruchome i ciche.

Zapora

Nad kopalnią znajduje się zapora. Górnicy wybudowali ją, aby zmienić kierunek rzeki i powstrzymać ją od zalewania wejścia do kopalni. Droga prowadzi jej koroną, a potem w dół w stronę oczyszczonego terenu.

Promienie słońca odbijają się w lodowatej wodzie. Strażnik powinien pozwolić sobie na odrobinę poetycki opis tego miejsca, aby delikatnie podkreślić jego obecność. Zapora jest sposobem rozwiązania scenariusza, dlatego warto się upewnić, że gracze będą o niej pamiętać.

Baraki

Długi budynek pełni funkcję sypialni, kuchni i jadalni. Wszystko wygląda tak, jakby górnicy dosłownie przed chwilą wyszli do pracy. Jednak baraki są ciemne i zimne. Tutejsze piecyki nie były rozpalane co najmniej od tygodnia.

Latryna

Latryna została wybudowana nad dołem kloacznym. Wygląda na to, że z niej również dawno nie korzystano.

Kwatera sztygara

Drzwi do małego budynku są zamknięte na klucz. Udany test **Ślusarstwa** pozwala otworzyć zamek, ale drzwi są wyraźnie zaklinowane. Badacze muszą je wyważyć (**S 120**), aby dostać się do środka.

Wewnątrz znajduje się Leon Woźniak, który wierzy, że wszyscy zmienili się w potwory i cały świat sprzysiągł się przeciw niemu. Jest jedynym górnikiem, któremu udało się uciec przed Venraij, zabarykadował się w swojej kwaterze. Ma jedzenie i wodę, ale skończył mu się opał do małego piecyka.

Każda próba otwarcia drzwi spotyka się z histerycznym krzykiem ze środka. „Mówilem, żebyście mnie zostawili! Idźcie sobie! Nie dostaniecie mnie! Precz!”. Zanim Badacze zdążą cokolwiek odpowiedzieć, z wnętrza pada strzał (aby gracze zareagowali energiczniej, Strażnik może gwałtownie klasnąć lub uderzyć w stół, żeby naśladować odgłos strzału). Badacz, który stoi najbliżej drzwi, musi zdać test **Szczęścia** albo otrzymać 1K6 obrażeń od postrzału. Ze środka pada jeden po drugim kilka kolejnych chaotycznych strzałów. Strażnik powinien pozwolić graczom na testy **ZR**, aby uskoczyli z linii ognia.

Słychać krzyk: „Nie dostaniecie mnie!”. Wtedy pada też ostatni, szósty strzał, po którym słychać łomot padającego na ziemię ciała. Zapada cisza.

Aby otworzyć drzwi, wymagany jest test **Siły**. Większość mebli w kwaterze została przestawiona, by zabarykadować drzwi. Leon leży na ziemi. Ściana za nim zbryzgana jest krwią. Mężczyzna strzelił sobie w głowę z pistoletu. Badacze muszą wykonać test **Poczytalności** (utrata 1/1K4 PP).

W szufladach przepchniętego pod drzwi biurka można znaleźć księgi rachunkowe. Ostatni wpis pochodzi z 13 lutego 1922 roku i dotyczy przybycia czternastu górników, którzy mają rozpocząć szychtę.

Szopa z narzędziami

Drzwi szopy są zamknięte na niewielką kłódkę. Można ją otworzyć, zdając test **Ślusarstwa**, lub zerwać (**S 60**).

W szopie są robocze ubrania i buty, hełmy z lampkami, liny, uprząże, kilofy, łopaty, wiertła i inne narzędzia. Są też dwie skrzynki dynamitu i zapalniki, przechowywane w suchym i bezpiecznym miejscu z dala od drzwi. Jeżeli na liście nie ma czegoś, co gracze uważają za przydatne, Strażnik może poprosić o test **Szczęścia**. Jeżeli przedmiot mógłby znajdować się w szopie, zdany test pozwoli go znaleźć.



Wagony

Tory kończą się przy kopalni. Stoją na nich trzy wagony do przewożenia węgla. Obecnie są puste, a w ich wnętrzu trudno szukać choćby najmniejszej bryłki węgla. Wygląda na to, że nie wydobyto ani grama czarnego złota, odkąd przycięgnięto je tu z Anapola. Badacze za chwilę przekonają się, że wydobywanie węgla z kopalni jest niemożliwe (patrz niżej).

Rów

Rów ciągnie się od gospodarstwa aż na teren kopalni. Udana test **Spostrzegawczości** pozwala dostrzec niewielkie wgłębienie w ziemi, które tutaj ma szerokość jednego metra. Rów prowadzi prosto do wejścia do kopalni i niknie w prowadzącym w dół szybie.

Kołowrót

Poruszany przez konia kołowrót pozwalał obniżyć windę kopalnianą, która jest prostą metalową klatką. Prowadzą od niego łańcuchy do wnętrza kopalni. Martwy koń ciągle blokuje ruch urządzenia. Wygląda to tak, jakby przerażone zwierzę próbowało uciec i złamało sobie kark. Obok widać zerwane skórzane pasy od chomąta, którymi przywiązany był drugi koń (to właśnie jego Badacze widzieli na zbocz).

Wejście do kopalni

Nad wejściem do kopalni zbudowane jest niewielkie drewniane zadaszenie. Windę opuszcza się za pomocą kołowrotu. Łańcuchy nikną w ciemności, czyli winda znajduje się na dole.

Udana test **Nasłuchiwania** pozwala usłyszeć charakterystyczny dźwięk kilofa uderzającego o kamień, niosący się z głębin kopalni. Oceniając po warstwie śniegu pokrywającej martwego konia, ktokolwiek kuje na dole, przebywa tam co najmniej od tygodnia. Usłyszenie tego dźwięku wymaga testu **Poczytalności (utrata 0/1 PP)**.

Badacze mogą podpiąć do łańcuchów ciężarówkę i wyciągnąć windę na górę. Mogą przewidzieć, że ktoś musi zostać na górze, gdy część z nich uda się na dół.

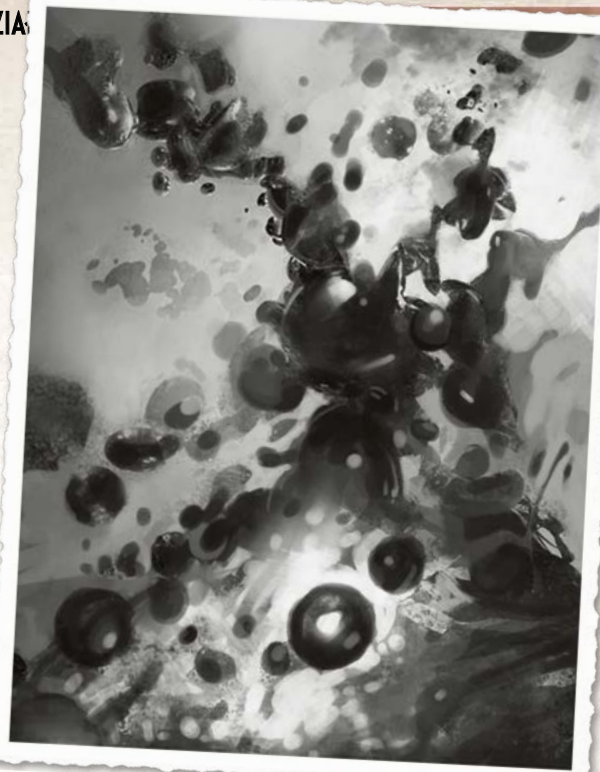
Dyskusja wkrótce okaże się bezcelowa. Dźwięk łańcucha obudzi Venraj z letargu.

VENRAJ POWSTAJE

Venraj został obudzony przez dźwięk poruszanej windy. Rusza w górę szybu, aby sprawdzić, co dzieje się na powierzchni.

Badacze muszą wykonać trudny test **Nasłuchiwania**, aby ponad dźwiękami poruszającego się kołowrotu usłyszeć głębokie dudnienie z dna szybu. Gdy klatka znajdzie się już w połowie drogi na górę, Strażnik powinien pozwolić na zwykłe testy **Nasłuchiwania**. Z otworu widać niezwykle pobłask w spektrum, które wydaje się nieznaną nauce. Światło przechodzi przez wszystkie częstotliwości, a także swoiste nie-światło. Patrzenie w nie oślepia niczym spojrzenie w słońce w upalny letni dzień.

Chwilę później, jednocześnie niezwykle szybko i nieznośnie powoli, Venraj wylewa się z głębin szybu i rusza na zewnątrz. Wszyscy świadkowie tej sceny muszą wykonać test **Poczytalności (utrata 1K3/1K20 za ujrzenie istoty)**.



Badacze, którzy oszaleją, doświadczą obłąkańczego olśnienia podobnego do tego w ruinach domu Kowalskich – trzeba unikać ciepła, a zimno jest bezpieczne. Szaleni Badacze z naukowym zacięciem będą próbowali zdobyć próbkę potwora, twierdząc, że jest to poszukiwany meteoryt (ponieważ dotknięcie Venraj to natychmiastowa śmierć, należy mieć nadzieję, że inni Badacze powstrzymają szaleńców).

Zew Venraj

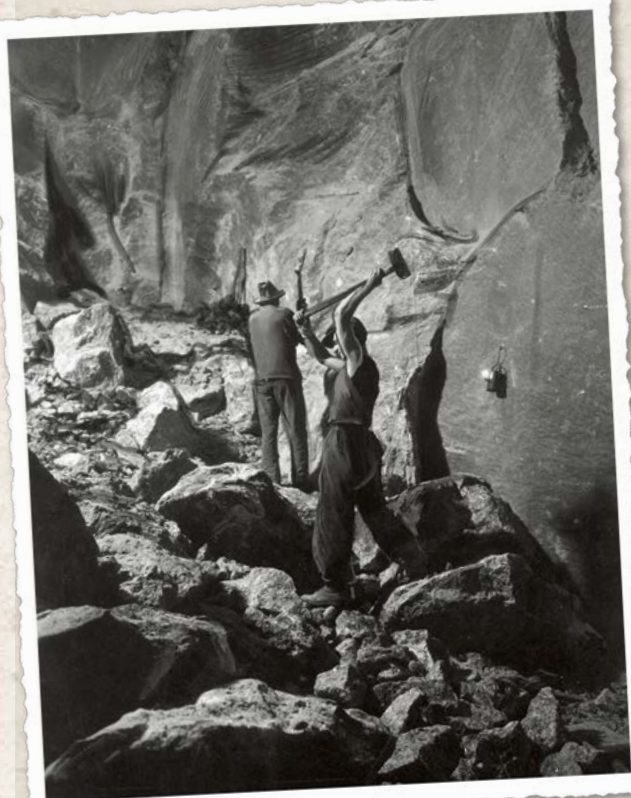
Psychiczne oddziaływanie Venraj przenika Badaczy. Wszyscy muszą wykonać test **Mocy**. Niezdany oddaje ich pod kontrolę potwora. Natychmiast pojmują, że musi rosnąć i rosnąć, aby móc wyruszyć w podróż. Zimne obce światło Venraj razi ich po oczach. Są teraz jego marionetkami. Dla dobra rozgrywki Strażnik powinien pozwolić graczom na ich odgrywanie, ale tylko w zakresie wykonywania poleceń ich nowego władcy.

Venraj oczekuje, że wszyscy, tak jak dotąd, ulegną jego woli. Planuje zabrać ich do kopalni, aby przyspieszyli wydobywanie węgla. Jeżeli tylko kilku z nich posłucha, wykorzysta ich do ataku na pozostałych. Wolny Badacz może ocalić zniewolonego przez rozpaczliwe prośby i udany test **Perswazji**. Jeżeli mu się powiedzie, ofiara może wykonać ponowny test **Mocy**, aby uwolnić się spod wpływu Venraj. Jeżeli rzut się nie powiedzie, nie da się jej przekonać. Trzeba jej unikać, obezwładnić ją albo zabić.

Możliwe, że wszyscy Badacze zostaną zniewoleni. W takim wypadku Venraj każe im ruszyć do szybu, gdzie nie ma teraz windy. Upadek z wysokości stu metrów to pewna śmierć. Strażnik powinien pozwolić Badaczom na kolejny test **Mocy**, aby mogli się powstrzymać przed wykonaniem tego samobójczego kroku. Jeżeli wszyscy obleją test, pierwszy Badacz wchodzi do szybu, spada i ginie (o wyborze Badacza może zdecydować grupowy test **Szczęścia**). Bycie świadkiem tego wydarzenia pozwala na kolejny test **Mocy** pozostałych Badaczy.

OPCJONALNE ROZWIĄZANIE: WYPRAWA W CZELUŚĆ

Uruchomienie windy obudziło Venraij, który chce sprawdzić, co dzieje się na powierzchni. To rozwiązanie sprawdzało się świetnie podczas testowania scenariusza, zmieniając rozgrywkę z powolnego śledztwa w szybką konfrontację. Skraca też czas gry, co może być przydatne, jeśli scenariusz ma być rozegrany w jeden wieczór.

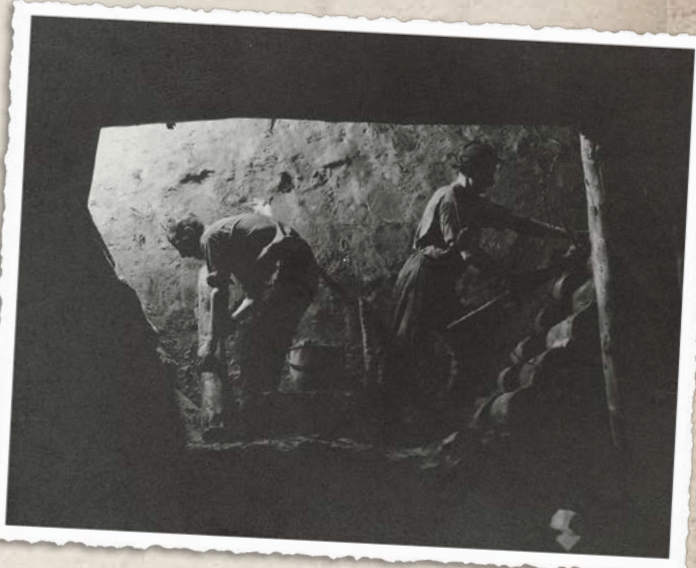


Niektórzy Strażnicy mogą chcieć, aby Badacze zeszli pod ziemię i tam spotkali Venraij. Tak wyglądała pierwsza wersja scenariusza, która też może być emocjonująca. Poniższe informacje są przeznaczone dla Strażników, którzy chcą sprowadzić akcję do kopalni.

Winda zjeżdża około 100 metrów w dół do poprzecznego chodnika. Dno klatki pokryte jest rumoszem skalnym i pyłem węglowym. W środku leży martwy górnik. Złamał kark przy upadku (Venraij kazał mu zejść do szybu, nie zdając sobie sprawy, że taki upadek uczyni ofiarę niezdolną do dalszej pracy).

W kopalni panują ciemności. Podłoga tunelu zasłana jest drobinami węgla. Obok windy znajduje się wózek na urobek. Wszystkie tunele wyglądają podobnie.

Martwi górnicy pracują w ciemnościach. Venraij przejął nad nimi kontrolę i każdy górnik kuje bez przerwy od poniedziałku. Dawno już umarli z odwodnienia i przemęczenia, ale ciągle wydobywają węgiel. Fedrują przodek, napęniają wagoniki węglem i wysyłają je w głąb kopalni, by karmić Venraij.



Górnika nie zwraca uwagi na podchodzących Badaczy. Ciągłe wykonuje swoją pracę. Jeśli mu się przerwie, odwraca się powoli i oczom Badaczy ukazuje się pokryta pyłem twarz nieboszczyka. Widok wymaga testu **Poczytalności (utrata 1/1K6 PP)**. Górnik patrzy niewidzącym wzrokiem na Badaczy. Jego jedynym celem jest praca. Przypadkowo jest to Tomasz Kopeć, człowiek, który zabił męża Anny i doprowadził do wszystkich dramatycznych wydarzeń. Na ubraniu widać wyszyte jego imię i nazwisko. Jeżeli Kopeć zostanie zaatakowany lub siłą zmuszony do zaprzestania kopania, Venraij natychmiast się o tym dowie. Zimne, obce światło zapłonie w oczach górnika, gdy potwór przejmie nad nim pełną kontrolę i użyje ciała niczym marionetki, aby zaatakować Badaczy. Będzie próbował uderzyć ich kilofem.

Jednocześnie Venraij zbliża się do Badaczy, aby przejąć kontrolę także nad nimi i dodać kolejnych niewolników do swej siły roboczej. Inni martwi górnicy pomalutku zbliżają się ze wszystkich chodników, aby powstrzymać Badaczy przed ucieczką.

Statystyki Venraij można znaleźć na końcu scenariusza. Jego celem jest przejęcie kontroli nad wszystkimi ludźmi i wykorzystanie ich do pracy. Nie będzie atakował, ale Badacze mogą narazić się na niebezpieczeństwo, jeśli spróbują go zaatakować. Szybko przekonają się, że pokonanie obcego bytu nie jest łatwym zadaniem, i będą zmuszeni uciekać na powierzchnię. W trakcie ucieczki będą musieli zmierzyć się z nieumarłą hordą wychodzącą z bocznych chodników. Nawet jeśli wszyscy uciekną, Venraij będzie ich ścigał w górę szybu. Muszą znaleźć sposób na powiadomienie pozostawionego na górze towarzysza, że ma ich wyciągać. Mogą użyć pistoletu sygnałowego lub latarek, choć przy tej głębokości szybu sygnały mogą być niewidoczne.

Podczas jazdy w górę Badaczy zaatakują martwy górnik z windy, próbując ich gryźć i drapać.

Zniszczenie Venraij

Venraij jest bardzo wrażliwy na zimno (patrz statystyki na końcu scenariusza). Nawet śnieżka zadaje mu 1 punkt obrażeń, a łopata pełna śniegu 1K4. Jeżeli zostanie zaatakowany w ten sposób, rzuca się do ataku, aby zlikwidować zagrożenie. Rzucający śnieżkami mogą pozostać poza jego zasięgiem, ale osoby próbujące użyć łopat muszą podejść bliżej.

Możliwe, że Badacze pomyślą o ucieczce. Strażnik powinien opisać, że droga prowadzi z terenu kopalni przez zaporę. Ponowne postawienie przed oczami graczy tej budowli ma na celu przypomnienie, że mają do dyspozycji olbrzymie ilości lodowatej wody.

Najlepszym sposobem na powstrzymanie potwora jest wysadzenie zapory i zalanie kopalni. Badacze muszą wydobyć dynamit z szopy i przenieść go ostrożnie pod zaporę. Część Badaczy może odciągać uwagę Venraij, gdy reszta będzie podkładała ładunki.

Venraij wykorzysta kontrolowanych Badaczy, aby próbowali powstrzymać innych. Jeżeli nie ma nikogo pod swoim władaniem, może użyć ciała Leona Woźniaka. Ponieważ martwy sztygar nie ma połowy mózgu, kontrola nad nim będzie niepełna. Wytoczy się z budynku i zacznie chodzić w kółko.

Udany test umiejętności **Materiały Wybuchowe** to najlepszy sposób, aby skutecznie wysadzić tamę. Bez tej umiejętności Badacze muszą zdać się na instynkt (test **Szczęścia**), aby podłączyć i dobrać długość lontu na tyle, by dopaść stwora, ale samemu nie zginąć w eksplozji. Niepoczytalny albo heroiczny Badacz może odpalić ładunek od razu, poświęcając życie, aby zniszczyć zaporę.

Jeżeli zapora pęknie, Badacze muszą szybko uciec z drogi fali powodziowej (testy **ZR**, jeśli stali u podnóża tamy, wymagany jest trudny sukces). Jeżeli zostali złapani falą, mogą próbować utrzymać się na powierzchni, wykonując ekstremalny test **Pływania**. W innym wypadku, niesieni prądem i obijani o drzewa, otrzymują 6K6 obrażeń, zanim woda wyrzuci ich na suchy ląd.

Venraij zostaje trafiony ścianą wody. Powietrze natychmiast wypełniają kłęby pary. W kipieli znika większość wody, a potwór przestaje istnieć. Niewiarygodne połączenie zimna i gorąca pochłania większość wód, dzięki czemu budynki kopalniane i znajdująca się w dole doliny wioska nie ulegną zniszczeniu. Wszyscy nieumarli padają nagle na ziemię.

Zniewoleni Badacze, którzy znajdowali się na drodze fali, mogą wykonać test **Szczęścia**. Jeżeli im się nie uda, zostają zmyci i otrzymują 6K6 obrażeń. Jeżeli im się powiedzie, znajdują się za Venraij, który pochłonie większość wody. Gdy opadną opary, szczęśliwi Badacze będą stać pośrodku pobojuwiska cali i zdrowi. Fala przeszła obok nich.

ZAKOŃCZENIE

Unicestwienie Venraij zasługuje na nagrodę **1K10 punktów Poczytalności**.

Zniszczenie zapory może być trudne do wyjaśnienia, bo eksplozja była słyszalna w Anapolu. Jednak stan zwłok górników nie pozostawia wątpliwości, że Badacze nie mieli nic wspólnego z ich śmiercią. Z czasem zniszczenie zapory

może zostać wytłumaczone eksplozją gazu kopalnianego.

Jeżeli Badacze uciekli z terenu kopalni i pozostawili Venraij w uśpieniu, tracą 1K6 punktów Poczytalności. Tydzień później bestia osiągnie w końcu odpowiednią masę i wyrwie się z naszej planety, tym razem jako odlatująca w dal smuga światła. Ciała wszystkich jej sług pozostaną na miejscu, ale ich świadomości zostaną zabrane do gwiazd, gdzie stoczą się w szaleństwo, tworząc jedność z umysłem potwora, który zniszczył ich ciała.

Profesor Mazur jest zawiedziony fiaskiem ekspedycji i Badacze nie powinni raczej liczyć na kolejne zlecenia z Wydziału Mineralogii Uniwersytetu Jagiellońskiego. Pewne rzeczy powinny jednak pozostać nieodkryte.

STATYSTYKI

Piotr Skorok (lat 35, sołtys)

S 65	KON 70	BC 65
ZR 55	INT 60	WYG 55
MOC 60	WYK 60	P 60
PW 13		

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Punkty Magii: 12

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12)

1K3 + 1K4 (MO)

Motyka/Cep 60% (30/12) 1K6 + 1K4 (MO)

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Historia 15%, Język Obcy (Niemiecki) 40%, Język Ojczysty (Polski) 60%, Mechanika 35%, Nasłuchiwanie 40%, Perswazja 50%, Pierwsza Pomoc 50%, Prawo 20%, Spostrzegawczość 45%, Wiedza o Naturze 45%.



Aleksander (lat 43, myśliwy)

S 60	KON 70	BC 65
ZR 60	INT 45	WYG 50
MOC 40	WYK 35	P 14
PW 13		

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 6

Punkty Magii: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 65% (32/13)

obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Motyka/Cep 65% (32/13) obrażenia 1K6 + 1K4 (MO)

Sztucer kaliber .22 70% (35/14) obrażenia 1K6+1*

Unik 50% (25/10)

* Piotr zabrał mu broń

Umiejętności **: Język Ojczysty (Polski) 35%, Nasłuchiwanie 60%, Wiedza o Naturze 55%, Spostrzegawczość 55%, Sztuka Przetrawiania (Las) 70%, Tropienie 55%, Ukrywanie 50%, Wspinaczka 60%.

** W obecnym stanie nie korzysta z żadnych umiejętności, chyba że przydadzą mu się podczas próby ucieczki.



Adrian Kopp (lat 44, ksiądz)



S 45 KON 70 BC 60
 ZR 40 INT 50 WYG 60
 MOC 45 WYK 75 P 45
 PW 13

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 6

Punkty Magii: 9

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

Unik 20% (10/4)

Umiejętności: Język Ojczysty (Pol-
 ski) 75%, Historia 25%, Nasłuchiwa-

nie 50%, Okultyzm 25%, Perswazja 60%, Spostrzegawczość
 35%, Zastraszanie 30%.

Nieumarli górnicy, niewolnicy Venraij

S 50 KON 40 BC 60
 MOC 05 ZR 20
 PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 6 (powłócząc nogami)

Punkty Magii: 1

ATAKI

Ataki w rundzie: 1

Kilof 20% (10/ 4) obrażenia 1K8

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

Pancerz: Poważne obrażenia zadane ciału będą skutkowały
 utratą kończyny. Górnik nie może unieść kilofa, jeśli nie
 ma obu rąk albo utracił nogę i nie może stanąć. Celowanie
 w głowę dodaje kostkę karną do rzutu, ale poważne obrażenia
 w tę część ciała zabijają górnika na miejscu.

Utrata Poczytalności: 1/1K6 punktów Poczytalności za zo-
 baczenie nieumarłego górnika.

Venraij, Obca Gwiazda

Venraij składa się z obcych minerałów i niewiarygodnego ciepła.
 Unosi się lekko nad gruntem jako pozwijana kula migoczącego
 światła, czasami przybierając prawie ludzki kształt, a czasem
 mieniającej się gwiazdy. Istota porusza się w wielu wymiarach,
 wydając się jednocześnie bardzo daleko i niemożliwie blisko.
 Patrzenie na nią sprawia ból, gdy zakrzywia wokół rzeczywi-
 stość. Mózg walczy, próbując pojąć to, co jest niepojmowalne.

S 100 KON 500 BC 150
 ZR 105 INT 105 MOC 100
 PW 65

Modyfikator Obrażeń: (nie dotyczy)

Krzepa: (zmienna)

Ruch: 2 (unosi się w powietrzu)

Punkty Magii: 20

ATAKI

Ataki w rundzie: 1

Walka: W każdej rundzie Venraij może uformować wić
 nie-światła ze swej świetlistej masy i zaatakować jeden cel.

Wić: Wici nie-światła czasami przechodzą przez rzeczy

materialne, ponieważ jednocześnie są tutaj i ich nie ma.
 Jeżeli ktokolwiek ich dotknie, natychmiast wyparuje,
 chyba że odniesie sukces w ekstremalnym teście **KON**
 ($\frac{1}{5}$ wartości). W takim wypadku zostaje tylko odrzucony
 i otrzymuje 1K10 obrażeń.

Przejęcie Istoty: Venraij może przejąć kontrolę nad każ-
 dym, kto go widzi. Umysł ofiary wypełniają niesamowite
 kolory. Badacze muszą wykonać test **Mocy**, aby oprzeć się
 obcemu wpływowi. Ci, którym się powiedzie, są odporni
 na działanie potwora przez kolejne 24 godziny. Jeżeli
 test zakończy się niepowodzeniem, zostaną zniewoleni.
 Niepoczytalni Badacze dostają kość premiovą do testu
 Mocy, ponieważ oderwany od rzeczywistości umysł jest
 trudniejszy do kontrolowania.

Wić 120% (60/12) obrażenia specjalne.

Pancerz: Ataki fizyczne nie zadają obrażeń. Wszystko,
 co zetknie się z Venraij, zostaje rozłożone na atomy, tak
 jak w przypadku ataku wicią.

Rzucanie dynamitem w Venraij daje mu dodatkowy zastrzyk
 energii. Nie otrzymuje obrażeń, wciągając moc eksplozji
 do środka i przekształcając ją w energię. Otrzymuje +50
 do BC, a tym samym +5 PW. Może także atakować dwa
 razy w rundzie.

Venraij otrzymuje 1 punkt obrażeń na rundę za bycie zimą
 poza kopalnią. Śnieżki zadają mu 1 punkt obrażeń, a łopata
 pełna śniegu 1K4 obrażeń. Woda z rozbitej tamy niszczy
 go całkowicie (patrz treść scenariusza).

Utrata Poczytalności: 1K3/1K20 za ujrzenie Venraij.



DZIEDZICTWO TATR

AUTORZY: PAWEŁ JURGIEL I WOJCIECH RZADEK

REDAKTOR: ADAM WIECZOREK



Silny, ciepły wiatr uderzał w wiosenne hale Tatr. Odcinały się one mocno od ciemnego, wieczornego, bezchmurnego nieba, czerwonego od zachodzącego marcowego słońca, które oświetlało szczyty gór wciąż jeszcze otulone śniegiem. Skrzyło się ono na czerwono na Rysach, Wielkiej Turni i na Giewoncie. Niżej śnieg już zdążył stopnieć. Zalegał tylko w bardziej zacienionych miejscach. Pola były pełne żółtych, zeszłorocznych traw, a pierwsze krokusy wystawiały swoje fioletowe łebki. Wiatr uderzał w nie i dociskał do ziemi. Słychać było jego szum w trawach, gwizd pomiędzy kamieniami i łopot w płaszczu starszego Górala, który szedł po hali. Ubrany był w jasny, góralski strój. Nie przytrzymał kapelusza z bażancim piórem, jakby nie obawiał się, że strąci go nieznosny wiatr. W ręce trzymał kostur. Gwizdnął na psa oraz swoich towarzyszy, którzy zaczęli wylaniać się zza skał, prowadząc stado owiec brzęczących dzwonkami i cicho idących przez pole.

Tak, były absolutnie ciche, spokojnie kroczyły przez halę, nie wydając żadnego dźwięku. Każda z nich biała, znaczona przez czerwone słońce i... chyba czerwoną farbę, której plama widniała pomiędzy rogami każdej z nich. Górale gwizdnęli jeszcze kilka razy. Wibrujący dźwięk niósł się daleko, z wiatrem, a owce kroczyły spokojnie w kierunku przełęczy – dużego uskoku, wąwozu, który spadał dziesiątki metrów w dół, w kierunku ocienionego potoku. Jedna za drugą, bez lęku wpadały w przełęcz, w cień Tatr, tracąc kolory czerwienu na runie. Górale obserwowali spokojnie, jak całe stado wpada w rozpadlinę, nie wykonując żadnego gestu. Ani jeden mięsień nie drgnął na ich twardych, smagłych twarzach. Gdy ostatnia owca z pluskiem wpadła do rzeki, popatrzyli na siebie w milczeniu. Któryś gwizdnął na psa, inny poprawił ciupagę, po czym odwrócili się i ruszyli w kierunku Zakopanego.

Strażniku Tajemnic, przygoda, którą Ci dajemy, stanowi połączenie opowieści niesamowitej, momentami pełnej grozy mitów, z thrillerem politycznym. Będą tu sceny snów, retrospekcji, tańców, pościgów oraz takie, które zawsze czekają na Badaczy w przygodach do Zewu Cthulhu – mroczne, niesamowite i bluźniercze.



Ten scenariusz możesz rozegrać na czterech sesjach (trwających razem ok. 16 godzin) drużynę złożoną z 3 do 4 graczy w dowolnym zestawie płci Badaczy. Będziemy nie tylko prezentować fabułę, ale też przy okazji postaramy się dać wiele porad, które, jak sądzimy, pomogą w prowadzeniu tej przygody. Scenariusz został zbudowany według schematu blokowego sesji. Bardzo możliwe, że rozgrywałeś już wiele sesji w tym stylu, pozwolimy sobie jednak później dodać również opis i sposób ich prowadzenia. Zapraszamy do Zakopanego!

CTHULHU TATRY W TELEGRAFICZNYM SKRÓCIE

Akcja tej historii dzieje się w 1938 roku w Zakopanem. Zbliża się wojna, różne stronnictwa o niej wiedzą i starają się zapanować nad mocą zwaną w legendach Rycerzami spod Giewontu. Badacze będą osobami wplecionymi w wydarzenia pozornie przypadkowo, ale z tym, co się dzieje, łączy ich wiele. Staną naprzeciw Góralom, siłom Obozu Narodowo-Radykalnego lub węgierskiej arystokracji czy też ramię w ramię z nimi? A może sami stworzą kolejne stronnictwo i będą mieli własny plan?



Chcemy poprzez Badaczy pokazać graczom Zakopane pełne góralskiego folkloru oraz nowoczesnej wówczas bohemy. Chcemy ich zabrać do miejsc sławnych w dwudziestolecu międzywojennym w całej Polsce, takich jak Krupówki, hotel Morskie Oko, Cukiernia i Restauracja Trzaski oraz w Tatrach – do Doliny Kościeliskiej, Strążyskiej, pod wodospad Siklawica, wreszcie pod sam Giewont. Oczywiście dodaliśmy odpowiednią soczewkę mitów, przez którą będą mogli na to wszystko patrzeć.

W przygodę wplątaliśmy też legendy i historię Chrobrego. Oczywiście bardzo delikatnie, by nie trzeba było przed jej prowadzeniem wertować księzek historycznych, jednak mamy nadzieję, że dodadzą przygodzie smaku i pomogą stworzyć klimat polskich mitów Cthulhu.

Do poprowadzenia scenariusza nie będzie ci potrzebne nic poza *Księgą Strażnika* oraz tym, co mieści się w tej książce – jeśli jednak będziesz chciał, zachęcamy do obejrzenia w Internecie miejsc i części postaci, które się tutaj przewiną. Gdzie mogliśmy, staraliśmy się oddać realia Zakopanego 1938 roku, w innych miejscach puściliśmy wodze fantazji.

SKRÓT SCENARIUSZA

Badacze Tajemnic przybywają do Zakopanego, by jeden z nich mógł w towarzystwie najbliższych przyjaciół spędzić kilka ostatnich dni przed ślubem. Pod górami będą czekać na przyjazd drugiej połówki, gdyż to w Zakopanem ma się odbyć wesele. Jeden z Badaczy korzysta z okazji, by pójść na grób ojca, który zginął zimą w górach. Podczas atrakcji pierwszego wieczoru, do których należą kuligi i ognisko oraz seans spirytystyczny w znanej zakopiańskiej kawiarni, bohaterowie nieświadomie spożywają krew Chrobrego. Daje im to możliwość wyjęcia z krypty Rogu, dzięki któremu można zapanować nad widmowymi wojownikami – potworami z mitów zamkniętymi w grocie pod Giewontem. W związku z tym kilka sił stara się przejąć kontrolę nad Badaczami – mag, który im tę krew podał, Górale z sekty Owczarzy, którzy od wielu lat karmią widmowych wojowników ofiarami z ludzi, oraz członkowie sił narodowych, którzy chcą wykorzystać istoty z mitów, by wzmocnić Polskę przed nadciągającą wojną.

Gracze rozpoczynają śledztwo, kiedy okazuje się, że śmierć ojca jednego z Badaczy jest powiązana z wieloma innymi zgonami, które miały miejsce pod Giewontem.

W tym czasie narodowcy szukają w Zakopanem Rogu, brutalnie przesłuchując tych, którzy byli na seansie – w końcu trafiają też na Badaczy, których będą próbowali zastraszyć.

Gdy bohaterowie udadzą się pod Giewont, przeżyją koszmar na jawie oraz dostaną odpowiedzi na wiele pytań od istoty zwanej Duchem Gór. Zanim to nastąpi, będą ofiarami wielu dziwnych snów i wizji, które pozwolą im zapoznać się z historią zwycięstw Chrobrego. Zwycięstwa te wynikały właśnie z kontroli nad widmowymi wojownikami.

To pod Giewontem Duch Gór zdradzi im, że Chrobry, zdając sobie sprawę ze zła, jakie sprowadzają widmowi wojownicy, zamknął ich i ukrył Róg, aby dopiero gdy Polska będzie naprawdę w potrzebie, ktoś z jego potomków wezwał ich na nowo. Co prawda potomków nie ma – lecz są ci, którzy



mają w sobie krew Chrobrego, Badacze – i to na ich głowach zostawia kwestię Rogu. A Duch Gór cieszy się z ich przybycia, gdyż może skończyć swą wartę.

Gracze będą musieli zdecydować, jak znaleźć Róg i co zrobić z nim oraz potwornym złem ukrytym pod Giewontem. Przygoda zaprojektowana jest tak, by stworzyć szansę na widowiskowy finał, ze strzelaniną i przybyciem stworów z mitów włącznie!

JAK KORZYSTAĆ Z TEGO SCENARIUSZA

Po pierwsze opiszemy dokładnie najbardziej prawdopodobny przebieg przygody – **Wydarzenia**. Zdecydowaliśmy się jednak zbudować ten scenariusz na zasadzie blokowej (poniżej wyjaśniamy to pojęcie i sposób budowy scenariusza), zatem kolejnymi elementami, jakie opisujemy, są **Miejsca**, do których mogą trafić Badacze, **Postacie** (bohaterowie niezależni), które mogą poznać, oraz **Informacje**, jakie mogą zdobyć.

Opiszemy też, w jaki sposób można według nas najlepiej poprowadzić pewne zamieszczone w przygodzie motywy lub sceny, by spełniały swoje założenia.

Jest tu również kilka materiałów, które należy dać graczom, oraz kilka opisów snów i legend, które będziesz miał za zadanie, Strażniku Tajemnic, zaprezentować Badaczom w odpowiednim momencie.

Na koniec znajdziesz zarysy postaci opisanych tak, aby można było tę przygodę rozegrać bez względu na płeć graczy. Opisy Badaczy zawierają pewne wątki, które wplecione są w przygodę, aby ułatwić i uatrakcyjnić grę.

Płeć Badaczy

Chcemy, aby przygodę tę można było zagrać zarówno postaciami męskimi, jak i żeńskimi, w dowolnej konfiguracji. Zależało nam na tym, by powiązać Badaczy z pewnymi bohaterami niezależnymi i wydarzeniami. Chcieliśmy też zachować realia czasów, w których toczy się przygoda. Z tych powodów pewne motywacje i przeżycia będą różne dla postaci żeńskich i męskich. Może zdarzyć się, że możliwe interakcje z bohaterami niezależnymi bądź całe sceny również będą zależały od tego, kto bierze w nich udział. Np. krewki Góral inaczej potraktuje kobietę niż mężczyznę, narodowcy inaczej zechcą wymóc coś na postaci męskiej lub żeńskiej. W takich sytuacjach zawsze będziemy pisać, jaki przebieg może przyjąć dana scena. Nie wynika to z naszych przekonań odnośnie cech płci, a ze stereotypów, jakimi posługiwali się ludzie w czasach, w których rozgrywa się scenariusz.

Co to jest scenariusz blokowy?

Jak wspomnieliśmy, scenariusz ma konstrukcję blokową. Na czym polega scenariusz blokowy? Przede wszystkim na tym, że w sesji elementy budowy scen, takie jak informacje, wydarzenia, miejsca i BN-i, nie są z góry umieszczone w linii fabularnej. Sesja budowana jest z bloków, które możemy modyfikować i mieszać z innymi tak, aby poszczególne elementy (osoby, informacje i wydarzenia) prowadziły graczy do finału.

Reagując na decyzje graczy, sprawiasz, że cały czas czują się, jakby byli w centrum wydarzeń. Każdy ich wybór pcha przygodę do przodu, gdyż to on, a nie liniowy scenariusz, wpływa na to, czego, gdzie i od kogo dowiedzą się Badacze. Dodatkowo jako ST nie musisz się gimnastykować, bo dobrze wiesz, jakie sceny, wydarzenia i informacje musisz jeszcze wprowadzić.

Wymyślając taką sesję, rozpisuje się następujące grupy bloków:

- Wydarzenia, które muszą się pojawić w przygodzie – oznaczone sygnaturami **W** (W.1–W.33);
- Miejsca ważne dla fabuły – oznaczone sygnaturami **M** (M.1–M.13);
- Postacie, które mogą spotkać Badacze – oznaczone sygnaturami **P** (P.1–P.23);
- Informacje, które mogą zdobyć Badacze – oznaczone sygnaturami **I** (I.1–I.50).

Każdy z tych czterech punktów jest spisany w oddzielnych blokach. Chociaż przy wydarzeniach podrzucamy informacje o postaciach i miejscach, w których się je prowadzi, nie zakładamy, że dane wydarzenie będzie miało ściśle określoną formę.

Jak widzisz, mamy przygotowane sygnatury dla każdego z elementów, które ułatwiają ich znajdowanie podczas korzystania ze scenariusza. Przy każdym Wydarzeniu (**W.x**) dodajemy sygnatury Postaci (**P.x**) w nim występujących, Miejsc (**M.x**) oraz Informacji (**I.x**), które można tam zdobyć. Pamiętaj, że są to tylko nasze sugestie – jeśli uważasz, że niektóre informacje albo osoby można wprowadzić do innej sceny, by było szybciej, łatwiej, a przede wszystkim przyjemniej dla graczy, nie wahaj się tego zmieniać.

Do tego na samym końcu scenariusza podaliśmy skrót do wszystkich sygnatur z numerami stron, aby jak najłatwiej można było je znaleźć w tekście.

Linie fabularną przedstawiamy w postaci liniowej, jednak niektóre fragmenty mają konstrukcję blokową. Gracze będą mogli się dowolnie przemieszczać między scenami. Z niektórych pewnie zrezygnują, a może odwiedzą miejsca, których nie przewidzieliśmy? Dzięki takiej konstrukcji Strażnik będzie mógł dowolnie zonglować informacjami, dodawać je i odejmować w poszczególnych scenach i przy pojawiających się w nich postaciach, aby zapewnić graczom pełny obraz sytuacji.

WYDARZENIA

Najbardziej prawdopodobny przebieg wydarzeń

Poniżej prezentujemy najbardziej prawdopodobny przebieg wydarzeń w przygodzie. Oczywiście jest duża szansa, że twoi Badacze pójdą inną drogą. Broń Cthulhu, żebyś starał się za wszelką cenę ściągnąć ich tu z powrotem. Ten opis to także łatwy sposób, abyś mógł poznać możliwe wydarzenia i motywacje bohaterów niezależnych w porządku chronologicznym. Najważniejsze, aby postępować zgodnie z wyborami i decyzjami swoich graczy. Z pewnością wielu z nich nie przewidzieliśmy.

Proponujemy, abyś rozpoczął sesję klimatycznym wprowadzeniem, obrazem niezwiązanym jeszcze z bohaterami, dającym jednak poczucie tego, co dzieje się w przygodzie. Tekst takiego wprowadzenia znajduje się na początku scenariusza. Możesz go przeczytać lub – jeszcze lepiej – opowiedzieć własnymi słowami, tak jak będzie ci wygodniej.

W.1 – KULIG I OGNISKO

Postacie: **P.1, P.2, P.17, P.19, P.15, P.8, P.6**

Miejsca: **M.1, M.2, M.4**

To pierwsza scena scenariusza. Musi być poprowadzona wystarczająco barwnie i interesująco, aby wciągnąć graczy do przygody. Jesteś już prawdopodobnie po pierwszym opisie, który obiecał im prawdziwą tatrzańską tajemnicę. Teraz gracze chcą się dowiedzieć, jak będą mogli ją rozwiązać. Nie otrzymają tu jeszcze wszystkich odpowiedzi.

Drugim celem tej sceny jest zarysowanie klimatu przygody i miejsca, w którym grają. Pokażesz im Zakopane, skryte w śniegu drzewa oraz majestat gór. Na koniec pokażesz im Górali i ich gości, miejscowych i ludzi z zewnątrz.

Następnym celem kuligu będzie zapoznanie graczy z kilkoma bohaterami niezależnymi – pokazanie ich sylwetek i cech charakterystycznych, zbudowanie pierwszego (czasem mylnego) wrażenia. Mówimy tu o hrabinie Ilonie Bethlen Salamon (P.1), Krzysztofie Wosiaku (P.2), Jaśku Cukierze (P.19), bacy Wacławie Krzeptowskim (P.17), Juliuszu Samuelu Zborowskim (P.8) oraz Kachnie (lub Józku) Cupryku (P.6).

Opiszemy też kilka drobnych wydarzeń i zajęć, które mogą lub powinny mieć miejsce podczas zabawy przy ognisku, a dzięki którym będziesz mógł nieco rozerwać swoich Badaczy.

Wieczór, kiedy zaczynają się przygotowane przez pana Wosiaka (P.2) atrakcje dla Badaczy, to moment, w którym góry postanowiły pokazać, że nie obchodzi ich kalendarz. Mimo wczesnej wiosny w Zakopanem pada śnieg, jest zimno,

a Krupówki (M.4) są świetną trasą dla ciągniętych przez konie saní. Centralną postacią kuligu zorganizowanego dla gości hotelu Morskie Oko (M.1) jest hrabina Ilona Bethlen Salamon (P.1). To ona dostaje najpiękniej przystrojone sanie i do niej najwięcej uśmiechają się Górale i Krzysztof Wosiak, który będzie jechał z nią.



Jeśli chcesz, możesz umieścić Badaczy, którzy znają hrabinę, w saniach razem z nią, a resztę Badaczy np. z panem Wosiakiem, dzięki temu wszyscy będą mieli o czym rozmawiać podczas jazdy.

Tu również pierwszy raz pojawia się Jaśko Cukier (P.19) – Góral, który jest gazdą i wydaje innym polecenia. CEPROM zostaje przedstawiony jak miejscowy ziemianin.

Badacze i wszyscy goście wsiadają do drewnianych saní wyłożonych futrami i kocami. W każdych saniach są poza nimi dwaj Górale – woźnica oraz trzymający pochodnię. Na Krupówkach zbiera się tłumek gapiów. Nie co dzień kulig jest tak wielki i kolorowy!



Badacze są grubo ubrani, zawinięci w koce i futra, ale i tak na twarzach czują gryzący mróz. Unosi się zapach płonących, nasączonych oliwą szmat i końskiego potu. Słychać trzaskające pochodnie, rżenie koni, sunące po śniegu sanie oraz głośne pokrzykiwania Górali – do siebie i na zwierzęta. Dość szybko goście zostają uraczeni krążącą w kamionkowych

butelkach gorzałką. Mocną, doprawioną ziołami śliwowicą, która zapiera dech w piersiach, ale też szybko rozgrzewa, pomagając wytrzymać mróz. Dodatkowo wódka rozluźnia atmosferę, poprawia humor i sprawia, że otoczenie wprawia w większy zachwyt.

A jest czym się zachwycać – sama podróż po Krupówkach wywołuje entuzjazm. Sanie jadą szybko między wielkimi, pogrążonymi w mroku budynkami. Potem krótka jazda przez ciemne, ośnieżone równiny, by na koniec wjechać w Dolinę Kościeliską (M.2).

Pierwsze prawdziwe spotkanie z Tatrami powinno wzbudzić w Badaczach szacunek do natury. Widzą jeszcze wąskie, pokryte śniegiem dno doliny, którym pędzą sanie. Śniegiem już nie dziewiczym – widać, że dzisiejszej nocy ktoś tędy jechał. Nieskazitelny śnieg pokrywa za to zbocza doliny porośnięte zielonymi świerkami. Po prawej stronie doliny, skuty gdzieś niedługo lodem, z wiosenną siłą rwie szeroko rozlany potok. Gdy spojrzeć w górę, można ujrzeć ośnieżone szczyty na tle rozgwieżdżonego nieba. Górale mówią, że jutro w Zakopanem będzie już odwilż.



Kulig trwa godzinę, nim sanie przejadą przez drewniany most, by dotrzeć na polanę do przygotowanego przez Górali wielkiego ogniska. Tu dolina wyraźnie się rozszerza. Jest po kilkanaście metrów do najbliższych drzew, lecz bardzo blisko do rwącego potoku, który gdy mu się przyjrzyć, nie jest zbyt głęboki – widać dno i kamienie, wszystko przykryte śniegiem lub lodem.

Na miejscu jest już kilkunastu Górali i Góralek w ludowych, kolorowych strojach i przygotowana góra drewna na opał. Kilka ognisk. Jedno jest wielkie, przeznaczone do skakania. Leżą przy nim cięte na pół bale drewna pełniące funkcję siedzisk. Przy innym, na ruszcie obraca się, przy akompaniamencie skwierczenia tłuszczu, owca. Roztacza się wokół niej wspaniały zapach. Gotowane są barszczy i pierogi. Przy jeszcze kolejnym zacierają ręce Górale, którzy czekają na gości.

Po zejściu z sań goście, w tym Badacze, kierowani są do siedzisk z bali drewna przy dużym ognisku. Każdy dostaje plaster baraniny, kubek barszczy z uszkami i oczywiście – herbatę z prądem. Wszyscy mogą mieć już w tym momencie w czubie, chyba że ktoś oszczędzał się podczas drogi.

Gracze, którzy nie zdadzą testu KON, czują się pijani.

PAMIĘTAJ O...

Podczas prowadzenia tej przygody warto, abyś pamiętał o kilku elementach, które mogą nadać specyficzny klimat sesjom.

Góry – pamiętaj, że gracze są w Zakopanem i na południu widać wysokie szczyty Tatr: szarobiałe, majestatyczne, okryte śniegiem, ostro wbijające się w niebo, czasem przysłonięte chmurami, a czasem rozświetlone słońcem. Warto o tym wspominać podczas opisów.

Szczegóły – zawsze warto dodawać do opisów drobne elementy, które znajdują się w mieście albo poza nim. Pamiętaj o kręcących się dzieciach, turystach, o koniach i bryczkach, wygrzewających się na słońcu kotach, góralskich, drewnianych chatkach z typowymi podhalańskimi ornamentami, przed którymi znajdują się pewnie psy i inne zwierzęta domowe, suszące się pranie czy garnki na parkanach.

Pięć zmysłów – twórz opisy oparte na pięciu zmysłach: niech gracze nie tylko widzą, ale także czują zapach miasta, błota, dymu z kominów, mokrego siana, potraw albo żywicy i lasu poza miastem czy perfum gości hotelowych. Niech słyszą poszczekiwanie psów, śmiech osób, pianie kogutów o poranku albo muczenie krów w stodołach, dźwięk rąbania drewna, warkot samochodów lub stukot końskich kopyt. Niech wyczuwają fakturę drewna albo obrusa na stole, przy którym jedzą, błoto i śnieg na ulicach, mokre, ostre skały, żwir i trawę pod stopami podczas wyprawy czy wilgotne spodnie przyklepione do nóg. Niech potrawy smakują przyprawami i dymem, kawa będzie ciepła, kwaśnawa i aromatyczna, chleb chrupiący i słodkawy, wódka ostra i paląca, z posmakiem śliwki lub gruszki.

Słownictwo i język – pamiętaj, że wielu mieszkańców mówi gwara góralską i dobrze jest to spróbować naśladować. Warto obejrzeć kilka filmów i posłuchać, jak rozmawiają Górale (są nawet blogi pisane gwara góralską albo słowniczki dla ceprów), przejąć drobne elementy wypowiedzi i wstawiać je podczas rozmów. Niech góralskie ubrania składają się z portek, serdaków, kozuchów, a bohaterowie mają na nogach kierzce i uchylają kłobucha na widok Badaczy, których nazywają ceprami. Niech wiatr „duje od samiuskich Tater”, gwiazdy „piknie świecą”, a okrzyki Górali to „Krucafuks!”, „Na mój dusiu!” lub „Jezusicku!”.

Dobrze też wiedzieć, że Górale często zamiast „a” wymawiają „o”. Na ogół zamiast „cz” wymawiają „c”, zamiast „sz” – „s” (czasem „ś”), zamiast „ż” – „z”. Natomiast zamiast „rz” wcale nie wymawiają „z” (ten błąd często popełniają ci, którzy próbują naśladować mowę góralską). Tak więc zamiast „żaba” Góral powie „zaba”, zamiast „rozek” powie „rozek”, zamiast „nóż” powie „nóz”. Ale w słowach „rzeka”, „wierzba” czy „kurz” głoska „rz” pozostaje „rz”.

(za blogiem owczarek.blog.polityka.pl)

Możesz dać im kość karną do wszelkich testów związanych z koordynacją ruchową.

Szczegółowy zabawy z Góralami musisz, Strażniku, wymyślić sam, bo w końcu najlepiej wiesz, co lubią gracze. My wyobrażamy sobie, że goście zostaną uraczeni góralskim „zbójnickim” tańcem z ciupagami oraz skokami przez ogniska. Potem orkiestra zacznie przygrywać do tańca i Górale porwą skóre do zabaw panie, a Góralki będą czekać na reakcję panów. A gdy tej się nie doczekają, same wezmą sprawy w swoje ręce, zaczepiając lub szydząc ze strachliwych miastowych („A co się boita, chopy, ja nie gryzę, można podejść”, „A ten to sobie chyba portek zamoczyć nie chce”), aż ci zdecydują się działać.

W międzyczasie może dojść do kilku wydarzeń, należy też pokazać graczom kilka rzeczy:

W.1.a – Skoki przez ogień

Postacie: P.1, P.2, P.7, P.16, P.17, P.18, P.19, P.15, P.6

Miejsca: M.2

Górale, gdy nieco zmniejszą się płomienie, zapytają młodszych panów, czy również nie chcieliby spróbować poskakać. Oczywiście spróbować może każdy, chociaż gdy zgłosi się kobieta lub ktoś dużo starszy, będą na początku nieco opornować (chyba że zgłosi się kobieta w sukni, wtedy nikt nie dopuści do skoków).

Aby skok się udał, gracz musi zdać test Skakania (z kością karną, jeśli Badacz jest pijany). Efektem niezdanego rzutu może być lekkie poparzenie (utrata 1K2 PW) lub po prostu zniszczenie części ubrania. Tu nie chodzi o to, by bohaterów poturbować, lecz by była zabawa. Lepiej, by graczom zależało na sukcesie ze względów społecznych – chcą się przed kimś popisać, z kimś się założyli itp.

GÓRALE

Górale podhalańscy mieszkają między innymi w Tatrach. To z nimi, jako z rdzennymi mieszkańcami Zakopanego i okolic, będą mieli kontakt nasi bohaterowie. Górale powstałi jako osobna grupa etnograficzna, łącząc grupy napływowe z Małopolski i Rumunii z ludami zamieszkującymi Podhale. Na tę kulturę miała też silny wpływ kultura góralska z Karpat.

W tym okresie Górale często ubierają się w swój charakterystyczny strój. Do jego elementów zalicza się białą lnianą koszulę zapiętą na spinki, białe, obcisłe portki z lampasem, szyte z wełny, z rozcięciem u dołu przeznaczonym do schowania spodni w niske, obcisłe buty ozdobione parzenicami i pomponem. Na nogach Górale noszą skórzane kierzki wyciskane we wzory. Do tego serdak, czyli barani kożuszek z ciemnobrązowej skóry. Na koszulę nakładają haftowaną kamizelkę (cuchę), a na głowę kłobuk – kapelusz filcowy z szerokim rondem, na Podhalu zdobiony sznurem z muszelek. Całość uzupełnia skórzany pas bacowski z ćwiekami, zwany srosem. Jeszcze całkiem niedawno, bo pod koniec XIX wieku, za paskiem noszono pistolety, noże, strzelby i ciupagi. W czasie, kiedy dzieje się przygoda, tak zbroją się Owczarze, idąc w góry lub do walki.

Górale mówią swoją charakterystyczną gwarą i zajmują się albo uprawami (które jednak ciężko przyjmują się w górach), albo wypasem owiec. Stąd najbardziej znane ich towary „eksportowe”, takie jak oscypek, masło czy biały ser. Sami Górale z nabiału spożywają głównie serwatkę, maślanek i żętycę.

Górale mają swoją muzykę, swoje legendy i silną tradycję zbójnictwa, która wielbi wielu harnasiów (przywódców zbójnickich), a wśród nich najbardziej znanego w Tatrach Janosika.

W tekście możemy spotkać takie określenia jak **baca**, **juhas** i **gazda**.

Gazda to gospodarz góralski, właściciel owiec i ziemi.

Baca to ktoś, kto odpowiada za wypas owiec na hali, bierze



owce od gazdów i zarządza ich wypasem, najmuje juhasów, pilnuje bacówki i płonącego w niej ognia. W dawnych czasach uważano, że baca miał magiczne moce, w tej przygodzie nieco odwołujemy się do tej wiary – Stary Baca Krzeptowski i jego juhasi, zwani Owczarzami, parają się magią.

Juhas to młodszy pomocnik bacy, który wypasa owce. Jeden baca ma kilku juhasów do pomocy – jest ich szefem.

W.1.b – Obserwowanie Górali



Postacie: P.15, P.16, P.17, P.18

Miejsca: M.2

Jeśli ktoś zadeklaruje, że obserwuje towarzystwo Górali, po zdany teście Spostrzegawczości lub Psychologii może zauważyć kilka rzeczy. Po pierwsze wśród generalnie przyjaznych, a może nawet nieco frywolnych miejscowych, których ewidentnym celem jest zabawienie siebie i gości, jest też grupka bardziej posępna i milcząca. Ewidentnie ci poważniejsi Górale traktowani są z dużym szacunkiem, a największym spośród

nich cieszy się Stary Baca Krzeptowski (P.17).



W.1.c – Jaśko



Postacie: P.19, P.6, P.15

Miejsca: M.2

Chociaż zabawa jest w toku, a Górale sami ją prowokują, można zaobserwować (zwykły test Spostrzegawczości), że im więcej gorzałki się leje, tym mniej przyjaźnie patrzą, jeśli ktoś zbyt często obtańcowuje ich Górali lub Górale – bo w przypadku obu płci znajdują się tacy, którzy są zazdrośni i gotowi do awantury! Jaśko Cukier, gazda przedstawiony wcześniej przez pana Wosiaka jako ważny Góral, nie

cieszy się zbyt poważaniem swoich ziomków. Do tego nie wylewa za kołnierz i jako pierwszy robi się mocno pijany. Można zauważyć, że przeprowadzi ze Starym Bacą krótką, napiętą rozmowę, w której tamten dość mocno go obsztorcuje.

W.1.d – Rozmowa z hrabiną

Postacie: P.1

Miejsca: M.2

To jeden ze sposobów, aby wydobyć nieco z graczy o ich postaciach, by mogli opowiedzieć innym o „sobie”. Dodatkowo, aby

OWCZARZE

Sekta góralska wymyślona na potrzeby tego scenariusza. Powstała, kiedy Chrobry zostawił pod Giewontem na straży swojego wiernego druha, który został nazwany później przez miejscowych Duchem Gór. Rycerz ten wśród miejscowej ludności znalazł takich, którym ujawnił, co jest ukryte pod górą. Powiedział im, że zamknięte są tam złe istoty, których moc można okiełznać i jeśli znów zajdzie potrzeba, ktoś z krwi Chrobrego przybędzie, by je uwolnić i z ich pomocą wspomóc kraj w walce z wrogami. Duch Gór potrzebował sekty, by postępować zgodnie z nakazami księgi Przybysza. Według tajemnej wiedzy w niej zawartej, aby złe siły (czyli widmowi wojownicy) nie odeszły z tego świata, należało co siedem lat złożyć ofiarę z człowieka. Owczarze, znający magię już wcześniej, posłuchali rycerza i zaczęli mu pomagać. Porywali co siedem lat kogoś, kto według ich moralności był złym człowiekiem i kto szkodził miejscowym. Zostawiali go przed wejściem do jaskini pod Giewontem, skąd wychodzili widmowi wojownicy, rozszarpać ofiarę i pożerać jej duszę.

Tak było przez wiele wieków. Owczarzy zawsze było kilkunastu, a dowodził nimi najbardziej doświadczony baca z Zakopanego.

Ostatnimi czasy, po długoletnim rozbiórce Polski i problemach kraju w dwudziestolecie międzywojennym, Owczarze przestali być lojalni wobec Orła Białego, a zaczęli myśleć bardziej o sobie i o swej niewielkiej góralskiej społeczności. Wacław Krzeptowski chce przejąć kontrolę nad widmowymi wojownikami dla siebie, aby gdy przyjdzie wojna, móc sprzymierzyć się z Niemcami lub Rosjanami jako silny i godny sojusznik. Owczarze wiedzą o Rogu i czekają na pojawienie się kogoś z krwi Chrobrego, jednak nie po to, aby umożliwić mu zdobycie kontroli nad widmowymi wojownikami, lecz by zabrać mu Róg, gdy już zdejmie go ze świętego miejsca. Nadal zabijają ludzi, którzy szkodzą miejscowym, nie chcą bowiem, by wojownicy odeszli.

pokazać postać hrabiny i nieco zaprzyjaźnić ją z bohaterami. Hrabina Ilona (P.1) będzie otwarta, miła i żywo zainteresowana tym, co bohaterowie mają do opowiedzenia o swojej wizycie w Zakopanem. Nie zadziera nosa ani nie wywyższa się, co w Polsce dwudziestolecia wojennego zdarzało się wysoko urodzonym, chociaż teoretycznie panowała demokracja. Ważne więc, aby hrabina zrobiła dobre wrażenie i poznała wszystkich Badaczy. Od rozmowy z hrabiną można łatwo przejść do gawędy.



W.1.e – Gawęda o Tatrach

Postacie: **P.1, P.2, P.8**

Miejsca: **M.2**

To moment na przedstawienie kolejnego ważnego bohatera niezależnego naszej przygody – Juliusza Zborowskiego zwanego Samuelem (P.8). Jest to znawca miejscowego folkloru oraz redaktor „Gazety Podhalańskiej” i kustosz Muzeum Tatrzańskiego im. Tytusa Chałubińskiego w Zakopanem. W dalszej części przygody bohaterowie mogą mieć powody, by go odwiedzić lub zasięgnąć u niego informacji. Pierwszą ważną wskazówkę dostaną już teraz w postaci legendy, jaką opowie gościom Morskiego Oka, w tym hrabinie i Badaczom – po to został zaproszony przez pana Wosiaka.

W.1.f – Umizgi właściciela hotelu

Postacie: **P.2, P.16, P.17, P.18**

Miejsca: **M.2**

Kolejną rzeczą, którą powinien zauważyć któryś z Badaczy, jest zachowanie właściciela hotelu Krzysztofa Wosiaka (P.2) podczas zabawy. Wyraźnie zdarza mu się rozmawiać z dużo młodszymi Góralami, a czasem nawet, gdy ma pewność, że nikt go nie widzi, klepie lub obłapi je zdecydowanie zbyt śmiało. Kobiety są grubo ubrane, ale mimo to widać, że w takich sytuacjach mina im rzędnie. Wyraźnie nie życzą sobie tych zachowań. Jeśli chcesz pokazać bardziej dobitnie, jaki to człowiek, możesz opisać, że przymuszając jedną z Góralek, zaciągnął ją za drewnutnię. W razie interwencji Badaczy Wosiak będzie rzecz bagatelizował, tłumaczył, że dziewczęta same go uwodzą, spróbuje wszystko obrócić w żart. Dodatkowo wyraźnie też sobie popił. Jeśli Badacze będą mocno obstawać przy tym, by sprawę potraktować poważnie, przeprosi i zwali na ilość wypitego alkoholu. Zrobi wszystko, by uniknąć zamieszania.

W.1.g – Romans z Badaczem

Postacie: **P.6**

Miejsca: **M.2**

To ważne dla późniejszej fabuły wydarzenie. Jeśli Badacz lub Badaczka dadzą się wciągnąć w romans, tym ciekawsza i bardziej emocjonująca będzie dla nich dalsza część przygody. Jedna z Góralek lub jeden z Górali (Kachna Cupryk lub Józek Cupryk – P.6) – zawiesi oko na wybranku/wybrance płci przeciwnej*. Ktokolwiek to będzie, pamiętaj, Strażniku, by opisać tę osobę jako wyjątkowo przystojną lub wyjątkowo urodziwą, taką, na którą wszyscy popatrują z podziwem lub zazdrością. Przy ognisku dojdzie do dość szybkich zalotów – wspólnych tańców, śmiałych spojrzeń i przepijania. Może ktoś uda, że się przewraca, by potoczyć się z obiektem zainteresowania po śniegu. Ważne, że tego wieczora romans kończy się bójką.

*Mówmy o płci przeciwnej nie ze względu na to, żebyśmy mieli coś przeciwko związkom osób tej samej płci, a dlatego, że ze względu na realia epoki nikt nie odkryłby się w takiej sytuacji z innymi niż heteroseksualne zainteresowania. Oczywiście jeśli dla twoich graczy taka scena będzie lepsza, spokojnie możesz ten aspekt realiów zmienić.

W.1.h – Awantura z Góralami

Postacie: **P.6, P.19, P.7, P.16, P.17, P.18, P.15**

Miejsca: **M.2**

Jeśli romans jest z Kachną, to wścieknie się Jaśko, który od dawna smali do niej cholewki. Pijany gazda podejdzie po prostu dać Badaczowi w pysk. Co ważne, obędzie się bez ostrzeżeń, bez wyzwisk, bez przepychanek, najlepiej, żeby było to dla gracza zaskoczeniem. Czy reszta Badaczy i Górali się w to wmiesza? To zależy od rozwoju wydarzeń. Na pewno kilku Górali ruszy do Jaska, by przerwać bitkę, tylko czy wszyscy odpowiednio zinterpretują zamiary kilku nadbiegających do bójki młodych mężczyzn? Czy ktoś nie stanie w obronie swojego i nie zaatakuje ich pierwszy? Od Górali Badacze mogą dostać lanie, może też zdarzyć się odwrotnie. Ważne jest to, że powinna to być drobna bójka, a nie walka, która może się skończyć czyjąś śmiercią lub poważnymi obrażeniami. Gdy zrobi się za ostro, Stary Baca gwizdnie przeciągle (i niewiarygodnie głośno) na miejscowych, co momentalnie wszystkich uspokoi i sprawi, że wycofają się ze starcia. Ważne, by pokazać wyjątkowy posłuch, jakim cieszy się baca Wacław Krzeptowski. To może być dobry moment, by pan Krzysztof Wosiak stwierdził, że należy skończyć ognisko i przejść do następnego punktu programu.

Jeśli to Józek podrywa którąś z Badaczek, wścieknie się jego narzeczona, która wraz z kilkoma koleżankami przyjdzie dać miastowej popalić. Dalej sprawy potoczą się zapewne podobnie. Jeśli któryś z Badaczy podniesie rękę na miejscową, Górale szybko staną w jej obronie.



Ta scena to dobry moment, aby zszokować i zaskoczyć miastowych. Atak zazdrosnego Górala może być potraktowany zupełnie zwyczajnie, atak Góralki z pewnością zdziwi Badaczkę. Oczywiście nie mówimy tu o zwyczajnym mordobiciu. Góralka powie pewnie pannie, co o niej myśli, zanim złapie ją za włosy, przewróci w śnieg lub zdzieli w twarz. Właściwie potok wymyślnych inwektyw nie powinien opuszczać ust Góralki, kiedy będzie wciskać głowę rywalki w śnieg. A przynajmniej próbować.

R. RETROSPEKCJE – PRZYJAZD DO HOTELU I HISTORIA POSTACI

Ten punkt to nasza propozycja pewnego rodzaju ułożenia początku. Ponieważ z marszu zaczynamy od kuligu i zabawy, możesz uznać, że Badacze nie zapoznali się ze sobą dostatecznie dobrze. Możesz też chcieć, by jakieś sytuacje znane graczom jedynie z kart postaci stały się im bliższe dzięki temu,

że je zagrają. To może być dobry moment. Można zacząć od wspólnego dojazdu pod hotel samochodem, który odebrał ich z dworca. Różne rzeczy po drodze mogą przypominać im wydarzenia z przeszłości. Najlepiej, aby były to wydarzenia i miejsca, na które mogli nie zwrócić uwagi jako dzieci. Jeżeli twoi gracze lub ty nie lubicie takich technik, przekaż im po prostu przed sesją zawarte poniżej informacje:

R.1 – Ojciec – Badacz A podczas jazdy po Krupówkach może przypomnieć sobie, jak spacerował nimi z ojcem jako małe dziecko. Jak podeszli do jakiejś młodej pani, z którą ojciec chwilę rozmawiał, a potem dał jej wizytówkę.

R.2 – Rodzina – Badacz B może minąć kamienicę, w której mieści się piekarnia jego wuja, u którego zatrzymywał się, będąc w Zakopanem. Przypomni sobie, jak mówił wtedy, że będzie starał się o pracę w „Gazecie Podhalańskiej”. Nic takiego się nie wydarzyło. Piekarnia natomiast była strzałem w dziesiątkę i wuj posiada już kilka sklepów w Zakopanem.

R.3 – Hrabina – Badacz C przypomni sobie, że ostatni raz jechał samochodem zimą wraz z hrabiną do jej zamku w Niedzicy. Przyjechał wtedy na pogrzeb jej męża.

R.4 – Profesor – Badacz D przypomni sobie, że jako student w Warszawie był na odczycie o Tatrach i Giewoncie. Nie zapamiętał z tego wiele. Profesor, który ów odczyt prowadził, był wielokrotnie pomawiany o oszukiwanie w brydża i pozbawianie w ten sposób studentów ostatnich oszczędności. Podobno wyjechał w końcu w Tatry i stamtąd nie wrócił.

Dobrze, aby każde takie wspomnienie było krótką, około pięciominutową scenką przenoszącą gdzieś błądzącego myślami Badacza. Najlepiej, by to, co się dzieje podczas drogi do hotelu i meldowanie się w hotelu, było wymieszane z retrospekcjami. Niech jakiś obraz wywoła daną scenę. Ważne też, by się upewnić, że gracze rozumieją, że cofnęli się w czasie w stosunku do kuligu i że kiedy przejdą do punktu 3, chronologicznie wydarzył się on po kuligu.

Jeśli uważasz, że kilka retrospekcji może zająć ci za dużo czasu, wstawiaj je podczas tego wieczoru i w kolejnym dniu.

Np. Badacz A – podczas powrotu z ogniska na Krupówki, gdy widzi rozmawiające dwie osoby – kobietę i mężczyznę. Badacz B – przechodząc koło zamkniętej piekarni. Badacz C – rankiem, gdy wstaje i widzi przez okno rozświetlone Tatry, które bardzo podobnie wyglądały podczas podróży z hrabiną. Badacz D – przechodząc obok kawiarni albo w hotelu na widok grupy grającej w karty.

W.2 – SEANS SPIRYTYSTYCZNY

Postacie: **P.1, P.2, P.7, P.14, jedna osoba z P.20, nie rzuca się za bardzo w oczy**

Miejsce: **M.3**

Następnym punktem wieczoru, zaplanowanym przez właściciela hotelu we współpracy z hrabiną, jest seans spirytystyczny

w restauracji Franciszka Trzaski. Odbywa się on w jednym z najsłynniejszych miejsc Zakopanego, gdzie wszyscy znów dojadą saniami. Ważne, aby gracze, którzy nie deklarowali, że ich Badacze nie spożywają alkoholu, zdawali sobie sprawę, że postacie są przynajmniej na lekkim rauszu.

Gdyby nie ta Cukiernia Zakopiańska, doprawdy nie wiedzieliby się często, co robić. W cukierni można się spotkać ze znajomymi, pogawędzić, ponarzekać na „psi czas”, a kiedy się wyczerpie temat pogody (w Zakopanem temat ten wcale nie należy do banalnych), jest możliwość pogawędzenia nawet i o literaturze.

Ferdynand Hoesick – *Nastrój Deszczowy*



Cukiernia Trzaski

Cukiernia Trzaski zachęca gości przeszkloną werandą ze stolikami ustawionymi po dwóch stronach przykrytego dywanem przejścia. Przejście ciągnie się wzdłuż werandy, pod ukośnym drewnianym dachem i zwisającymi wszędzie egzotycznymi roślinami. W środku, zwłaszcza wieczorami, kręci się tłum. Panowie w garniturach i smokingach, panie w wieczorowych sukniach, których nie powstydzilyby się dancengi w Warszawie czy nawet Paryżu. Do tańca przygrywa najczęściej wirtuoz fortepianu lub band jazzowy – w zależności od tego, jaki chcesz stworzyć klimat i jaką planujesz, Strażniku, muzykę tła, taką wybierz (jeśli prowadzisz z muzyką). Ważne, że to miejsce i ta scena pokazują, że w Zakopanem poza Góralami i ludową muzyką jest też inny, nowoczesny, niemal wielkomiński świat artystów, ludzi kultury i biznesmenów.

Przez salę restauracyjną, a potem po schodach na górę, do Klubu Zakopiańskiego zaprowadzi Badaczy pan Krzysztof Wosiak. Oczywiście swą uwagę skupia głównie na hrabinie. Ona wita się z obecnymi na miejscu gośćmi i zaprasza ich na górę.

W tym miejscu możesz, Strażniku Tajemnic, popuścić wodze swej cthulhiczej fantazji.

Na górze, w Klubie Zakopiańskim, światło jest przygaszone, a w każdym rogu pomieszczenia stoją stare, podniszczone przez pogodę, ludowe figury, przemieszane z rzeźbami przywiezionymi przez gości z różnych zakątków świata. Gdy postacie wchodzi do Klubu, trwają przygotowania do seansu. Kilku elegancko ubranych kelnerów rozstawia świeczniki

przy stole. Większość stolików jest poprzysuwana pod ściany. Goście stoją w półmroku, szepcząc do siebie lub siedząc na krzesłach pod ścianami, popijając wódkę, likiery, absynt i dyskutując półgłosem. Można tu dojrzeć zarówno elegancko ubrane panie i panów, jak i ludzi w strojach narciarskich oraz artystów wyglądających jak paryscy kloszardzi. Wszystkich łączy tu chęć zobaczenia niezwykłego przedstawienia. Dobiegające z dołu, mocno wytłumione dźwięki muzyki nadają scenie dość psychodeliczny charakter.

Prowadzącego seans Czcigodnego Walerego von Brunkenthal (P.14) – medium, spirytualistę i poszukiwacza kamienia filozoficznego – przedstawi sama hrabina. Robiąc wprowadzenie, opowie, jak wielkim zaufaniem i szacunkiem darzy mędrca. Następnie zakomunikuje, że wybierze osoby, które będą mogły wziąć udział w rytuale przyzywania Ducha Gór – duszy Tatr – którego istnienie odkrył Walery i któremu będzie można zadać pytania o przyszłość i przeszłość okolicy. Tu, Strażniku Tajemnic, widać, jak ważne jest, by Badacze poznali hrabinę w poprzedniej scenie: daje nam to powód, by zaprosiła ich do stołu. Jeśli wcześniej rozmawiali o mistycyzmie i spirytualizmie, może zaprosić zarówno sceptyków, by się przekonali, jak jest naprawdę, jak i wierzących, aby zaznali tego wspaniałego doświadczenia.

Bardzo ważne dla dalszej przygody jest to, by cała albo jak największa część drużyny wzięła udział w seansie! Oczywiście, jeśli ktoś będzie zdecydowanie protestował, nie należy go zmuszać, możesz jednak użyć takich metod jak nacisk społeczny (ktoś z sali może poddawać w wątpliwość czyste sumienie bohatera), powołanie się na życzenie hrabiny („No chyba mi pan nie odmówi?”), lekkie złośliwostki Wosiaka („Taki był odważny wcześniej, ale widać, że mu przeszło,

hehe!”) lub zwykłe zniecierpliwienie innych chętnych do seansu („No weź już pan nie opóźniaj!”).

W seansie wezmą udział jeszcze dwie, trzy inne osoby poza Badaczami. To znajomi hrabiny albo artyści z któregoś z większych miast. Przed wejściem Czcigodnego wszyscy zostaną poczęstowani absyntem.

Walery wejdzie do sali dopiero, kiedy zbiorą się chętni do rytuału. Pamiętaj, że to showman, więc postara się zrobić z seansu możliwie wielkie, mroczne i przerażające przedstawienie. Wyjdzie z mroku i dymu, ubrany w ciemną szatę, wykorzystując pryzmat do rozszczepiania światła, by rzucić na ściany dziwne cienie. Wcześniej spreparowane świece przygasną zgodnie z planem, a on, znając czas, w którym mają na chwilę zgasnąć, wypowie odpowiednio dobrane na ten moment słowa, by zaraz pozwolić im zapłonąć na nowo.

Badaczowi, który zda ekstremalny test Spostrzegawczości, możesz zdradzić sztuczki, z których korzysta Czcigodny. Tym bardziej zaszokują go prawdziwe efekty seansu!

Walery chce wykorzystać właśnie ten moment, aby podać biorącym udział w seansie do wypicia dekokt z krwią Chrobrego. Rozstawi przed każdym naczynie i wleje do niego gęsty płyn, mówiąc, że to pozwala wejść w świat duchów – lub cokolwiek wymyślisz, co będzie pasować do miejsca i sytuacji. Ważne, by było częścią rytuału i dawało mało miejsca na odmowę.

Gdy trunek zostanie spożyty, rzeczywiście zmieni się percepcja Badaczy. Zaczną widzieć więcej błyszczących szczegółów, trochę więcej postaci w pomieszczeniu, jakby wśród żywych stanęły duchy. Wreszcie Walery wezwie Ducha Gór. I wtedy wydarzy się bardzo ważna rzecz. Wszyscy, którzy wypili dekokt (zakładamy, że może się zdarzyć, że ktoś z Badaczy odmówi



CO SIĘ WYDARZYŁO?

Walery rzeczywiście chciał wezwać istotę zwaną Duchem Gór. Przeczytał w trudno dostępnych księgach fragmenty, które pozwoliły mu wydedukować, że jest on strażnikiem widmowych wojowników spod Giewontu. Wiedząc, że osoba z krwią Chrobrego może mieć nad nim władzę, chciał zadać mu kilka pytań, a potem poprosić kogoś, kto wypił krew, by kazał duchowi odejść. Walery liczył, że taki rozkaz wygoni strażnika na zawsze. Niestety, nie docenił mocy istoty, która rozpoznała jego magię i postanowiła przegonić go sama. Wszyscy, którzy wzięli udział w rytuale, zostali naznaczeni **Kłątą Lodu** (patrz: ramka obok).

Dodatkowo, odkąd Badacze spożyli krew Chrobrego, Walery dzięki swojej magii, gdy chce, może patrzeć na świat również ich oczami.

To pozwala na dalsze wzbudzanie niepokoju i podsycanie atmosfery grozy. Na przykład w momencie, gdy któryś z Badaczy będzie przy lustrze, poprosz o wykonanie testu Mocy. Jeśli osiągnie sukces, powiedz mu, że czuje, jakby ktoś go obserwował. Kiedy spojrzy w lustro, dodaj, że ma wrażenie, że oczy w odbiciu jego twarzy nie należą do niego. Patrzą na niego i mrugają w innym rytmie niż on sam. Możesz to tego dodać wrażenie, jakby jego twarz zaczęła czerwienić się jak wystawiona na działanie zimna. Może zacznie odczuwać lekki ból głowy? Sam wybierz, co chcesz wprowadzić do tej sceny.

To krótkie epizody, w których od gracza zależy, co zrobi. Na razie nie trzeba podawać mu informacji, czy te oczy z kimś mu się kojarzą. Jeśli odezwie się do lustra, wrażenie podglądania zniknie, twarz będzie wciąż lekko zaczerwieniona, ale zniknie poczucie chłodu. Niech to da graczowi do myślenia.

lub tylko uda, że pije), poczuć się sparaliżowani przez wielkie zimno. Okna sali otworzą się z hukiem i wszystko – rzeźby, meble, ludzi – pokryje szron i lód. W ułamku sekundy pojawi się wykrzywiona gniewnie, brodata twarz i ryknie głosem, w którym słychać huk porywistego wiatru – „NIE!” – po czym zniknie (tu pierwszy test Poczytalności – utrata 1/1K4 PP).

Wraz ze zniknięciem postaci urywa się wizja. Okna są zamknięte, ludzie patrzą z boku z zaciekawieniem, tylko ręce i twarze palą od zimna tych, którzy brali udział w seansie-rytuale. Po Walerym widać, że seans poszedł nie po jego myśli. Przerażony i roztrzęsiony opuści szybko salę, nie odpowiadając na żadne pytania. Złe wrażenie postara się zatrzeć hrabina, dziękując za udział w seansie, zapraszając na wódeczkę, drinki lub dancing.

KŁĄTWA LODU

Kłątwa, która zmusza Badacza do testowania co jakiś czas Mocy. Niezdany test oznacza, że ofiara zaczyna czuć się, jakby odmroziła sobie policzki i ręce. Pojawiają się ciemne plamy i ból. Postępowanie „choroby” jest proporcjonalne do liczby niezdanych rzutów.

W trudnych momentach, w których Badacze wystawieni są na stres, możesz kazać rzucić im na to, czy objawia się Kłątwa Lodu.

W.3 – ŚMIERĆ WŁAŚCICIELA MORSKIEGO OKA

Miejsce: M.4

Prędzej czy później trzeba będzie wracać na noc do hotelu – w Zakopanem ludzie nie bawią się tak długo jak w Warszawie czy Krakowie. Większość towarzystwa jest podpiła lub jeszcze zszokowana tym, co się wydarzyło na seansie. To oczywiście od ciebie, Strażniku Tajemnic, zależy, czy Badacze wracają razem, czy może w mniejszych grupkach. Dobrze, aby nie wracali sami, a odprowadzani przez jakiegoś miejscowego artystę lub razem z poznanymi na kuligu gośćmi hotelowymi. Dobrze, aby grupa nie była za duża. W pewnym momencie spacer nocą po Krupówkach przerwie cichy krzyk, a następnie strzał, które można usłyszeć z pobliskiego zaułka. Jeśli ktoś ruszy w tamtym kierunku, dostrzeże kilka postaci, które porzucają kogoś leżącego na ziemi i uciekają.

Ofiarą będzie pan Wosiak, właściciel hotelu. Trzyma w ręce dymiący pistolet, a jego głowa jest roztrzaskana ciosem czegoś ostrego. Świadkowie czują nieprzyjemny zapach krwi, która wylewa się z rozbitej głowy (Badaczy, którzy znajdą zwłoki, czeka test Poczytalności – utrata 0/1K3 PP).

Jest noc, ciemno i zimno, wszędzie słychać lekkie trzaski pękającego pod wpływem odwilży lodu oraz chlupot kropli wody z sopli: o śnieg, kałuże i dachy. To miejsce, w którym można zrobić dobrym opisem i muzyką bardzo klimatyczną scenę – parująca krew, trup, pistolet, z którego ktoś świeżo strzelał, oraz ślady na śniegu należące do morderców.

Jeżeli któryś z Badaczy zadeklaruje, że bada miejsce zbrodni, zanim przyjedzie policja, sukces w trudnym teście Spostrzegawczości pozwoli mu zauważyć, że na ścianie jednej z chat obok miejsca morderstwa widnieją wyrysowane krwią dwie spirale.



CO SIĘ WYDARZYŁO?

Wosiak wracał pijany do hotelu, gdy napadli na niego Owczarze. Chcieli go złapać żywcem, ale on dał radę się wyrwać, wyciągnąć pistolet i wypalić. Jeden z Górali zdzielił go ciupagą w łeb, zabijając na miejscu. Ponieważ zbliżali się świadkowie, Owczarze uciekli, nie biorąc ze sobą ciała.

Dobrze by było, gdyby chociaż kilka postaci postanowiło gonić sprawców. Można ich do tego nakłonić, pokazując, że jeden z BN-ów chce uciec się w pościg, a drugi obiecuje poczekać przy zwłokach na przybycie policji. Ktoś z obecnych powinien krzyczeć „Policja!”, a jeden z mieszkańców sąsiadujących domów może dać znać, że dzwoni na komisariat.

W.4 - POGOŃ ZA MORDERCAMI

Postacie: P.1 (śp.), P.16, P.10

Miejsce: M.3

Pogoń za mordercami dalej w głąb zaułków przy Krupówkach, między kamiennymi ścianami budynków, po śladach napastników i za odgłosem kroków prowadzi (po zdaniu trudnego testu Spostrzegawczości albo normalnego testu Tropienia) na kolejną ulicę, przy której stoją sanie z koniem i ślady prowadzące między kolejne budynki, już mniejsze, drewniane, z przysypanymi śniegiem ogródkami. Wszystko widać tylko w kształcie śniegu odbijającego światło gwiazd i księżyca, ale ślady butów są dzięki temu wyraźniejsze. W końcu Badacze wyjdą na pustą drogę między rzędami pograżonych we śnie chłopskich, góralskich chat. Drogę skopaną wieloma kopytami, którą tylko lekko przysypał dzisiejszy śnieg, ale zaraz przed chwilą rozdeptały setki racic. Racic stojącego, milczącego stada szaroburych owiec o gęstym, miejscami białym, miejscami ubłoconym runie. O zamkniętych, milczących pyskach i pustych oczach. Oczach wpatrzonych tępo w Badaczy (test Poczytalności – utrata 0/1K3 PP).

To pierwszy moment, kiedy gracze spotykają się z góralską magią Owczarzy. Uciekający Górale przyzwali za pomocą magii stado służebne. To, które w wejściowym opisie złożyli Tatrom w ofierze. Chcieli nastraszyć Badaczy i zatrzeć swoje ślady.

Scena, w której Badacze spotykają owce, powinna być dziwna i niepokojąca. Owce stoją w milczeniu, nie reagując na nic, co gracze chcieliby z nimi zrobić. Tu przestroga: czasem w takich momentach można zamienić scenę, która ma być przerażająca, w groteskowo śmieszną. Jeśli zauważysz, że ktoś zadeklaruje coś, co może do tego prowadzić, przerwij tę scenę. Powiedz, że ktoś biegnie za nimi, że słyszą gwizdek policyjny lub widzą nadjeżdżający samochód. Niech się odwróć, a gdy znów spojrzą, owiec już nie ma.

Owiec nie ma, za to przy jednej z chat stoi trzech Górali. Pałają papierosy, rozmawiają przyciszonymi głosami i niespecjalnie zwracają uwagę na Badaczy. Jeśli gracze będą chcieli z nimi porozmawiać, sami lub w asyście policjanta, Górale niczego nie potwierdzą. Nie widzieli żadnych owiec, nie słyszeli krzyków; myśleli, że strzelił silnik jednego z samochodów, które według nich czasem jeżdżą tu po nocy. Naciskani lub oskarżani mogą zrobić się niemili, a nawet zagrozić Badaczom. Po zdaniu testu Spostrzegawczości ktoś może zauważyć, że to ci sami Górale, którzy byli przy ognisku. Ci poważni, trzymający się raczej z tyłu.

W.5 - POLICJA I POWRÓT DO HOTELU

Postacie: P.10, P.4, P.7

Miejsce: M.1

Policjanci poproszą Badaczy, by udali się z nimi do hotelu i tam wypytają o to, co widzieli w nocy, a także kiedy i z kim wyszedł pan Wosiak.

Zdany test Szczęścia pozwoli któremuś z Badaczy przypomnieć sobie, że właściciel telefonował do hotelu i kazał komuś zostać i czekać na niego, po czym uśmiechnąwszy się oblesnie, opuścił restaurację. Jeśli Badacze powiedzą o tym policji, ta dość szybko ustali, że Wosiak telefonował do pracującej w hotelu sprzątaczkii Kachny Cupryk (P.6), która wróciła po ognisku do hotelu, i kazał jej na siebie czekać. Dziewczyna wygląda, jakby odczuła ulgę, że właściciel już nie przyjdzie.

Policjanci będą wobec Badaczy podejrzliwi, a od udanych lub nie rzutów na Urok Osobisty lub Majętność zależy, czy będą zachowywać się uprzejmie, czy raczej obcesowo, i jak wiele zdradzą z tego, co zobaczyli na miejscu. Mogą zdradzić, że Krzysztof Wosiak został zaatakowany przez trzech mężczyzn, a cios w głowę otrzymał ewidentnie ostrym narzędziem. Mogą też powiedzieć, że na jednej z chat obok miejsca morderstwa znaleźli wyrysowane krwią dwie spirale.



Hotel Morskie Oko

Od tego momentu Badaczy będą prześladować owce. Koncentrują się na Badaczach, gdyż Owczarze za ich pomocą obserwują bohaterów – potrafią to dzięki swojej magii. Chodzi o to, by stworzyć niepokojący nastrój – tak, aby Badacze na widok owiec wpadali w paranoję, dostawali ciarek na plecach lub chociaż czuli się mocno nieswojo. Nie dość, że brali udział w dziwnym seansie, to jeszcze przeszkodzili w zdobyciu kolejnej ofiary dla Rycerzy spod Giewontu (widmowych wojowników). Owczarze chcą wiedzieć, na ile Badacze wiedzą, co robią, a na ile był to przypadek. Opisu obecność owiec w dziwnych miejscach. Nie całych stad, lecz pojedynczych osobników lub grup po dwie, trzy owce, wodzących wzrokiem za bohaterami. Czasem skubią pod drzewem wyrwaną spod śniegu trawę, a czasem jedna stoi na schodach i tylko wpatruje się w Badaczy. Niech owce pojawiają się w niezbyt oczywistych miejscach. Na małym poletku przed chatą w samym centrum miasta, w parku, gdzie zbiera się śmietanka towarzyska Zakopanego, czy na cmentarzu przy kościele. Niech za każdym razem gracze mają wrażenie, że dopiero gdy przechodzą w pobliżu, owce podnoszą wzrok i wpatrują się w nich w niepokojącym bezruchu. Owce można uderzyć, zabić, uciec jej, ale nie da się jej przestraszyć czy przegonić. To znaczy: nie mogą tego zrobić Badacze. Inni ludzie zachowują się, jakby ich nie widzieli, chociaż instynktownie je omijają. Dopiero jeśli któryś z Badaczy zwróci im na owcę uwagę, z zaskoczeniem odkrywają, że rzeczywiście tam stoi. Inni ludzie są w stanie owcę przepędzić lub przestraszyć. Baw się tym, wprowadzaj dziwny nastrój, uważaj tylko, by nie przesadzić. Jeśli owce raz zrobią się zabawne, ciężko będzie wrócić do nastroju zagrożenia.

Na koniec rozmowy policjanci proszą Badaczy, aby nie opuszczali Zakopanego, i życzą im dobrej nocy.

Ponieważ Badacze są raczej podpici i zmęczeni, możliwe też, że nieco poobijani, jeśli doszło do przepychanek z Góralami, rzeczywiście dobrze by było, aby poszli już spać. Zwłaszcza że czeka ich pierwszy sen o Chrobrym.

W.6 – PIERWSZY SEN O CHROBRYM

Poniżej opisany jest pierwszy sen, jaki przyśni się Badaczom, zdradzający im nieco na temat ich sytuacji i pozwalający zrozumieć, co się dzieje. Możesz skorzystać z tego, co napisaliśmy, słowo w słowo lub wymyślić coś, co będzie bardziej pasować do twojego stylu prowadzenia i do gustu graczy. Ważne, by przekazać tę treść oraz sprawić, by sen opowiadany wszystkim każdy Badacz mógł odczuć jako coś skierowanego właśnie do niego.

Jesteś na wzgórzu. Po niebie przesuwają się pojedyncze chmury, dzień jest słoneczny i ciepły, czujesz ciepło promieni na twarzy i na piersi przez rozwiązane troki lnianej koszuli. Przed tobą gęsta, dzika puszcza. Słyszysz szmer strumyka, ciche parskanie

koni, którymi przyjechaliście, i siedząc na pokrytej mchem i trawą ziemi, pod dębem, patrzysz na nią. Na kształtne uda widoczne pod wełnianą suknią, na długie blond włosy spływające po plecach, na jej wdzięczne kroki, gdy idzie, by stanąć na krawędzi wzgórza i spojrzeć w dół.

– Zdobędziesz Rus? – pyta nagle. – Ale niby jak?

Kładąc mimowolnie dłoń na rękojęści przypasanego przy biodrze miecza, odpowiadasz pewnym głosem:

– Tak, mam swoje sposoby.

Odwraca się, jej piękna twarz jest pełna niepokoju i zdecydowania.

– Ten wędrowiec... Nie słuchaj go. Sprowadzi na ciebie nieszczęście.

Nie wie, że jest już za późno, by cofnąć decyzję, ale ty wcale się nie boisz.

W.7 – NOWY DZIEŃ

Postacie: **P.3, P.4, P.5, P.7**

Miejsce: **M.1**

Nastaje nowy dzień. Przyszła odwilż. Krupówkami płynie woda. Kapie z dachów i sopli. Wszędzie kałuże, a tam, gdzie jest ziemia – błoto lub świeża trawa. Jeśli stanąć na słońcu, może być nawet ciepło. Czas na śniadanie i realizację dalszych planów.

W.8 – MARTWA OWCA

Miejsce: **M.1**

Ten z Badaczy, który miał szansę najbardziej podpaść Jaśkowi (P.19), przekona się, że słoneczny dzień nie oznacza końca dziwnych wydarzeń. Gdy otworzy drzwi swojego pokoju, ujrzy pod nimi martwą owcę z poderżniętym gardłem, leżącą w kałuży krwi (test Poczytalności – utrata 0/1K3 PP). Co zaskakujące, nikt z obsługi jej wcześniej nie widział, tak samo jak nikogo, kto by wchodził do hotelu ze zwierzęciem.

CO SIĘ WYDARZYŁO?

To Jaśko, który też jest Owczarzem, chociaż niezbyt lubianym, sprowadził owcę i zabił ją, by rzucić na Badacza klątwę. Od teraz czekaj na sytuację, kiedy może wydarzyć się coś przypadkowego i złego dla bohatera – i niech się dzieje. Np. jeśli Badacz stanie blisko dachu, nagle zwali się na niego wielka, ciężka czapa mokrego, zbrylonego śniegu. Jeśli zda test Uniku, otrzyma 1K3 obrażeń, jeśli nie – 1K6 obrażeń. Jeśli będzie przechodził przez ulicę, nagle jakiś koń poniesie i niemal go strątuje itd. W niektórych z tych przypadków będzie można zobaczyć Jaśka, jak stoi, sącząc piwo, lub siedzi gdzieś w knajpie, popijając wódkę, i patrzy na efekt swoich czarów. Pamiętaj, że nie chodzi tu o to, by zabić Badacza, lecz by nastraszyć gracza.

Możliwe, że po tym przeżyciu Badacz nie będzie miał ochoty na śniadanie, jednak nie chodzi w nim tylko o jedzenie – jest

to spotkanie towarzyskie, na którym będzie zapewne większość mieszkańców hotelu. Nie tylko wypada się pokazać, ale też można dowiedzieć się czegoś o prowadzonym śledztwie.

W.9. - ŻAŁOBA W HOTELU

Postacie: **P.3, P.4, P.5, P.7**

Miejsce: **M.1**

Po śmierci właściciela hotelu jego obowiązki przejmuje syn Andrzej (P.3). Nie radzi sobie najlepiej, ale cała obsługa wciąż wykonuje swoje rutynowe obowiązki. W tym momencie ważne, abyś, Strażniku, opisał, że pracownicy nie smucą się z powodu śmierci pryncypała. Wręcz przeciwnie, możesz podzielić się z graczami wrażeniem (udany test Psychologii), że cały hotel jakby odetchnął: jest weselej, luźniej, a pracownicy są mniej spięci. Jeśli twoi gracze lubią rzucać kośćmi, możesz poprosić ich po śniadaniu o kolejny test Psychologii. Po sukcesie możesz ustami któregoś z pracowników podać im informację, że pan Wosiak nie był najlepszym człowiekiem i wszyscy się go tu bali. Jeśli Badacze zaczną drażnić, okaże się (albo potwierdzi coś, co już wcześniej zauważyli), że był tyranem, który wiele razy przekraczał swoje uprawnienia, karygodnie traktował pracowników, a nawet dopuszczał się zachowań, które w XXI wieku nazwalibyśmy po prostu mobbingiem (w tamtych czasach słowo to nie istniało).

W.10 - ŚNIADANIE

Postacie: **P.1, P.3, P.4, P.5, P.7, P.20, P.21**

Miejsce **M.1**

W.10.a - Plan wyjazdu hrabiny

Na śniadaniu w hotelu Morskie Oko wydarzą się dwie rzeczy. Po pierwsze hrabina zasypie Badaczy pytaniami dotyczącymi wieczornego morderstwa, a jeśli ktoś z nich wspomni również o owcach, ten przypadek ją zainteresuje, ale i zbulwersuje. Efektem jest głośna i dobitna deklaracja hrabiny, że opuszcza Zakopane. Zaprosi bohaterów do Niedzicy, gdzie, jak powie, takie rzeczy się nie zdarzają. Przy stole nie będzie Czcigodnego Walerego, który, jeśli ktoś zapyta, „nie czuje się najlepiej”.



W.10.b - Przyjazd ONR-u

Postacie: **P.20, P.21**

Miejsce: **M.1**

Po drugie do Zakopanego przyjechała nowa siła i to właśnie tutaj Badacze ją zauważą. Przy kilku stołach siedzą poważni, ubrani niemal wojskowo młodzi ludzie w towarzystwie starszego mężczyzny, wyraźnie cieszącego się u młodych szacunkiem. Ktokolwiek widział kiedyś bojówki Obozu Narodowo-Radykalnego, nie ma wątpliwości, że to właśnie oni, w liczbie kilkunastu, odwiedzili hotel. Obserwują Badaczy, szepcząc coś do siebie. Jeśli któryś z bohaterów zda trudny test Spostrzegawczości, przypomni sobie, że jednego z nich, w zupełnie innym stroju, widział wczoraj podczas seansu. Ciesząc się wyraźnym mirem wśród młodych narodowców mężczyzna to Henryk Walak (P.21). Jest kolegą Badacza D ze studiów w Warszawie. Tu można dać retrospekcję bójki, w czasie której narodowiec wykazał się dużą brutalnością i pokonał albo Badacza, albo sympatię Badaczki. Jeśli chcemy bardzo obrzydzić graczom tę postać, mógł nawet uderzyć Badaczkę, gdy ta odciągała pobitego. Narodowców jest wielu i wyraźnie mają niecie plany. Co gorsza ewidentnie interesują się bohaterami.

W.11. ODWIEDZENIE GROBU OJCA

Postacie: **P.14, P.11**

Miejsce: **M.4, M.6**

Tego dnia wypada 14. rocznica uznania ojca Postaci A, Leona X, za zmarłego. Leon poszedł w góry i zniknął. Jak dobrze wiesz, Strażniku Tajemnic, z kart postaci, Badacz A przyjechał do Zakopanego, by przy okazji odwiedzić grób. Reszta Badaczy powinna być tak uprzejma, by mu towarzyszyć. Można powiedzieć, że wymagają tego dobre maniere.

Dla samej przygody i dla graczy dobrze by było, żeby na cmentarz poszło jak najwięcej Badaczy. Jeśli jednak któryś będzie się przed tym bronił, oczywiście nie będziesz go zmuszał.



Miejsce na cmentarz

ONR, NARODOWCY

Biorąc pod uwagę historię dwudziestolecia międzywojennego, najbardziej aktywnie działającą bojówką narodową w Polsce był Obóz Narodowo-Radykalny, w tym momencie podzielony na dwa obozy, ale to nie ma znaczenia dla naszej historii. Członkowie ONR-u przybywający do Zakopanego w czasie, gdy są tu Badacze, to ludzie zapoznani nieco z mitami, a przynajmniej zna je ich dowódca, Henryk Walak. Wiedzą o Rogu i o zamkniętych widmowych wojownikach. Nie wiedzą natomiast, gdzie istoty się znajdują. Wiedzą, że Róg może zdjąć ze ściany jaskini jedynie ktoś z krwią Chrobrego w żyłach – szukali więc w Polsce potomków króla. Dopiero gdy dowiedzieli się, że ktoś włamał się na Wawel i zbezczeszczył kryptę Chrobrego, domyślili się, że może chodzić o krew w dosłownym znaczeniu (z prochów Chrobrego Walery von Brukenthal stworzył magiczną miksturę – płynną krew Chrobrego), a nie tylko o potomków. Przyjechali więc do Zakopanego, by zorientować się, kto ma krew, a potem zabrać Róg temu, kto zdoła go zdjąć. Narodowcy, przekonani o nadsięgającej wojnie, chcą użyć widmowych wojowników, by jak kiedyś Chrobry wykorzystać ich do pokonania wrogów Polski. Uważają, że nadrzędny cel, jakim jest dobro Polski, usprawiedliwia wszelkie środki, dlatego mogą być bardzo niebezpieczni.

ONR to bojówka – jego członkowie noszą ciężkie buty i wojskowe płaszcze. Ich stroje przypominają mundury. Są to w większości wysportowani, młodzi mężczyźni zaznajomieni z bójkami lub walkami. Część z nich nosi broń palną.

W.II.A .GROBY I WALERY

Postacie: **P.14**

Miejsce: **M.6**

Informacje: **I.4, I.5**

Jeśli gracze zadeklarują, że rozglądają się po cmentarzu, mogą zauważyć (test Spostrzegawczości), że większość grobów w tej części cmentarza należy do osób, które też zginęły około 10 marca. To, co różni daty, to równe 7-letnie odstępy. Można do tego dodać zaskakującą śmierć hotelarza, a przede wszystkim śmierć ojca Postaci A – dokładnie 10 marca. Dodatkowy udany test Antropologii lub Historii pozwoli zauważyć, że ta część cmentarza wydaje się nieco oddzielona od reszty. Jeśli sami gracze tego nie zauważą, zwróci im na to uwagę Walery, medium hrabiny, który dziwnym trafem też się tutaj kręci i najwyraźniej interesuje się tymi zgonami. Zapytany o przyczyny powie, że jako medium wyczulony jest na takie rzeczy i ma wrażenie, że zgromadziło się tu bardzo dużo złej energii.

W.II.B – MNICH BARTŁOMIEJ

Postacie: **P.11**

Miejsce: **M.6**

Informacje: **I.5, I.17, I.18, I.19**

Na cmentarzu gracje spotkają nowego bohatera niezależnego – ojca Bartłomieja (P.11). Jest to ksiądz z kościółka na Pęksowym Brzyzku i opiekun cmentarza. Gdy się pojawi, Walery odejdzie, jakby specjalnie unikając księdza.

Odgrywając ojca Bartłomieja, masz za zadanie poinformować graczy o kilku kwestiach.

Po pierwsze przyzna on ze wstydem, że wprowadził rodzinę Badacza A w błąd. Ciało Leona X zostało znalezione, było jednak w strasznym stanie – mężczyzna został rozszarpany przez dzikie zwierzęta. Duchowny zataił tę informację, aby oszczędzić rodzinie drastycznych widoków i szczegółów, jednak później zdał sobie sprawę, że niepewność co do losu Leona jest dla jego bliskich jeszcze gorsza. Ojciec Bartłomiej wspomni także, że ciała innych, którzy zginęli w marcu w górach, znaleziono w podobnym stanie.



Musisz sam ocenić, co chcesz przekazać ustami ojca Bartłomieja na temat ofiar. Jeśli twoi gracze lubią dłuższe śledztwa, mogą dowiedzieć się, że np. rozszarpanych zostało jeszcze na pewno dwóch ludzi. Ojciec Bartłomiej nie wie, co się stało z resztą ofiar. Jeśli chcesz to załatwić szybciej, może powiedzieć, że wszyscy, których znaleziono, padli ofiarą dzikich zwierząt.

Ojciec Bartłomiej wyraźnie nie chce rozmawiać o zmarłym. Jeśli Badacze będą naciskać, powie tylko, że modli się za jego duszę. Do tego podkreśli, że o zmarłych można mówić dobrze albo wcale – po tych słowach odejdzie.

Dochodzimy do momentu, w którym Badacze otrzymują informacje, które mogą ich zainteresować i pchnąć w kierunku śledztwa w sprawie zaginionych w Zakopanem osób. Gracje powinni pójść tym tropem. Jeśli wydaje ci się, że potrzebujesz dla swoich graczy większej liczby punktów zaczepienia, które zmotywują ich do dalszego działania (ponieważ odwrotnie niż w konwencji lovecraftowskiej powieści grozy mogą oni stwierdzić, że to sprawa, którą powinna zająć się policja), proponujemy mocniej zmotywować samych Badaczy. Może dwoje z nich to reporterzy, którzy natrafili na ślad dawnych zbrodni, a może są detektywami zatrudnionymi przez potomka którejś z ofiar, aby rozwiązała dla niego zagadkę tajemniczej śmierci rodzica. A może są taternikami, którzy odnaleźli ciało, i do tej pory sprawa nie daje im spokoju. To ty znasz i najlepiej wyczuwasz swoich graczy. Ważne, aby podążyli oni tym tropem.

W.12 - ŚLEDZTWO

W tym momencie dajemy graczom absolutną dowolność w szukaniu śladów i poszlak, które pozwolą im na odgadnięcie mrocznej zagadki trwającej już setki lat. Podamy teraz kilka najbardziej oczywistych tropów, miejsc i osób, do których będą mogli się udać. Jak na sesję blokową przystało, możesz dowolnie żonglować osobami i miejscami oraz wymyślać nowe, kierując się pomysłami graczy. Ważne, aby Badacze otrzymali wystarczającą liczbę informacji, które pozwolą im na poskładanie wszystkiego w spójną całość. W sekcji **Informacje** podajemy listę tych, którą powinienes podsunąć graczom. Kto, gdzie i jak je przekaze, zależy od działań i pytań Badaczy. Nie wahaj się wrzucić więcej informacji któreś z osób, jeśli tylko wydaje się to wiarygodne, a scena rozwija się w odpowiednio klimatyczny sposób. Zamiast narzucać Badaczom, gdzie powinni pójść, podążaj za ich pomysłami. Niech konieczne informacje dostają czasem z innych źródeł, jeśli trzeba, aby przygoda toczyła się wartko do przodu. To, że napisaliśmy, że legendy zna Samuel Zborowski, nie oznacza, że aby przygoda poszła do przodu, trzeba czekać, aż się z nim spotkają. Inni Górale też mogą znać legendy i to od nich Badacze powinni je usłyszeć, jeśli skoncentrują się na rozmowach z nimi. Zabieg ten powoduje, że gracze wczuwają się w przygodę, czują się zmotywowani sukcesami, a nie zniechęceni kręceniem się w kółko, próbując odgadnąć nasz pomysł ze scenariusza.

Z drugiej strony (choć trudno to wyczuć) uważaj, aby nie szło im za łatwo. Jeżeli chcesz bardziej szczegółowo pokazać im realia albo masz choćby trochę więcej czasu na sesję, pozwól im odbić się od ściany – niech w jakimś miejscu pojawi się mało informacji, a może nawet i fałszywy trop, który utrudni im śledztwo. Wszystko to zależy od twojego wyczucia sesji i drużyny oraz od atmosfery, jaką chcesz zbudować. Jeśli chcesz, by Owczarze byli niedostępni i mroczniejsi, stwórz scenę, w której dajesz graczom odczuć, że jeden z BN-ów z Zakopanego wyraźnie coś wie, ale za żadne skarby im nie powie, bo obawia się zemsty Owczarzy. To właśnie jest piękne w sesjach, że tę samą przygodę możesz poprowadzić na dziesiątki sposobów i nadać jej setki odcieni.

Pamiętaj też, że jeśli chcesz przedłużyć przygodę, możesz śledztwo wydłużyć do dwóch, a nawet trzech dni. Wszystko zależy od twoich graczy oraz od tempa, jakie nadasz sesji.

W.12.a – Kościół

Postacie: **P.11**

Miejsce: **M.6**

Informacje: **I.5, I.11, I.17, I.18, I.19, I.29**

Ojciec Bartłomiej może przeszukać archiwum parafialne i potwierdzić Badaczom, że istotnie co siedem lat znajdowano osoby, które zginęły w niewyjaśnionych, makabrycznych okolicznościach. Oczywiście w innych latach również zdarzały się zgony w górach, ale nigdy ciała nie były aż tak okaleczone.

Jeżeli Badacze przycisną duchownego (test Perswazji bądź Zastraszania), chcąc wyciągnąć od niego, co wcześniej zataił, przyzna, że poza datami zgonu, wedle tego, „co ludzie gadają”, wszystkich zmarłych pochowanych na przestrzeni lat w tamtej części cmentarza łączyło jeszcze jedno: z różnych

przyczyn mieli wśród Górali opinię ludzi niegodziwych, zdemoralizowanych. Sięga to, rzecz jasna, jeszcze czasów, zanim cmentarz na Pęksowym Brzyzku stał się zakopiańskim Cmentarzem Zasłużonych.

Ta informacja dotyczy niestety również ojca Badacza A. Zakonnik wyzna, że gdy ojciec Badacza przebywał w Zakopanem, miał opinię kobieciarza. Jeśli bohaterowie pogrzebią jeszcze głębiej (i raczej nie u ojca Bartłomieja, tylko u osób z miasta), okaże się, że wiele młodych dziewczyn, które wyjeżdżały za pracą oferowaną przez Leona, nie wracało. Gdy jedna wróciła zdruzgotana psychicznie, zwierzyła się niektórym, że została wywieziona do Austrii i sprzedana do nielegalnego domu publicznego. Sprawę szybko zatuszowano, a rodzina dziewczyny nagle się wzbogaciła (przekupiona przez ojca Badacza A). Natomiast rok później znaleziono go martwego pod Giewontem.

Może to uruchomić wątek osobisty Badacza. Być może będzie chciał odwiedzić dziewczynę, bo nie uwierzy plotkom. Jeśli tak się stanie, stwórz scenę, w której nieszczęśliwa dziewczyna, żona i matka kilkorga dzieci, Grażyna Bulecka (P.13), która stara się zapomnieć o przeszłości, potwierdzi najgorsze podejrzenia Badaczy. Powrócą straszne chwile, opowie o okrutnym pryncypale, traktowaniu bez szacunku, okropnej, pozbawiającej godności pracy, a potem ucieczce do domu. Wszystko to z winy ojca Badacza. Jak na to zareaguje? Co zrobi? Jaka będzie reakcja innych bohaterów? Co zrobi mąż dziewczyny? Czy będzie z nią podczas rozmowy? Może wyjść z tego naprawdę trudna, dramatyczna scena.



W.12.b – Archiwum miejskie

Postacie: P.9

Miejsce: M.9

Informacje: I.45 (!), I.17, I.18, I.20, I.21, I.22, I.23, I.25, I.26, I.27, I.29, od archiwistki mogą też poznać mniej istotne informacje z I.36–I.43 i I.47–I.50

W Zakopanem znajduje się niewielkie archiwum miejskie, w którym przechowywane są mocno przetrzebione przez wojny i trudne koleje losu archiwa oraz wszystkie gazety wydawane w tym mieście. Gracze będą mogli przejrzeć dokumenty i porozmawiać z Barbarą Galak (P.9), która jest zachwycona odwiedzinami Badaczy. To chyba ostatnie miejsce, do którego zagląдают turyści.

Test Korzystania z Bibliotek pomoże ocenić, jak pójdą i ile czasu zajmą Badaczom poszukiwania informacji. Opis graczom zdjęcia, kilka artykułów i archiwa władz miejskich, które mówią o strasznych wydarzeniach w górach. Z reguły jako powód śmierci podaje się pogryzienie przez dzikie zwierzęta (wilki lub niedźwiedzie), czasem upadek z wysokości. Zdjęć w zasadzie nie ma, raz może być pokazane miejsce zbrodni, ale jest nieczytelne ze względu na małą ilość światła w jaskini. W dwóch czy trzech przypadkach autorzy artykułów podają w wątpliwość działalność zwierząt, ponieważ w pobliżu nie było ich śladów albo ślady ugryzień nie pasują do obrażeń zadawanych przez wilki czy niedźwiedzie.

Jeśli gracze zechcą przeprowadzić bardzo szczegółowe badania, to przy trudnym teście Korzystania z Bibliotek można dać im nagrodę. Dokopią się do bardzo wnikliwego opisu jednej ze śmierci, sporządzonego przez przebywającego w tamtym czasie w Zakopanem wojskowego lekarza Albrechta von Stutendorfa. W swoim raporcie, będącym listem do policji, dokładnie opisuje on ciało i miejsce zbrodni, podając kilka makabrycznych spostrzeżeń:

Ciało denata zostało rozszarpane z ogromną siłą, którą nie dysponuje żaden ssak spotykany w Europie Środkowej. Zmiażdżone kości to efekt zaciśnięcia się twardych przedmiotów, które można porównać do ścisku ramienia w imadle. Na brzegach nie widać śladu zębów, z czego wyrokuję użycie nieznanymi mi narzędzi. Najbardziej jednak zastanawiają mnie ślady zachowane na lewym udzie – wygląda na to, że atakujący posiadał kilka rzędów zębów, spotykanych raczej w środowisku wodnym: u rekinów lub zębaczy smugowych. Wszystko zatem wskazuje, że dokonano obrzydliwej mistyfikacji, której celu nie potrafię ustalić.

W.12.c – Muzeum Tatrzańskie

Postacie: P.8

Miejsce: M.8

Informacje: Legendy L.1, L.2, ewentualnie L.3 oraz I.17, I.18, I.30, I.32, I.35; od Samuela mogą też poznać niektóre informacje o ojcu Badacza A (I.7, I.8, I.9, I.10) i Owczarzach (I.36–I.43), a w szczególności o ojcu Bartłomieju (I.47, I.48, I.49)



Muzeum Tatrzańskie

Tu również bohaterowie mogą zawędrować, aby dowiedzieć się czegoś o Zakopanem, jego historii oraz niepewnej etymologii nazwy miasta. Tu też najłatwiej spotkać Juliusza Samuela Zborowskiego (P.8), który chętnie opowie więcej legend związanych z Tatrami. Polecamy ci serdecznie poszukanie ich w sieci: legendy o zakopanym skarbie, o Janosiku, o dzielnym Giewoncie, o mnichu znad Morskiego Oka, a zwłaszcza o śpiących rycerzach Chrobrego.

Jeśli Badacze zechcą poszukać dłużej, mogą poznać tu ciekawą legendę odnośnie etymologii słowa Zakopane (uprzedzamy, że została wymyślona przez nas). Niech poznają historię o strażniku Chrobrego:

Kiedy Chrobry przybył w okolice ze swoimi rycerzami, zapadli oni w magiczny sen. Mieli się obudzić dopiero na dźwięk rogu Chrobrego i słowa zaklęcia. Jednego z nich król Bolesław zatrzymał i powiedział, że ma pozostać, pilnować rogu i czekać na moment, gdy znów trzeba będzie przywołać rycerzy. Strażnik ten zaszył się więc w lesie, zakopał róg w miejscu dawnych kultów i czeka do tej pory, aby w trudnej dla Polski chwili znów go wykopać i dać królowi z krwi Chrobrego, by ten ich przywołał. A w związku z tym, że go zakopał, wioska wybudowana wokół nazywa się Zakopane.

A oto inkantacja – słowa zaklęcia:
„Wstańcie, wojownicy, ze snu wiekowego, wstańcie i uwolnijcie ludzi, którzy stali się już dobrzy i wielka jest ich wiara, uwolnijcie ich spod panowania złego. Wstańcie, ci, którym skrzydła zdobią nieugięte plecy, wstańcie niczym zastępy aniołów, bronić swego ludu”.



W.12.d – Mieszkańcy Zakopanego

Postacie: P.4, P.5, P.6, P.13, mieszkańcy Zakopanego

Miejsce: M.1, M.4, Zakopane

Informacje: Legendy L.1, L.2, L.3 i inne oraz I.2–I.15, plotki z I.23, I.24, I.25, I.26.a, I.28, informacje o Jaśku (I.30–I.35), Owczarzach (I.36–I.43) i ojcu Bartłomiejowi (I.47, I.49 i I.50)

Jeżeli Badacze zaczną chodzić po domach Górali, czyli ludzi z gminy, mogą poznać sporo plotek i legend tatrzań-

skich. Jeśli pytają przypadkowych osób, dowolnie użyj wiadomości z sekcji z informacjami. Pamiętaj, aby różniły się one odrobinę, jedni wierzą w to, co mówią, inni śmieją się z tego, a jeszcze kolejni zwietrzają możliwość zarobku na naiwnych turystach, puszczą wodze fantazji i jak tylko Badacze dadzą im jakiś motyw, to będą opowiadać o nim niestworzone rzeczy. Oczywiście za jakąś opłatą albo po zaproszeniu do pobliskiej karczmy.

O OW CZARZACH

– Chłodzom, niy chłodzom, cy jo ik brat abo powiyrnik? Mom swoje frasunki, paniy.

– Chodzą, nie chodzą, czy ja jestem ich brat albo swat? Mam swoje sprawy, panie.

– Dyc chłodzom, a ka bedom jak nie w hole. Przeciy som pastyrze, w holak pasom łowce.

– Ano chodzą, gdzie mają chodzić jak nie w góry. To są przecież pasterze, w górach owce pasą.

– Cościy tacy ciekawci. My haw momy swoje i pilnować bedziymy, wiyncyj s fani radzić mi siy nie widzi. A łod nik wara, bo to dobre ludziy.

– A co wy tacy ciekawscy jesteście. My Górale mamy swoje prawa i przestrzegać ich musimy, więcej już panom nie powiem. A od Owczarzy się odczepcie, bo to dobrzy ludzie.

– Jo byk siy na wasym miejscu nie pytoł. Poniechojciy te sprawy, lo siy niek zostanom w Zokopanym. Bo napytociy se biydy. Wierzojciy mi, co wom po kumotersku radze.

– Ja bym się na waszym miejscu nie pytał. Zachowajcie te sprawy dla nas, niech zostaną w Zakopanem. Bo napytacie sobie biedy. Posłuchajcie, co ja po przyjacielsku wam gadam.

– Casem wyganiajom niedobre z dziedziny, casem i urokami, a jak i cza, to ciupagom.

– Często wyganiają zło z Podhala, czasem urokami, a czasem ciupagą.

– Bywo i tak, co pomogom nom tutok. A i spekulujom w trudnym sprawak. A Wacek Krzeptowski jest jy to chłop rozumny i dobre radzi.

Kie zaś mo fto napocynane, to biyda go nonść może.

– Owczarze czasem nam pomagają. Często pośredniczą w trudnych sporach. Szczególnie Waław Krzeptowski cieszy się posłuchem i często dobrze radzi Góralom. Ale jak im ktoś podpadnie, to odwraca się od niego szczęście.

– Casem pomagajom w chlorobiy, wiyrzojciy mi, ze moje dziecko doktory przezegnali. A Krzeptowski przysed, wzion Başkę na pole, łozpolonom z chałpy na śniyg i po godziniy na zod przysli, pedziol, ze Zima wziyna sycko zle. Polepsylo siy dziecku łod tego casu, het.

– Czasem potrafią pomóc w ciężkiej chorobie. Powiem wam, że na mojej córce lekarze krzyżyk postawili. A Krzeptowski przyszedł, wyciągnął moją Basieńkę całą rozpaloną z chałupy na śnieg i gdy z nią wrócił po godzinie, powiedział, że Zima wyciągnęła jej chorobę. I od tego czasu jej się poprawiło i ma się dobrze.

– Zwazujcie paniy, bo pastyrze widzom haw i wiyrzojciy, co bleblojciy.

– Uważajcie panie, bo Owczarze obserwują nas tu w mieście, uważajcie więc, panie, co przy nich i o nich mówicie.

– Łoni idom w hole casem, kie je zima wielgo. Jo haw nie wiym z jakiej przycyny, ale radzom, co na wysoki pyrci, hań...

– Oni czasem wychodzą w góry, kiedy wciąż panuje tęga zima. Ja tam nie wiem po co, ale powiadają, że na wysokie szczyty idą...

– Gazdowi godzom siy, coby cynść ik łowiyc nie wracała siy z hól. Tak tu jest i nik siy nie protiwi.

– Gazdowie godzą się, by część ich owiec nie wracała z pastwisk. Taka zasada panuje i nikt z Owczarzami nie dyskutuje.

O ZAGINIONYCH W GÓRACH

– Śli w hole, a nie umieli łazić, to spadowali i siy minyni, cza było s naszymi przewodnikami chłodzić.

– Wychodzili w Tatry i nie umieli łazić, to ze szczytów spadli i się zabili, trzeba było z naszymi przewodnikami chodzić.

– Pošli w hole i zginyni, Giewant nie przepytuje blyndow. Zreštom to złe ludziska były, nima ik co żalować. Pon Bocek swojego nie popuści.

– Poszli w góry i zginęli, Giewont nie wybacza błędów. Zresztą to złe osoby były, nie ma co ich żalować. Pewnie Bóg ich wreszcie sprawiedliwie pokarał.

– Jo na wasym miejscu byk siy nie pytoł duzo to nik. Dobrze, ze tako kora ik spotkała, bo zło przynosiły w Zokopane. Lepiej i wy nie nukojciy, bo i wom siy może zle przyśnić.

– Ja na waszym miejscu nie pytałbym się wiele o tych ludzi. Dobrze, że taka kara ich spotkała, bo zło przynosiła do Zakopanego. A lepiej nie drażcie, bo ja nic nie sugeruję, ale coś złego i wam się stać może.

Jednocześnie wszyscy starannie omijają temat jaskiń pod Giewontem i zmarłych tam osób. Daj graczom odczuć, jak szybko ochładza się stosunek do Badaczy, jeśli zbaczają na ten temat. Wielu Górali wyraźnie daje do zrozumienia, że nie chce o tym rozmawiać.

Przy zdany teście Psychologii bohaterowie wyczuwają, że niektórzy z Górali boją się, inni chcą trzymać się od tego tematu z dala dla świętego spokoju, a jeszcze inni robią to z wyraźnym szacunkiem i poczuciem solidarności. Co ciekawe, takie samo odczucie będą mieli gracze, gdy zaczną pytać o Owczarzy albo gdy spytają, czy nie chodzą pod Giewont.

Pozwolimy sobie informacje podać w typowej gwarze góralskiej, sprawdzonej z rdzennymi mieszkańcami Zakopanego.



W.12.e – Goście hotelowi w Morskim Oku

Postacie: P.1, P.3, P.4, P.5, P.7

Miejsce: M.1

Większość gości hotelowych przyjechała tu dla przyjemności i relaksu. Część z nich jest na wycieczkach i będzie można spotkać ich dopiero wieczorem. Nic nie wiedzą o miejscowych układach, tym bardziej o niczym metafizycznym. Oczywiście część widziała seans, część była na kuligu i może mieć swoje zdanie na temat tego, co się wydarzyło z właścicielem hotelu. Ale to wszystko.

To, na co powinienes, Strażniku Tajemnic, zwrócić Badaczom uwagę, to że wbrew zapewnieniom hrabina nie opuściła hotelu i nie wyjechała do Niedzicy. Spytana o zmianę planów najpierw się zdziwi, a potem powie: „Tak mówiłam? Hmm, no tak, to znaczy, że musiałam zmienić zdanie”.

Udany test Psychologii zdradzi, że hrabina zachowuje się jak ktoś, kto stara się ukryć, że czegoś nie pamięta. Najprawdopodobniej to nie pierwszy raz, gdy jest w takiej sytuacji. Luki w pamięci wynikają z tego, iż Waleremu zdarza się hipnotyzować hrabinę, by łatwiej osiągać swoje cele.

Rozmowa z obsługą hotelu daje podobne skutki jak rozmowa z miejscowymi. W końcu większość z nich mieszka tu od jakiegoś czasu lub, jeśli to Górale, od urodzenia.

W.12.f – Rodzina Badacza B

Postacie: P.12

Miejsce: M.4, M.10

Informacje: I.2, I.9, I.10, I.14, I.17, I.30–I.43 oraz informacje o ojcu Bartłomieju (I.47, I.49 i I.50)

Badacz B ma tu rodzinę i zostanie na pewno zaproszony na kolację wraz z towarzyszami podróży. Dobrze, żeby Badacz udali się tam tego dnia pod wieczór. Zapewne już jadąc do Zakopanego, Badacz B miał zaproszenie od wuja Teofila, a w hotelu zostanie telefon lub zaproszenie na kolację.

Przywita ich mieszczuch, ubrany jednak z góralską. Napiją się, porozmawiają o rodzinie, co u rodziców, u wujka i pociotki słyhać, zjedzą przepyszny obiad, napiją się dobrego bimbbru (jałowcówki) i dowiedzą sporo o tutejszych Góralach.

Pamiętaj, że wuj tu mieszka, ale nie pochodzi z tej wspólnoty góralskiej, więc może znać sporo informacji i plotek opartych na faktach, ale raczej nie będzie słyhał o żadnych metafizycznych i magicznych historiach, sam w nie bowiem nie wierzy.

W.13 – SPOTKANIE Z NARODOWCAMI

Postacie: P.20 i P.21

Miejsce: M.4, M.10

Kiedy bohaterowie wyjdą ze spotkania z rodziną Badacza B lub też po prostu będą wracali z miasta, będzie już późna noc, ulice puste, ciemne i spokojne. Czasem tylko słyhać przytłumione głosy z niezamkniętych jeszcze knajp – tych najpodlejszych. Kiedy gracze ruszą w kierunku hotelu, mogą zauważyć, że w pobliskiej ulicy stoi ciemny samochód. Najlepiej przedstawić to jako coś normalnego – w końcu w Zakopanem jest już sporo samochodów, kilka z nich jest też zaparkowanych przy ulicy, którą idą Badacze. Po przejściu kilkunastu metrów bohaterowie zauważą, że światła samochodu zapalają się i wolniutko rusza on w ich kierunku, a następnie zrównuje się z nimi. Wewnątrz widać kilka sylwetek narodowców.

Jednocześnie przed Badaczami otwierają się drzwi jednego z szeregu zaparkowanych samochodów i wychodzi z niego kilku mężczyzn ubranych w długie płaszcze i wojskowe buty. Z auta, które jedzie po ulicy, wychyla się Henryk Walak i woła Badaczy po nazwiskach, prosząc, by wsiedli do zaparkowanego samochodu. Stwórz z tego emocjonującą, pełną napięcia scenę, jednak pamiętaj, że narodowcy chcą tylko porozmawiać z bohaterami, wypytać ich, dowiedzieć się, co wiedzą.

Co zrobią Badacze? Czy spanikują i zaczną uciekać, czy też poczekają na samochód i przygotują się do obrony? A może wsiądą?

Mamy tu kilka możliwości.



W.13.a – StrzelaninaPostacie: **P.20 i P.21, P.10**Miejsce: **M.4**

Strzelanina jest bardzo nierozważnym rozwiązaniem. Mężczyzn jest siedmiu, wszyscy potrafią walczyć, a kilku ma broń. Jeśli dojdzie do strzelaniny, Badaczom raczej trudno będzie wygrać. Strzały pewnie zaalarmują mieszkańców i niektórzy z nich wyjdą na ulicę – wtedy mężczyźni najpewniej uciekną albo zwołają policję, by zostało spisane zeznanie świadków. Oni na pewno jako pierwsi nie wyciągną pistoletów.

Policja spíše zeznania, narodowcy jednak odstąpią od wszelkich zarzutów i wrócą do hotelu lub szpitala. Gracze mogą zauważyć również, że policja bardzo dobrze podchodzi do napastników.

W.13.b – BójkaPostacie: **P.20 i P.21, P.10**Miejsce: **M.4**

W przypadku bójki Badacze zostaną spacyfikowani, wrzuceni do samochodów i wywiezieni gdzieś poza Zakopane, gdzie odbędzie się **W.14a – Trudna rozmowa**, choć nie będzie już dżentelmeńską wymianą zdań.

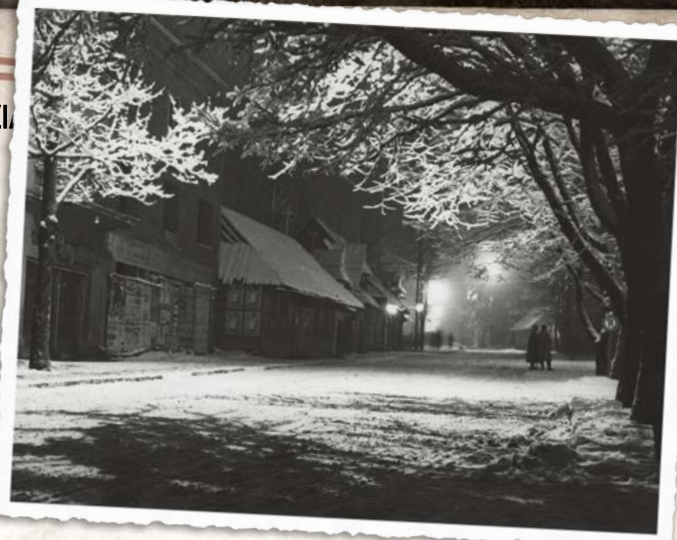
W.13.c – Wołanie o pomocPostacie: **P.20 i P.21**Miejsce: **M.4**

Jeśli Badacze zechcą wołać o pomoc, narodowcy mogą albo rozpocząć bójkę, albo wyciągnąć broń i grzecznie, ale o wiele bardziej stanowczo poprosić o rozmowę. Sam musisz wyczuć, co bardziej zadziała na Badaczy. Nie chcemy ich w tym momencie ranić – to ma być rozmowa, która ma podkreślić atmosferę, a nie spowodować uszczerbek na zdrowiu. Wiele jeszcze przed nimi.

W.13.d – Gonitwa po ZakopanemPostacie: **P.20 i P.21**Miejsce: **M.4**

Może się zdarzyć, że Badacze postanowią uciekać. Mogą również rozdzielić się i pójść każdy swoją drogą. To również nie jest najlepsze rozwiązanie. Pamiętajmy, że napastnicy dysponują samochodem, poza tym są w większości wysportowanymi, młodymi mężczyznami. Kiedy każdy z Badaczy pobiegnie w swoją stronę lub nawet uciekając, rozdzieli się ze względu na różne możliwości fizyczne, napastnicy złapią jednego z nich, wrzucą do samochodu i odjadą przepytwać.

W tym wypadku masz dwie opcje, **W.14a** lub **W.14b**. Wybierz, która bardziej pasuje pod twoją sesję i twoich graczy.

**W.14 – ROZMOWA Z NARODOWCAMI**Postacie: **P.20 i P.21**Miejsce: **M.4, M.10**

Pierwsza z opcji to trudna rozmowa. Narodowcy zabierają Badaczy lub Badacza na polanę poza Zakopanem (może być nawet na wcześniejsze miejsce ogniska kończącego kulig). Tam zadadzą im kilka pytań, przy okazji dodając pogrożki w przypadku braku kooperacji.

W.14.a – Trudna rozmowaPostacie: **P.20 i P.21**Miejsce: **M.4, M.10**

Jeśli Badacze zdecydują się porozmawiać z członkami ONR-u, będzie to rozmowa na pozór miła, ale między słowami da się wyczytać kilka gróźb (chyba że Badacze wcześniej stawiali opór – wtedy rozmowa jest mniej uprzejma, a groźby niezawołowane). Rozmówcy chcą się dowiedzieć, dlaczego Badacze są w Zakopanem, co mają wspólnego z hrabiną Iloną Bethlen Salamon oraz z Walerym von Brukenthallem. Czy znali ich wcześniej? Dlaczego wzięli udział w seansie spirytystycznym? Mogą też zapytać, czy Badacze wiedzą, co znajduje się pod górami. W tym momencie powinni też spytać ich o Róg Chrobrego – to będzie pierwszy raz, kiedy Badacze o nim usłyszą (oprócz legend), ale powinno im się to później połączyć ze snem, który im przedstawiś w nocy.

Przede wszystkim narodowcy wyjaśnią im, że przybyli do Zakopanego, ponieważ Polska jest w niebezpieczeństwie. Prosto z mostu przedstawiają im, jak wygląda sytuacja za granicą, napięcia polityczne, poczucie nadchodzącej wielkiej wojny (pewnie część z tych informacji Badacze sami znają) i powiedzą lakonicznie, że oni są po to, aby pomóc ojczyźnie. Na pytania o naturę pomocy uśmiechną się tylko i tajemniczo udzielią odpowiedzi, że są na świecie siły, o których nie śniło się śmiertelnikom, a oni przyjmują na siebie ciężar obowiązku.

ONR naprawdę robi wszystko z dobrych pobudek i z wiarą, że uda mu się znaleźć broń, dzięki której Polska będzie miała szanse w walce z nazistowskimi Niemcami czy Związkiem Radzieckim. I wierzy, że tu, w Zakopanem, znajdzie na to odpowiedź. Pamiętaj też, że narodowcy sami nie do końca wiedzą, czego szukać, mają tylko część układanki i wciąż poruszają się po omacku. To wszystko dobrze byłoby oddać w rozmowie – jeśli twoi gracze lubią rzucać, tutaj mogą przydać się testy Uroku Osobistego, Psychologii, Perswazji i Spostrzegawczości.



W.14.b – Porwanie Badacza

Postacie: P.20 i P.21, P.10

Miejsce: M.4

Ta opcja stworzy o wiele mocniejszą scenę. Niech Badacz zostanie ogłuszony bądź uśpiony jakimś środkiem (np. chloroformem), a następnie obudzi się w wilgotnej piwnicy. Jest w niej tylko jedna lampa naftowa i krzesło, na którym siedzi przywiązany mężczyzna, Tomasz Strzelecki, który brał udział w seansie spirytystycznym i również wypił krew Chrobrego podaną przez Czcigodnego Walerego. Widać, że się boi, choć nie ma na nim żadnych siniaków ani ran. Porywaczę podejdą do Badacza i poproszą go uprzejmie o przesłuchanie Strzeleckiego. Do ręki wsadzą mu młotek.

Robią to w celu sprawdzenia, czy którykolwiek z Badaczy wie coś więcej o sprawie, w którą się zamieszała, gdzie jest Róg, co znaczy naprawdę krew Chrobrego i o Rycerzach pod Górami. Wierzą, że taka sytuacja na pewno spowoduje, że przesłuchiwanie stracą zimną krew i da się poznać, czy ukrywają jakieś informacje.

Scena może potoczyć się bardzo różnie. Wszystko zależy od gracza i od twojej reakcji na jego deklaracje. Jeśli zacznie katować mężczyznę, niczego się nie dowie. Jeśli odmówi, jeden z narodowców go wyręczy. Jeśli będzie chciał zaatakować porywaczę, po krótkiej szamotaninie ktoś zagrozi mu pistoletem. Jeżeli będzie chciał walczyć dalej, będzie to samobójstwo.

Scenę proponujemy skończyć w bardzo ostry sposób. Nie ważne, czy gracz zrobi coś porwanemu z nim biedakowi, czy też nie, na pewno chociaż na chwilę weźmie młotek do ręki. Gdy nie będzie chciał zabić Strzeleckiego, któryś z narodowców weźmie młotek ręką w skórzanej rękawiczce i z zimną krwią zatłucze nim przesłuchiwanego. Niech to będzie naprawdę mocna scena. Następnie powie do Badacza: „Słyszał pan może o daktyloskopii? To taka metoda polegająca na porównywaniu odcisków palców, aby dowiedzieć się, kto używał narzędzia zbrodni. Pan trzymał ten młotek, prawda? Jest też kilku świadków”. Wszyscy przytakną w ciszy, kilku jest bladych jak ściany. „Jeśli nie będzie chciał pan z nami współpracować, policja dowie się o tym bestialskim morderstwie. Od teraz donosi pan o wszystkim, co wie, nam. Chcemy wiedzieć wszystko o panu, pańskich współpracownikach i tym, czym się tu zajmujecie i co się tu dzieje! Przede wszystkim, ma pan przyjść do nas, gdy tylko dowie się, gdzie jest Róg!”

Następnie narodowcy zawiążą Badaczowi oczy i wywiozą go gdzieś pod Krupówki. Co zrobi? Czy powie towarzyszą, co się stało, czy zostanie cichym szpiegiem stronnictwa narodowego? Wszystko zależy od gracza i od ciebie, drogi Strażniku.



Pamiętaj, scena najlepiej zadziała, jeżeli BN-i nie będą agresywni w słowie i jeśli będą ciągle używać pięknej polszczyzny, zdań wielokrotnie złożonych i grzecznego tonu wypowiedzi. Niech straszą tylko drobnymi aluzjami, gramami słownymi i drobnymi żartami. To znakomicie tworzy atmosferę niebezpieczeństwa, bo sprawia wrażenie, że mamy do czynienia z wyrachowanymi osobami, a nie bezmyślnymi szaleńcami.

W.15 – DRUGA NOC

Postacie: P.3, P.4, P.5

Miejsca: M.1

Niezależnie od tego, jak zakończy się ten dzień i ile czasu zajmą Badaczom rozmowy o tym, co się wydarzyło i co wiedzą, w końcu pójdą pewnie spać. Tej nocy znów będą mieli sen-wizję, ale przedtem możesz wprowadzić kilka klimatycznych elementów.

W.15.a – Owczarze obserwują

Postacie: P.16

Miejsca: M.1

Zaczyna się tworzyć atmosfera grozy – pierwsze trudne spotkanie, informacje, które mogą wywołać wrażenie, że bohaterowie wplątali się w trudną historię, gdzie działają siły o wiele potężniejsze, niż mogli przypuszczać, a potem zderzenie z bojówką narodowców. Czas, by podgrzać atmosferę.

Jeśli jeden z Badaczy pozostanie samotnie w pokoju, możesz spokojnie opisać pięknie urządzone wnętrze, ciepły grzejnik oraz łagodne światło nocnej lampki. Zwróć uwagę, że za oknem widać oświetlone księżycem góry, poruszany wiatrem las ciągnący się wokół Zakopanego, budynki otaczające hotel. Przy okazji nadmien, że przy jednym z budynków stoi ciemna sylwetka paląca fajkę – jej blask przyciągnął uwagę Badacza. Człowiek ten wyraźnie obserwuje okna hotelu. Gdy Badacz zwróci na niego uwagę, dostrzeże, że to jeden z Górali w tradycyjnym stroju. Może nawet rozpozna w nim jednego z uczestników ogniska w Dolinie Kościeliskiej. Mężczyzna nie przestraszy się wzroku Badacza (świetnie go widać stojącego w ramie okna). Wręcz przeciwnie, Badacz zauważy, że Góral przeniósł wzrok na niego i spokojnie, bez ruchu, ćmiąc fajkę, dalej stoi pod nawisem domu.

Możesz dorzucić jeszcze jakieś drobne elementy opisu, które uczynią tę scenę bardziej klimatyczną. Dodać podnoszącą się mgłę albo dziwnego, czarnego psa przy nodze Górala, który zawyje w odpowiednim momencie. A może chmury przypadkiem właśnie zasłonią księżyc i na zewnątrz stanie się ciemniej.

Jeżeli Badacz pójdzie się podzielić z towarzyszami tym spostrzeżeniem, zawoła ich do siebie lub nawet odwróci na chwilę wzrok, okaże się, że Górala już tam nie ma i nie widać go nigdzie w okolicy.

W.15.b – Romantyczne odwiedziny

Postacie: P.6

Miejsca: M.1

Informacje: plotki z I.23, I.24, I.25, I.26.a, I.28, informacje o Jaśku (I.30–I.35) i Owczarzach (I.36–I.40), choć uważaj, Kachna/Józek Cupryk za wiele nie powie, bo się obawia. Jeśli podczas ogniska w Dolinie Kościeliskiej doszło do bójki pomiędzy Jaśkiem Cukierem a jednym z Badaczy, który zainteresował się śliczną Górką Kachną, proponujemy wprowadzić scenę dla jeszcze jednego Badacza, jeżeli gracz jest otwarty na romantyczne albo zabarwione erotyką sceny. Jeśli nie, poprowadź to jako zwykłą rozmowę w pokoju. Jeśli nie ma nic przeciwko, może wyjść z tego ciekawy wątek.

Kiedy Badacz będzie już sam w pokoju, usłyszy ciche

SCENY ŁÓŻKOWE

Jeśli chodzi o tego typu sceny, jesteśmy zwolennikami niedopowiedzenia i niepokazywania ich ze szczegółami jak w większości filmów kryminalnych. Kiedy osoby popatrzą na siebie i zadeklarują pocałunek, my oddaliśmy kamerę, grzecznie obracamy ją na kominek albo kończymy, opisując scenę od zewnątrz, jakbyśmy widzieli pokój hotelowy z nieba. Opisujemy wtedy, że miły czas trwał długo albo że światło lampy jeszcze długo migotało na nagich, splecionych ciałach. Szczegóły są niepotrzebne – niedopowiedzenia i aluzje są najlepsze. Niech każdy z graczy sam wyobrazi sobie, co zaszło.

pukanie. Za drzwiami stoi Kachna: rumiana, pięknooka, lekko zawstydzona. Spyta, czy może z nim porozmawiać. Jeśli wpuści ją do pokoju i zacznie rozmowę, łatwo doprowadzi do intymnego momentu. Dziewczyna udaje wstydliwą, ale jest odważna i potrafi sama zainicjować sytuację, która jednoznacznie pokaże Badaczowi, czego oczekuje po dzisiejszym wieczorze.

Jeśli romantyczną scenę przygotowujesz dla Badaczki, Józek zapuka do drzwi, przyniesie jakiś prezent (kwiaty, bombonierkę albo nawet góralski ludowy strój kobiecy) i spyta grzecznie, czy może porozmawiać z nią lub zaprosić na spacer. To od niej należy decyzja, czy go wpuści bądź pójdzie na nocny spacer. W tamtych czasach to pierwsze

mogłoby uchodzić za duży nietakt, więc wszystko zależy od tego, jak scenę chce poprowadzić graczka – czy preferuje wiarygodność i konwencję sceny, czy trzymanie się realiów epoki, oraz jaką ma koncepcję postaci – czy trzymającej się konwenansów, czy też bardziej wyzwolonej kobiety.

Kachna (bądź Józek) nie zostanie jednak na całą noc, tylko wróci do domu. Wtedy pod koniec sceny, kiedy dziewczyna już ma wychodzić, obróci się do bohatera i poradzi mu, aby nie interesował się śmiercią turystów pod Giewontem. Na jego pytania powie mu może odrobinę więcej: że jeśli będzie to robić, ktoś może wyrządzić mu krzywdę. Jeśli bohater zasugeruje Owczarzy, ona tylko odpowie „Ja tego nie powiedziałam”, po czym otworzy drzwi i ucieknie do siebie. Zapytana o Jaśka powie, że to zły człowiek, ale już niedługo. Gdy Badacz będzie chciał drażnić temat, Kachna może opowiedzieć mu o Jaśku – że ma paskudny charakter i bogaci się na krzywdzie innych, wykupuje ziemie i choć ma wysoką pozycję materialną, to nie jest szanowany przez mieszkańców Zakopanego i każdy trzyma się od niego z daleka.

W.16 – DRUGI SEN O CHROBRYM

Noc przyniesie Badaczom kolejny sen. Pamiętaj, żeby każdy z Badaczy śnił go w taki sam sposób. Oto nasza propozycja:

Stoisz przed murami wielkiego miasta. Za tobą armia, ale wydawać się może, że nie dość potężna, by zdobyć mury. Słyszysz pogardliwe pokrzykiwania stojących na murach obrońców, kiedy urągają ci, że nie podchodzisz bliżej. Stoisz tuż poza zasięgiem ich strzał. Słyszysz głosy swoich podwładnych ustawiających



szuk do kolejnego ataku, rżenie koni i szczęk upręży. Oczy niektórych wojów są niepewne, przestraszone... On siedzi obok ciebie w czarnych, powłóczystrych szatach, z ciemnobrązową twarzą i migdałowymi oczami.

– To czas, gospodar – mówi, wciąż kalecząc swoją mowę.

Jesteś spokojny. Stajesz w strzemionach, w jednej ręce trzymasz miecz, który wznosisz wysoko, by zaraz wskazać nim bramy Kijowa. W drugiej dzierzysz olbrzymi róg. Gdy tylko spinasz konia, wszyscy są zaskoczeni – prowadzisz szarżę rycerstwa na zamkniętą bramę. Wtedy przykładasz róg do ust i dmiesz, czując przepelniającą jego ryk moc. Gdy przestajesz dąć, ryk się nie kończy; wciąż narasta. Wokół ciebie gęstnieje i ciemnieje powietrze, czarna mgła podnosi się nagle, a w jej głębiach sylwetki potężnych rycerzy innego boga, o potwornych pyskach, mijają cię z wyciem. Swymi potężnymi, opancerzonymi cielskami rozbijają w mgnieniu oka bramę w pył i zakończonymi wieloma ostrzami, potężnymi ramionami zaczynają rzezać wrogów. Czuć metaliczną woń krwi, ale nie twojego rycerstwa. Zwycięstwo jest również nagle, co zdziwienie i przerażenie obrońców miasta. Wróg zostaje rozbity, Kijów zdobyty, a na bramie nie wyszczerbił się nawet jeden miecz.

Przepelnia cię słodycz tryumfu doskonałego, euforia, która jednocześnie cię przeraża. Wjeżdżając przez bramę, wciąż słyszysz w głębi miasta wrzaski mordowanych przez ciemność ludzi.

W.17 - DZIEŃ TRZECI

Postacie: **P.3, P.4, P.5, P.7**

Miejsce: **M.1**

Strażniku, pamiętaj, że jeśli gracze lub ty potrzebujecie lub chcecie poświęcić kolejny dzień na zbieranie śladów, opisane poniżej wydarzenia trzeciego dnia przesunąć na kolejny, szczególnie jeśli gracze lubią dłużej zajmować się śledztwem i mieć jak najpełniejszy obraz sytuacji. Wtedy też po tym dniu przedstaw Badaczom kolejny, trzeci sen.

Hotel budził się do życia. Ciepłe promienie słońca oświetlały Zakopane, odbijając się w pozostałym na dachach śniegu, oknach domów, na szyldach sklepów i rozwieszonych lampach. Szybko parowały drobne kałuże, które tu i tam pozostały jeszcze po poprzednim dniu. Krupówki zapępniały się gwarem, zapachami świeżego pieczywa, drobnych przekąsek i kawy.

Nad hotelem para buchała z kominów – właśnie przygotowywano śniadanie i prano pościel. Goście zapępnieli powoli oszkloną werandę, na której, na ławach z jasnymi obrusami, na porcelanowych naczyniach, podawano pierwszy posiłek. Słychać było śmiech przy tych stołach, gdzie wypoczęci goście w doskonałych nastrojach raczyli się kawą, chlebem, tutejszymi serami i wędlinami podawanymi wraz ze świeżymi jajkami i mlekiem. Ktoś czytał najnowsze wydanie „Wierchów”, ktoś inny „Gazety Podhalańskiej”. Nikt z nich jednak nie zdawał sobie sprawy, co dzieje się wokół nich i jak mroczne historie związane są z Zakopanem. Nikt, oprócz kilku przyjaciół przy jednym stole...

Dzisiejszy dzień jest piękny, ciepły i wiosenny – warto opisać to graczom. Ludzie planują wycieczki w góry, spacerować i wiele innych atrakcji. Jaki jest plan działań naszych Badaczy?

Posiadają już na pewno zestaw informacji, który pomoże im pchnąć śledztwo do przodu i być może podjąć odważniejsze działania.

Co mogą zatem zrobić? Proponujemy kilka możliwości, ale to od nich zależy, gdzie zamierzają pójść. Od ciebie zaś zależy, jakie informacje im przekażesz. Ważne jednak, aby poszli w góry. Nam wydaje się to logicznym ciągiem wydarzeń: wiele kluczowych informacji pcha ich pod Giewont. Jednak Badacze mogą jeszcze mieć opory przed spenetrowaniem jaskiń pod Giewontem i będą chcieli dowiedzieć się więcej. Mamy kilka scen, które mogą pomóc im podjąć decyzję. Ty również powinieneś spróbować pchnąć ich w tym kierunku.

Pamiętaj też, żeby przypominać im o złych siłach i drobnych ukłuciach niepokoju. Pamiętaj, że Walery obserwuje ich co pewien czas ich własnymi oczami. Możesz przeprowadzić kolejne sceny, w których mają wrażenie bycia obserwowanymi, albo nawet drobne wizje rozkładania tarota albo rozmowy Walerego z hrabiną (on nie musi tego do końca kontrolować i dzięki temu co bardziej wrażliwi na moc Badacze mogą również zerknąć przez przypadek jego oczami).

Pamiętaj też o owcach, które do obserwacji wykorzystują Owczarze.

W.18 - ZNALEZIONE CIAŁO

Jeśli chcesz jeszcze bardziej podnieść graczom ciśnienie, niech Badacze dowiedzą się, że na Krupówkach znaleziono ciało skatowanego człowieka – była to jedna z osób, które brały udział w seansie (jeśli tak potoczyła się historia, jest to człowiek zabity na oczach jednego z Badaczy lub przez niego samego).

W.19 - SCENY PROWADZĄCE POD GIEWONT

W.19.a – Wypytywanie mnicha

Postacie: **P.11**

Miejsce: **M.6, M.7**

Badacze mogą chcieć jeszcze raz porozmawiać z ojcem Bartłojem. Możesz zrobić z tego ciekawą scenę, w której, gdy przyjdą do kościoła, duchowny właśnie sprawuje samotnie nabożeństwo. Jest to codzienna modlitwa strażnika Rogu Chrobrego. Sam musisz wyczuć, jak to poprowadzisz. Róg Chrobrego znajduje się w podziemiach, ale najprawdopodobniej ojciec nie odmawia tej modlitwy na dole, tylko w samym kościele. Być może na dole pozostawia tylko kadzidło i Badacze mogą zauważyć (przy ekstremalnym teście Spostrzegawczości) drobne smużki dymu wydobywające się spod podłogi. Osobiście uważamy, że to niepotrzebna, zbyt oczywista wskazówka i może doprowadzić do zepsucia przygody. Należy jednak opisać, że w podłodze jest drewniana kłapa.

Kiedy wejdą do kościoła, ojciec Bartłomiej kończy modlitwę. Jeśli ktokolwiek z bohaterów jest katolikiem i zadeklaruje, że jest praktykującym, a do tego zna na podstawowym poziomie łacinę lub zda trudny test Historii lub Okultyzmu, może spostrzec, iż odprawiana modlitwa bazuje na bardzo starej melodii, a słowa nie są podobne do żadnych, które wcześniej słyszał:

„Dormite, pugnatores, quieti perpetuae! Dormite et parcite homines qui ipsi boni et magnae fidei fieret! Parcite eos a voraci per Dominum Malum! Dormite, vos cuius brachia dura et acuta sunt quam silex! Dormite sicut legiones Mali! Salve, Dee, populum tuum!”

Jeśli Badacz zapamiętał słowa i/lub umie je przetłumaczyć, tak brzmi tekst modlitwy po polsku (może też przypomnieć sobie słowa zaklęcia z legendy L.3):



„Śnijcie, wojownicy, snem wiekowym, śnijcie i oszczędźcie ludzi, którzy stali się już dobrzy i wielka jest ich wiara, oszczędźcie ich od pochłonięcia przez złego Pana. Śnijcie, ci, których ramiona twarde i ostre są jak krzemień, śpijcie niczym legiony złego, uchowaj, Boże, swój lud”.

Na pytania o modlitwę ojciec Bartłomiej odpowie, iż jest to modlitwa zakonu benedyktynów, do którego należy. Jest to niewielki odłam mający swoje opactwo pod Nowym Targiem, o którym, co ciekawe, żaden z Badaczy nie słyszał (chyba że rozpytywali więcej o ojca Bartłomieja).

Jeśli Badacze zapytają o sytuację w Zakopanem, zakonnik do końca będzie wypierał się wiedzy o wszelkich wydarzeniach, grzecznie poda znane sobie oficjalne informacje i w ostateczności może wspomnieć o plotkach związanych z zabitymi osobami. Spytany o Róg Chrobrego spróbuje szybko zmienić temat, udając, że o niczym nie wie. Test Psychologii wskaże oczywiście, że kłamie. Nie powie Badaczom prawdy, nawet jeśli naprawdę mocno go przycisną. Musieliby zdać trudny test Zastraszania, może nawet z użyciem przemocy. Wtedy powie szybko „Gdzie jest Róg? No jak to gdzie? Przecież pod Giewontem”.

W.19.b – Nieobecni Owczarze

Kolejnym działaniem graczy może być chęć konfrontacji z Owczarzami. Gracze bez problemu mogą poznać adres Starego Bacy Krzeptowskiego czy gazdy Jaśka. Nie ma ich jednak w domach. Sąsiedzi powiedzą, że „oni poszli z owcami

na hale” i wskażą im Giewont. Wystarczy, że któryś z graczy zda test Wiedzy o Naturze, a od razu wyda się im to podejrzanym. O tej porze roku nie wychodzi się jeszcze z owcami na hale. Jest o wiele za wcześnie.

W.20 – WYPRAWA POD GIEWONT

Miejsce: M.11, M.12

Jeśli gracze zadecydują się iść pod Giewont, pozwól im się przygotować. Niech zdobędą liny, haki, raki, latarki – dowolny sprzęt, jaki chcą. Jedno, czego nie uda im się zdobyć, to przewodnik. Żaden z Górali za żadne skarby nie da się przekonać do wyjścia do góry (niech Badacze mają wrażenie, że Górale są czymś przerażeni). Jeśli osiągną trudny sukces w teście Perswazji, uda im się dogadać z jakimś górolazem spoza Zakopanego, który zgodzi się z nimi iść w góry.

Pierwszą część wyprawy opisz w kolorowych barwach.

W stronę Giewontu bohaterowie muszą udać się Doliną Strążyską. W stokach tej charakterystycznej góry znajduje się jaskinia, o której mogli przeczytać w policyjnym archiwum. Tam, zaledwie 3–4 metry od głównego wejścia, znaleziono dwoje z rozszarpanych przez zwierzęta ludzi.

W.21 – DOLINA STRĄŻYSKA

Miejsce: M.11

Dolina Strążyska to urokliwe miejsce i bohaterów czeka długa, prawie dwugodzinna droga pomiędzy drzewami i zboczami gór.

Piękna pogoda się utrzymuje – słońce świeci, wiatr przyjemnie wieje, a wokół wesoło szczekają psy, odprowadzając Badaczy w kierunku gór. Śnieg pomału zaczyna się topić, ale mimo błota droga jest niezwykle przyjemna. Czuć promienie słońca na twarzach, zapach lasu i trawy, słysząc śpiewy ptaków oraz młażnięcia błota przy każdym kroku.

Możesz nawet pozwolić Badaczom odnieść wrażenie, że nigdzie nie widać owiec. Niech to będzie przyjemna wycieczka w góry. Gdzieś tam, w wytopionych dziurach w śniegu przezierają kępki żółtej trawy, a wśród nich fioletowe i białe krokusy.



Możesz zrobić Badaczom jakiś postój, niech porozmawiają o tym, co ich spotkało.

Jest to ten moment w fabule, gdy należy obniżyć napięcie, wrzucić nawet kilka żartów i wesołą atmosferę, aby gracze odpoczęli i złapali trochę oddechu. Robisz to jednak tylko po to, aby później wprowadzić atmosferę grozy na jeszcze wyższy poziom.

W samej dolinie jednak szlak wciąż jest pokryty śniegiem – im wyżej, tym będzie go więcej. Droga po pewnym czasie zmienia się i zaczyna prowadzić ostro w górę, ścieżka robi się znacznie węższa i bohaterowie muszą w końcu iść gęsiego, uważać, by się nie poślizgnąć. Sielankowa atmosfera zmienia się w lekką paranoję, gdyż otaczający ich teraz bardzo blisko las wydaje się pełen życia, które krąży wokół nich i obserwuje. Czyżby mieszkaly tu istoty, które – również na dwóch nogach – przemieszczają się znacznie sprawniej i szybciej od nich? Czy to po prostu śledzący podróżę bohaterów Górale? Może ten słynny Duch Gór? A może po prostu leśne zwierzęta, które niedawno obudziły się z zimowego snu? Podobno w Tatrach żyją niedźwiedzie.

Obok trasy, którą się wspinają, ciągnie się wartki i miejscami głęboki górski strumień, raz na jakiś czas przecinający drogę pod drewnianym mostem. Czasem towarzyszy z boku, by dalej zagłuszać swym hukiem wszelkie głosy w lesie. Czasem chłapie na zmęczonych już wędrowców wodą. Po trudnym teście Spostrzegawczości można będzie dostrzec, że woda robi się różowa, czasem gdzieś w nurcie pojawi się na chwilę czerwona smużka (ekstremalny test Spostrzegawczości). W pewnym momencie droga skręci w lewo, ale jeśli zaciekawieni Badacze zechcą, jest też mniejsza ścieżka prowadząca do wyraźnie hałasującego w oddali wodospadu.

W.22 – SIKLAWICA

Miejsce: M.11

Opis wyprawy do tego momentu może być w miarę luźny i sielankowy. Proponujemy, aby za bardzo nie skupiać się na tym elemencie, można go skrócić do jednego dłuższego opisu, w którym przedstawisz majestat gór, piękno przyrody na samym początku wiosny, woń błota, nagrzewanych przez słońce kamieni, żywicznego zapachu lasów. W taki sam sposób możesz opisać kolejne miejsce na ich drodze, czyli wodospad Siklawicę. Sam wodospad już rozmarzł, chociaż na skałach wokół niego i na rozlewisku poniżej wciąż jeszcze

pozostało sporo lodu. Badacze mogą tam zrobić sobie postój w celu zjedzenia posiłku. Wtedy czas zacząć znów budować atmosferę grozy.

Po udanym teście Nasłuchiwania Badacze usłyszą w oddali przeciągły gwizd i odległe odgłosy dzwonków, jakie zawieszane są na szyjach owiec. Po kilku minutach zauważą, że piękna krawędź wodospadu zaczyna się zmieniać. Widać, jak powoli zaczyna czerwienieć, jakby gdzieś w górze potoku wlano ogromną ilość czerwonej farby. Potem słychać pierwszy chłopot, jakby jakiś większy obiekt spadł do rozlewiska pod wodospadem, a potem kolejny, jeden po drugim. Kilkadziesiąt po kolei. Siklawica robi się cała krwistoczerwona, w wodzie widać pływające martwe owce, wiele z nich zatrzymuje się pod wodospadem, gdyż rozmarznęta część jest zbyt mała. Wszystko staje się coraz bardziej czerwone, ciepła krew z zabitych zwierząt rozpuszcza lód, jego kawały odrywają się i spadają.

Czas wykonać test Poczytalności. Badacze tracą 1K3/1K6+1 PP.

Co zrobią? Czy zaczną uciekać? Zawrócą do Zakopanego? A może zechcą wyjść wyżej, by odnaleźć sprawców tej hekatombi?

W.22.a – Wejście na skały

Miejsce: M.11

Jeśli Badacze będą chcieli wspiąć się po oblodzonych skałach, każ wykonać trudny test Wspinaczki. W wypadku niepowodzenia spadają w dół i otrzymają 1K2 obrażeń. Jeśli komuś się uda i uparcie pójdzie w górę potoku, zobaczy ślady stada owiec prowadzonych od strony Zakopanego drogą, jaką na zdrowy rozsądek nie powinny w ogóle móc przejść, oraz ślady kilku par stóp, które przekroczywszy strumień, udają się w głąb gór, pod Giewont.



W.22.b – Śnieżycza

Kluczowym jest teraz, aby Badacze nie postanowili wrócić do Zakopanego. W tym celu będziesz mógł posłużyć się pogodą. Badacze zauważą, że zmienia się ona w zawrotnym tempie, a od strony Zakopanego gromadzą się burzowe, gęste chmury, co chwilę przetykane pasmami błyskawic.

Niech wiedzą, że najbliższą i najmądrzejszą kryjówką przed burzą będą jaskinie pod Giewontem, od których dzieli ich 20–30 minut marszu. Zdajemy sobie sprawę, że gracze mogą mieć tu wiele różnych pomysłów, ważne jednak, aby najprostszą opcją była dla nich podróż pod Giewont.

Pokaż im walkę z nadchodzącą burzą, niech na złamanie karku pobiegną w kierunku jaskiń wśród nagich ścian wąwozu prowadzącego w tamtym kierunku. Im bliżej jaskiń, tym trudniejsza staje się droga, ścieżka wiedzie po głazach sprawiających wrażenie rozrzuconych przez gigantów w celu utrudnienia drogi śmiertelnikom.

W.23 – JASKINIE POD GIEWONTEM

Miejsce: **M.12**

Wejście do jaskiń to niewielka wyrwa w skale, wyglądająca, jakby ktoś wbił ogromne palce w kamień i rozdarł go na boki. Wokół znajdują się nawisy skalne jak skrócone w ostatnich śmiertelnych konwulsjach człekokształtne istoty, które śnieg, deszcze, mróz i wiatr rozdarły na kawałki. Jak turyści, którzy ginęli tu od wielu lat. Ciasne wejście ciągnie się kilkanaście metrów w zimnym i dusznym mroku. Skały po bokach są lodowate i wilgotne, na bohaterów co chwila kapią ciężkie krople. Włoski na ciele podnoszą się, czy jest to jednak spowodowane zimnem, czy też nieznosnym uczuciem zbliżania się do tajemnicy i wrażeniem czyjejś obecności?

Niech Badacze mają to zwierzęce wrażenie bycia obserwowanymi przez nieznanego drapieżnika, który zwleka z atakiem jedynie po to, by napawać się strachem swoich ofiar. Może to tylko głupie odczucie spowodowane ciemnością oraz galopującą wyobraźnią ożywioną poprzednimi wydarzeniami, usłyszczanymi legendami i zakopiańskimi historiami. Nagle szczelina poszerza się, ukazując ogromne wnętrza jaskini pod Giewontem. Ma ona kilkadziesiąt metrów długości i wysokości. Jej koniec gubi się w ciemnościach, a wokół Badaczy z każdej strony wystają stalagnaty, które dają nieodparte wrażenie przebywania w pogańskiej katedrze. Każdy odgłos z wielokrotnioną jest echem odbijającym się od ścian.

W.24 – TRZECIA WIZJA

Wchodząc do jaskini, Badacze doświadczają kolejnej wizji – potraktuj ją jak wcześniej sny.

Kamienne drzewi z wyrytą pieczęcią zamknęły się z hukiem, pochłaniając za sobą ciemność i wrzaski istot, które nigdy nie powinny ujrzeć naszego świata. Wejścia pilnują dwaj rycerze wykuci z kamienia. Potężne posągi, które mają ożyć, gdyby zło próbowało się wydostać.

Siedzisz w siodle, ręką bezwiednie gładzisz róg – z nim też trzeba będzie coś zrobić. Odwracasz wzrok na tego, który poświęcił się, by zostać. Twój towarzysz broni, rycerz, który niegdyś był twoją prawą ręką. Teraz stoi dumnie wyprostowany, z włócznią

w ręce i mieczem przy pasie wykonanym z żelaznych kwadratów blaszek grawerowanych w inskrypcje z księgi. Księgi, która powiedziała wam, jak zamknąć wrota. Księgi, którą wydarłeś z rąk tego, który pokazał ci róg.

– Zostajesz wiecznym strażnikiem, przyjacielu. Będziesz trwał na warcie, kiedy mnie już nie będzie i tylko człowiek z moją krwią w żyłach może cię z niej zwolnić. To wielkie poświęcenie. Ale moje dziedzictwo może kiedyś znaleźć się w potrzebie. Może znaleźć wroga, którego tylko to, co zamknęliśmy, będzie w stanie pokonać. Pilnuj ich, nie daj im odejść.

Po tych słowach spinasz konia i odjeżdżasz od wielkiej góry. Musisz gdzieś ukryć róg. Nie tak blisko, by było to oczywiste, ale i nie tak daleko, by trzeba było miesiącami jechać w Tatry. Za tobą stoi wieczny strażnik. Wiatr szarpie jego długie włosy i mierzwi posiwiałą nagle brodę. Już nie widzisz, jak śnieg osiadający na jego skórze przestaje topnieć, gdy odrzuca włócznię i idzie zbudować sobie chatę.

W.25 – OFIARA DLA RYCERZY

Postacie: **P.19, P.23**

Miejsce: **M.12**

Gdy skończy się wizja, Badacze usłyszą krzyk z dalszej części jaskini. Będzie to Jasiek Cukier (P.19), którego Owczarze przywiązali do kamiennego słupa wykutego wieki temu ze stalagmitu, na którym – przy ekstremalnym teście Sportstrzegawczości – da się dostrzec resztki pracy ludzkich rąk. Kiedy podejdą do niego, zauważą, że jego ciało nacięte jest w kilku miejscach na rękach i nogach, a krew ścieka na podłogę. Jasiek będzie ich błagać o wypuszczenie.

Jednak najbardziej niepokojący widok rozpościera się na tylnej ścianie jaskini. To ogromna płaska powierzchnia, którą na pewno musiał stworzyć człowiek. Widać na niej zamazane przez wilgoć i chłód, popękane od starości, monumentalne płaskorzeźby wyglądające jak stojące człekokształtne postaci – to Rycerze spod Giewontu. Są to wrota, za którymi zamknięto widmowych wojowników.

Jeśli Badacze przyjrą się uważniej, zobaczą, że krew Jasika spływa wolniutko w kierunku ścian. I co najgorsze, będą też mieli wrażenie, jakby za tą ścianą coś się poruszało, kłębiło i czekało z niecierpliwością. Zdany test Nasłuchiwanie pozwoli usłyszeć stłumione przez skalną barierę wrzaski i wycia jakichś nienazwanych bestii.

Stwórz naprawdę mocną atmosferę, przygaś światła w pokoju i puść niepokojącą muzykę. Niech Badacze poczuć ogromne zagrożenie płynące od nieznanego, zwątpienie, co mają zrobić, i irracjonalne pragnienie jak najszybszej ucieczki. Niech wykonają testy Poczytalności (utrata 1K3/1K6 PP).

Jasiek będzie wołał o pomoc – jest śmiertelnie przerażony. Na pytania Badaczy powie, że wszystko im wytłumaczy, tylko muszą go jak najszybciej odwiązać, bo „oni już są blisko”. Czy bohaterowie zaufają gaździce? Czy odwiążą go?

Jeśli to zrobią, on szybko oceni sytuację – jeżeli Badacze będą w złym stanie (widoczne rany na ciele), może spróbować rzucić się na najsłabszego i ogłuszyć go lub poważnie zranić (kamieniem lub bronią jednego z Badaczy), aby nakarmić widmowych wojowników, a sam rzuci się do ucieczki z jaskini. Może też postarać się wyjść z Badaczami. Teraz jest zdeterminowany, by zemścić się na Owczarach i będzie chciał użyć do tego bohaterów.



W.26 - UCIECZKA Z GROTY

Postacie: **P.19, P.23**

Miejsce: **M.12**

Nie pozwól, aby ta scena się przedłużała. Ustaw odpowiedni dla ciebie i twoich Badaczy czas, jaki mają na wyjście z jaskini, zanim krew dotrze pod wrota. Jeśli to nastąpi, zobaczą, jak tworzy się świetlista, czerwona smuga, potem szczelina, a wreszcie wrota z chrzęstem zaczną się otwierać. Za nimi w świetle latarni czy pochodni (jeśli Badacze jakieś mają) poruszać się będą błuźnicze sylwetki. To ostatnia okazja do ucieczki, ale już istnieje ryzyko, że widmowi wojownicy dopadną Badaczy. Gracze muszą wykonać testy ZR, a potem KON. Każdy z nieudanych testów odbiera Badaczom 1K4 PW (uciekają w jaskini w niemal całkowitych ciemnościach – przewracają się, wpadają na ściany). Jeśli komuś nie powiodły się oba rzuty, został mu test Szczęścia – w przypadku porażki dopadną go wojownicy. Jeśli takich osób będzie więcej, dopadną tego, kto uzyskał najgorszy wynik. Jeżeli którykolwiek z Badaczy się odwróci i spojrzy za siebie, zarządź test Poczytalności (utrata 1K6/2K6 PP).

Niech pędzą na złamanie karku, potykają się, wpadają w sadzawki wodne, uderzają o leżące kamienie, słysząc za sobą wizz pędzących za nimi potworów.

Jeśli zostawia Jaska przywiązanego, wojownicy nie będą ich gonili... przynajmniej z początku. Zajmą się gazdą. Badacze usłyszą (zobaczą), jak kilka na wpół materialnych, dwumetrowych, człokształtnych postaci otoczonych kłębiącym się, czarnym dymem rzuca się w stronę przywiązanej ofiary. Prerażony gazda zdobędzie się na olbrzymi wysięki i uwolni z więzów. Rzuci się do panicznej ucieczki i w ostatniej chwili wybiegnie z jaskini.

Przeczytaj opis widmowych wojowników w sekcji **Postacie** (P.23).

Jeśli Badacze będą się ociągać z ucieczką, potwory ruszą za nimi. Jeśli zechcą z nimi walczyć, to cóż... Zerknij na statystyki wojowników i przygotuj się na koniec przygody.



W.27 - WĘDRÓWKI W ŚNIEGU

Postacie: **P.19**

Miejsce: **góry**

Informacje: **I.28, I.30, I.31, I.42, I.39, I.46. I.10–I.16 oraz I.29**

Po wybiegnięciu z jaskini okaże się, że pogoda znów zmieniła się diametralnie. Zerwała się wichura, gęsty śnieg uderza w Badaczy drobnymi igłami i obniża widoczność do kilku metrów. Niech bohaterowie przedzierają się przez wichurę po omacku – jeśli chcesz im uprzykrzyć życie, mogą wykonać trudny test ZR albo normalny Sztuki Przetrvania (Góry), aby nie wpaść w jakieś głębokie wykroty. Uwolniony Jasek może wskazać im prostszą drogę na dół (którą wcześniej przybyli Owczarze). To znów walka o przetrwanie – niech wykonają testy KON lub (do wyboru) S lub ZR (nieudany test to utrata

1K2 PW). Przedziera ją przez śnieg, rozpadliny skalne, pojawiające się krzaki kosodrzewiny. Niech mają wrażenie, że wojownicy ich ścigają i słyszą ich wrzaski za plecami.

Być może Badacze będą chcieli się rozmówić z Jaśkiem jeszcze w drodze. Pewnie będą pytać o wiele szczegółów odnośnie jaskini, Owczarzy i czemu był przywiązany. Gazda podzieli się z nimi następującymi informacjami: **I.28, I.30, I.31, I.42, I.39, I.46**. Potwierdzi, że to Owczarze zabrali ojca Badacza A (**I.10–I.16**) oraz profesora uniwersytetu (**I.29**). Będzie też usiłował pokazać siebie w dobrym świetle i na pewno nie powie im, że przywiązano go, bo był złym człowiekiem. Do tego powie, że legendy **L.1, L.2**, a szczególnie **L.3** są prawdą. Będzie udawać, że nic nie wie o Rogu, Strażniku ani Rycerzach. O tych ostatnich powie, że „to nie rycerze, ino potwory, które co siedem lat trza karmić krwią ludzi”. Będzie starał się zdobyć przychyłność Badaczy i twierdził, że zna drogę do Zakopanego.

Po pewnym czasie zmęczeni do granic możliwości bohaterowie wybiegają na jedną z hal. Tam śnieg wciąż mocno pada, wiatr jednak przycichnie. Oprócz jego świstu wydaje się być spokojnie. Nikt ich nie goni. Widmowi wojownicy nie mogą wyjść z jaskini chronionej potężnymi zaklęciami, nawet jeśli nie udało im się nikogo złapać. Na granicy widoczności Badacze zobaczą niewielką chatę.

W.28 – DUCH GÓR

Postacie: **P.22**

Miejsce: **góry**

Chata wygląda przyjaźnie. W oknach świeci żółtawe światło, czuć dym i zapach pieczonego mięsa. To typowa, niewielka chata góralska zbudowana z drewnianych bali. (Zdając trudny test Spostrzegawczości, Badacze zobaczą, że Jaśko jest lekko zdziwiony, ale i zaciekawiony – gdy bardzo go przycisną, powie, że już dawno nikt tu nie mieszkał). Jeśli będą się zachowywać w miarę głośno, z chaty wyjdzie niewielki staruszek z fajką w zębach, ubrany po góralsku, choć obok zwykłego pasa ma też żelazny, wykonany z metalowych płytek (można go zauważyć po udanym rzucie na Spostrzegawczość). Popatrzy na nich, pokiwa głową, skłoni się przesadnie nisko (w końcu mają w sobie krew Chrobrego) i zaprosi ich do środka.

To Duch Gór (P.22), strażnik tych ziem, towarzysz Chrobrego, który poświęcił życie i śmierć, by pilnować widmowych wojowników. Stał się istotą związaną z górami. On nauczył wybranych mieszkańców, jak radzić sobie z czającym się pod Giewontem złem. Czasem w snach lub wizjach kontaktuje się z bacą Wacławem Krzeptowskim. On też zdradził Owczarzom kilka sekretów pradawnej magii rytuałów.

Jasiek domyśla się, kim może być staruszek, jednak stara się nie zdradzić przed Badaczami. Jeśli wejdą do środka, zostaną poczęstowani ziołową herbatą i prostym posiłkiem. Duch Gór przedstawi się jako Mirosław. Zrób z tego, Strażniku, spokojniejszą scenę, choć przyprawioną nutką realizmu magicznego. Ten dom jest tak klasycznie góralski, że aż lekko nierealny. Jest tu przesadnie spokojnie, ogień w kominku daje zadziwiająco wiele ciepła, intensywnie pachnie ziołami, baranym futrem i mlekiem oraz mocno gryzącym dymem z fajki staruszka. Polana skwierczą od żywicy, w zasadzie nie słychać wiatru. I panuje tu nieopisany spokój, który kontrastować będzie z poprzednimi wydarzeniami.

Dziwne jest też to, że staruszek sprawia wrażenie, jakby znał Badaczy i absolutnie niczemu się nie dziwi. Słucha spokojnie, dopytuje ich o pobyt w Zakopanem, jeśli wspomną mu o wojownikach, tylko pokiwa głową. Widać też, że surowo patrzy na Jaśka. Może powiedzieć tylko: „Był Owczarzem, teraz jest już gazdą. Nieuczciwie na to zapracował”.

Kiedy Badacze zaczną go podpytywać, zdziwieni jego stoicyzmem, powie im wreszcie: „Jam jest Duch Gór”, po czym opowie Badaczom prawdziwą historię Chrobrego i kim są prawdziwi śpiący Rycerze spod Giewontu (niech bohaterowie połączą to z wizją o Chrobrym). Pewnie również zapytają go o Róg. Powie im wtedy, że w Zakopanem jest strażnik, który go pilnuje.

Możesz dodać Badaczom kilka informacji, które rozjaśnią część poszlak.

Duch Gór powie też, że potężny człek starał się go wypłoszyć, by zdobyć dla siebie moc kontrolowania rycerzy. Jednak czy ów mag wie, że potrzebny jest mu Róg Chrobrego? Duch powie, że tamten stworzył też potomków Chrobrego, dzięki którym może zdobyć Róg. Popatrz wymownie na Badaczy. Może im powiedzieć wprost, że dzięki rytuałowi mają w sobie krew Chrobrego. Na pewno niejedna osoba szuka ich w Zakopanem. I nie każda ma dobre zamiary.

Przekaze im też zapewne, że ten, kto dzierży Róg, potrafi rozkazywać bestiom spod gór. Tylko ci, którzy mają w sobie krew Chrobrego, są w stanie wyrwać Róg z oków, choć każdy może w niego zadać.

Na pytania będzie starał się odpowiadać prosto, choć pamiętaj, że to duch, tak więc jego odpowiedzi powinny być enigmatyczne. Niech gracze mają wrażenie tej nieuchwytności, głębszego zrozumienia istoty świata.

Na zakończenie Duch oznajmi, że skoro tu są, to jego warta dobiegła końca i to do nich należy scheda Chrobrego (uporanie się z wojownikami).

Po tych słowach Badacze nagle poczną wiatr we włosach i chwilową zamieć śnieżną. Duch Gór rozplynie się pod uderzeniem wiatru, a cała wizja zniknie. Gracze znajdą się w ruinach chaty. Jest spokojnie, zachodzące słońce ozlaca wszystko swoim blaskiem. Wydawać by się mogło, że to była zbiorowa halucynacja, gdyby nie jeden szczegół. W śniegu leży na wpół zakopany, pordzewiały pas z żelaznych, kwadratowych blaszek, każda grawerowana w ledwo widoczne inskrypcje. Oprócz tego Badacze widzą kilka owiec – patrzących na nich i spokojnie otrzępujących się ze śniegu. Każdy z Badaczy odzyskuje 1K4 PW.

Co zrobią Badacze? Jaka będzie ich decyzja? Mają już

większość kawałków układanki. Teraz od nich będzie zależało, jak zakończą tę przygodę. Czy będą szukać Rogu? Czy zechcą komuś go przekazać? Wiedzą, że będą oczekiwani w Zakopanem. Pozwól im się nad tym zastanowić.

Tymczasem Jasiek, przysłuchując się uważnie rozmowie, zwęszy szansę dla siebie. Będzie starał się doprowadzić Badaczy do Rogu (wie, że jest w kościele na Pęksowym Brzyzku), a potem samemu w niego zadać, by przywołać wojowników i stać się ich władcą.

W.29 - OWCE W ŚNIEGU

Postacie: **P.19**

Miejsce: **góry**

Jasiek od razu wyrwie się, mówiąc, że wie, gdzie jest Róg, i zaprowadzi tam Badaczy. Nie będzie chciał ujawnić miejsca i nic, może poza torturami, nie jest go w stanie przekonać. Zobaczywszy owce, wyraźnie się przestraszy i każe Badaczom je zabić, tłumacząc, że dzięki nim obserwują ich Owczarze. Ewentualnie poprosi o broń palną, jeśli Badacze ją posiadają, i sam sprawnie zastrzeli zwierzęta (widać, że umie dobrze strzelać). Będzie chciał zachować broń.

W.30 - BACÓWKA

Postacie: **P.19**

Miejsce: **góry**

Jeśli Badacze nie zechcą mu dać broni, Jasiek będzie starał się ją znaleźć. Przy okazji prowadzenia ich do Zakopanego dojdzie do letniej bacówki (to jego chata, w której ma ukrytych trochę rzeczy na czarną godzinę), zatrzyma się w niej na chwilę, poszpera w ukrytym składziku, znajdzie w specjalnej skrytce ze dwie butelki gorzałki i zachęci Badaczy do picia. Sam też będzie pić haustami. A przy okazji, o ile Badacze nie będą patrzeć mu na ręce, znajdzie broń i schowa ją sobie za pas. Jeśli będą go wyraźnie obserwować, nie zrobi tego – nie jest głupi i chce zachować ich zaufanie. Może się jednak zdarzyć, że nie zauważy, że któryś z Badaczy go obserwuje. Co zrobią Badacze, widząc, że chowa broń?

Gdy schodzą w dół, robi się już ciemno. Jasiek nadaje szybkie tempo i ciężko za nim nadążyć. Chce doprowadzić Badaczy do kościółka na Pęksowym Brzyzku, poczekać, aż zdejmą Róg, a następnie przejąć go i zadać, by zdobyć władzę nad wojownikami.

Badacze mają masę możliwości. Mogą go przechytrzyć i gdy zobaczą, dokąd ich prowadzi, wreszcie podjąć jakieś decyzje. Pokażemy kilka możliwości.

W.31 - POWRÓT DO ZAKOPANEGO

I znowu jesteśmy w momencie, gdzie Badacze mają wiele dróg do wyboru – my wymyśliśmy kilka, ale jest szansa, że gracze wymyślą ich więcej. Zbliżamy się jednakże do finału i dobrze byłoby doprowadzić do niego graczy!

W.31.a – Prosto do kościoła

Pierwsza możliwość jest taka, że Badacze uwierzą Jaśkowi i po prostu pójść szukać Rogu w kościele – wtedy, po opisanu podróży nocą przez dolinę i opłotki Zakopanego, przechodzimy do punktu **W.32**.

W.31.b – Do hoteluPostacie: **P.19, P.1, P.14, P.3, P.4, P.5, P.7, P.14, P.20, P.21**Miejsce: **M.1**

Gracze zostawiają pijanego Jaśka lub razem z nim idą do miasta i po męczącej wędrówce docierają do hotelu lub do kogoś, kogo znają, aby potwierdzić wersję Jaśka. W mieście oczywiście są owce. Wizje spowodowane obecnością Walerego nasilają się i Badacze mają problem z niemal każdą odbijającą powierzchnią (Walery skupia się, bo sam liczy na zdobycie Rogu!). Na dodatek wszędzie można zauważyć kręcących się członków ONR-u, którzy też szukają Badaczy. Rozmowa z osobami z hotelu albo kilkoma mieszkańcami zdradzi, że znowu znaleziono trupa zamęczonej osoby na ulicy – po opisie bohaterowie mogą poznać kolejną osobę obecną na seansie.

Hotel Morskie Oko jest obserwowany i jeśli Badacze wejdą do niego tak po prostu, zostaną zatrzymani przez narodowców, którzy teraz gotowi są zabrać ich do samochodów siłą nawet przy świadkach – patrz podpunkt **W.31d**. Jeśli Badacze przekradną się do hotelu po to, by zrobić coś w swoich pokojach lub spotkać się z hrabiną, natkną się na Walerego, który przecież dobrze wie, gdzie są – patrz **W.31c**.

Badacze mogą też próbować pójść po Róg sami – jeśli domyślają się, gdzie jest. Jeśli pójdą do kościoła, przejdź do następnego punktu, jeżeli szukają gdzieś indziej, którąś z poszukujących ich grup w końcu ich znajdzie.

W.31.c – Do WaleregoPostacie: **P.14, P.1**Miejsce: **M.1**

Badacze idą do Czcigodnego Walerego lub on idzie do nich. Walery von Bruenthal (P.19) w końcu dodał dwa do dwóch i dzięki wiedzy z ksiąg i miejscowych legend domyśla się, gdzie jest Róg – lub podsłuchiwał za pomocą magii, gdy dowiadawali się o tym Badacze. Przyzwyczajony do przekonywania do swojej racji showman zrobi wszystko, by Badacze poszli z nim na cmentarz i zabrali Róg Chrobrego. Możliwe, że użyje nawet magii i spróbuje któregoś z Badaczy zahipnotyzować. Zobacz zakłęcie Sugestia Mentalna w *Księdze Strażnika*. Przede wszystkim Walery spróbuje przekonać Badaczy, żeby mu zaufali – powołując się na zdrowie hrabiny, moc czy dobro Polski. Tylko ekstremalny sukces w teście Psychologii potrafi wykazać, że Walery kłamie. Jeśli Badacze wyraźnie pokażą mu, iż mu nie ufają, mag spróbuje zaszantażować ich losem rodziny Badacza B – rodziny Podkowiaków (P.12). Poinformuje bohaterów, że są przez niego zahipnotyzowani i jeśli oni nie pójdą z nim po Róg, ojciec rodziny zabije wszystkich, a potem popełni samobójstwo. Jeśli Badacze postanowią sprawdzić, czy to prawda, okaże się, że Walery nie blefował. Gdy wyjdą z domu zamordowanych Podkowiaków, powie im „Z waszymi rodzinami poza Zakopanem mogą zrobić to samo. Idziemy?”.

W.30.d – Do ONR-uPostacie: **P.20, P.21**Miejsce: **M.1**

Gracze idą do ONR-u i Walaka, aby powiedzieć im, gdzie jest Róg lub że wiedzą tą dysponuje Jasiek. Wtedy albo jadą od razu po Róg, albo po Jaśka.

Istnieje też możliwość, że nie poszli po dobroci. Wtedy narodowcy zawiozą ich na cmentarz, gdzie koło kościoła widzieli wiele owiec. Nie wiedzą, co to znaczy, ale chcą sprawdzić, czy to nie tu. W każdym razie spotkanie narodowców skutkuje szybko wyprawą pod kościół.

W.31.e – Do OwczarzyPostacie: **P.15, P.16, P.17, P.18**Miejsce: **M.4, Zakopane**

Gracze postanowili zaufać Owczarzom lub ich poprzeć i idą do nich porozmawiać o Rogu. Stary Baca Krzeptowski traktuje ich bardzo przyjaźnie i szybko oferuje pomoc w zdobyciu Rogu. Mówi też, że wie, gdzie ten się znajduje. Jeśli Badacze przyznają się do uwolnienia Jaśka, lub ujawnią, że ten uwolnił się z jaskini, baca spoważnieje i powie: „Źle się stało, ale śpieszmy się, może uda się jeszcze sprawę uratować”. Owczarze w sile kilkunastu idą z Badaczami na cmentarz. Biorą też ze sobą ciupagi i strzelby, gdyż spodziewają się przeprawy z narodowcami.

W.31.f – Ucieczka na łeb na szyję

Badacze postanawiają zostawić całą sytuację za nimi i opuścić Zakopane. Nie będzie to łatwe – na stacji szukają ich narodowcy, w lesie Owczarze. Walery cały czas wie, gdzie idą. Zrób z tego pełną napięcia scenę, gdzie co chwilę ktoś będzie ich obserwował. Czasem dwie grupy zaczną walczyć, zamiast ich ścigać. Może uda im się ukraść samochód? W każdym razie ucieczka trzem przeciwnikom nie może być łatwa!

Jeśli Badacze uciekną, przejdź do Epilogu – **W.35**.

W.32 – WALKA POD KOŚCIOŁEMPostacie: **P.14, P.20, P.21, P.15, P.16, P.17, P.18, P.11**Miejsce: **M.6, M.7, M.13**

Niezależnie od tego, jak gracze dotrą do kościoła, pewne rzeczy są niezmiennie. Pierwsza jest taka, że dookoła kościółka, skubiąc trawę spomiędzy kamieni i możliwe, że częściowo na cmentarzu, stoi ogromne stado owiec. Kłębią się, są ciche i nienaturalnie spokojne. Kiedy ktoś się do nich zbliża, zaczynają gromadzić się pod kościołem, lecz gdy nadchodzą Badacze – robią im przejście, próbują jednak zagrozić drogę innym. Owce służą Owczarzom (P.15, P.16, P.17, P.18). Dzięki nim członkowie góralskiej sekty wiedzą, co się przy kościele dzieje, i mogą odganiać niewygodne osoby. Dopuszczają Badaczy do jaskini z Rogiem, gdyż chcą, by ci go wzięli. Jeśli bohaterowie nie przybyli pod kościół z Owczarzami, wyruszą tam zaraz, gdy tylko pierwsza owca zobaczy Badaczy.

Druga rzecz to fakt, że kościół obserwuje zwiad ONR-u (P.20) – trzech uzbrojonych narodowców, których zaniepokoiło zachowanie zwierząt. Gdy tylko zobaczyli, że zaczynają się gromadzić, wysłali jednego ze swoich, aby powiadomił resztę, więc już zbliża się tam większy oddział. Możliwe, że rusza wraz z Badaczami. Oddział jest uzbrojony i przygotowany na to, że może się dziać coś złego. Są gotowi do walki o Róg.

Trzecia rzecz to Walery (P.19). Jeżeli nie przekonał bohaterów i nie jedzie właśnie z nimi pod kościół, to zmierza tam sam, gdyż oczami Badaczy widzi, dokąd idą, a nie może



przepuścić okazji, by zdobyć artefakt. Oczywiście zobaczy też owce i zrozumie, że może dojść do starcia. Jest na to przygotowany, ma do dyspozycji swoje zaklęcia.

W samym kościółku siedzi ojciec Bartłomiej (P.11). Mnich dzięki modlitwom domyślił się, że dziś w nocy może wydarzyć się coś złego. Wbrew woli Chrobrego nie zamierza oddawać Rogu nikomu. Będzie się starał przekonać każdego, aby nie decydował się na uwolnienie zła, lecz gdy to nie zadziała, spróbuje użyć przemocy.

I teraz Badacze mają następujące możliwości:

W.32.a – Ramię w ramię z ONR-em

Postacie: P.14, P.20, P.21, P.15, P.16, P.17, P.18, P.11

Miejsce: M.6, M.7, M.13

Jeśli Badacze dotrą do kościoła z narodowcami, ci zapewne przebiją się dość brutalnie przez owce i w kilku wejdą z Badaczami do kościoła. Jeśli ojciec Bartłomiej spróbuje im przeszkadzać, szybko zabiją go i wkroczą z Badaczami do jaskini pod podłogą. Jeśli cała sprawa zabierze więcej niż kwadrans, na zewnątrz pojawią się Górale i Walery. Górale zaatakują narodowców w kościele i przed nim – wywiąże się walka, w którą włączą się ożywione przez Walerego trupy z cmentarza. Chaos, który wybuchnie na zewnątrz, zwiększy nerwowość w środku. Walak będzie chciał jak najszybciej dostać Róg, a jeśli Badacze nie będą go chcieli oddać, spróbuje odebrać go siłą – co doprowadzi do kolejnej walki w kościele. Dobrze, żeby narodowców weszło do środka tylu, by Badacze mieli jakąkolwiek szansę przeciwstawić im się w walce.

W.32.b – Wsparcie z gór

Postacie: P.14, P.20, P.21, P.15, P.16, P.17, P.18, P.11

Miejsce: M.6, M.7, M.13

Jeśli gracze dotrą do kościoła z Owczarzami, sprawa potoczy się podobnie, z tą różnicą, że owce nie będą zagradzać drogi Góralom. Oni również będą dążyli do jak najszybszego zdobycia Rogu, zaś na zewnątrz po kwadransie pojawią się narodowcy i Walery. Reszta potoczy się tak samo z walką na zewnątrz i możliwą walką w środku.

W.32.c – Potężny pomocnik

Postacie: P.14, P.20, P.21, P.15, P.16, P.17, P.18, P.11

Miejsce: M.6, M.7, M.13

Jeśli gracze przyjadą z Walerym, gotowi mu zaufać, też będą musieli przebić się przez owce i obezwładnić lub pokonać mnicha. Walery zostawi jednak blisko samochód. Jeśli sprawa potrwa dłużej niż dziesięć minut i na zewnątrz pojawią się Owczarze i narodowcy – walka wywiąże się najpierw między nimi. Jest możliwość, że Badacze wraz z Walerym zdołają wsiąść do samochodu i odjechać, wtedy część narodowców wsiądzie w dwa samochody osobowe i rzuci się za nimi w pogoń.

W.33 – OSTATNIA WIZJA

Tak jak wcześniej przy okazji snów lub przed jaskinią Badacze znowu doświadczą wizji, gdy staną przed Rogiem.

Jest ciemno i zimno, chociaż jaskinia nie jest bardzo głęboka. Dochodzą cię odgłosy nocy z otaczającego cię lasu. Przeszywanica i naszyte na nią metalowe płyty ciągną ci na zmęczonych po wielomiesięcznej podróży ramionach. Podróżnik okazał się złym człowiekiem, ale zło, które sprowadził, może jeszcze się na coś przydać. Twoi ludzie opierają groty włóczni o jego plecy, gdy inkantuje zaklęcie. Zaklęcie, które ma tu zatrzymać róg na wieki. W końcu odwraca się. Jego twarz, którą widzisz w świetle

Strażnika Tajemnic, ostateczna konfrontacja przeciwników ma szansę być sceną, która zapadnie wszystkim w pamięć. Jest noc, zapewne jedna lub obie strony przyniosą ze sobą pochodnie i latarki. Na cmentarzu będą świecić się znicze, w kościółku zaś jest elektryczne światło. Wokół kościoła stoją te cholerne, milczące owce. Walka powinna zacząć się nagle i wybuchnąć z pełną mocą, wprowadzając zamęt i chaos. Ktoś kogoś zauważy, może coś krzyknąć, a potem padnie pierwszy strzał, po którym zacznie się kanonada.

A do tego Walery przygotował się i zawezwie swoją magią trupy z cmentarza. To będzie straszny chaos.

Ciemność, owce i trupy sprawia, że poza strzelaniną wywiąże się też znacznie brutalniejsza i równie krwawa walka wręcz. Narodowcy mogą mieć noże, bagnety lub pałki, Górale będą mieć ciupagi i kolby strzelb, trupy będą drapały i gryzły. Na początku Badacze prawdopodobnie będą tylko słyszeć odgłosy walki – chyba że któryś z nich zostanie na zewnątrz. Ale w środku też może wywiązać się starcie, jeśli Badacze nie będą chcieli oddać Rogu – walka w zwarcu, bliska, gdyż jaskinia jest naprawdę mała. W trafieniu kogoś z pistoletu przeszkadza to, że można trzymającą go osobę złapać za rękę, zaatakować strzelającego wręcz itp.

W zależności od tego, jak potoczy się ta scena, każ graczom wykonać test Poczytalności (1K6/2K6 PP).

pochodni, wykrzywiona jest strachem. Nic dziwnego, w końcu tutaj umrze.

– *Terash krew twoja, gospodar – szepcze cicho.*

Wyciągasz rękę i rozcinasz swoją dłoń, czujesz szczypanie, gdy krople spadają na ziemię.

– *Nikt? – pytasz.*

– *Nikht poza krew z krwi, króhlu! – Podróżnik uśmiecha się dziwnie, gdy kropla twojej krwi upada na róg, jakby przyszykował dla twoich potomków niespodziankę. Nim zdążasz spytać ciemnoskórego mężczyznę o ten uśmiech, rzuca się na włócznię, które wbijają się w jego ciało.*

W.34 – CO Z ROGIEM

Najważniejszą kwestią pozostaje to, co Badacze postanowią zrobić z Rogiem. Jeżeli go oddadzą Owczarzom lub narodowcom – pierwsza rzecz, którą tamci robią, to w niego zadmą. A wtedy Badacze, którzy mają w sobie krew Chrobrego i nie zdadzą ekstremalnego testu Mocy (jeżeli chcesz ułatwić graczom – może być trudny), zostaną naczyniami dla widmowych wojowników.

To niespodzianka, którą zostawił Podróżnik dla Chrobrego i którą my chcieliśmy zrobić tobie, mówiąc to dopiero teraz. Zapewne będzie to również niespodzianka dla Badaczy.

Jeżeli w Róg zadmie któryś z Badaczy – jego towarzyszy, którzy mają w sobie krew Chrobrego i nie zdadzą testów – czeka to samo, on jednak będzie nad nimi panował. Ten, kto dzierży Róg, nie staje się naczyniem dla potworów. Jeżeli

gracze postanowią zniszczyć Róg – wymaga to trzech udanych trudnych testów Siły. Zniszczenie Rogu uwalnia widmowych wojowników i pozwala im odejść do innego wymiaru.

W.35 – EPILOG

Proponujemy, by opis efektu działającego lub rozbitego Rogu był ostatnim opisem sesji. Możesz opisać graczom, jak ich ciała wypełnia zła moc, jak wydłużają się ich ręce, zmieniając się w pazury, jak ich ciała nie wytrzymują mocy i rozpadają się na atomy, a na ich miejsce pojawiają się potężne istoty nie z tego świata, gotowe siać zniszczenie. Gdy Róg zostanie zniszczony, opisz, jak zwolnieni widmowi wojownicy uciekają do swego wymiaru, jak Badacze czują, że z okolicy opada mroczny ciężar strachu i Zakopane jest spokojne – do czasu wojny, która nadejdzie już niedługo.

Jeśli zaś Badaczom uda się uciec, już na pierwszym postoju Walery spróbuje zdobyć Róg, najlepiej w tajemnicy przed Badaczami, i schować go gdzieś w swoich rzeczach, gotowy zadać w niego, gdy nadejdzie czas. Kto wie, gdzie wtedy będą przebywać nasi Badacze.

Za zniszczenie Rogu wynagrodź Badaczy na koniec scenariusza odzyskaniem 1K6 PP.

MIEJSCA

M.1 – Hotel Morskie Oko

Hotel Morskie Oko jest czteropiętrowym budynkiem stojącym przy samych Krupówkach, głównej arterii turystycznej Zakopanego.

Na parterze przed głównym budynkiem znajduje się przeszklone patio z widokiem na Krupówki. Tutaj przy długich stołach Badacze mogą zjeść śniadanie w towarzystwie innych gości. Przez okna widać wędrujących Krupówkami turystów i miejscowych. Kolejne piętra, patrząc z zewnątrz, to rzędy wąskich, wysokich, dwuskrzydłowych okien. Ostatnie piętro hotelu to pokoje ze ściętym dachem i szeregiem mansardowych okien również wychodzących na ulicę. Hotel jest budynkiem murowanym, a przybudówka oraz zadaszone schody prowadzące do wejść – drewniane.

W samym hotelu poza pokojami znajduje się wielka sala restauracyjno-balowa oraz scena teatralna.

Hotel jest jednym z najbardziej nowoczesnych i eleganckich miejsc w Zakopanem. Goście, którzy tu przebywają, to ludzie z pieniędzmi i klasą. Obsługa też musi być na odpowiednim poziomie, a składa się zarówno z miejscowych Górali, jak i ludzi, którzy specjalnie tutaj przyjechali, by pracować w miejscu znanym i ciekawym.

Pan Krzysztof Wosiak jako właściciel jest niezwykle surowy i wymagający dla personelu oraz towarzyszy i czarujący w stosunku do gości.

Gdyby Badacze postanowili porozmawiać ze służbą na temat właściciela, okaże się, że ten pozwala sobie (lub pozwalał – jest duża szansa, że do rozmowy dojdzie dopiero po śmierci Wosiaka) na zdecydowanie zbyt wiele wobec ładnych pokojówek czy kucharek. Jest jednak człowiekiem

bogatym, o dużych wpływach w miejscowej społeczności.

Po śmierci pana Krzysztofa hotelem zajmie się jego syn Andrzej. Miejsce przystroi czarnym materiałem oraz odwoła możliwość zorganizowania wesela w sali balowej ze względu na żałobę po ojcu. Służba, chociaż również chodzi w żałobie, nie wydaje się specjalnie zmartwiona losem pryncypała.

M.2 – Dolina Kościeliska – Ognisko

Dolina Kościeliska leży między pnącymi się wysoko zboczami gór. Jest szeroka – miejscami nawet na kilkaset metrów od ściany do ściany. Ściany gór porośnięte są świerkami, a sama dolina pokryta śniegiem lub zieloną trawą – w zależności od pogody. Prawą stronę doliny wypełnia szeroko rozlany, dość płytki, wartki potok. Woda w nim jest przejmująco lodowata, potrafi być nawet jeszcze miejscami pokryta lodem.

Miejsce na ogniska to olbrzymia polana z małą drewnią z boku. Na Badaczy czeka tu kilka garów, mnóstwo zrąbanego drewna i kilka ognisk. Przy największym na ziemi leżą cięte w pół bale drewna przeznaczone do siedzenia.

M.3 – Cukiernia i restauracja Franciszka Trzaski

Cukiernia Trzaski zachęca gości przeszkloną werandą ze stolikami ustawionymi po dwóch stronach przykrytego dywanem przejścia. Ciągnie się ono wzdłuż werandy, pod ukośnym drewnianym dachem i zwisającymi wszędzie egzotycznymi roślinami. W środku, zwłaszcza wieczorami, kręci się tłum; panowie w garniturach i smokingach, panie w wieczorowych sukniach, których nie powstydzilyby się dancingi w Warszawie czy nawet Paryżu. Do tańca przygrywa najczęściej wirtuoz fortepianu lub band jazzowy. To miejsce i ta scena pokazują, że w Zakopanem poza Góralami i ludową muzyką jest też inny, nowoczesny, niemal wielkomiejski świat artystów, ludzi kultury i biznesmenów.

Przez salę restauracyjną, a potem po schodach na górę idzie się do Klubu Zakopiańskiego. To pomieszczenie, w którym na co dzień stoją stoły do brydza wraz z wygodnymi fotelami i krzesłami, a wszędzie unosi się dym papierosowy. Pod ścianami wyłożonymi drewnianą boazerią stoją rzeźby góralskie i takie, które przywieźli z egzotycznych podróży goście. Pod przysłoniętymi frankami oknami stoją paprocie.

M.4 – Krupówki

Krupówki są główną arterią Zakopanego, przy której stoją trzy- i czteropiętrowe, murowane domy. Często są to budynki do wysokości pierwszego piętra obłożone kamieniem i z drewnianym dachem, a czasem zupełnie nowoczesne – takie, które mogłyby stać w każdym większym mieście. Krupówki są szeroką ulicą, na której mogłyby się minąć dwa samochody lub wozy konne. Jedne i drugie można tu od czasu do czasu zobaczyć. Nad ulicą, na kablach wiszą pojedyncze żarówki z kloszem – tak oświetlone są Krupówki, kable te łączą domy lub drewniane słupy odprowadzające prąd do budynków w pobliżu. Przy ulicy znajdują się szerokie deptaki ułożone z płyt, przeznaczone dla pieszych; tu i ówdzie rosną odseparowane od deptaka metalowym płotkiem drzewa. Należy jednak pamiętać, że Zakopane to nieduże miasto

i nawet z turystami liczy w porywach do trzydziestu tysięcy mieszkańców, więc nie ma tu tłoku.

Tą ulicą Badacze będą jechać saniami do Doliny Kościeliskiej, wracać z cukierni Trzaski czy spacerować na cmentarz. Raz będzie pokryta ona puszystym śniegiem, raz rozjeżdżoną zimową pluchą, znowuż innym razem między kamieniami będą płynąć strumyczki wody z topiącego się wyżej śniegu, a tam, gdzie nie jest brukowana, zamieni się w ciężkie do przebycia błoto. Najważniejsze, by pamiętać, że ta główna ulica Zakopanego, którą Badacze zwiedzą wielokrotnie, zmienia się wraz z pogodą!

M.5 – Zaułek przy Krupówkach

Gdy zejdzie się z głównej arterii Zakopanego między domy, czasem trafia się na szerokie ulice prowadzące do ważnych miejsc, a czasem na wąskie przejścia, mniej już zadbane, bez brukowanej powierzchni i nocą raczej słabo oświetlone. To w jednym z takich miejsc Badacze mogą znaleźć ciało Krzysztofa Wosiaka. Będzie leżał w roztopionym śniegu i błocie. Na jednej z pobliskich ścian znajdują się narysowane krwią dwie spirale ułożone tak, że przypominają baranie rogi.

M.6 – Cmentarz na Pęksowym Brzyzku

Sam cmentarz położony jest około dziesięć minut piechotą od hotelu i jest miejscem o typowo góralskim duchu. Poza całkiem drewnianym, strzelistym kościołem, który góruje na tym miejscu, przypominając o jego sakralnym, duchowym charakterze, reszta przywodzi na myśl raczej laszek lub nieco zapuszczony park. Na sam cmentarz wchodzi się murowaną półkolistą bramą.

Cmentarz to teren mocno zarośnięty, wciśnięty między rzucające cienie drzewa. Mnóstwo tu paproci i leszczyn, a niemal każdy grób zamiast płyty ma mały ogródek. Kwiaty, trawy ozdobne i paprocie rosną pomiędzy zniczami. Większość grobów to podniesiony nieco fragment ziemi okolony kamieniami. Rzeźby nagrobne to najczęściej przyniesione kamienie z wbitymi w nie metalowymi literami lub ludowe figurki Chrystusa – drewniane, na drewnianym krzyżu, z małym daszkiem, jakby każda z nich miała być na chwilę zasłonięta przed wzrokiem Ojca. Ciężko powiedzieć, czy po to, żeby Bóg nie widział kaźni, czy żeby syn mógł odpocząć w cieniu, nie niepokoiony. Figurki są najczęściej dość koślawe. Każdego jednak, kto wędruje wyłożoną kamieniami główną dróżką, śledzą oczy dziesiątek, jeśli nie setek Chrystusów na krzyżu. W tym miejscu znajduje się grób ojca Badacza A, Leona X.

Także tutaj Badacze trafią na główną zagadkę, której rozwiązaniem chcielibyśmy ich zainteresować. Grób, który przyszli odwiedzić, stoi w części cmentarza, gdzie znajdują się głównie groby symboliczne, gdyż ciał zmarłych nie odnaleziono – to groby ludzi, którzy poszli w góry i zaginęli. Badacze mogą zauważyć pewną powtarzalność dat, a jeśli im się nie uda, zwróci im na to uwagę Walery, który obserwuje ich od felernej nocy w Klubie i poszedł tu za nimi. Otóż wiele dat obejmuje okres około tygodnia w marcu, a śmierci już od bardzo dawna powtarzają się co siedem lat. Takich grobów jest na tym cmentarzu co najmniej dwadzieścia.

M.7 – Kościół na Pęksowym Brzyzku pod wezwaniem Matki Boskiej Częstochowskiej (do niedawna św. Klemensa)

Mała drewniana świątynia o smukłej, strzelistej sylwetce. Do wnętrza wchodzi się przez kruchtę do dwuczęściowej nawy wypełnionej drewnianymi, rzeźbionymi w góralskie motywy ławami dla wiernych. Dalej widać wieloboczne, zamknięte prezbiterium, do którego przylega mała zakrystia. Cały kościół jest drewniany i małe również w środku. Co charakterystyczne, ma niski, płaski drewniany dach, a meble w prezbiterium zbudowane są z jasnego drewna, łącznie z ołtarzem, tabernakulum czy figurkami świętych i aniołów. Całość sprawia raczej wrażenie wnętrza dużej wiejskiej chaty niż kościoła w rodzaju takich, do jakich Badacze mogą być przyzwyczajeni.

Charakterystyczną rzeczą, na którą będzie trzeba zwrócić uwagę Badaczom, a która może zdradzić miejsce pobytu Rogu, jest kamienny krąg, w którym stoi kościół. Cztery z kamieni w kręgu są większe i gdy dobrze im się przyjrzeć, przedstawiają schematycznie wyrzeźbionych słowiańskich wojów – widać ostro zakończony hełm z nosalem i pas oraz miecz trzymany na brzuchu, ostrzem w dół. Każdy z nich patrzy w inną stronę świata, przed siebie, jakby razem czegoś pilnowali.

M.8 – Muzeum Tatrzańskie im. dr. Tytusa Chałubińskiego

Muzeum znajduje się niemal w centrum Zakopanego. Jest to duży, wolnostojący, czteropiętrowy budynek obłożony szarymi kamieniami do wysokości pierwszego piętra. W środku znajdują się przestronne sale z wystawami mchów, wypchanego ptactwa i zwierząt oraz sztuki góralskiej i przedmiotów życia codziennego. Jeżeli Badacze będą chcieli porozmawiać z panem Zborowskim, kustoszem muzeum, będą musieli najpierw dać się oprowadzić. Możliwe, że kilka historii usłyszą jeszcze w trakcie wycieczki!

M.9 – Archiwum Państwowe w Zakopanem

Archiwum, które powstało tuż po wojnie, mieści się w centrum miasta, przy ulicy Staszica, niedaleko dworca. Zostało zorganizowane po odzyskaniu niepodległości przez Polskę i zebrano tam, poza aktualnymi, wszelkie dokumenty poaustriackie, jakie były w okolicy. Wejście znajduje się w bramie kamienicy, a schody do archiwum prowadzą od razu w dół. Archiwum zajmuje przestronne pomieszczenia w piwnicach, gdzie można znaleźć austriackie i polskie księgi spisów ludności, archiwalne numery „Gazety Podhalańskiej” (od 1913 r.), „Taternika” (od 1907) i „Wierchów” (od 1923). Tu też Badacze mogą trafić na uwagi, komentarze i listy, które ktoś uznał za godne zachowania. Jeśli chcesz podnieść swoim Badaczom poziom trudności w odnalezieniu części faktów lub nagrodzić kogoś za umiejętności lingwistyczne, część materiałów może być po niemiecku, część po hebrajsku, a część po rosyjsku.

M.10 – Dom Podkowiaków, rodziny Badacza B

Mieszkanie państwa Podkowiaków mieści się w kamienicy przy ul. Kościuszki 8, dużej ulicy przecinającej Krupówki poniżej hotelu Morskie Oko.

Kamienica ma trzy piętra, drugie z nich zajmuje mieszkanie rodziny Badacza B, do którego wchodzi się szeroką i dobrze oświetloną przez świetlik w suficie klatką schodową. Przestronne, trzypokojowe, jest świetnym miejscem dla dużej rodziny. Widać w nim zamiłowanie do góralskiego stylu i kultury. Ściany wyłożone są boazerią ozdobioną miejscami wycięciami i rzeźbieniami, meble zrobione głównie z surowego drewna. Wszędzie widać figurki i kolorowe serwety. Czas odmierza zegar z daszkiem i kukłką. Są tu też jednak elementy nowoczesności: duży radiodiodniak w rogu salonu i adapter w jednym z pokoi. Wszystko zadbane i w dobrym guście (może z lekką przesadą w liczbie figurek), tworzy ciepły, przytulny charakter i zdradza, że państwu Podkowiakom dobrze się powodzi!

M.11 – Dolina Strążyska

Dolina Strążyska to urokliwe miejsce i bohaterów czeka długa, prawie dwugodzinna droga pomiędzy drzewami i zboczami gór. Dolina ta jest węższa niż Kościeliska i dość szybko zaczyna się w górę. Często też drogę przecina wąski, wartki strumień, nad którym zbudowane są mostki. Dość szybko droga Doliną na Giewont stanie się wspinaczką po błocie lub śniegu.

M.12 – Jaskinia pod Giewontem

Z zewnątrz jaskinia przypomina pęknięcie między skałami, które – gdy podejdziesz się bliżej – okazuje się wąskim wejściem zasłoniętym jedną ze skał przed spojrzem ze szlaku. Zasłoniętą również od wiatru i śniegu, więc zmęczeni bohaterowie mogliby tu odpocząć. Gdy wejść głębiej, idzie się długim, wąskim korytarzem między skalnymi ścianami. Łatwo stracić tu poczucie kierunku lub świadomość tego, że schodzi się cały czas w dół. Sama jaskinia jest dość duża i pośrodku ozdobiona czymś, co na pierwszy rzut oka wydaje się stalagmitem, lecz gdy się przyjrzeć, okazuje się dziełem ludzkich rąk. Na samym końcu jaskini znajduje się pionowa ściana ozdobiona zatartymi przez czas żłobieniami. Wyglądają one jak wryte wieki temu okultystyczne znaki. Dodatkowo po obu stronach owej ściany znajdują się skały, które po dłuższym przyjrzeniu się zaczynają przypominać dwóch stojących rycerzy opartych o miecze. I dla tych rzeźb czas nie był łaskawy. Ściana ta prędzej czy później zacznie wydawać się przezroczysta, zdradzając istnienie po drugiej stronie oparów ciemności, w których poruszają się wielkie, błuźnicze kształty. Ciężko je opisać, ale patrzącym z pewnością włosy staną dęba.

M.13 – Jaskinia pod kościołem

Gdy otworzy się drewnianą klapę w podłodze kościoła, ukazują się kamienie ułożone naturalnie w schody. Przejścia ma około metra szerokości. W środku jest ciemno, zimno i wilgotno. Trzeba zejść jedno piętro, by znaleźć się w jaskini o średnicy niespełna czterech metrów. Z jednej ze ścian, na wystającym naturalnym uchwycie skalnym jak na ołtarzu wisi Róg. Wielki na pół metra, wygięty, z metalowymi obiciami przy ustniku, w środku i przy czarze głosowej. Wygląda na niezwykle stary. Mieni się wieloma kolorami, nie tak jak znane zwierzęce rogi, a raczej jakby zbudowany był z nieznanej substancji lub nią pokryty. Jeśli ktoś dłużej

mu się przygląda, może stracić poczucie czasu, a w głowie zacznie słyszeć bojowe pieśni, jakby wydobywały się z tysięcy męskich gardeł.

Przed rogiem na kamiennej posadzce można ujrzeć ślady rozlanego wosku, dopalone grube świece oraz wyżłobione w kamieniu ślady, jakby od setek lat ktoś rysował ten sam znak.

POSTACIE

POSTACIE W MORSKIM OKU

P.1 – Hrabina Ilona Bethlen Salamon



Hrabina to piękna, zadbana kobieta z wyższych sfer, o węgierskich korzeniach. Wysoka, trzymająca się prosto, o zgrabnej sylwetce, szerokich barkach; dumnej, rozumnej, szerokiej twarzy, rudo-kasztanowych włosach spiętych zawsze w klasycznie piękną fryzurę, dużych piwnych oczach, niewielkim, zgrabnym nosie i lekko uśmiechniętych w kącikach, pełnych ustach.

Ubrana zawsze w najlepsze stroje, z reguły ciemnej barwy, zawsze bogato zdobione (najczęściej perłami). Często nosi ciężkie, bogate suknie, ale gdy przytrafia się okazja, potrafi ubrać się na sportowo. Bardzo żywa, o dużej charyzmie, w której czuć nutkę niechęci do jakiegokolwiek sprzeciwu. Porusza się szybko, pełna animuszu i żywotności objawiającej się w każdym ruchu. Charyzmatyczna, czytana, odważna i o świetnej pamięci, zwłaszcza do ludzi. Potrafi być prawdziwą duszą towarzystwa – z jednej strony władczą, a z drugiej nieobnoszącą się przesadnie ze swoją sytuacją społeczną.

Sposób odgrywania: Pytaj, pokazuj swoją pamięć, ale często też rozkazuj z mrugnięciem oka, odrobinę kokietuj i skracaj dystans. Czasem zakończ niewygodną rozmowę prostym stwierdzeniem: „No już, sza...”.

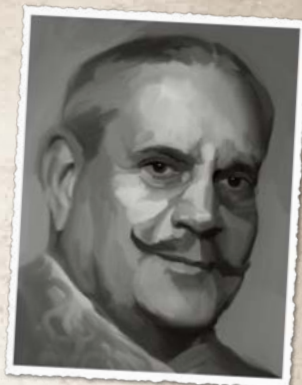
Gesty: szybkie, ale niezbyt szerokie gesty poprawiania fałd ubrania. Czasem słuchając, opiera się na dłoni i pochyla do przodu. Poprawia czasem włosy obiema dłońmi, jakby poprawiała kok.

Statystyki: niepotrzebne.

P.2 – Krzysztof Wosiak – właściciel Morskiego Oka

Krzysztof Wosiak to wysoki, pięćdziesięcioletni mężczyzna o mocnej budowie ciała, ogorzalej, okrągłej twarzy, ciemnych, wylupianych oczach, dużym nosie i wąskich ustach. Ma sumiasty, dobrze wypielęgnowany wąs, a siwiejące włosy czesze tak, aby przysłaniały zakola. Gdy mówi, czuć pewność siebie, a nawet arogancję w głosie. Nie jest przyzwyczajony do sprzeciwu i widać, że mocną ręką trzyma pracowników hotelu.

Ubrany często w eleganckie stroje, jak na właściciela hotelu przystało: trzyczęściowy garnitur w ciemnych kolorach, choć po ubiorze (doborze kolorów) i zachowaniu widać brak gustu. To nuworysz, który korzysta z danej mu przez życie szansy. Na początku przygody, na kuligu, Badacze będą go widzieć w sportowym stroju: spodniach, jasnym góralskim swetrze, kapeluszu góralskim i ciepłej wełnianej kurtce.



Sposób odgrywania: Jesteś śliskim, złym człowiekiem, uważasz, że wszystko ci się należy, nie znosisz sprzeciwu. Masz nienajlepsze maniery, choć starasz się je ukrywać. Wszystkich, którzy mają niższą pozycję społeczną, traktujesz z góry, a wobec tych z wyższą pozycją zachowujesz się z uniżonością, za którą kryje się zawiść i chęć znalezienia cech, z których będziesz mógł kpić lub nimi pogardzać (oczywiście jedynie w myślach). Mówisz mocnym głosem, rubasznie, często się uśmiechasz, wykonujesz szerokie, niezdarne gesty. Dla służby nie masz litości, jesteś surowy i mściwy.

Gesty: podkręcanie wąsa, klepanie się po udzie.

Statystyki:

S 40	KON 50	BC 60
ZR 50	INT 80	WYG 30
MOC 70	WYK 60	PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 5

Walka Wręcz (Bijatyka) 45% (22/9) obrażenia 1K3

Umiejętności: Broń Palna (Krótka) 45%, Perswazja 55%, Zastraszanie 60%.

P.3 – Andrzej Wosiak – syn właściciela hotelu

Andrzej Wosiak to 25-letni mężczyzna, podobny z budowy do ojca – duży i silny chłopak, który jednak nie ma pewności siebie rodziciela. Duża głowa pochylona jest do przodu i schowana między barkami. Ma rozbiegany wzrok dużych i wylupianych jak u ojca oczu. Twarz ma węższą niż ojciec, gładko wygoloną, z mocno zarysowanym, kwadratowym podbródkiem. Ciemnoblond włosy zaczesane do tyłu i przylizane brylantyną.

Ubiera się głównie na sportowo i widać, że źle czuje się w eleganckich strojach, które dobiera z reguły tak, że są na niego o numer za duże. Widać, iż obawia się ojca i uważnie wodzi za nim wzrokiem, aby nie przeoczyć skierowanych pod swoim adresem słów. Jest niepewny siebie i wstydliwy, co widać w rozmowie – czasem się zacina i stara nie patrzeć rozmówcy w oczy.

Sposób odgrywania: Wychowywałeś się w cieniu autorytarnego ojca. Dlatego jesteś niepewną, zahukaną osobą i widać to po całym twoim zachowaniu. Rzadko się odzywasz i nie

jestes pewny swoich wypowiedzi; łatwo cię zawstydzić, wtedy zaczynasz się lekko zacinąć. Nie patrzysz ludziom w oczy, mówisz niepewnie i nieprzekonująco. W gruncie rzeczy jesteś dobrym chłopakiem i najchętniej spędzałbyś czas na spacerach po górach albo łowieniu ryb.

Gesty: patrzenie pod nogi, pocieranie nosa.

Statystyki: niepotrzebne.

P.4 – Służba w Morskim Oku

Obsługa Morskiego Oka to stosunkowo dobrze dobrana grupa kobiet i mężczyzn, którzy znają się na swoich obowiązkach i dobrze wykonują swoją pracę. Są to głównie osoby z Zakopanego i okolic, choć szef kuchni lub zarządcy poszczególnych ekip najczęściej pochodzą z większych miast. Wszyscy dobrze utrzymani, biegli w fachu. Grzeczni, pomocni i kompetentni, sprawiają, że czas spędzony w hotelu zawsze jest dobrze wspomniany przez gości.

Niestety, za fasadą uprzejmości wobec gości można wyczuć, że atmosfera w hotelu nie jest najlepsza ze względu na jego właściciela. U niektórych Wosiak senior wzbudza strach, u innych frustrację, u części starszych kelnerów pogardę.

Cała obsługa ubrana jest w dobre, dopasowane stroje, zawsze świeże i wyprane – z reguły są to klasyczne, odświeżone fraki, garnitury czy garsonki. Wosiak dba o nie bardziej niż o pracowników, bo wie, że to one dodają splendoru hotelowi.

Statystyki:

S 60	KON 70	BC 60
ZR 70	INT 50	WYG 50
MOC 50	WYK 40	PW 13

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

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

Umiejętności: Nasłuchiwanie 40%, Psychologia 45%, Urok Osobisty 60%.

Wybierz, Strażniku, kilka osób – stwórz ich szybkie portrety psychologiczne, odróżnij ich od siebie: niech jeden mówi basowym głosem, inny będzie dystyngowany i pedantyczny, jeszcze jeden niech lekko sepleni. Wśród kobiet najstarsza (kucharka) jest głośną i rubaszną, ale dobroduszną Góralką, inna cichutka i małomówna, przemycająca zawsze chyłkiem po korytarzach, jeszcze inna niech będzie chłopczyką mówiącą szybko i ostro, odrobinę beczelną i złośliwą wobec Badaczy. Pamiętaj, warto namalować ich grubymi kreskami i mocno od siebie odróżnić, bo wtedy gracze nie będą ich mylili.

P.5 – Jędrzej Cupryk – stróż w hotelu

Jędrzej Cupryk to sześćdziesięcioletni mężczyzna mocno śmierdzący papierosami, które praktycznie odpala jeden od drugiego. Niewielki, o potężnym brzuszysku, wielkich jak bochny dłoniach i grubych nogach. Przez swoją fizys wygląda pokracznie w stroju obsługi hotelowej – kamizelka ledwo opina się na brzuchu, sprawiając wrażenie, jakby miała pęknąć przy najmniejszym ruchu, a spodnie mocno opinają grube nogi.

Twarz duża i czerwona o pocziwym wyrazie, kwadratowym podbródku i ciężkich wusach. Kręcone, szare włosy układają się w nieładzie na boki.

Sposób odgrywania: Jesteś dobrym, mrukliwym, ale w budzący sympatię sposób, starszym mężczyzną. Wiele w życiu doświadczyłeś, wiele rozumiesz i wiele potrafisz znieść. Nie odzywasz się niepytany, bo uważasz, że nie ma po co niepotrzebnie strzępić język. Masz przekonanie, że w każdej osobie można znaleźć pozytyw, nawet w Wosiaku.

Gesty: ręce zaplecione na potężnym brzuchu, kółka kręcone kciukami albo skręcające papierosa, górna warga nachodzi lekko na dolną.

Statystyki: niepotrzebne.

P.6 – Kachna Cupryk/Józek Cupryk

Kachna Cupryk to śliczna dziewczyna w pełnym rozkwicie. Piękne, szaroniebieskie oczy, gruby warkocz blond włosów, wydatne usta, które często się śmieją, ukazując równe, białe zęby. Czasem jej twarz jest lekko melancholijna, ale częściej zalotna i uśmiechnięta, szczególnie do klientów hotelu.

Ubrana w prosty, góralski strój poza pracą, w hotelu zawsze w dopasowaną, podkreślającą jej kształty sukienkę, cała emanuje naturalnym, zdrowym pięknem. Zdaje sobie doskonale sprawę z faktu, że przyciąga wzrok większości mężczyzn, i potrafi wykorzystać ten atut.

Już podczas kuligu jeden z Badaczy wpadnie jej w oko i postanowi złowić go na haczyk. Świetnie też wyczuwa ludzi i dostosuje swoje zachowanie, aby zrobić jak najlepsze wrażenie. Mówi spokojnie, niezbyt głośno, spoglądając spod długich rzęs. Jest też odważna i potrafi wziąć sprawy w swoje ręce. Najchętniej znalazłaby jakąś dobrą partię i wyjechała z Zakopanego.

Ją też będzie starał się wykorzystać Krzysztof Wosiak oraz zaleca się do niej gazda Jaśko Cukier. Zresztą graczom należy podkreślić, że budzi zainteresowanie większości Górali i dużej części mężczyzn na kuligu.

Sposób odgrywania: Jesteś pewną siebie kobietą, troszkę zapatrzoną w siebie i egocentryczną, choć nigdy tego nie pokazujesz. Rozdajesz uważnie uśmiechy, dobrze czujesz się w centrum uwagi, ale starasz się zawsze trzymać lekko z boku, by wiedzieć, że to w twoim kierunku odwracają się mężczyźni. Potrafisz zadbać o swoje i wiesz, do czego dążysz.

Gesty: dłonie złożone grzecznie przed sobą, jedna na drugiej, przekrzywienie głowy w bok podczas mówienia, wstydlive opuszczanie wzroku.

Uwaga! Jeżeli przygodę prowadzisz kobietom, zamień Kachnę na przystojnego Józka. Wysokiego, o świetnej budowie ciała, wielkich oczach i mocnym spojrzeniu. Jest pewny siebie, odważny i nie wstydzi się kobiet. Ma w sobie zwierzęcy magnetyzm, który przyciąga wiele z nich i potrafi zawrócić w głowie.

Strażniku, znasz najlepiej swoich graczy i graczki – jeśli wiesz, jaki jest ich kanon piękna, jakie typy się im podobają, wstaw podobnych w zachowaniu kobietę lub mężczyznę. Radzimy zapytać o ulubionego aktora, a będziesz wiedział, jaki styl mówienia i jakie zachowanie spowoduje, że zainteresują się twoim BN-em. Zwróć uwagę na usta aktorki, oczy, włosy, budowę ciała, szyję i nogi. Poza tym pamiętaj, że opisywanie mało szczegółowe po tym, jak powiesz, że jest to śliczna dziewczyna, spowoduje, że gracz sam sobie wyobrazi kobietę, która mu się podoba. Przy opisie mężczyzny podawaj raczej sposób zachowania niż wygląd, a z fizycznych cech: oczy, uśmiech, mocne dłonie, ramiona, pewną siebie postawę.

Statystyki Kachna/Józek:

S 40/60	KON 50	BC 50/70
ZR 70/50	INT 60	WYG 90/80
MOC 60	WYK 40	PW 10/12

Modyfikator Obrażeń: 0/1K4

Krzepa: 0/1

Ruch: 8/7

Umiejętności: Psychologia 65%, Urok Osobisty 70%, Zręczne Palce 50%.

P.7 – Goście hotelowi

Osoby mieszkające w hotelu to z reguły śmietanka towarzyska Krakowa, Lwowa, Warszawy, a nawet Pragi czy Wiednia, która zjechała odpocząć w najbardziej popularnej miejscowości wypoczynkowej Tatr. Dobrze ubrani, przyzwyczajeni do luksusu, wybierają tylko najlepsze hotele, a mianem tym może poszczycić się Morskie Oko. Część z nich przyjechała ze służbą, inni tylko w gronie znajomych starają się umilić sobie życie kolejnymi atrakcjami. Niektórzy to ekscentrycy i artyści o różnorodnych, czasem dziwacznych strojach, nieprzejmujący się modą ani konwenansami, dyskutujący o sztuce lub hałasujący do późnych godzin nocnych przy alkoholu i papierosach, a czasem być może i przy narkotykach (choć z tych ostatnich korzystają raczej na uboczu).

Inna, mocno kontrastująca z nimi grupa to arystokraci i bogacze. Z reguły ubrani zgodnie z wymogami mody, o dobrych manierach i wysmakowanych gustach (choć pewnie można znaleźć wśród nich nuworzyszy, którzy niezręcznie starają się zdobyć obycie w towarzystwie i nie odstawać od osób z arystokratycznych rodzin). Te dwie grupy miesza się i pomimo wielu różnic dobrze ze sobą współpracują – ponieważ jedni potrzebują drugich.

Nie będą specjalnie zaznaczeni w przygodzie, tak więc możesz wymyślić ich dowolnie. Jeśli nie przejmujesz się

czasem sesji i zależy ci na wprowadzeniu jak najsilniejszego zakopiańskiego klimatu, zawsze możesz znaleźć kilku artystów, bogaczy, przedsiębiorców i sportowców znanych w roku 1938 i wprowadzić ich do przygody. Jeśli będą kojarzeni przez graczy, zapewne będzie można pozwolić im ich poznać i zamienić kilka zdań, porozmawiać o sztuce, kulturze i polityce. O wiele lepiej zbuduje to atmosferę przedwojennej zakopiańskiej turystyki.

OSOBY Z ZAKOPANEGO

P.8 – Juliusz Zborowski (ps. Samuel) – specjalista od legend, redaktor „Gazety Podhalańskiej”, kustosz Muzeum Tatrzańskiego im. dr. Tytusa Chałubińskiego

Juliusz Zborowski to pięćdziesięcioletni mężczyzna średniego wzrostu i postury, o dużych piwnych oczach, ciemnych włosach zaczesanych do tyłu, wysokim czole pobrużdżonym zmarszczkami i wąskich ustach. Widać po nim duże oczytanie, inteligencję i upór. Głos ma dzwiczny, niski, z typowym, miękkim kresowym akcentem.

Jako dyrektor muzeum ubiera się zawsze elegancko, z dbałością o szczegóły: trzyczęściowy garnitur, marynarki, w odpowiednich miejscach frak.

Jest to postać autentyczna, polecamy zatem poczytać o nim w Internecie.

Sposób odgrywania: Jesteś pasjonatem Tatr, etnografii, języków (znasz ich kilka, włącznie z gwarą góralską) i chętnie dzielisz się swoją wiedzą. Znasz ogromną liczbę klechd, legend i historii związanych z regionem. Twardo stąpasz po ziemi, mówisz dużo, czasem trudno ci przerwać wywód i z reguły uważasz, że racja jest po twojej stronie. Jesteś z dobrej lwowskiej rodziny, dlatego masz eleganckie manieri, o których jednak czasem zapominasz w złości lub gdy rozmawiasz o czymś interesującym.

Gesty: ręce założone do tyłu i splecione razem za plecami („po profesorsku”), wysoko uniesiona głowa. Patrząz odrobinę z góry. W niektórych momentach, w trakcie tłumaczenia, machasz palcem jak wykładawca na katedrze.

Statystyki: niepotrzebne.

P.9 – Barbara Galak – archiwistka

Barbara Galak to opiekunka miejskiego archiwum. Czterdziestoletnia, szczupła kobieta o bladej, piegowej twarzy. Ma bystre, szare oczy, a jej lekko siwiejące kasztanowe włosy skręcają się w drobne loki. Wąski i lekko zadarty na końcu nos ocienia dość wąskie usta. Ubrana zawsze skromnie, w szarą suknię z wysokim stanem, jasne koszule zapięte na ostatni guzik, na które narzuca ciemną marynarkę lub kostium. Chodzi zdecydowanym krokiem, stukając obcasami po podłodze archiwum. Jest szczupła, nawet odrobinę koścista i wysoka (ok. 175 cm wzrostu). Pomocna, otwarta i niezmiernie gadatliwa, szczególnie w stosunku do osób, które pojawiają się w archiwum (przypuszczamy, że to najrzadziej odwiedzane

miejsce w Zakopanem). Chętnie pomoże w odnalezieniu dawnych dokumentów, bez ustanku prowadząc z reguły jednostronny dialog z rozmówcą.

Sposób odgrywania: mów dużo i o wszystkim: pogodzie, osobach, które znasz, swoim mało elokwentnym mężu, kocie oraz dwójce dzieci-aniolków. Zadawaj pytania po to, by samej na nie odpowiedzieć, opowiadaj mało istotne szczegóły z życia archiwum, które – co jak co – jest jednak twoim drugim domem. Starsz się być jak najbardziej pomocna każdemu, kto pojawił się w archiwum i zaburzył często nudną rutynę twojej pracy.

Gesty: zaczesywanie/zakładanie włosów za uszy, poruszanie w lewo i prawo nosem, potakiwanie, gdy ktoś mówi, i wbijanie się w zdania innych.

Statystyki: niepotrzebne.

P.10 – Policja w Zakopanem

Osoby strzegące porządku w Zakopanem, czasem pojawiają się na mieście. Z powodu wielu wieczornych spotkań i rautów zdarza się, że gorącokrwiści Górale albo turyści będą w różny sposób zakłócać porządek i spokój mieszkańców. Chodząc na komisariat, Badacze spotkają ich więcej, ale my pokrótce opiszemy dwóch, aby można było się na czymś oprzeć. Możesz wykorzystać tę dwójkę w momencie odnalezienie ciała Wosiaka.

Klemens Gąsienica – to Góral z pochodzenia, pięćdziesięcioletni, wielki, szeroki w barach, dawny żołnierz austriacki, utykający lekko na prawą nogę od dawnej rany zadanej na froncie. Ma łysą, dużą i niekształtną głowę, w której widać niewielkie oczy. Szeroki, kartoflany nos i szerokie usta ocienione potężnym, wypielęgnowanym na austriacką modłę wąsem. Czuć od niego kwaśnym potem. Jest spokojny i grzeczny, ale w jego słowach wyczuwa się groźbę. Gdy go odgrywasz, mów wolno i spokojnie, wąsko otwierając usta, wysuń dolną wargę lekko do przodu, podnieś barki do góry i pochyl głowę do przodu. Klemens nie jest przesadnie inteligentny, posiada ubogie słownictwo, ale ma za to mocny charakter i posłuch u Górali.

Tomasz Basiak – szczupły, niewysoki mężczyzna o długich, małych rękach, smagłej cerze, czarnych włosach i ciemnych, skośnych oczach – da się zauważyć, że ma w sobie tatarską krew. Porusza się bardzo żwawo i energicznie, wciąż paląc pogniecione papierosy. Mówi równie szybko, lekko gardłowo, patrząc uważnie na rozmówcę. Kiedy go odgrywasz, odchyl się na krzesło, patrz uważnie z lekkim uśmiechem na graczy, przechyl głowę, jakbyś nie wierzył w ich słowa. Mów szybko, niespokojnie, szukaj możliwości otrzymania łapówki.

Statystyki:

S 70	KON 60	BC 60
ZR 80	INT 50	WYG 40
MOC 50	WYK 50	PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 9

Walka Wręcz (Bijatyka): 60% (30/12) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Umiejętności: Broń Palna (Krótka) 50%, Zastraszanie 70%.

P.11 – Mnich – ojciec Bartłomiej

Ojciec Bartłomiej to brat z odłamu zakonu benedyktynów. Opiekuje się kościółkiem na Pęksowym Brzyzku. Krępy, średniego wzrostu, o szerokich barkach, mocnej budowie ciała, łysej głowie i wiecznym uśmiechu na szerokich ustach. Na twarzy ma kilkuniedniowy zarost, jego duże piwne oczy są również uśmiechnięte, a wokół nich pojawiają się już pierwsze zmarszczki – kurze łapki. Żwawy krok, ruchliwość i mocna gestykulacja pokazują otwartość i szczerość ojca Bartłomieja. Ubrany w typowy, czarny, benedyktyński habit przepasany brązowym (innym od zwyczajowego, czarnego) skórzanym paskiem zakończonym ciężkim żelaznym kluczem.

Mówi głośno, pewnie. Znać po nim duże czytanie i mocne zasady. Ubrany w lekko wytartą sutannę, w zimne dni nosi ciężką zimową kurtkę z baraniej wełny oraz grubą futrzaną czapkę.



Sposób odgrywania: Strzeżesz największego skarbu Tatr, Rogu Chrobrego, który znajduje się pod kaplicą, a więc musisz być nieufny w stosunku do każdego, choć ukrywasz to pod szerokim uśmiechem. Obserwujesz ludzi uważnie, szczególnie tych interesujących się kapliczką, grobami zamordowanych turystów i legendami związanymi z Chrobrym. Mówisz ogólnikami, często przyznając się do swojej niewiedzy.

Gesty: pochylenie w kierunku rozmówcy, drapanie się po tyle głowy, zamaszysta gestykulacja.

Badacze mogą poszukać dodatkowych wiadomości o zakonie, do którego należy ojciec Bartłomiej. Sam zakonnik powie im tylko, że jest spod Nowego Targu. Mogą natrafić na informację, że z niewiadomego powodu ten odłam benedyktynów zwany jest Zakonem Strażniczym. Jest to nieliczny, zamknięty zakon, do którego nie wpuszcza się ludzi z zewnątrz. Co ciekawe, jest bardzo stary – założony został w XI wieku (czyli w czasach Chrobrego, ale nie mów tego wprost graczom).

Badaczowi, który zda test Nauki (Religii), możesz zwrócić uwagę, że pas zakonnika jest nietypowy.

Statystyki:

S 70	KON 60	BC 60
ZR 60	INT 60	WYG 50
MOC 80	WYK 70	PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Walka Wręcz (Bijatyka) 70% (35/14) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Umiejętności: Historia 70%, Język Obcy (Łacina) 60%, Korzystanie z Bibliotek 55%, Okultyzm 60%, Perswazja 70%, Psychologia 70%, Spostrzegawczość 65%.

P.12 – Rodzina Badacza B

Jeden z Badaczy ma rodzinę w Zakopanem, która przeniosła się tu kilkanaście lat temu. Niech będzie to jego wuj od strony matki, aby nie było problemów z nazwiskami. Prowadzi on kilka dobrze prosperujących piekarni. Choć nie jest rdzennym mieszkańcem miasta, zna sporo plotek, które podsłuchuje, bywając w swoich sklepach. Możesz więc uzupełnić wiedzę Badaczy o mieście przez spotkanie z jego rodziną.

Teofil Podkowiak to sześćdziesięcioletni mężczyzna średniego wzrostu, o uśmiechniętej twarzy i przenikliwym spojrzeniu rzucanym zza niewielkich, okrągłych okularów. Drobne, poźółkle dłonie z pojawiającymi się pierwszymi starczymi plamami zawsze trzymają fajkę. Porusza się szybko i z dużą energią. Odgrywaj go jako ruchliwego starszego mężczyznę o zgrzytliwym głosie, dobrych manierach i dużej dozie serdeczności w stosunku do swego siostrzeńca i jego przyjaciół.

Maria Podkowiak, małżonka Teofila, to niewielka, pięćdziesięcioletnia kobieta pochodząca z Litwy, o siwych włosach, okrągłej twarzy i szerokiej budowie ciała. Jej wesołe usposobienie i troskliwa opieka nad domem, dziećmi (15-letnim Tadeuszem i 13-letnią Zosią) oraz służbą tworzy ciepłą, rodzinną atmosferę, która udziela się każdemu, kto odwiedzi kamienicę przy ul. Kościuszki 8. Odgrywaj ją jako ciepłą, uśmiechniętą kobietę troszczącą się o to, by goście spróbowali każdej potrawy, traktującą wszystkich jak dzieci. Używaj zdrobnień i drobnych epitetów oraz zaciągaj „po wschodniemu”. (Gołąbeczku, Mileńka, Paniąteczku).

Statystyki: niepotrzebne.

P.13 – Grażyna Bułecka – porwana przez ojca Badacza A

Trzydziestoletnia, postawna kobieta o czarnych włosach schowanych pod kolorową góralską chustką, ciemnych, smutnych oczach i ładnej, choć zmęczonej twarzy z rysującym się teraz lekko drugim podbródkiem. Wysoka, szeroka w talii, porusza się drobnym krokiem.

Rzadko kiedy się uśmiecha, dawne doświadczenia bardzo ją zmieniły, a obrazy z wywiezienia do Austrii wciąż ją przesładować. Dobrze ubrana i utrzymana (za sprawą pieniędzy otrzymanych od ojca jednego z Badaczy), skupia się teraz na dzieciach, starając się zapewnić im jak najlepszy los.

Sposób odgrywania: Patrz smutno, najczęściej wbijając wzrok w ziemię, mów jak najmniej, urywając zdania, a potem kończąc je jakimiś drobnymi frazesami. Uśmiechaj się tylko wtedy, gdy w pobliżu są twoje dzieci. Czasem zawieszaj rozmowę albo nie słuchaj mówiącego, wpatrując się w jakiś punkt na ścianie. A potem przeproś, trąc lekko czoło.

Gesty: lekko trzęsące się ręce, które chowa pod pachami. Opuszczona głowa, cichy sposób mówienia.

Statystyki: niepotrzebne.

CZARNO-SZARE CHARAKTERY**P.14 – Walery von Brukenenthal, mag**

Szczupły, czterdziestoletni mężczyzna średniego wzrostu, z lekkim brzuszkiem rysującym się pod ubraniami, o długich nogach, niewielkich dłoniach i pociągłej, opalonej twarzy. Z całej postawy emanuje duma, szlachetne pochodzenie i świetne maniere. Dobrze wypielęgnowany, ciemny zarost wokół wąskich ust, siwiejące, doskonale uczesane na bok włosy pachnące pomadą w połączeniu z piwnymi, głęboko osadzonymi oczami, ciemnymi brwiami i prostym, charakternym nosem nadają twarzy szlachetności i powagi. Odzywa się spokojnie i wyraźnie, niskim, dźwięcznym głosem, dobrze ważąc słowa. Zawsze leciutko uśmiechnięty, patrzy rozmówcom w oczy, sprawia wrażenie, że każda rozmowa niezmiernie go bawi.

Jego założenie jest proste: chce przegnać Ducha Gór, którego uważa za Strażnika Rogu Chrobrego, zdobyć Róg i przywołać, a później poskromić widmowych wojowników spod Giewontu, którzy wejdą w ciała mające w sobie krew Chrobrego. Następnie zamierza ich użyć do swoich celów. Dlatego tydzień temu włamał się w Poznaniu do sarkofagu Chrobrego, skąd wykradł jego szczątki – z nich pozyskał krew króla, którą wykorzystał do sporządzenia mikstury użytej podczas seansu.

Następnie, przy nieświadomej pomocy hrabiny, zorganizował rytuał, podczas którego podał krew przypadkowym ofiarom. Planował przyzwać Ducha Gór i sprawić, że „potomkowie” Chrobrego go odpędzą. Niestety, ten okazał się za silny. Walery będzie dalej działał w Zakopanem – pilnując swoich ofiar i szukając Rogu. Dobrze wie, że po zadęciu w Róg widmowi wojownicy wejdą w ciała tych, którzy mają w sobie krew Chrobrego. Potrafi w pewnym stopniu patrzeć w przyszłość i wie, że nadciąga ogromny chaos. Chce go przetrwać w zamku hrabiny Ilony Bethlen Salamon i w odpowiednim czasie wykorzystać pomioty Przedwiecznych, aby przechylić szalę zwycięstwa na wybraną przez siebie stronę, a potem zdobyć pozycję, która pozwoli mu na absolutną bezkarność. Jest typem Richelieu, czy raczej Rasputina – władzy kryjącej się za tronem – stoi w cieniu i używa innych do działania.

Ubrany zazwyczaj w doskonałej jakości eleganckie stroje. Czasem są to ciemne garnitury, czasem nosi się z angielską w kraciaste spodnie i marynarkę. Zawsze trzyma w ręku wąską laskę ze srebrną gałką w kształcie drapieżnego ptaka – co bardzo pasuje do jego twarzy.

Sposób odgrywania: Masz świadomość swojej ogromnej inteligencji, wiedzy i wyczucia społecznego, co w połączeniu z twoją znajomością rzeczy nadprzyrodzonych i magii stanowi wybuchową mieszaninę, która czyni cię doskonałym manipulatorem. Zawsze wiesz, jak się zachować i rzadko kiedy popełniasz błędy. Być może czasem jesteś zbyt pewny siebie. Spokojnie analizuj, co się do ciebie mówi; więcej słuchaj, niż mów. Zanim odpowiesz, zawsze przez chwilę milcz, aby budzić niepewność i poczucie oczekiwania na twoją odpowiedź. Wystawiasz się z lekkim niemieckim akcentem.

Gesty: poprawianie sygnetu na palcu, gładzenie płacami po kancie stołu, lekkie przechylanie głowy podczas rozmowy.

Statystyki:

S 40 KON 50 BC 60
 ZR 60 INT 80 WYG 50
 MOC 80 WYK 90 PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0**Krzepa:** 0**Ruch:** 7**Punkty Magii:** 16

Walka Wręcz (Bijatyka) 55% (27/11) obrażenia 1K3

Umiejętności: Antropologia 60%, Broń Palna (Krótka) 55%, Historia 70%, Język Ojczysty (Niemiecki) 90%, Język Obcy (Łacina) 70%, Język Obcy (Arabski) 60%, Język Obcy (Francuski) 60%, Język Obcy (Polski) 50%, Korzystanie z Bibliotek 75%, Mity Cthulhu 15%, Okultyzm 80%, Perswazja 80%, Psychologia 70%, Urok Osobisty 65%, Zastraszanie 70%.

Zaklęcia: Brama Poprzez Czas (wariant bez możliwości przejścia, umożliwiający tylko spoglądanie w wybrany czas), Dominacja, Ochrona Ciała, Porażenie Umysłu, Straszliwa Kłątwa Azatotha, Stworzenie Zombie, Sugestia Mentalna.

OWCZARZE

Owczarze to grupa najważniejszych Górali w Zakopanem. To oni są wykonawcami woli Ducha Gór. Składają co siedem lat ofiary z ludzi, wybierając najgorsze jednostki ze swojej społeczności, aby utrzymać w zamknięciu Rycerzy spod Giewontu. Do tego pomagają w różny sposób (często również za sprawą swoich rytuałów) lokalnym mieszkańcom, kiedy lekarz, ksiądz, psycholog, prawnik albo policja zawiodą. Każdy w Zakopanem wie, że sprawują pieczę nie tylko nad owcami, ale także całą społecznością tego miasta. Cieszą się mirem wśród ludności, która w małym stopniu zdaje sobie sprawę z ich działań – część jest im bardzo wdzięczna, inni się ich boją. Panuje zasada, że o Owczarzach się nie rozmawia, zwłaszcza z ceprami (osobami, które nie są rdzennymi mieszkańcami Tatr). Wszyscy członkowie organizacji pochodzą z góralskich rodzin żyjących w Zakopanem od wieków. Każdy gazda (właściciel stad) powierza im swoje owce, a oni rozdysponowują je między pasterzami. Gazdowie wiedzą, że część ich owiec nie wróci na zimę, godzą się z tym faktem i nie zadają pytań.

**P.15 – Waclaw Krzeptowski – Baca Owczarzy**

Niski, zwalisty i potężny w barkach Góral o surowym, kanciastym wyglądzie. Łysiejący, z osmaganym przez zimno i wiatr, wiecznie zmarszczonym, wysokim czołem, niewielkich czarnych oczach, szerokim i garbatym nosie, siwiejących wąsach i kwadratowej szczęce z kilkunastym zarostem. Ma dłonie jak bochny chleba, sękatę i spracowaną, duży

brzuch i krótkie, potężne nogi. Zawsze surowy, poważny, budzący szacunek, ale i niepokój.

Ubrany zawsze w stary, zażółcony strój góralski przesiąknięty zapachem owiec i słomy.

Sposób odgrywania: Jesteś Bacą Owczarzy, na tobie spoczywa obowiązek przewodzenia całej grupie oraz opiekowania się Zakopanem. To trudne zadanie, dlatego nigdy nie pozwalasz sobie na słabość i zawsze musisz budzić respekt. Swoich juhasów trzymasz krótko i nie masz litości dla nikogo – również dla siebie. Tajemnica Ducha Gór i jego magii, którą musisz przekazać dalej, oraz sekret Rycerzy spod Giewontu, których trzeba obłaskawić śmiercią człowieka, to również ciężkie brzemiona, tym bardziej, że ostateczna decyzja, kogo wybrać, spoczywa na tobie. Nie możesz się zatem wahać. Mówisz cicho, mrucząc gardłowo, krótkimi, prostymi zdaniami, w których nie ma ani jednego zbędnego słowa. Patrzysz surowo i z wyzwaniem rzucanym każdemu, kto będzie chciał spojrzeć ci w oczy. A ty nigdy nie spuścisz wzroku pierwszy. Chcesz obudzić Rycerzy i użyć ich w celu ochrony społeczności Zakopanego przed nadchodzącą wojną.

Gesty: założone za pas kciuki, łokcie wysunięte na zewnątrz, patrzenie prosto w oczy, zaciśnięte mocno szczęki, zmrużone oczy, czasem skrzywienie w dół jednego kąca ust jak w dezaprobacie.

Statystyki:

S 50 KON 70 BC 70
 ZR 60 INT 80 WYG 50
 MOC 80 WYK 70 PW 14

Modyfikator Obrażeń: 0**Krzepa:** 0**Ruch:** 5**Punkty Magii:** 16

Walka Wręcz (Bijatyka) 70% (35/14) obrażenia 1K3

Walka Wręcz (Ciupaga) 70% (35/14) obrażenia 1K6+1

Umiejętności: Broń Palna (Długa) 60%, Jeździectwo 60%, Medycyna 65%, Mity Cthulhu 5%, Nasłuchiwanie 70%, Okultyzm 65%, Rzucanie 50%, Skakanie 45%, Spoztrze-gawczość 70%, Sztuka Przetrwania (Góry) 80%, Tropienie 45%, Unik 60%, Wspinaczka 80%, Zastraszanie 75%.

P.16 – Juhasi

Juhasi, podobnie jak ich baca, również starają się wzbudzać niepewność, szacunek lub strach. Jest to bardzo różnorodne towarzystwo. Każdy z nich jest na swój sposób charakterystyczny. Widać, że to twardzi Górale, którzy nie zawahają się przed niczym. Wszyscy noszą typowe stroje góralskie z ciupagami przy pasach.

Statystyki:

S 60 KON 70 BC 70
 ZR 80 INT 60 WYG 50
 MOC 60 WYK 40
 PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4**Krzepa:** 1**Ruch:** 8**Punkty Magii:** 12

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Walka Wręcz (Ciupaga) 60% (30/12) obrażenia 1K6+1 + 1K4 (MO)

Umiejętności: Broń Palna (Długa) 50%, Medycyna 35%,

Mity Cthulhu 2%, Nasłuchiwanie 50%, Okultyzm 35%, Rzucanie 50%, Skakanie 65%, Spostrzegawczość 40%, Sztuka Przetrwania (Góry) 60%, Tropienie 55%, Unik 60%, Wspinaczka 70%, Zastraszanie 45%.

P.17 – Jędrzej Krzeptowski

Podobny do ojca, niewysoki, dwudziestoletni chłopak o mocnej budowie ciała, szerokiej, czerwonej twarzy, niewielkich oczach, kilkukrotnie złamanym nosie i krótkich włosach. Stara się naśladować ojca i udowodnić innym juhasom swoją wartość, co z jego porywcznością stanowi wybuchową mieszankę. Chętnie wszczyna bójki i nie daje nigdy za wygraną.

Statystyki:

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

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Punkty Magii: 12

Walka Wręcz (Bijatyka) 65% (32/13) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Walka Wręcz (Ciupaga) 60% (30/12) obrażenia 1K6+1 + 1K4 (MO)

Umiejętności: Broń Palna (Długa) 40%, Jeździectwo 30%, Medycyna 45%, Mity Cthulhu 3%, Nasłuchiwanie 50%, Okultyzm 35%, Rzucanie 60%, Skakanie 65%, Spostrzegawczość 50%, Sztuka Przetrwania (Góry) 60%, Tropienie 65%, Unik 50%, Wspinaczka 70%, Zastraszanie 35%.

P.18 – Roman Talaga

Szczupły, zręczny, trzydziestoletni Góral o pociągłej, wąskiej twarzy, z której głównie zapamiętuje się duże, niebieskie oczy. Uważny i spokojny, sprawia wrażenie delikatnego, choć Górale wiedzą, że ma niezłomny charakter i niesamowitą kondycję. Stroni od kłótni i stara się rozwiązać konflikty polubownie. Mówi donośnym, dźwięcznym głosem, który budzi sympatię i zaufanie.

Statystyki:

S 50	KON 80	BC 60
ZR 70	INT 60	WYG 50
MOC 60	WYK 60	PW 14

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 12

Walka Wręcz (Bijatyka) 65% (32/13) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Walka Wręcz (Ciupaga) 45% (22/9) obrażenia 1K6+1 + 1K4 (MO)

Umiejętności: Broń Palna (Długa) 60%, Medycyna 35%, Mity Cthulhu 2%, Nasłuchiwanie 50%, Okultyzm 45%, Rzucanie 50%, Skakanie 75%, Spostrzegawczość 60%, Sztuka Przetrwania 50%, Tropienie 45%, Unik 70%, Wspinaczka 80%.

P.19 – Janek Cukier – gazda (oraz Owczarz)

Jasiek to trzydziestoletni Góral, postawny, wysoki, o długiej szyi, końskiej szczęce i wypukłych, rybich oczach. Nosi się prosto

i dumnie, jest pewny siebie, wręcz arogancki. Ubrany czasem w portki, cuche i serdak opasany drogim pasem, a czasem w stroje miejskie, choć ich dobór wskazuje na brak smaku. Nie jest też przesadnie inteligentny, a raczej obdarzony mocno wykształconą zwierzęcą przebiegłością, która pozwala mu łatwo adaptować się do różnorodnych sytuacji i czerpać z nich korzyści.

Jest typem człowieka, który nie zawaha się przed niczym, aby osiągnąć swoje cele, tak więc poznane moce wykorzystuje egoistycznie. Dzięki temu gromadzi coraz większe dobra w Zakopanem, często robiąc to w niemoralny sposób. Krąży o nim trochę niepochlebnych plotek, jednak z racji jego przynależności do Owczarzy szep-tane są one z największą ostrożnością.

Sposób odgrywania: Jesteś aroganckim, egoistycznym człowiekiem, dumnym z tego, co osiągnąłeś w życiu. Na wszystkich patrzysz pod kątem tego, ile możesz wyciągnąć dla siebie. Jesteś rozmowny i potrafisz być miły, często jednak nie przejmujesz się tym, że sprawisz komuś przykrość krytyką albo zbyt mocnym, gburowatym żartem. Jesteś zawistny i pamiętliwy, jeśli ktoś ci podpadnie, zniszczysz go bez wahania.

Gesty: nieprzyjemna, dumna mina (kąciki ust w dół), drapanie się po szczęce, głowa wyciągnięta do przodu.

Statystyki:

S 60	KON 70	BC 65
ZR 80	INT 70	WYG 50
MOC 50	WYK 40	PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1k4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Punkty Magii: 10

Walka Wręcz (Bijatyka) 65% (32/13) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Walka Wręcz (Ciupaga) 45% (22/9) obrażenia 1K6+1 + 1K4 (MO)

Umiejętności: Broń Palna (Długa) 75%, Jeździectwo 50%, Medycyna 25%, Mity Cthulhu 5%, Nasłuchiwanie 70%, Okultyzm 35%, Perswazja 65%, Rzucanie 40%, Skakanie 65%, Spostrzegawczość 70%, Sztuka Przetrwania (Góry) 40%, Tropienie 25%, Unik 50%, Wspinaczka 50%, Zastraszanie 35%, Zręczne Palce 55%.

P.20 – Członkowie Obozu Narodowo-Radykalnego

Do Hotelu przyjedzie ich kilkunastu. W większości jest to bojówka, a więc młodzi mężczyźni dowodzeni przez dwóch, trzech starszych. Wszyscy ubrani w wojskowe, niemal mundurowe stroje – ciężkie buty, ciemne wojskowe spodnie, zielone koszule. Są wysportowani, dobrze zbudowani i niebezpieczni. Większość jest małomówna, trochę onieśmielona osobą Henryka Walaka, który jest ważnym działaczem ruchu;



wszyscy są karni i zdeterminowani. Część z nich stara się na swój sposób pokazać przed resztą, więc podczas pobytu w mieście bez Henryka mogą być butni i zaczepni. W hotelu jednak starają się nie wychylać, przytłoczeni szykownym wystrojem Morskiego Oka i klasą gości, których mają szansę zobaczyć.

Przyjechali tutaj, ponieważ specjalna okultystyczna komórka ONR-u, zgłębiając zakazane księgi, połączyła kilka faktów z historii Tatr, uwierzyła w niesamowite legendy o Podhalu i zebrała to we w miarę spójny obraz. Zaczęto obserwować wydarzenia w Zakopanem i zdano sobie sprawę, że nadchodzi coś ważnego. Jeden z członków ONR-u był obecny na seansie spirytystycznym i wyczuł, że właśnie zaczynają dzieć się rzeczy, na które czekali. Wezwał więc posiłki, dzięki którym zamierzają zdobyć Róg Chrobrego i władzę nad Rycerzami spod Giewontu.

Tak samo jak Górali, Owczarzy czy służbę hotelową, opisuj ich grubymi kreskami: odróżniaj od siebie i przerysowuj ich wygląd i sposób zachowania – przy BN-ach tła można to robić i nie powinno przeszkadzać to graczom. Podzielimy się z tobą małym trikiem: możesz wręcz porównać ich do zwierząt, aby łatwiej było skojarzyć ich wygląd i zachowanie. Niech jeden będzie jak byk (silny i powolny), inny jak łasica (zręczny i cwany), kolejny jak kot (wredny i dystansujący się), a jeszcze kolejny jak małpa (gibki, cwany, o długich rękach).

Statystyki:

S 80	KON 60	BC 70
ZR 60	INT 40	WYG 50
MOC 60	WYK 50	PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4**Krzepa:** 1**Ruch:** 8**Punkty Magii:** 12

Walka Wręcz (Bijatyka) 65% (32/13) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Umiejętności: Broń Palna (Krótka) 55%, Historia 50%, Język Ojczysty (Polski) 50%, Okultyzm 15%, Perswazja 60%, Prowadzenie Samochodu 45%, Zastraszanie 75%.**P.21 – Henryk Walak – szef bojówki Obozu Narodowo-Radykalnego**

Henryk Walak to wysoki, przystojny blondyn po trzydziestce, o postawie atlety, którego pewność i determinacja przebijają z każdego gestu. Ma kwadratową twarz, okoloną modnie przystrzyżoną brodą, z finezyjnie podkreślonym wąsem, nad którym rysują się prosty nos, skupione oczy i masywne czoło. Posiada wiedzę okultystyczną, która pozwala mu orientować się w zaistniałej

sytuacji. Jego celem jest przechwycić osoby, w których płynie krew Chrobrego, odebrać im Róg i przetransportować je bezpiecznie do swoich przełożonych.

Ubrany elegancko, bez zbytniego przepychu, w jasno-

brązową marynarkę, ciemne spodnie i tego samego koloru koszulę. Jest pewny siebie i wierzy mocno, że jego działania przyczynią się znacznie do wzmocnienia Polski w nadciągającej wielkimi krokami wojnie. Skupiony na celu; nic nie stanie mu na przeszkodzie, aby dopiął swego.

Sposób odgrywania: Masz prosty cel i chcesz go bezbłędnie zrealizować, z możliwie jak najmniejszą stratą własnych zasobów. Choć lubisz stosować przemoc, wiesz, że powinno się jej unikać, aby nie budować złej renomy ONR-u. Mówisz wolno i spokojnie, zawsze z groźbą w głosie, bardzo oszczędnie gestykulując.

Gesty: poprawiasz włosy, przylizując na bok grzywkę, siedzisz wyprostowany, z na wpół zaciśniętymi pięściami.

Jeśli Badacze go spotkają, można przypomnieć jednemu z nich, że kiedyś podczas bójek pomiędzy organizacjami studenckimi został brutalnie napadnięty przez Henryka Walaka. Jeśli w grupie są same kobiety, Badaczka towarzyszyła przyjaciółom, gdy doszło do bójki, w której Walak był napastnikiem. Może nawet uderzył ją samą, gdy chciała zapobiec starciu.

Statystyki:

S 60	KON 60	BC 60
ZR 70	INT 80	WYG 70
MOC 60	WYK 70	PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0**Krzepa:** 0**Ruch:** 8**Punkty Magii:** 12

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3

Umiejętności: Broń Palna (Krótka) 75%, Historia 50%, Język Ojczysty (Polski) 70%, Język Obcy (Francuski) 60%, Korzystanie z Bibliotek 55%, Mity Cthulhu 5%, Okultyzm 30%, Perswazja 80%, Prowadzenie Samochodu 65%, Psychologia 70%, Urok Osobisty 65%, Zastraszanie 75%.**P.22 – Duch Gór**

Wygląda jak zgarbiony, krępy staruszek o gęstej, siwej brodzie i długich, falujących włosach spływających na ramiona. Niewielkie, jasnoszare oczy, otoczone siecią zmarszczek, ocieniają gęste, szare brwi. Ma szerokie barki i ramiona oraz spracowane dłonie o żółtawych paznokciach, jak gdyby zrogowaciały pod wpływem czasu. Wyczuwa się w nim ogromny spokój i mądrość życiową.

Zawsze z fajką w zębach, ubrany klasycznie w strój góralski, choć obok typowego góralskiego pasa ma też swój żelazny, wykonany z metalowych płytek pas rycerski.

Sposób odgrywania: Jesteś Duchem Gór, byłym rycerzem Bolesława Chrobrego. Wiesz o wszystkim, co dzieje się w górach, słyszysz każdy dźwięk i znasz każdą myśl. Czujesz ogromne brzemienie i zmęczenie. Mów cicho i spokojnie, patrząc z ogromną przenikliwością na rozmówców, a czasem patrząc „przez nich”. Kiwaj wolno głową, nie uśmiechaj się. Jesteś surowy i tajemniczy, zadawaj dziwne pytania, ale znaj na nie odpowiedź, mów o rzeczach, o których nie powinienes wiedzieć.

Gesty: wolne potakiwanie głową, zamykanie na dłużej oczu, jakby ciążyły ci powieki, patrzenie mocno w oczy, garbienie się.

Statystyki:

Nie żartujmy – to Duch Gór; nie przewidujemy starcia z Badaczami. Jeśli tak miało się wydarzyć, ma dowolnie wysokie statystyki, dysponuje każdym możliwym czarem. Najlepiej jednak, aby uniknąć tej sytuacji, niech rozwieje się w dym przy pierwszej próbie ataku ze strony Badaczy.

P.23 – Widmowi wojownicy

Widmowi wojownicy są wielkimi i potwornymi, człekomształnymi istotami, które osiągają około dwóch metrów wzrostu. Pokryci są splekaną, czarną jak smoła skórą, mają krwistoczerwone ślepie i szerokie, rekinie szczęki wypełnione kilkoma rzędami ostrych, zakrzywionych do środka zębów. Kończyny stworów zaopatrzone są w wyrostki, a przedramiona uzbrojone w wielkie krabie kleszcze. Wojownicy nie są do końca materialni – spowijają ich obłoki czarnej mgły, przez co ciężko ocenić, gdzie zaczyna się ich potworne cielsko. W niematerialnej formie da się ich zranić tylko magiczną bronią lub zaklęciami.

Ci uwięzieni pod Giewontem to szczególnie niebezpieczni przeciwnicy, żyją bowiem w naszym świecie od prawie tysiąca lat. Mogą na życzenie stać się niewidzialni – wówczas można ich trafić tylko przy ekstremalnym sukcesie w teście. Oni z kolei uzyskują wówczas kość premii do trafienia. Widmowy wojownik może przypuścić jeden atak na rundę, atakuje kleszczami lub paszczą. Niezależnie od swego ataku raz na rundę potwór może kleszczami odbić skierowany w siebie cios. Dodatkowo każdy z wojowników spod Giewontu zna 1K6 zaklęć.

Ujrzenie widmowego wojownika powoduje utratę 1/1K6+2 PP.

Statystyki:

S 280 KON 120 BC 220
ZR 90 INT 90 MOC 190

PW: 34

Modyfikator Obrażeń: +5K6

Krzepa: 6

Ruch: 9

Pancerz: 1 punkt skóry

ATAKI

Ataki w rundzie: 2

Walka: Wielkie krabie kleszcze, przystosowane raczej do przecinania ofiar na pół, niż chwytania czegokolwiek oraz paszcza wypełniona kilkoma rzędami ostrych, zakrzywionych zębów.

Kleszcze 55% (27/11) obrażenia 1K6 + 5K6 (MO)

Kły 45% (22/9) obrażenia równe MO

Zaklęcia: Dowolne, które Strażnik uzna za odpowiednie.

INFORMACJE

Informacje o ojcu Badacza A, Leonie (I.1–I.16)

I.1 – Badacz A pamięta, że ich służąca (opiekunka/mamka) była Góralką.

I.2 – Gdy ojciec Badacza A ostatni raz był w Zakopanem, spędził kilka dni w hotelu Morskie Oko, a potem 10 marca poszedł w góry. Nikt nie pamięta, czy wyszedł na tę wyprawę z kimś, czy sam. Ktoś może sobie przypomnieć, że w tamtym roku w Tatrach była sroga zima.

I.3 – Stróż hotelowy, Jędrzej Cupryk, pracował już wtedy w hotelu. Pamięta, że stróż rozmawiali między sobą, że nie przypominają sobie, by ojciec Badacza A wychodził rankiem z hotelu na wycieczkę.

I.4 – Badacz A jest przekonany, że ciała nie znaleziono i większość miejscowych to potwierdza, jednak kilka osób (grabarze, kościelny, policjanci, ojciec Bartłomiej) wie, że zmasakrowane szczątki złożono do grobu na cmentarzu na Pęksowym Brzyzku.

I.5 – Ojciec Bartłomiej wyzna, że ciało ojca Badacza A zostało znalezione rozszarpane na strzępy przez dzikie zwierzęta. Duchowny zataił tę informację, aby oszczędzić rodzinie drastycznych widoków i szczegółów, jednak później zdał sobie sprawę, że niepewność co do losu Leona jest dla jego bliskich jeszcze gorsza.

I.6 – Kiedy Badacze spytają o ostatni pobyt Leona w Zakopanem i spotykane przez niego osoby, dowiedzą się, że przyjechał sam i odwiedzał Górali w domach.

I.7 – Ojciec jeździł często do Zakopanego sam lub z rodziną i często przebywał wśród miejscowych, zwiedzając całe Podhale. Był bardzo towarzyski. Lubił rozmawiać z Góralami, poznawać ich kulturę i zwyczaje. Czasem pytał się o sytuację materialną i zdarzało się, że pomagał niektórym rodzinom, a nawet znajdował pracę osobom z Podhala w mieście, z którego pochodził. Wiele osób jest mu za to bardzo wdzięcznych i dobrze go wspomina.

I.8 – Rzadko chodził w góry, ponieważ szybko się męczył i wolał spacerować po dolinkach (mógł mieć problem z sercem lub nadwagą). Górskie powietrze miało mu poprawiać zdrowie.

I.9 – Każdy zapytany przyzna, że nigdy nie słyszał o romansie pomiędzy ojcem Badacza A a miejscową dziewczyną.

I.10 – Często chadzał do kościoła, choć do komunii nie przystępował. Ktoś może przypomnieć sobie jego słowa: „Nie mam po drodze z Bogiem, dlatego na mszę chodzę mu na przekór i nic mi do tej pory nie zrobił”.

I.11 – Ojciec Bartłomiej mocno przyciśnięty powie, że gdy ojciec Badacza A przebywał w Zakopanem, nie przyjmował

komunii świętej, a do kościoła chodził tylko, by obserwować dokładnie ludzi w kościele. Zwłaszcza dziewczyny.

I.12 – Przez 20 lat kilkanaście dziewcząt z Zakopanego nie wróciło do domów, wyjechawszy za pracę. W innych wioskach Podhala również słyszano o podobnych wyjazdach. Czasem przysyłały listy do rodzin, pisząc o pracy za morzem, w Argentynie lub w Stanach Zjednoczonych.

I.13 – Jeśli Badacze dobrze poszukają, znajdą się osoby, które spluną przez ramię i powiedzą, że nie chcą o tym rozmawiać, albo wręcz stwierdzą, że to był wilk w owczej skórze.

I.14 – Jedna z dziewcząt, Grażyna Bulecka, wróciła do Zakopanego. Gdy wróciła, nie było z nią kontaktu, plotki głosiły, że zwariowała, ale potem jej rodzina nagle się wzbogaciła i wydała ją szczęśliwie za mąż. Dziewczyna nie utrzymuje kontaktu z wieloma osobami i nic nie mówi o sobie.

I.15 – Gdy Badacze naprawdę dobrze poszukają i wzbudzą zaufanie miejscowych (trudny test Majętności), dowiedzą się, że Grażyna Bulecka zwierzyła się im, że została wywieziona do Austrii i sprzedana do nielegalnego domu publicznego. Rok po jej powrocie zaginął ojciec Badacza.

I.16 – Gdy odwiedzą Grażynę, ona szybko się rozklei i opowie im swoją historię. Ojciec Badacza zaproponował jej pracę w Cieszynie. Tam czekał na nią jego przyjaciel, zabrał do samochodu, wywiózł poza miasto i kilka dni przetrzymywał w piwnicy jakiegoś domu wraz z dwiema innymi dziewczynami. Następnie przyjechała po nią przestępcza grupa handlarzy ludźmi i wywiozła do Austrii, do nielegalnego domu publicznego. Spędziła w prawdziwym piekle około roku, modląc się o śmierć. Na szczęście nadarzyła się okazja, by uciec, i Grażyna z niej skorzystała. Przebyła pieszko całą drogę do Zakopanego. Ojciec Badacza A przekonał jej rodzinę, iż nie miał z tą sprawą nic do czynienia. Groźbami i ogromną sumą pieniędzy przekonał Buleckich, by nie wnosili oskarżenia, bo nic dobrego z tego nie wyniknie. Dziewczyna z lęku i ze wstydu nikomu o tym nie mówiła. No może raz, gdy niebacznie upiła się na góralskiej zabawie miejscowych dwoma kieliszkami wódki (zrobili to za sprawą swej magii Owczarze, by dowiedzieć o tragedii, która ją spotkała, i ukarać sprawcę). Rok później, w marcu, pod Giewontem znaleziono martwego ojca Badacza A.

Informacje o innych ofiarach (I.17–I.29)

I.17 – Co siedem lat znajdowano osoby, które zginęły w niewyjaśnionych, makabrycznych okolicznościach. Z reguły jako powód śmierci podawano pogryzienie przez dzikie zwierzęta (wilki lub niedźwiedzie), a czasem upadek z wysokości. Oczywiście w innych latach również ginęli ludzie, nigdy jednak ciała nie były aż tak okaleczone.

I.18 – Groby tych osób znajdują się na cmentarzu na Pęksowym Brzyzku.

I.19 – Osoby pochowane w nieco odosobnionej części

cmentarza z różnych powodów cieszyły się wśród lokalnej społeczności złą opinią.

I.20 – Badacze mogą znaleźć zdjęcia, kilka artykułów, archiwa władz miejskich, które informują o strasznych wydarzeniach w górach. Najbardziej szokujące mają miejsce co siedem lat (zatem w 1931, 1924, 1917, 1910, 1903).

I.21 – W dwóch czy trzech przypadkach autorzy artykułów podają w wątpliwość działalność zwierząt, ponieważ nie było w pobliżu ich śladów albo ślady ugryzień nie pasowały do tych zadawanych przez wilki czy niedźwiedzie.

I.22 – Przy ekstremalnym sukcesie w teście Korzystania z Bibliotek Badacze dokopią się do bardzo wnikliwego opisu autopsji jednej z ofiar. Jego autorem jest przebywający w tamtym czasie w Zakopanem wojskowy lekarz Albrecht von Stutendorf. W swoim raporcie, będącym listem do policji, dokładnie opisuje ciało i miejsce zbrodni, podając kilka makabrycznych spostrzeżeń:

„Ciało denata zostało rozszarpane z ogromną siłą, którą nie dysponuje żaden ssak spotykany w Europie Środkowej. Zmiażdżone kości to efekt zaciśnięcia się twardych przedmiotów, które można porównać do ścisku ramienia w imadle. Na brzegach nie widać śladu zębów, z czego wyrokuję użycie nieznanymi mi narzędzi. Najbardziej jednak zastanawiają mnie ślady zachowane na lewym udzie – wygląda na to, że atakujący posiadał kilka rzędów zębów, spotykanych raczej w środowisku wodnym: u rekinów lub zębaczów smugowych. Wszystko zatem wskazuje, że dokonano obrzydliwej mistyfikacji, której celu nie potrafię ustalić”.

Kilka opisów zgonów z archiwum policji lub od mieszkańców Zakopanego:

I.23 – Anastazja Kopińska (1897-1917)

Ciało panny Anastazji znaleziono na mało uczęszczanej drodze z Sikławicy, na hali przy Giewoncie. Właściwie ciężko było powiedzieć, czy to panna Anastazja, ale kawałki ubrania i zawartość torebki potwierdzały jej tożsamość. Panna Anastazja została znaleziona 12 marca 1917 roku. Jest o tym tylko wzmianka w zarchiwizowanych dokumentach policyjnych.

I.24 – Jeżeli Badacze zrobią dobre wrażenie na Barbarze Galak, udostępni im trochę akt, które udało się uratować z policyjnego archiwum. Są po niemiecku, ale można zauważyć, że panna Anastazja, pochodząca z Lwowa, miała prowadzone dwie sprawy o oszustwa. Pierwszą zgłosiła Maria Kołubek, mieszkanka Zakopanego (w aktach jest podany jej adres przy Krupówkach). Sama pani Maria już nie żyje, ale na miejscu, w małym pensjonacie, można spotkać Edytę Mazur, wcześniej Kołubek. Pani Edyta pamięta Anastazję i nie wypowie się o niej dobrze.

I.24a – „Ta wywłoka wyciągnęła od niego ostatni grosz, a potem doprowadziła go do samobójstwa! Robiła do niego piękne oczy, obiecywała, że będzie żoną, a potem spotykała się z innymi!” – pani Edyta mówi o swoim bracie Macieju, który się powiesił. Sprawa, którą zgłosiła pani Maria,

dotyczyła właśnie sprzeniewierzenia pieniędzy, oszustwa matrymonialnego i doprowadzenia do samobójstwa.

I.24b – Druga sprawa jest niemal identyczna. Córka pana Tomasza Zambrowskiego, Leokadia, zgłosiła, że panna Anastazja doprowadziła ojca do samobójstwa, wcześniej oskubawszy go niemal do cna. Pan Tomasz był wdowcem i jak poinformowała córka, wierzył, że znalazł kandydatkę na żonę w Zakopanem. Otruł się po powrocie z ostatniego spotkania z Anastazją. Pan Zambrowski mieszkał z córką w Krakowie.

I.25 – Jeśli gracze będą wypytwać o pannę Anastazję, starsze Górali mogą pamiętać, że kręciła się taka, podrywając zamożniejszych, ale głupich mężczyzn. Starsi Górale pamiętają, że była ładna, ale wymagała od swoich gachów drogich prezentów. Ci, co pamiętają, powiedzą, że zabiło się przez nią trzech mężczyzn, a dwóch pojedynkowało się na pistolety. Jeden tego nie przeżył.

Panna Anastazja pewnie na schadzkę nie szła w góry, bo ubrana była bardziej jak do kawiarni niż na Giewont – buty na wysokim obcasie, rajstopy, sukienka i paltko.

I.26 – Adolf Gertier (1863–1910)

Ciało pana Adolfa nadawało się do identyfikacji, gdyż jego twarz nie była zbyt okaleczona, do tego posiadał bujne włosy. Adolf Gertier był Austriakiem wysłanym w 1908 roku, aby nadzorować miejscową policję oraz zbadać nastroje ludności. Uwielbiał chodzić po górach i często wybierał się na samotne wyprawy.

I.26a – Gdy popytać Górali, okaże się, że Gertier mocno nadużywał stanowiska. Do dziś niektórzy mówią „zły jak Gertier”. Austriak lubił bić Górali i straszyć policją, jeśli nie chcieli zapłacić mu za „opiekę”.

I.27 – Roman Hula (1876–1924)

Roman Hula był furmanem w Zakopanem, woził turystów wozem z dworca, zawoził chętnych do dolin, żeby mieli krótszą drogę, i zabierał w dół zmęczonych turystów. A jak nie było turystów, to rozwoził węgiel, mleko itp. Pan Hula nie chadzał w góry, a przynajmniej tak powiedzieli policji świadkowie. W artykule na temat jego śmierci napisano, że zniknął 10 marca – jego wóz stał pod dworcem, ale furmana nigdzie nie było, aż koniem musieli się zająć inni ludzie. 16 marca, tuż po roztopach, Górale znaleźli jego ciało w górach, pod Giewontem, poszarpane przez zwierzęta.

I.27a – Plotki o Huli są takie, że używał w domu przemocy, czego niestety nie można potwierdzić, gdyż jego żona zmarła dwa miesiące przed nim. Mówi się też, że często chodził „na dziewczynki” i też mu się zdarzyło kilka razy je pobić. Konie zaś traktował jeszcze gorzej niż kobiety.

I.28 – Jedna z historii o Giewoncie, którą można usłyszeć od Górali.

Był kiedyś bandyta, Rosjanin, który uciekł w Tatry i postanowił wraz ze swoją bandą podszywać się pod harnasia (dowódcę

rozbójników góralskich) i rozbójników z Podhala. Nazywali go Zajadły. Napadał na wszystkich, podobno jego banda była bardzo okrutna. Ale Tatry tak się na nich za to zeżyły, że jego samego dzikie zwierzęta po hali rozwlóczyły, a reszta bandy zapadła się jak kamień w wodę.

I.29 – Siedem lat temu w Tatrach zginął prof. Stanisław Bartos, wykładowca uniwersytetu, na którym studiował Badacz D.

Machłojki Jaśka Cukiera (I.30–I.35)

I.30 – Jasiek Cukier urodził się w Zakopanem, w biednej rodzinie. Miał tylko jedną siostrę wydaną za mąż za chłopca z Bukowiny Tatrzańskiej. Ojciec był surowy, znany z ciężkiej ręki i skłonności do agresji i alkoholu. Matka zmarła, gdy Jasiek miał 11 lat. Wtedy chłopak szybko dołączył do juhasów, by być jak najdalej od ojca.

I.31 – Jego ojciec żył długo, ale sześć lat temu, w styczniu 1932 roku, zabiły go spadające sopele lodu z budynków, gdy wracał pijany z knajpy. Gdyby poszukać bardzo głęboko, można znaleźć informację, że wtedy panował duży mróz, a więc musiał być to wyjątkowy przypadek. Oczywiście to Jasiek rzucił na niego urok.

I.32 – Jasiek nie jest specjalnie lubiany przez Górali. Mówi się, że się ostatnio bardzo zmienił i staje się coraz trudniejszy w obyciu. Wzbogacił się i zmienił na gorsze.

I.33 – Kilka razy otrzymał majątki zmarłych osób z Zakopanego i okolic. Przepisali mu je w testamentie. Budzi to zdziwienie niektórych, bo nie był z tymi osobami nijak związany.

I.34 – Kilka osób może powiedzieć, że zdarzyło im się sprzedać Jaśkowi swoje ziemie lub pojedyncze nieruchomości. Będzie oczywiste, że są z tego bardzo niezadowolone. Ktoś może nie chcieć odpowiedzieć, jakby się czegoś obawiał. Inny może powiedzieć, że cała jego rodzina śmieje się z interesu, jaki zrobił, a jeszcze inny, że nie rozumie, co go napadło, że zdecydował się na ofertę Jaśka.

I.35 – Jasiek pożycza też pieniądze na procent albo pod zastaw. Ktoś może powiedzieć, że osoby, które od niego pożyczają, nie mają szczęścia i interesy im nie idą. A Jasiek nie daruje im nigdy i bez skrupułów wyrzuca całe rodziny z domów lub odbiera ich majątek.

Informacje o Owczarzach (I.36–I.43)

I.36 – Są najbardziej poważaną grupą w Zakopanem. To oni rozdzielają owce właścicieli na stada i przydzielają je do baców i juhasów.

I.37 – Mieszkańcy darzą ich szacunkiem, ale również się ich boją. Mało kto o nich chce mówić otwarcie, szczególnie osobom przyjezdnym.

I.38 – Owczarze czasem pomagają ludziom z miasta. Często bywają pośrednikami w sprawach pomiędzy Góralami.

LEGENDY

Wacław Krzeptowski cieszy się posłuchem i często dobrze radzi Góralom. Ale jak im ktoś podpadnie, to odwraca się od niego szczęście.

I.39 – Niektórzy mówią, że Owczarze potrafią pomóc w ciężkiej chorobie, np. gdy dziecko było ciężko chore lub ktoś miał ciężkie złamanie. Ktoś może wspomnieć, że lekarze nie dawali szans jego córce, a Krzeptowski przyszedł, wyciągnął dziewczynę na śnieg i gdy z nią wrócił po godzinie, mówił, że Zima wyciągnęła jej chorobę. I rzeczywiście, dziecko wyzdrowiało.

I.40 – Owczarze obserwują mieszkańców, więc należy uważać, co się przy nich mówi i robi.

I.41 – Czasem wychodzą w góry, kiedy wciąż panuje zima. Nikt nie wie, co robią, idą jednak w kierunku wysokich szczytów.

I.42 – Owce, które ginęły (np. pod Siklawicą), były pod opieką Owczarzy.

I.43 – Gazdowie godzą się na to, by część ich owiec nie wracała z pastwisk.

Informacje o Chrobrym (I.44–I.46)

I.44 – Chrobry był królem Polski i mówi się, że podbił Ruś i wyszczerbił swój miecz o bramę podbitego Kijowa.

I.45 – Tydzień temu ktoś włamał się do sarkofagu Chrobrego w Złotej Kaplicy w Katedrze Poznańskiej.

I.46 – Stare legendy góralskie mówią, że Chrobry przybył do Zakopanego i jego rycerze pozostali tu i śpią wiecznym snem pod Giewontem. Strzegą też wielkiego skarbu. Jedna legenda (L.3) mówi, że Chrobry pozostawił strażnika, który ma strzec Rogu i rycerzy, kiedy nadejdzie chwila, by ich obudzić.

Informacje o ojcu Bartłomieju (I.47–I.50)

I.47 – Przybył tutaj dziewięć lat temu z klasztoru pod Nowym Targiem.

I.48 – Należy do zakonu benedyktynów. Jeśli Badacze skupią się na tym tropie, dowiedzą się, że jest to odłam zwany Zakonem Strażniczym. Nikt jednak nie wie, czego strzegą, ponieważ do klasztoru nie ma wstępu nikt z zewnątrz.

I.49 – Habit ojca nie jest typowym habitem benedyktyńskim, ma inny kolor sznura. Na jego końcu znajduje się ciężki żelazny klucz.

I.50 – Górale mogą rzucić plotkę, że ojciec Bartłomiej dba o ciężką fizyczną.

L.1 – Opowieści o dzielnym Giewoncie

Dawno temu, gdy świat zalewały wielkie wody, w ich głębinach żył smok. Ożenił się z Magurą i dochowali się siedmiu córek i sześciu synów, z których najmłodszym, ale też najsilniejszym był Giewont. Gdy potomstwo smoka i Magury podrosło, każde z dzieci wybrało sobie fach. Giewont postanowił, że będzie rycerzem, aby bronić spokojnego życia rodzeństwa.

Najbardziej urodziwa i zalotna z córek Magury, Osobita, miała wielu adoratorów, jednak przyśniło jej się kiedyś, że przybędzie po nią król z północy i czekając na niego, odrzucała kandydatów. I faktycznie, dziewczyna wpadła w oko Mrozowi, królowi z północy, który wysłał do niej swych posłańców. Jednak Giewont przepędził ich wszystkich, a niektórym nawet połamał kości. Rozgniewany Mróz postanowił się zemścić na rycerzu i ze swą kochanką, Zimą, uknuł podstęp, gdyż siłą nie byli w stanie mu sprostać.

Piękna Zima przybyła do Giewonta odziana w białe szaty i zaczęła się do niego zalecać, ten zaś, jak wielu przed nim, uległ jej wdziękowi. Wówczas Mróz zamroził ziemię pod nogami młodego rycerza i spętał go lodowymi łańcuchami, a gdy to nastąpiło, słudzy króla doskoczyli do Giewonta i go powalili, on zaś zapadł w niezwykły sen.

Gdy Osobita dowiedziała się, jaki los spotkał jej brata, wypłakała jeziora łez i choć czekała na królewicza z północy, gdy Mróz poprosił ją o rękę, odrzuciła go. Zima zaś ulitowała się nad nieszczęsnym powalonym rycerzem i otuliła go śnieżną chustą. I tak Giewont śpi po dziś dzień.

L.2 – O śpiących rycerzach

Żył kiedyś w Kościelisku kowal Kuba, w swoim fachu najlepszy w okolicy. Pewnego dnia odwiedził go stary człowiek i powiedział mu, że zaprowadzi go do miejsca, gdzie czeka go kilka setek koni do podkucia. I chociaż Kuba słyszał o rycerzach śpiących w górze Giewont, nie spodziewał się, że właśnie tam zaprowadzi go starzec.

Ruszyli w drogę i wreszcie dotarli do Giewontu, a tam skały rozsunięły się i oczom kowala ukazało się wejście do groty, w której w jednej sali spali zakłęci rycerze, w drugiej zaś czekały ich konie. Kubie dwa dni zajęło podkucie wszystkich zwierząt. Został za to sownie wynagrodzony. Gdy zapytał starca, kiedy wojsko wstanie, usłyszał, że czas po temu będzie, gdy złe czasy przyjdą dla kraju.

Gdy Kuba opuścił grotę, skały za nim zamknęły się, a wszelki ślad po wejściu do groty zniknął. Później nieraz próbował znaleźć jaskinię śpiących rycerzy, jednak nigdy już mu się to nie udało.

Pełne wersje dwóch pierwszych legend, przedstawione piękną gwarą góralską, można znaleźć w opracowaniu Stanisława Kałamackiego pod internetowym adresem www.klubpodroznikow.com/tatromaniak-legendy.

L.3 – Legenda o nazwie Zakopane (wymyślona na potrzeby tej historii)

Kiedy Chrobry przybył w okolicę ze swoimi rycerzami, postanowili oni zasnąć. Mieli się obudzić na dźwięk rogu Chrobrego i słowa zaklęcia, gdy nadejdą trudne czasy dla Polski.

„Wstańcie, wojownicy, ze snu wiekowego, wstańcie i uwolnijcie ludzi, którzy stali się już dobrzy i wielka jest ich wiara, uwolnijcie ich spod panowania złego. Wstańcie, ci, którym skrzydła zdobną nieugięte plecy, wstańcie niczym zastępy aniołów, bronić swego ludu”.

Jednego z nich król Bolesław zatrzymał i powiedział, że ma on tu pozostać, pilnować rogu i czekać na moment, gdy znów rycerzy trzeba będzie przywołać. Strażnik ten zaszył się więc w lesie, zakopał róg w miejscu dawnych kultów i czeka do tej pory, aby w trudnej dla Polski chwili znów go wykopać, dać królowi z krwi Chrobrego, by ten ich przywołał. A w związku z tym, że go zakopał, wioska, która wokół powstała, zwie się Zakopane.

BADACZE TAJEMNIC

Pozwoliłszy sobie zarysować Badaczy, aby jak najlepiej pasowali do scenariusza. Możesz stworzyć graczom całe postacie, a możesz tylko narzucić tych kilka elementów, które według nas sprawią, że będą się lepiej bawili na sesji, bowiem mocniej zwiążą ich one z przygodą.

Ważne, aby Badacze posiadali typowe umiejętności potrzebne do śledztwa: Spostrzegawczość, Korzystanie z Bibliotek, Historię, Urok Osobisty, Perswazję, Psychologię.

Dobrze, aby przynajmniej jeden posiadał Język Obcy (Niemiecki), Wspinaczkę, Tropienie i Sztukę Przetrwania (Góry).

Ważne jest to, w jakim celu tu przyjeżdżają. Wszyscy są dobrymi przyjaciółmi, którzy przybywają do Zakopanego, aby spędzić miło czas przed ślubem jednej z postaci. Za kilka dni w Morskim Oku odbędzie się wesele i Badacz/Badaczka przyjechał/a, aby poczynić ostatnie przygotowania. Jego/jej narzeczona/narzeczony przyjedzie dopiero przed ślubem, czeka bowiem na przyjazd całej swojej rodziny.

Być może inny Badacz będzie świadkiem na ślubie i to on zaplanował tę wyprawę. Mogłoby to jeszcze bardziej zbliżyć te dwie postacie.

Badacz A

Zarówno męska, jak i żeńska postać ma taką samą historię. Pochodzi z bogatej rodziny mieszczańskiej. Jest związana z Zakopanem przez swojego ojca, Leona X (tu wstaw nazwisko postaci). Jeździł on często do Zakopanego, czasem sam, a czasem z całą rodziną, miał nawet służącą z tego miasta, dzięki której Badacz zna całkiem dobrze gwarę góralską. Podczas pobytu w mieście zatrzymywał się najczęściej w Morskim Oku.

Ważne, by opisać graczowi, że z Zakopanem wiąże się też nieszczęśliwe chwile w jego życiu. 14 lat wcześniej ojciec wyruszył w góry i miał tragiczny wypadek zakończony śmiercią, a jego ciała nie odnaleziono. Jego symboliczny grób znajduje się na cmentarzu na Pęksowym Brzyzku. W 14. rocznicę

tragedii Badacz chce, korzystając z okazji – nie bywa tak często w Zakopanem – odwiedzić grób ojca.

Badacz B

Zarówno męska, jak i żeńska postać ma taką samą historię. Ma w Zakopanem rodzinę od strony matki, która przeprowadziła się tu kilkanaście lat temu. Wuj, Teofil Podkowiak, prowadzi w mieście sieć piekarni, dzięki którym zdobył całkiem pokaźny majątek. Rodziny odwiedzają się czasami i utrzymują bardzo dobre, ciepłe stosunki. Wuj na pewno wcześniej dowiedział się od matki Badacza, że ten przybywa do Zakopanego. W dobrym tonie będzie odwiedzić go któregoś dnia.

Badacz C

Zarówno męska, jak i żeńska postać ma taką samą historię. Badacz powinien wywodzić się z kręgów arystokratycznych/mieszczańskich albo artystycznych. Doskonale zna światłą arystokratkę węgierskiego pochodzenia, hrabinę Ilonę Bethlen Salamon, która jest właścicielką Zamku w Niedzicy. Bohatera może z nią wiązać dobra znajomość, którą zawarł albo w którymś z większych miast Europy, albo w Polsce. Mogą czasem korespondować ze sobą, dzięki czemu wie, że hrabina będzie w Zakopanem. W zamku hrabiny Badacz był ostatnim razem na pogrzebie jej męża, hrabiego Gezy.

Badacz D

Ostatni Badacz powinien mieć wyższe wykształcenie i w związku z tym być związany w swoich studenckich latach z Warszawą. Jeśli jest to mężczyzna, należy zaznaczyć jego przynależność w trakcie studiów do braci studenckiej związanej z PPS. Jeśli postać jest kobietą, miała ona w trakcie studiów przyjaciela lub chłopaka, który należał do PPS.

Dodatkowo Badacz uczęszczał na zajęcia do profesora Stanisława Bartosa, który był ekscentryczną postacią. Profesor miał ogromną wiedzę i charyzmę. Wiódł bogate życie towarzyskie (plotki głoszą, że romansował ze swoimi studentkami), a do tego był świetnym graczem w karty i wielokrotnie ogrywał swoich studentów w brydża albo w bardziej hazardowe gry. Plotki głoszą, że to nie dzięki karierze akademickiej, tylko dzięki swoim umiejętnościom gry w karty dorobił się całkiem sporego majątku.

Proponujemy również, aby to postacie C i D uczestniczyły podczas przygody w wydarzeniach z Góralką Kachną Cupryk (P.6) oraz z członkami ONR-u, tak aby każdy z nich miał podobną liczbę wątków w przygodzie. Ten Badacz, który potencjalnie może być związany z ONR-em, może mieć niski poziom cechy ZR lub inną wadę, aby trudniej mu było uciec w trakcie sceny **W.13.d** – Gonitwy po Zakopanem.

SYGNATURY

WYDARZENIA

▪ W.1 – Kulig i ognisko	22
▪ W.1.a – Skoki przez ogień	24
▪ W.1.b – Obserwowanie Górali	24
▪ W.1.c – Jaśko	25
▪ W.1.d – Rozmowa z Hrabinią	25
▪ W.1.e – Gawęda o Tatrach	26
▪ W.1.f – Umizgi właściciela hotelu	26
▪ W.1.g – Romans z Badaczem	26
▪ W.1.h – Awantura z góralami	26
▪ R. – Retrospekcje – przyjazd do hotelu i historia postaci	26
▪ R.1 – Ojciec – Badacz A	27
▪ R.2 – Rodzina – Badacz B	27
▪ R.3 – Hrabina – Badacz C	27
▪ R.4 – Profesor – Badacz D	27
▪ W.2 – Seans spirytystyczny	27
▪ W.3 – Śmierć właściciela Morskiego Oka	29
▪ W.4 – Pogoń za mordercami	30
▪ W.5 – Policja i powrót do hotelu	30
▪ W.6 – Pierwszy sen o Chrobrym	31
▪ W.7 – Nowy dzień	31
▪ W.8 – Martwa owca	31
▪ W.9 – Żałoba w hotelu	32
▪ W.10 – Śniadanie	32
▪ W.10.a – Plan wyjazdu Hrabiny	32
▪ W.10.b – Przyjazd ONR-u	32
▪ W.11 – Odwiedzenie grobu Ojca	32
▪ W.11.a – Groby i Walery	33
▪ W.11.b – Mnich Bartłomiej	33
▪ W.12 – Śledztwo	34
▪ W.12.a – Kościół	34
▪ W.12.b – Archiwum miejskie	35
▪ W.12.c – Muzeum Tatrzańskie	35
▪ W.12.d – Mieszkańcy Zakopanego	36
▪ W.12.e – Goście hotelowi w Morskim Oku	37
▪ W.12.f – Rodzina Badacza B	37
▪ W.13 – Spotkanie z Narodowcami	37
▪ W.13.a – Strzelanina	38
▪ W.13.b – Bójka	38
▪ W.13.c – Wołanie o pomoc	38
▪ W.13.d – Gonitwa po Zakopanem	38
▪ W.14 – Rozmowa z Narodowcami	38
▪ W.14.a – Trudna rozmowa	38
▪ W.14.b – Porwanie Badacza	39
▪ W.15 – Druga noc	39
▪ W.15.a – Owczarze obserwują	39
▪ W.15.b – Romantyczne odwiedziny	39
▪ W.16 – Drugi sen o Chrobrym	40
▪ W.17 – Dzień trzeci	41
▪ W.18 – Znalezione ciało	41
▪ W.19 – Sceny prowadzące pod Giewont	41
▪ W.19.a – Wypytywanie mnicha	41
▪ W.19.b – Nieobecni Owczarze	42

▪ W.20 – Wyprawa pod Giewont	42
▪ W.21 – Dolina Strążyska	42
▪ W.22 – Siklawica	43
▪ W.22.a – Wejście na skały	43
▪ W.22.b – Śnieżycza	44
▪ W.23 – Jaskinie pod Giewontem	44
▪ W.24 – Trzecia wizja	44
▪ W.25 – Ofiara dla Rycerzy	44
▪ W.26 – Ucieczka z grotty	45
▪ W.27 – Wędrówka w śniegu	45
▪ W.28 – Duch Gór	46
▪ W.29 – Owce w śniegu	47
▪ W.30 – Bacówka	47
▪ W.31 – Powrót do Zakopanego	47
▪ W.31.a – Prosto do Kościoła	47
▪ W.31.b – Do hotelu	48
▪ W.31.c – Do Walerego	48
▪ W.31.d – Do ONR-u	48
▪ W.31.e – Do Owczarzy	48
▪ W.31.f – Ucieczka na łeb na szyję	48
▪ W.32 – Walka pod kościołem	48
▪ W.32.a – Ramię w ramię z ONR-em	49
▪ W.32.b – Wsparcie z gór	49
▪ W.32.c – Potężny pomocnik	49
▪ W.33 – Ostatnia wizja	49
▪ W.34 – Co z rogiem?	50
▪ W.35 – Epilog	50

MIEJSCA

▪ M.1 – Hotel Morskie Oko	50
▪ M.2 – Dolina Kościeliska – Ognisko	51
▪ M.3 – Cukiernia i restauracja Franciszka Trzaski	51
▪ M.4 – Krupówki	51
▪ M.5 – Zaulek przy Krupówkach	51
▪ M.6 – Cmentarz na Pęksowym Brzyzku	51
▪ M.7 – Kościół na Pęksowym Brzyzku pod wezwaniem Matki Boskiej Częstochowskiej (do niedawna św. Kle- mensa)	52
▪ M.8 – Muzeum Tatrzańskie im. dr. Tytusa Chałubińskiego	52
▪ M.9 – Archiwum Państwowe w Zakopanem	52
▪ M.10 – Dom Podkowiaków, rodziny Badacza B.	52
▪ M.11 – Dolina Strążyska	52
▪ M.12 – Jaskinia pod Giewontem	52
▪ M.13 – Jaskinia pod kościołem	52

POSTACIE

Postacie w Morskim Oku

▪ P.1 – Hrabina Ilona Bethlen Salamon	53
▪ P.2 – Krzysztof Wosiak – właściciel Morskiego Oka ..	53
▪ P.3 – Andrzej Wosiak – syn właściciela hotelu	53
▪ P.4 – Służba w Morskim Oku	54
▪ P.5 – Jędrzej Cupryk – stróż w hotelu	54
▪ P.6 – Kachna Cupryk / Józek Cupryk	54
▪ P.7 – Goście Hotelowi	55

Osoby z Zakopanego

- P.8 – Juliusz Zborowski (ps. Samuel) – specjalista od legend, redaktor „Gazety Podhalańskiej”, kustosz Muzeum Tatrzańskiego im. dr. Tytusa Chałubińskiego 55
- P.9 – Barbara Galak – archiwistka 55
- P.10 – Policja w Zakopanem 56
- P.11 – Mnich – Ojciec Bartłomiej 56
- P.12 – Rodzina Badacza B 57
- P.13 – Grażyna Bulecka – porwana przez ojca Badacza A 57

Czarno-szare charaktery

- P.14 – Walery von Brukenenthal, mag 57
- P.15 – Wacław Krzeptowski – Baca Owczarzy 58
- P.16 – Juhasi 58
- P.17 – Jędrzej Krzeptowski 59
- P.18 – Roman Talaga 59
- P.19 – Janek Cukier – gazda (oraz Owczarz) 59
- P.20 – Członkowie Obozu Narodowo-Radykalnego.. 59
- P.21 – Henryk Walak – szef bojówki Obozu Narodowo-Radykalnego 60

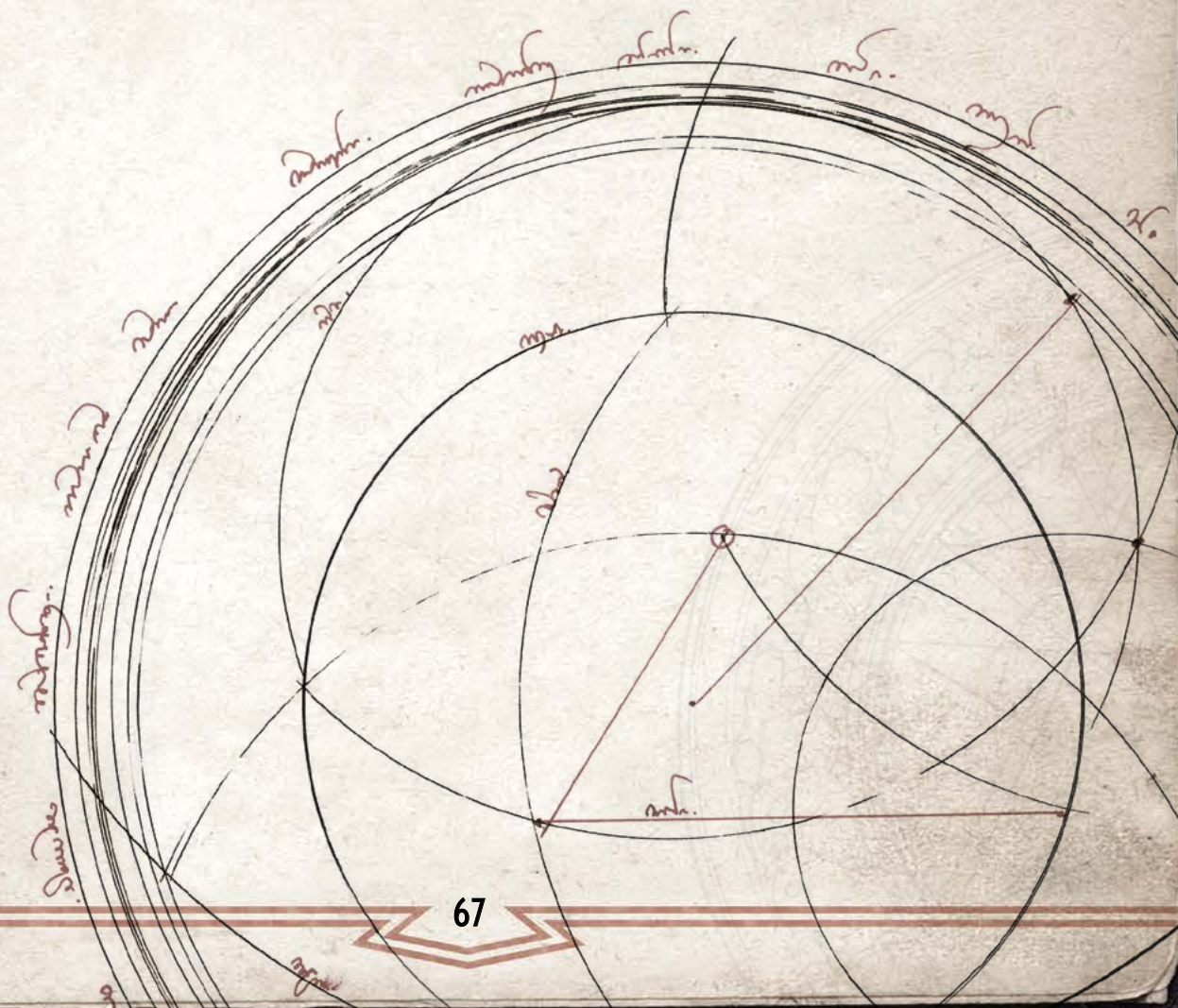
- P.22 – Duch Gór..... 60
- P.23 – Widmowi wojownicy.....61

INFORMACJE

- **I.1 – I.16** – Informacje o ojcu Badacza A, Leonie .. 61-62
- **I.17 – I.29** – Informacje o innych ofiarach 62-63
- **I.30 – I.35** – Machłojki Jaśka Cukiera..... 63
- **I.36 – I.43** – Informacje o Owczarzach..... 63-64
- **I.44 – I.46** – Informacje o Chrobrym..... 64
- **I.47 – I.50** – Informacje o ojcu Bartłomieju 64

LEGENDY

- **L.1** – Opowieści o dzielnym Giewoncie..... 64
- **L.2** – O śpiących rycerzach..... 64
- **L.3** – Legenda o nazwie Zakopane (wymyślona na potrzeby tej historii)..... 64





TAJEMNICE WYDZIAŁU X, CZYLI ZEW CTHULHU W PRL

AUTOR: MICHAŁ DZIDT

W 1999 roku w czasopiśmie *Magia i Miecz* ukazał się z pozoru niewinnie wyglądający artykuł Tomasza Z. Majkowskiego *Z archiwum Wydziału X*. Zapewne nikt w redakcji nie spodziewał się, jak ogromny wpływ będzie mieć te pięć i pół strony tekstu na sposób postrzegania *Zewu Cthulhu* w okresie PRL. Postaram się dla was sparafrazować i odświeżyć pomysł, który powstał w latach 90. XX wieku.

O CZYM JEST TO CTHULHU?

Macki w Polsce Ludowej mają wyjątkowy klimat i niezwykle potencjał, zwłaszcza gdy gracze wcielają się w funkcjonariuszy Służby Bezpieczeństwa, realizujących politykę ateizacji kraju. Ich misją stanie się ukrycie nadprzyrodzonych i tajemniczych zjawisk przed opinią publiczną. Staną się Facetami w Czerni w wydaniu sowieckim i otrzymają uprawnienia oraz sprzęt, o których zwykły milicjant może tylko pomarzyć.

Historia Wydziału

Wydział X (wydział dziesiąty) został powołany jeszcze pod koniec II Wojny Światowej, tuż po operacji wiślańsko-odrzańskiej, przeprowadzonej przez Armię Czerwoną na terenie dzisiejszej Polski Zachodniej. Prawdopodobnie już wtedy czerwonoarmiści natknęli się na zjawiska dziwne i wymykające się klasycznemu pojmowaniu nauki, a to wystarczyło do rozpoczęcia intensywnych badań nad tajemnicami III Rzeszy. W ciągu kilku kolejnych miesięcy wychodziły na jaw szczegóły o okultystycznej fascynacji nazistów, a wraz z nimi pojawiła się potrzeba ich weryfikacji, badania i gromadzenia dowodów. Szybko odkryto również podziemne instalacje nazistów – setki kilometrów korytarzy nieznanego do dziś przeznaczenia. Funkcjonariusze nowo powołanego Wydziału UB (Urzędu Bezpieczeństwa) szybko zabrali się za odkrywanie tajemnic nazistów oraz poszukiwanie mitycznej wunderwaffe Hitlera, ale to, co rzeczywiście odnaleźli, przekroczyło ich wszelkie oczekiwania.

Pierwszy kontakt Wydziału z Mitami Cthulhu miał miejsce już po wojnie. W trakcie masowych wysiedleń Niemców z terenów na wschód od Odry i Nysy Łużyckiej pewna rodzina uciekła przed ubecją do grobowca von Ebenów (mauzoleum to ma kształt piramidy) w Rożnowie. Rodzina zniknęła, jakby rozplynęła się w powietrzu, a w samym grobowcu znaleziono dziwne znaki. W Archiwum Wydziału teczka z badania tej sprawy była opisana kryptonimem „Portal”.

Formalnie Wydział X działał od 1949 roku i od początku był uwikłany w skomplikowaną zależność służbową między Ministerstwem Bezpieczeństwa Publicznego a Kreml. Na czele Wydziału stanął pułkownik Leonid Sawczuk i utworzył niewielkie struktury bezpośrednio podlegające jego zwierzchnictwu. Dopiero pod koniec lat pięćdziesiątych Wydział X rozrósł się na tyle, że pułkownik delegował część odpowiedzialności na innych oficerów.

Wydział X zaczął tracić wpływy tuż po przejściu władzy przez Edwarda Gierka w grudniu 1970 roku. Nowa linia partii nie akceptowała takich fanaberii jak badanie zjawisk nadprzyrodzonych. Kraj stanął u progu wielkiej industrializacji, a nowy gabinet wykorzystał ten argument w negocjacjach z Kreml. W drugiej połowie 1972 roku doszło do nagłej i brutalnej likwidacji Wydziału X. Pułkownik Sawczuk popełnił samobójstwo, wielu agentów trafiło do więzień pod absurdalnymi zarzutami, tajni współpracownicy zostali zastraszeni, naukowcy wywiezieni do Rosji, aresztanci uznani za zaginionych, a pracownicy archiwum trafili do szpitali psychiatrycznych.

Siedziba

Przez cały okres swojej działalności Wydział zajmuje budynek wojskowe ukryte w lesie nieopodal Warszawy. Formalnie zajmuje je jednostka wojsk przeciwchemicznych i takie też tabliczki umieszczono na jedynej drodze dojazdowej. Cały kompleks otoczony jest podwójnym płotem z drutu kolczastego oraz ceglanym murem. Przy bramie wjazdowej pełnią

służbę zawsze czujni wartownicy – sprawdzają przepustki i ewidencjonują wjeżdżających. Tabliczki „Uwaga! Teren wojskowy, wstęp surowo wzbroniony” wiszą w całej okolicy, a mieszkańcy pobliskich wiosek wydają się być skutecznie zastraszeni i nie zaryzykują rozmowy o tajemniczym kompleksie.

Dwa budynki zajmowane przez Wydział wydają się być szczególnie chronione – w jednym mieści się archiwum, a w drugim areszt. W pierwszym kataloguje się materiały dowodowe, w tym starożytne księgi, artefakty i tajemnicze urządzenia. Pod archiwum umieszczono kilka laboratoriów, gdzie najlepsi radzieccy naukowcy pracują nad praktycznym zastosowaniem znalezisk. W areszcie przetrzymuje się niewygodnych świadków, jawnych kultystów, oszalałych naukowców, ale również „to coś”. Podobno tylko kilku funkcjonariuszy i pułkownik Sawczuk wie, co zamknięto w najciemniejszej celi budynku. Można śmiało założyć, że nie jest to człowiek (nawet jeśli kiedyś nim był).

SEKRETARZ TAJEMNIC

Strażniku Tajemnic, a raczej Sekretarzu – proszę, przyjmij odmienną nomenklaturę dla *Zerwu Cthulhu* w realiach Wydziału X. Dzięki temu będzie ci łatwiej osadzić i siebie, i graczy w rzeczywistości Polski Ludowej.

Prowadzenie *Zerwu Cthulhu* w realiach PRL to przede wszystkim operowanie mocnymi kontrastami. Mamy tu świat wielkich nadziei na świetlaną przyszłość ścierający się z prześladowaniem opozycji (zwanej przez władzę wrogami ludu, wichrzycielami lub reakcjonistami). Beneficjenci awansu społecznego patrzą na biedne chaty, skąd pochodzą, a wspo-

mnienia głodu szybko zabijają w nich jakiekolwiek poczucie winy za wierną służbę Partii. Wreszcie porządek rozumu spycha zabobon i religię (w tym również Mity Cthulhu) w czeluść zbiorowej niepamięci. Czasem coś dziwnego zaczyna się dziać w zamkniętej społeczności gdzieś na obrzeżach społeczeństwa socjalistycznego, ale władze reagują błyskawicznie, wysyłając między innymi Wydział X do wyciszenia sprawy.

Sekretarzu Tajemnic, warto, żebyś pamiętał o różnicach między PRL lat pięćdziesiątych, sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, gdyż były to różne epoki, z odmiennym podejściem władzy do ludu i innym wachlarzem osiągnięć cywilizacyjnych.

Lata 50. – Polska przechodzi transformację od socrealizmu i twardego stalinizmu do funkcjonalizmu i gomułkowskiej „odwilży”. Kraj ciągle jest w odbudowie, a niektóre regiony niewiele zmieniły się od zakończenia wojny – między innymi Wrocław i cały Dolny Śląsk pozostaje ruiną. Czyn społeczny odbudowy kraju wygląda wspaniale w Kronikach Filmowych, ale rzeczywistość jest nieco mniej optymistyczna. Przed rokiem 1956 Wydział X działa w ramach UB i stosuje, tak jak inni ubecy, twarde metody dochodzeniowe. Agenci nie stronią od przemocy i gróźb wobec przesłuchiwanym, a wielu z nich ma za sobą bojowe akcje jeszcze z okresu wojny, walk z UPA (Ukraińską Armią Powstańczą) czy z podziemiem antykomunistycznym. Po destalinizacji i odejściu od masowego terroru, zmienia się nie tylko nazwa resortu, ale i jego metody. U agentów operacyjnych ceniona zaczyna być wiedza humanistyczna, w tym psychologia i socjologia, naukowe podejście badawcze i dyskrecja.





Lata 60. – Stabilizacja życia społeczeństwa socjalistycznego powoli kieruje PRL w stronę nowoczesności. Polska nadal jest zacofanym, rolniczym krajem z surowymi politykami u władzy, ale zwykłym ludziom żyje się spokojnie, choć skromnie. Końcówka lat 60. przynosi jednak ciąg kryzysów. W roku 1968 wybuchają strajki studenckie i rozpoczyna się antysemicka nagonka. Protestujących rozgania ORMO (Ochotnicza Rezerwa Milicji Obywatelskiej) i rozpoczyna się masowa inwigilacja opozycji. Epokę twardej władzy Władysława Gomułki kończą tragiczne wydarzenia grudnia 1970 – w czasie stocznioowych strajków ginie 41 osób, ponad tysiąc jest rannych, a trzy tysiące trafia do więzień. Porażka władzy wymusza jej zmianę – początek ery Gierka oraz schyłek kremłowskich tajnych komórek służb bezpieczeństwa, jaką był między innymi Wydział X.

Lata 70. – Wielka industrializacja Polski. W krótkim czasie zostają uruchomione gigantyczne inwestycje. Edward Gierek rozpoczyna budowę sieci dróg szybkiego ruchu, inwestuje w przemysł ciężki i politykę mieszkaniową (to wtedy powstaje najwięcej osiedli pięcioletnich bloków z wielkiej płyty). W kinach grane są polskie komedie, takie jak *Poszukiwany Poszukiwana*, *Rejs*, *Nie lubię poniedziałku*, a w kolorowej już telewizji leci *Czterdziestolatek* i *07 Zgłoś się*. Pamiętaj jednak, że dla Towarzyszy Graczy nie będzie to łatwy okres, bo za kurtyną gierkowego dobrobytu skrywa się czystka środowiska powiązanego z Wydziałem X.

TOWARZYSZE

Na potrzeby realiów *Zewu Cthulhu* w czasach PRL-u Badaczy Tajemnic nazywamy w Wydziale X Towarzyszami Graczy. Ich zadaniem jest tropienie tajemnic kryjących się w mrokach zabobonu, który mimo tytanicznego wysiłku władzy ludowej nadal nie został całkowicie zniszczony. Każde dochodzenie prowadzone przez Wydział X jest tajne, a agenci działają w ukryciu, podając się za milicjantów, naukowców czy zwykłych esbeków. Każdy z funkcjonariuszy Dziesiątego Wydziału Służby Bezpieczeństwa przeszedł szczegółowe przeszkolenie.

Ta praca wymaga umiejętności nie tylko detektywa, ale również psychologa i żołnierza. Warto to odzwierciedlić w procesie kreowania Towarzysza Gracza i przyjąć następujący pakiet umiejętności dla agenta Wydziału X: Broń Palna (krótka lub długa), Język Obcy (Rosyjski), Tropienie, Prawo, Prowadzenie, Psychologia, Spostrzegawczość, jedna umiejętność społeczna do wyboru (Urok Osobisty, Gadanina, Zastraszanie, Perswazja).

WYDZIAŁU X

Jako że każdy z rekrutów Wydziału X musiał wcześniej wykazać się bardzo dobrymi wynikami na wyższej uczelni, to dodatkowo wybiera jedną z poniższych umiejętności: Antropologia, Archeologia, Historia, Język Obcy (dowolny), Medycyna, Nauka (dowolna dziedzina do wyboru), Psychoanaliza lub Wiedza o Naturze.

Tym samym funkcjonariusz Wydziału ma aż 9 zawodowych umiejętności, dlatego gracz przydziela im oraz Majętności następujące wartości: jedną na 70%, trzy na 60%, trzy na 50% i trzy na 40% (przyporządkuj te wartości do wybranych umiejętności i zignoruj ich wartości bazowe umieszczone obok umiejętności na Karcie Badacza).

Oprócz powyższego pakietu, każdy agent Wydziału X posiada również umiejętności: Mity Cthulhu o wartości k6 i Okultyzm o wartości 3k6.

Podobnie jak to ma miejsce w czasie kreowania zwykłego Badacza Tajemnic, również agent Wydziału nie może przyznawać dodatkowych punktów do Mitów Cthulhu.

To nie koniec wyposażania Towarzysza Gracza w umiejętności niezbędne do życia w PRL-u. Tak zasłużeni dla Partii i społeczeństwa ludzie na pewno doskonale opanowali następujące umiejętności:

Ideologia – domyślnie jest to marksizm-leninizm, czyli doktryna partyjna oparta na filozofii Karola Marksa, a uzupełniona później przez Włodzimierza Lenina. Jest to oficjalna ideologia polityczno-ekonomiczna całego bloku radzieckiego i na pewno każdy z agentów SB doskonale ją zna. Im wyższy poziom tej umiejętności, tym więcej wiedzy z zakresu różnych odmian marksizmu. Dzięki Ideologii Towarzysza Gracza łatwiej znajduje podbudowę swoich działań w kontekście walki klas i rewolucji robotniczo-chłopskiej.

Retoryka – każda epoka PRL-u posiadała specyficzną partyjną nowomowę. Dzięki wysokiej wartości tej umiejętności nasz Towarzysza Gracza nie popełni gafy i nie nazwie np. doręczyciela listonoszem czy imperialistycznego sługusa (lub zapłutego karła reakcji) działaczem antykomunistycznym.

Biurokracja – irracjonalność przepisów i papierkowy chaos stworzony przez struktury PZPR jest labiryntem trudnym do przebycia bez odpowiedniej wiedzy i zdolności. Towarzysza Gracza biegły w tej umiejętności potrafi pokonać biurokratyczną hydrę bezbłędnym wypełnianiem formularzy, załączaniem życiorysu w trzech kopiach i grzecznościowymi podarkami w formie kawy, bombonierki czy koniaku.



Pomiędzy trzy umiejętności Towarzysza opisane powyżej gracz rozdziela wartości: 40%, 30% i 20%.

Towarzysze Graczy nie są funkcjonariuszami z przypadkowego naboru, dlatego:

- Wszyscy wywodzą się ze środowisk uniwersyteckich i najczęściej przeszli przez tzw. awans społeczny, czyli wywodzą się z chłopstwa lub proletariatu i są pierwszym wykształconym pokoleniem w rodzinie. Doskonale pamiętają, skąd pochodzą i co zawdzięczają Partii.
- Na uczelni przyszły agent Wydziału X był prymusem i dysponuje specjalistyczną wiedzą w co najmniej jednej dziedzinie akademickiej
- W szkole oficerskiej agencji przeszli szkolenie w strzelaniu, sztukach walki i taktyce wojskowej.
- Profil i życiorys polityczny agentów SB nie może budzić żadnych zastrzeżeń.
- Towarzysz Gracza odznacza się wysoką wiarygodnością i poparciem lokalnych struktur partyjnych.
- Agenci terenowi działają pod przykrywką, dlatego otrzymali fikcyjne tożsamości z dala od swojego miejsca urodzenia i na co dzień funkcjonują wśród społeczeństwa socjalistycznego jak zwykli obywatele.

Metodologia

Funkcjonariusze Wydziału X posiadają pełnomocnictwa wystarczające do przejęcia każdego śledztwa na terenie kraju. Dotyczy to spraw prowadzonych zarówno przez Milicję Obywatelską, Służby Bezpieczeństwa, jak i Wojskową Służbę Wewnętrzną. Często robią to na prośbę komendantów wojewódzkich, którzy wolą nie angażować swoich ludzi w dziwne śledztwa. Najczęściej o „zdarzeniu” Wydział X dowiaduje się z raportów swoich Tajnych Współpracowników.

Na miejsce „zdarzenia” funkcjonariusze udają się ministerialnymi samochodami, często pod osłoną nocy. Nad ranem przejmują akta, najważniejszych świadków i przechodzą do pracy operacyjnej. W terenie agencji Wydziału podają się za zwykłych milicjantów lub esbeków i pod taką przykrywką namierzają źródło podejrzanych wydarzeń. Ich priorytetem jest zneutralizowanie źródła „zdarzenia” oraz wyciszenie sprawy wszelkimi dostępnymi środkami.

W sytuacjach ekstremalnych funkcjonariusze Wydziału mogą wezwać jednostkę uderzeniową, w której skład wchodzi najlepszy komandos PRL. Jednostka podlega bezpośrednio pułkownikowi Sawczukowi i może zostać wezwana tylko za jego zgodą. Używana jest rzadko i tylko wtedy, gdy zagrożony jest pokój i stabilność władzy ludowej kraju. „Uderzeniowi” mają dostęp do najlepszego sprzętu, na jaki stać Układ Warszawski, i nie obowiązują ich żadne limity, jeśli chodzi o amunicję. Po interwencji jednostki uderzeniowej pozostaje już tylko zabezpieczyć dowody, sfabrykować ślady uwiarygadniające oficjalną wersję wydarzeń, a ciała poległych odesłać jako „ładunek 200”.

TAJEMNICE PRL

Okres PRL jest pełen tajemnic, które czekają na wyjaśnienie przez Towarzyszy Graczy. Wymienię tylko kilka, ale zachęcam cię do przeczesania zasobów YouTube i blogów poświęconych tajemnicom, żeby samemu odkryć, jak wiele dziwnych zdarzeń kurzy się w starych archiwach.

Kompleks Riese w Górach Sowich – tajemnicza pozostałość po nazistach, której rzeczywiste przeznaczenie nadal nie jest znane. Został wybudowany niewolniczą pracą tysięcy Żydów. Przypuszcza się, że miało tu być konstruowane wunderaffe. Być może chodziło o broń nuklearną, ale w *Zerwie Cthulhu* mogą to równie dobrze być latające spodki napędzane technologią mi-go.



Piramidy – w Polsce mamy co najmniej cztery piramidy: w Rapie, w Rożnowie, w Zagórzanach i na grobisku arianским w Krynicy. Z każdą z tych budowli związana jest legenda lub tajemnica. W miejscowych opowieściach znaleźć można historie o wampirach, duchach, klątwach i obrzędach odprawianych w bezksiężycowe noce.



Tajne stowarzyszenia i sekty – wbrew pozorom masoni nie zniknęli wraz z niemiecką okupacją, to samo tyczy się sekt. W PRL wciąż działają grupy powstałe jeszcze przed odzyskaniem przez Polskę niepodległości oraz powstają nowe – często inspirowane legendami o nazistowskim okultyzmie. Są też organizacje dziwne, choć niegroźne, jak choćby Grupa Janowska z Katowic, która prócz swej dziwnej mitologii, karmienia się promieniami słonecznymi i spędzania dnia po szybcie na malarstwie naiwnym nie stanowiła żadnego zagrożenia dla porządku publicznego.

UFO – nad socjalistycznym niebem niezidentyfikowane obiekty latające widywano równie często jak w innych rejonach świata. Najsłynniejszym zdarzeniem jest lądowanie w Emilcinie 10 maja 1978, jest to jednak już zbyt późna data, aby zajął się tym Wydział X. Za to funkcjonariusze mogli spokojnie interweniować w Gdyni 21 stycznia 1959 roku. Tuż po 6 rano do morza nieopodal stoczni runął dziwny obiekt przypominający spodek. Do prasy wyciekła informacja, że SB wydobyło pojemnik z dziwną cieczą. Co w nim było? Do dziś nie wiadomo.

CIĘKAWI BOHATEROWIE NIEZALEŻNI WYDZIAŁU X

W Wydziale pracuje wiele osób o dziwnych życiorysach lub nawykach. Niezwykły Wydział przyciąga równie niezwykle jednostki. Kilku pracowników tajemniczego kompleksu w podwarszawskim lesie zasługuje na szerszy komentarz. Poniżej znajdziesz ich sylwetki.



Pułkownik Leonid Sawczuk

Pułkownik Leonid Sawczuk – szef Wydziału od samego jego początku. Pełni funkcję naczelnika i zwierzchnika wszystkich pionów (operacyjnego, naukowego i archiwum). Osobiście bierze udział w naborze nowych funkcjonariuszy i często angażuje się w ciekawe śledztwa znacznie bardziej, niż wynika to z jego obowiązków. Urodził się na Syberii jako wnuk polskiego zesłańca, ale języka nauczył się dopiero po wojnie, gdy dostał przydział do nowopowstałego Wydziału. Mówi z wyraźnym rosyjskim akcentem, jest szorstki i chłodny, tak jak i kraina, która go wychowała. Spojrzenie jego stalowoszarych oczu potrafi zmusić do uległości i współpracy najbardziej

opornego aresztanta. Nikt nigdy nie widział, by pułkownik uniósł się emocjami czy podniósł głos. Nawet gdy urabiał opornego świadka, zachował wewnętrzny spokój, chociaż ręce miał splamione krwią. Pomimo radzieckiej surowości jest człowiekiem lojalnym i sprawiedliwym. Towarzysze Graczy mogą liczyć na jego wsparcie, gdy odpowiednio uzasadnią taką potrzebę.

Towarzysz Buber – oficer polityczny Wydziału. Raportuje do ministra o działaniach pułkownika i podległych mu ludzi. Jego funkcja to zło konieczne struktur władzy PRL, ale lepiej wiedzieć, kto donosi, niż codziennie zastanawiać się, komu można ufać, a komu sprzedawać dobrze brzmiące historie. Buber prawdopodobnie jest fałszywym nazwiskiem, gdyż nikt nigdy nie odnalazł informacji o jego przeszłości. Chodzą plotki, że w czasie wojny kolaborował z nazistami. Gdy Armia Czerwona wyzwoliła terytorium Polski, Buber bez mrugnięcia okiem wydał swoich dotychczasowych kompanów i szefów, czym zasłużył sobie na zaufanie ubecji. Buber (imię znane jest chyba tylko pułkownikowi i szefowej kadr) to typowa kanalia czerpiąca przyjemność z cudzego cierpienia. Niski, lekko otyły typ o świńskiej twarzy z talentem do tworzenia sobie nowych wrogów. Jego wybitnym talentem jest umiejętność odnajdywania podejrzanych wątków w ludzkich życiorysach, co czasem może być przydatne dla Towarzyszy Graczy.

Kapitan Lis – przystojniak łamiący serca połowie kadry Wydziału X. To wysoki, dobrze zbudowany, zawsze zadbany mężczyzna o nienagannych manierach i z właściwym poczuciem humoru. Realizuje wszystkie ideały partyjne – nie pije, nie pali, przestrzega przepisów BHP i wyrabia 300% normy. Ma jedną wadę – ego przerośnięte równie mocno jak lista odznaczeń i zasług w życiorysie. To czyni go bardzo samotnym i zdesperowanym człowiekiem. Lis łatwo popada w obsesję, ale będzie to skrzętnie ukrywał. W końcu odreguluje to gdzieś na akcji, gdy zostanie sam na sam z opornym świadkiem lub podejrzanym obywatelem.

Profesor Albin Gugacz – pełni nadzór nad pionem naukowym Wydziału. Jest niskim, chudym i łysiejącym okularnikiem, który wygląda na znacznie starszego, niż jest w rzeczywistości. Pali papierosy bez filtra i bezustannie pije mocną kawę. Mówi szybko i często urywa zdania w połowie, żeby natychmiast rozpocząć całkowicie inny wątek swoich jajogłowych opowieści. Lubi nadużywać terminologii naukowej, którą przeplata słowami „błuznierczy”, „tajemniczy” i „nieeuklidesowy”. Jest wybitnym ekspertem od czarów i istot wymykających się klasycznej nauce i racjonalnemu opisowi. Wiedza ta ma swoją cenę, co mogą zauważyć funkcjonariusze, którzy już długo pracują w Wydziale. Albin wydaje się z roku na rok coraz mniej przypominać wesołego faceta przed czterdziestką, a coraz bardziej istotę z sennych koszmarów.

Jolanta Kwiatkowska – dla większości pracowników Wydziału X jest po prostu Panią Jołą. Pełni funkcję przełożonej sekretarek i osobistej asystentki pułkownika Leonida Sawczuka. Na oko czterdziestoletnia tleniona blondynka o masywnej sylwetce wydaje się być przemilą osobą, ale każdy, kto próbował

otrzymać niewłaściwie uargumentowane zaświadczenie, wie, że Pani Jola może zamienić życie człowieka w biurokratyczny koszmar. Nikt, nawet towarzysz Buber, nie próbuje wejść z nią w konflikt – taka walka byłaby z góry przegrana. Zdarza się, że potok szorstkich słów wylany przez Panią Jolę na zbyt aroganckiego petenta słychać w całym budynku. Trudno uwierzyć, że ta przemiła kobieta, która zawsze potrafi załatwić pracownikom papier toaletowy, cukier, a nawet zagraniczną kawę, jest zdolna do takiej kanonady wyzwisk.



Pan Józef – ekspert od Mitów Cthulhu. Przez wszystkie lata pracy każdego dnia zgłębiał tajemnice, ucząc się coraz więcej o istotach spoza naszej rzeczywistości. Nikt, nawet pułkownik, nie ma jednak o tym pojęcia. Pan Józef pracuje w Wydziale jako woźny. Codziennie rano otwiera i zamyka biura, pilnuje ogrzewania i czystości budynku, grabi liście i naprawia dziury w ogrodzeniu. Dla większości pracowników jest praktycznie niewidzialny – ot, człowiek od wydawania kluczy i usuwania awarii. Józef wieczorami parzy mocną herbatę i oddaje się lekturze teczek kurzących się w archiwum. Od wielu lat nie był w swoim mieszkaniu – całe swoje życie przeniósł do budynku zajmowanego przez Wydział X i poświęcił zdobywaniu tajemnej wiedzy. Trudno ocenić, co drzemie w umyśle Pana Józefa. Być może już dawno jest szaleńcem ukrywającym swoją naturę pod wyuczonymi nawykami, a może urodził się wyjątkowo odporny na wpływ Mitów?

Opisane powyżej osoby pracowały w Wydziale najdłużej i Sekretarz Tajemnic może umieścić je w dowolnym roku funkcjonowania jednostki. Należy jednak pamiętać, że Wydział X stale modernizował swoje zaplecze, zdobywał nowe zasoby i kadrę. Sekretarz Tajemnic może dowolnie usuwać bohaterów niezależnych lub dodawać nowych, a gdy przesuwają czas gry w przód lub w tył, powinien pamiętać o zmianach w zachowaniu i wyglądzie BN-ów.

EPILOG

W 1972 roku Wydział X zostanie zlikwidowany. Podejrzone samobójstwo pułkownika Sawczuka nie pozwoli spokojnie spać kilku funkcjonariuszom, którzy zdołają przetrwać czystki. Dekadę później podejmą prywatne śledztwo, żeby wyjaśnić, co dokładnie się stało, kto zdołał przeżyć, a kogo wywieziono jako „ładunek 200”. Pan Józef zniknie, a wraz z nim znaczna część archiwum. To rozwścieczy Kreml i przez kolejną dekadę będzie powodem brutalnych przesłuchań byłych pracowników Wydziału. W latach 80. byli pracownicy „dziesiątego” zrzeszą się w stowarzyszeniu ezoterycznym. Po tzw. Ustawie Wilczka masowo otworzą przedsiębiorstwa i wykorzystają swoją wiedzę na polu wolności gospodarczej – ale to już jest temat na całkiem inną opowieść.



KARTY BADACZY PRL

Karty Badaczy dla czasów PRL różnią się nieznacznie od standardowych kart.
Link do pobrania kart:



POZDROWIENIA Z POLSKI



SCENARIUSZ DO ZEWU CTHULHU W REALIACH PRL (WYDZIAŁ X)

AUTOR: MICHAŁ DZIDT

REDAKCJA: PAWEŁ MARSZAŁEK

SŁOWO WSTĘPU

Poniższy scenariusz został napisany z myślą o 7. Edycji *Zewu Cthulhu* i osadzony w realiach PRL-u. Gracze wcielą się w funkcjonariuszy Służby Bezpieczeństwa, a konkretnie Wydziału X zajmującego się sprawami paranormalnymi. Domyślnie scenariusz przeznaczony jest dla czterech graczy, ale równie dobrze sprawdzi się dla mniejszej grupy. Jeśli będziesz chciał poprowadzić *Pozdrowienia z Polski* większej liczbie osób, konieczne będą nieznaczne modyfikacje zasobów udostępnionych Towarzyszom Graczy, takie jak dodatkowy samochód i mieszkanie służbowe na miejscu prowadzenia śledztwa.

Treść scenariusza została podzielona na moduły, z których dowiesz się o wydarzeniach poprzedzających śledztwo, kryjących się we mgłę tajemnicach, bohaterach niezależnych, kluczowych miejscach, scenach, które z dużym prawdopodobieństwem będą mieć miejsce, oraz realiach panujących w PRL-u wczesnych lat 70. *Pozdrowienia z Polski* nie są jednak liniowym scenariuszem z jednoznacznie ułożonym ciągiem scen. Śledztwo jest wielowątkowe i kolejność sprawdzania tropów jest praktycznie dowolna. W międzyczasie kosmiczne zło zbiera swoje żniwo i każdego dnia sytuacja będzie eskalować – pamiętaj o tym podczas prowadzenia.

Wszystkie postacie i wydarzenia występujące w poniższym tekście są fikcyjne, a wszelkie podobieństwo do osób lub zdarzeń niezamierzone.

TŁO

Lipiec 1971 roku – w Polsce Ludowej zaczyna się polityczna odwilż, za to pogoda nie rozpieszcza. To najzimniejsze lato w regionie. Pada od kilku tygodni, a temperatura nie przekracza 15 stopni w ciągu dnia. Polska to nadal rolnicze państwo z ubogą siecią dróg, a wielka urbanizacja kraju dopiero rusza. Nawet Śląsk jest wciąż skromnie uprzemysłowiony jak na globalne standardy – zmienia się to w ciągu dekady, ale na razie tylko dużo się mówi i planuje. Wśród Polaków

panuje niepewność i strach o przyszłość. Obywatele pamiętają, że zaledwie pół roku temu wojsko strzelało do robotników w czasie strajków w Stoczni Gdańskiej. Nie wyrzucili również z pamięci protestów studenckich z marca 1968 i antysemickiej nagonki. Nieufność wobec zadeklarowanych przez nową władzę ludową zmian może mieć wpływ na przebieg śledztwa, które jest tematem tego scenariusza.



CZEGO POTRZEBUJESZ?

Nim zaczniesz przygotowania do poprowadzenia *Pozdrowień z Polski*, warto, żebyś znał zasady 7. Edycji *Zewu Cthulhu* oraz przeczytał wprowadzenie do realiów pt. *Tajemnice Wydziału X, czyli Zew Cthulhu w PRL*. Prócz zdobycia wiedzy na temat gry oraz realiów przygody, pamiętaj o kartach Badaczy, kostkach, zaproszeniu znajomych i zarezerwowaniu kilku godzin na sesję.

Nomenklatura

W tym scenariuszu zostały użyte nazwy z settingu *Tajemnice Wydziału X*, dlatego możesz natknąć się na odmienną nomenklaturę od tej użytej w podręczniku do 7. Edycji *Zewu Cthulhu*. W poniższym tekście Strażnika Tajemnic nazywa się Sekretarzem Tajemnic (ST), a Badaczy Towarzyszami Graczy (TG). W użyciu są też nazwy typowe dla okresu PRL, jak tajny współpracownik (TW), wróg władzy ludowej, Partia, obywatel (ob.) itd.

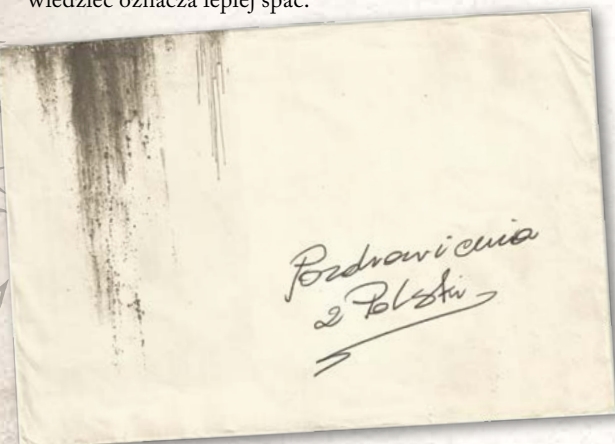
KLUCZOWE WYDARZENIA SCENARIUSZA

W nocy z 27 na 28 lipca 1971 roku Leonid Sawczuk – dowódca Wydziału X – ściąga agentów operacyjnych do Katowic. Esbecy (w których wcielają się gracze) spotykają się w zimny i deszczowy poranek pod Komendą Główną Milicji Oby-

watelskiej w Katowicach. Agenci Wydziału X zostali tutaj oddelegowani, aby przejąć śledztwo wewnętrzne dotyczące kradzieży dowodów z milicyjnego archiwum. Pułkownik Sawczuk jest nieobecny na naradzie, ale pozostawił pisemne dyspozycje, które Towarzyszom Graczy przekaze dowódca katowickiej milicji.

W czasie porannej narady komendant Ryszard Jurkowski przekazuje rozkazy i udostępnia TG wszystkie dokumenty śledztwa oraz wskazuje świadków. Z analizy wynika, że zniknęło osiem zdjęć zapakowanych w szarą kopertę podpisaną *Pozdrowienia z Polski*, które są dowodem w sprawie przeciwko ob. Zabłockiemu Markowi oskarżonemu o wrogą propagandę. Zdjęcia przedstawiały rzekomo Polskę z przyszłości – wolne wybory, burzenie pomnika Lenina, uniwersytety w miejscach Domów Partii, szerokie estakady i autostrady, modernistyczne meble w kapitalistycznych domach handlowych, etc. Ekspertyza wykluczyła fałszerstwo, dlatego sprawa trafiła do Wydziału X.

Rozkazy z Warszawy są jasne: odzyskać zdjęcia, aresztować złodzieja i osoby powiązane z kradzieżą oraz zabezpieczyć anomalię, jeśli taka zostanie wykryta. Komendant nie ma pojęcia, czym na co dzień zajmuje się Wydział X – zakłada, że funkcjonariusze SB mają narzędzia i uprawnienia, które umożliwią szybsze załatwienie sprawy, niż zrobiłaby to zwykła milicja. Jurkowski nie chce wiedzieć nic poza tym, co konieczne, i jeśli raporty zaczną wskazywać na paranormalny charakter sprawy, poprosi o przekazanie dochodzenia bezpośrednio do Wydziału X bez jego udziału jako decydenta. Komendant zdaje sobie sprawę, że w takich śledztwach mniej wiedzieć oznacza lepiej spać.



Podjeżrzany o wrogą propagandę i kontakty z obcym wywiadem ob. Zabłocki Marek przed czterema dniami popełnił samobójstwo w areszcie śledczym w Raciborzu. Raport z incydentu znajduje się w aktach sprawy. Przesłuchanie oficera prowadzącego niewiele daje – podporucznik Stanisław Różycki nigdy nie przesłuchiwał Marka Zabłockiego. Zdołał jedynie przebrnąć przez papierkową robotę, a gdy dosłano raport więzienny, odkrył brak zdjęć dowodowych, które cztery dni wcześniej umieścił w aktach. Jeśli Towarzysze Graczy przesłędzą księgę wejść i wyjść do archiwum, mają szansę odkryć, że dwa dni temu wchodził tam krewny Marka Zabłockiego, emerytowany major Ludowego Wojska Polskiego, Edmund Światała.

Więcej szczegółów TG mogą odkryć w miejscu zamieszkania Marka Zabłockiego – w śląskiej Syryni. Wieś podlega

nadzorowi milicji z Wodzisławia Śląskiego. Jest to niewielkie miasto przy granicy z Czechosłowacją, z typową dla tego regionu, zamkniętą społecznością. Większość mieszkańców to autochtoni – rodowici Ślązacy mówiący gwarą i nieufnie nastawieni do przyjezdnych. Miejscowy komendant udzieli Towarzyszom Graczy niezbędnego wsparcia. Mogą liczyć na biuro, telefon z bezpośrednią linią do katowickiej komendy wojewódzkiej, dostęp do wszystkich dokumentów dotyczących śledztwa, a nawet mieszkanie służbowe.

Szybko okazuje się, że w okolicy dzieje się coś dziwnego. Od czterech dni w Syryni giną ludzie. Oficjalnie to samobójstwa, ale ciała są dziwnie okaleczone – jakby poparzone kwasem. Miejscowa ludność niechętnie opowiada o wydarzeniach sprzed miesiąca, kiedy po zejściu gęstej, gryzącej mgły Syrynia wydała się całkowicie odmienioną miejscowością. Pełno w niej było nowych budynków, nowoczesnych samochodów, a nawet bogato zatowarowany sklep z kolorową witryną. Kilku gadatliwych i wyraźnie nieostrożnych mieszkańców wsi twierdzi, że była to wizja przyszłości Polski wolnej od komunizmu. Ta masowa halucynacja trwała około czterech godzin i zniknęła z kolejnym nadejściem mgły. Potem wszystko wróciło do normy, a mieszkańcy przez kilka tygodni próbowali zapomnieć o dziwnym wydarzeniu – do teraz.

CO TAK NAPRAWDĘ SIĘ STAŁO?

Ulewnie deszcze padające od połowy czerwca wypłukały z zasypanego, poniemieckiego bunkra substancję nazywaną przez okultystów narkotykiem z Plutona. Przez nazistów była wykorzystywana jako eksperymentalny środek bojowy. Naukowcy z tajnego ośrodka Telefunken zauważyli, że osoby, które wdychały opary narkotyku, po krótkim czasie doznawały przerażających wizji, co skutecznie obniżało ich zdolności bojowe. Efektami ubocznymi było trwałe szaleństwo, wizje podróżowania w czasie, paranoja, powracające koszmary o rozrywaniu rzeczywistości i atakującej, wściekłej bestii.

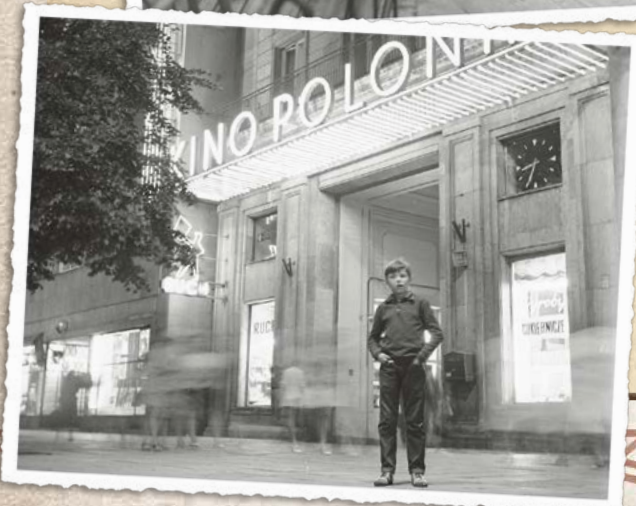


Wszyscy więźniowie poddani działaniu narkotyku z Plutona popełniali samobójstwo nie później niż kwartał po kontakcie z patogenem. Środek ten wykorzystano również podczas obrony przed Armią Czerwoną – dzięki temu zaledwie 24 wermachtowców zdołało przez kilka tygodni utrzymać pozycję, a gdy skończyła im się amunicja, wysadzili się, by Wunderwaffe nie trafiła w ręce aliantów.

POLSKA 1971

Wielka industrializacja Polski dopiero się rozpoczyna. Na terenie całego kraju zostały uruchomione gigantyczne inwestycje, ale większość z nich jest nadal na etapie planowania lub dziur w ziemi. I Sekretarz Komitetu Centralnego, Edward Gierek, postawił przede wszystkim na budowę sieci dróg szybkiego ruchu, inwestuje w przemysł ciężki i politykę mieszkaniową. Do kin właśnie wchodzi *Nie lubię poniedziałku*, a w zeszłym roku wiele kontrowersji wzbudziła premiera filmu *Rejs* Marka Piwowskiego. Telewizja Polska testowo nadała kolorowy sygnał telewizyjny i zaczyna myśleć o dużych produkcjach serialowych. Pamiętaj jednak, że dla Towarzyszy Graczy nie jest to łatwy okres, bo za kurtyną gierkowskiej modernizacji skrywa się czystka środowisk powiązanych z kontrolowanym przez Kreml Wydziałem X.

Codziennosc roku 1971 wygląda jednak równie szaro i nijako jak w latach 60. Co prawda miastowa młodzież jest bardziej kolorowa, bo może słuchać zachodniej muzyki (oczywiście wyselekcjonowanej przez cenzurę) i nosić dżinsy ze sklepów dewizowych, ale wciąż tkwią w zastoju i żyją odwiecznym rytmem siewów i zbiorów. Tegoroczne lato nie rozpieszcza – lipiec jest zimny i deszczowy, a sierpień nie zapowiada się wcale lepiej. Dziurawe drogi PRL-u nie pozwalają na komfortową jazdę, a ministerialne samochody pamiętają poprzednią dekadę. Jedyną zaletą polskiej sieci dróg jest niewielki ruch, gdyż osobówki to dla Polaków nadal dobro luksusowe.



Zbiegiem okoliczności latem 1971 roku skażona narkotyką woda dostała się do wysypanego z wagonów kolejowych węgla, który okoliczni mieszkańcy pośpiesznie zbierali spod nasypu. Gdy w czerwcowe noce temperatury spadły do ok. 5 stopni Celsjusza, ludzie z Syryni napalili skażonym węglem w piecach. Dym wymieszał się z poranną mgłą, a ta stała się „bramą” do podróży w czasie. Mieszkańcy wsi mogli zobaczyć przyszłość Polski, a Marek Zabłocki zdołał wybrać się w podróż po kraju lat 90., co uwiecznił na fotografiach, od których zaczęło się całe śledztwo.

W skażonej mgłę było jednak jeszcze coś – istota tak obca i drapieżna, że ludzki umysł nie jest w stanie wytrzymać widoku

jej wielowymiarowego ciała. Ogar z Tindalos pilnuje przejść w czasoprzestrzeni i poluje na ludzi, którzy podróżują przez czas. Będzie to robił do skutku, czyli śmierci podróżników. Nigdy się nie podda. Więcej o tym potworze przeczytasz w **Rozdziale 14 Księgi Strażnika**.

WĄTKI W ŚLEDZTWIE

W czasie dochodzenia TG mogą podjąć co najmniej kilka tropów. Każdy z opisanych poniżej wątków dostarcza kolejnej części układanki i przybliża do rozwiązania sprawy. Zaleca się, by Sekretarz Tajemnic wracał do tego akapitu kilkakrotnie,

CO ZNAJDUJE SIĘ NA FOTOGRAFIACH?

Osiem fotografii wykonanych przez Marka Zabłockiego w czasie jego pobytu w Polsce w latach 1989-97 przedstawia:

1. Budynek dawnego Domu Partii w Lublinie, w którym umieszczono rektorat Uniwersytetu Medycznego. Na schodach gmachu widać młodych ludzi ubranych w ekstrawagancką, zachodnią odzież.
2. Likwidację pomnika Lenina w Nowej Hucie.
3. Ogromną estakadę wijącą się na przedmieściach Warszawy. Gdzieś w oddali majaczy Pałac Kultury i Nauki w towarzystwie nowoczesnych wieżowców. Na estakadzie można dostrzec sznur futurystycznie wyglądających samochodów.
4. Tłum ludzi, niektórzy z nich niosą białe-czerwone flagi, inni transparenty. Największą uwagę przykuwa ogromny napis *NSZZ Solidarność – 15 lat wolnego związku zawodowego*.
5. Ołtarz wybudowany prawdopodobnie na Wzgórzu Lecha w Gnieźnie. Trwa msza odprawiana prawdopodobnie przez

papieża (jednak na pewno nie jest to Paweł VI). Tłumy wiernych tłoczą się w dolnym lewym rogu fotografii. Na drugim planie widać transparent *Witamy Syna Tej Ziemi*.

6. Plakat wyborczy z datą 4 czerwca 1997. Widać na nim przystojnego, uśmiechniętego mężczyznę w garniturze. U góry widnieje logo *Solidarności*.
7. Ogromną halę, którą wypełniono modernistycznymi meblami i nowoczesnym wyposażeniem wnętrz. W tle widać duży, żółto-niebieski znak przedsiębiorstwa IKEA, a w górnym lewym rogu napis *Wejście – Wyjście*.
8. Scenę koncertową, na której trwa występ egzotycznego piosenkarza ubranego w złoty kombinezon. Mężczyzna ma białą skórę, lecz afrykańskie rysy twarzy. Za nim znajdują się futurystyczne instrumenty klawiszowe oraz ludzie ubrani w srebrne stroje estradowe.



zwłaszcza gdy śledztwo utknie w miejscu i zajdzie potrzeba przypomnienia graczom o zignorowanych wątkach.

1. Marek Zabłocki miał wpływowego wuja, emerytowanego majora Ludowego Wojska Polskiego. Jeśli Towarzysze Graczy wpadną na jego trop, okaże się on nieuchwytny aż do dnia pogrzebu Marka. Edmund jest paranoikiem, a do tego bardzo przeżywa śmierć siostrzeńca. Czuje się winny. Paranoja podpowiada mu też, że Marek mógł pęknąć w czasie przesłuchania SB i go wydać. Wyjdzie z ukrycia tylko na pogrzeb, bo czuje, że musi tam być jako członek rodziny i osoba winna sytuacji. Przy tej okazji chce się spotkać z Piontkiem, a potem swoimi kanałami opuścić kraj.
2. W czasie uroczystości żałobnych major Świata ma zamiar przekazać niemieckiemu szpiegowi skradzione fotografie. Do tego czasu będzie ukrywał się u znajomych w okolicy Raciborza. Z kryjówki może go wywabić jedynie jego kontakt – Joachim Piontek.
3. TW „Róża”, czyli Krystyna Jonkisz, nie zna personaliów obywatela RFN, z którym kontaktował się Marek Zabłocki. Jedyne, co wie, to że Marek spotykał się z nim w klubokawiarni Astra. Krystyna nigdy tam nie chodziła ze względu na reputację lokalu (w Astrze prostytutki spotykają się ze swoimi klientami). Być może TG postanowią przesłuchać właściciela i klientów lokalu lub podpytać milicjantów, którzy zaraz obok mają swoją komendę.
4. W Syryni, w pobliżu linii kolejowej nr 176, znajduje się zasypyany bunkier z czasów II wojny światowej, w którym bronili się wermachtowcy przed szturmem Armii Czerwonej. Lokalne plotki mówią o Wunderwaffe, którą obrońcy pogrzebali razem z sobą, umyślnie wysadzając bunkier w powietrze.
5. Ciała osób odnalezionych w Syryni mają dziwne blizny, jakby po poparzeniu kwasem. Po sekcji okaże się, że to nie żrąca substancja była przyczyną ich śmierci, lecz umyślne odebranie sobie życia. Obszary poparzeń są tak duże, że by przeżyć taki uraz, poszkodowani musieliby leczyć się w specjalistycznych szpitalach. Nigdzie jednak nie ma o tym wzmianki. O żadnych poparzeniach nie wiedzą również rodziny zmarłych osób. Każdy z samobójców wybrał inny sposób na zakończenie życia (powieszenie, strzał w głowę, skok pod pociąg, utopienie, etc.) i wydaje się, że blizny musiały pojawić się nagle – jakby już po ich śmierci. O tych szczegółach TG mogą dowiedzieć się od dr Danuty Kani, która przeprowadzała sekcje zwłok.
6. Każdego dnia śledztwa odnalezione zostanie kolejne ciało „samobójcy”. Towarzysze Graczy o tych wydarzeniach każdorazowo dowiadują się od oficera dyżurnego MO w Wodzisławiu Śląskim. Informacja jest przekazywana telefonicznie (do służbowego mieszkania lub przez radiotelefon).
7. Wszystkie samobójstwa z ostatnich dni zdarzyły w pobliżu linii kolejowej nr 176, ale denaci nie zdają się szczególnie ze sobą powiązani, prócz oczywiście miejsca zamieszkania i sąsiedzkiej znajomości (patrz akapit **Chronologia wydarzeń**).
8. Najbliższa rodzina Marka Zabłockiego – matka Bożena i siostra Anna – unikają zeznań. Twierdzą, że nic nie wiedzą o fotografiach i że Marek od czasu odsiadki nie spotykał się z podejrzanymi ludźmi. Zrozpaczona matka nie wierzy w samobójstwo syna, który chodził do kościoła i nigdy by

czegoś takiego sobie nie zrobił. Siostra Marka Zabłockiego jest wściekła, obwinia władze o jego śmierć, rzuca ostre oskarżenia w stronę esbeków, nazywając ich mordercami.

9. W Syryni działa dwóch tajnych współpracowników bezpieki. Żeby ich zdekonspirować, TG potrzebują zgody centrali. Mogą ją uzyskać przez swojego dowódcę, Leonida Sawczuka, jednak cała procedura potrwa około doby. Tylko w ten sposób dostaną personalia TW.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Poniżej znajdziesz profile wszystkich ważnych bohaterów niezależnych tego scenariusza. Warto, byś wracał do ich opisu przed każdą sceną, w którą będą zaangażowani. Wśród BN-ów jest również Marek Zabłocki, który nie żyje w momencie rozpoczęcia scenariusza. Będzie jednak centralną postacią śledztwa, dlatego jego profil jest ważny i z tego powodu znalazł się w tym rozdziale.

Marek Zabłocki, fotograf, opozycjonista

(ur. 29 września 1946 r., zm. 24 lipca 1971 r.)

Był wysokim, szczupłym szatynem o brązowych oczach, nosił wąsy i ubierał się młodzieżowo. Zazwyczaj miał przy sobie skórzaną torbę, a w niej aparat fotograficzny, notatnik i dokumenty. Od marca 1968 r. był powiązany ze środowiskami wrogimi władzy ludowej. Po protestach studenckich odsiedział sześć miesięcy jako polityczny. Po wyjściu z więzienia rozpoczął pracę w zakładzie fotograficznym w Pszowie. Rekrutował kolejne osoby do swojej komórki opozycyjnej, drukował i kolportował bibułę w zakładach pracy. Jego grupa została zinwigilowana w lipcu 1970 roku przez TW „Różę”. W grudniu 1970 Zabłocki został zatrzymany podczas procedury rozprowadzania ulotek z treścią wrogą władzy socjalistycznej, za co odsiedział sześć tygodni w areszcie śledczym. Zabłocki został wypuszczony po zakulisowych naciskach jego wuja, majora Edmunda Świata. Marek Zabłocki ponownie zdobył maszyny drukarskie wiosną 1971 roku i wrócił do procedury drukowania i rozprowadzania nielegalnych wydawnictw. Został ponownie zatrzymany 23 lipca 1971 na recydywie w zakładzie fotograficznym, w którym pracował. TW „Róża” twierdzi, że Zabłocki posiadał kontakt z obywatelem RFN dostarczającym mu dewizy.

Wszystkie powyższe informacje posiada Służba Bezpieczeństwa i przekazała je do akt sprawy, którą prowadzi podporucznik Stanisław Różycki z komendy wojewódzkiej MO w Katowicach.

Ryszard Jurkowski, komendant wojewódzki MO

Jurkowski to niespełna pięćdziesięcioletni, barczysty mężczyzna o przerzedzonych, zaczesanych do tyłu włosach. Wysławia się powoli, spokojnie i niskim głosem. O sprawie skradzionych zdjęć mówi tylko i wyłącznie z poziomu faktów, bez ocen czy insynuacji. Jest raczej oszczędny w słowach – woli powiedzieć mniej, niż później tłumaczyć się



z nieporozumień. Pełni funkcję komendanta Milicji Obywatelskiej w Katowicach od siedmiu lat. Zdołał przetrwać wymianę elit, jakiej dokonała partia na początku tego roku, ale nie czuje się pewnie w nowej rzeczywistości politycznej.

Jurkowski doskonale zna majora Edmunda Świtałę, ale wyprze się tego, jeśli funkcjonariusze SB będą o niego wypytywać. Jurkowski i Świtała byli kolegami od kart i kielicha, jednak od lat nie utrzymywali kontaktu. Kilka dni temu Jurkowski spłacił stare długi, wpuszczając Świtałę do archiwum.

Ryszard Jurkowski

S 60 KON 60 BC 70
ZR 50 INT 65 WYG 55
MOC 70 WYK 75 P 60
PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 6

Punkty Magii: 14

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)
Broń Palna (Pistolet P-64) 65% (32/13) obrażenia 1K10 (15 metrów)

Unik 55% (27/11)

Umiejętności: Biurokracja 50%, Perswazja 70%, Prawo 55%.

Odgrywanie

- Jurkowski będzie zainteresowany jak najszybszym wysłaniem TG do Syryni, by nie weszli na komendzie wojewódzkiej w Katowicach.
- Jurkowski nie będzie robił problemu w załatwieniu dodatkowego sprzętu, jeśli to przyspieszy wyjazd TG z Katowic.
- Jurkowski będzie wypierał się jakichkolwiek powiązań z majorem Świtałą ani nie przyzna się do rozmowy z nim.

Podporucznik Stanisław Różycki, funkcjonariusz MO

Staszek jest młodym oficerem, zaraz po szkole milicyjnej. W kontakcie z przełożonymi zachowuje się nerwowo i niepewnie, a z jego szczupłych dłoni często wypadają dokumenty lub długopis. Ma problem z utrzymaniem kontaktu wzrokowego, lecz bez zbędnej zwłoki odpowiada na zadawane pytania. Różycki niewiele wie o sprawie Zabłockiego, gdyż było to dość świeże śledztwo i bez wysokiego priorytetu. Pamięta jednak, kiedy i jakie dokumenty umieszczał w archiwum. Jest przerażony kradzieżą dowodów, które sam przed kilkoma dniami umieszczał w kartotece sprawy. Jako oficer prowadzący przejrzał materiał, zatem wie, co znajdowało się na skradzionych fotografiach.

Stanisław Różycki

S 55 KON 70 BC 50
ZR 70 INT 60 WYG 65
MOC 50 WYK 65 P 45
PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 10

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3 +MO
Broń Palna (Pistolet P-64) 60% (30/10) obrażenia 1K10 (15 metrów)

Unik 50% (25/10)

Umiejętności: Biurokracja 60%, Ideologia 60%, Prawo 65%.

Odgrywanie

- Różycki jest przerażony zaginięciem dowodów w sprawie, którą prowadził, i wyraźnie to po nim widać. Obawia się degradacji i problemów prawnych.
- Różycki wierzy, że złodziej zostawił po sobie ślad w księdze wejść i wyjść do milicyjnego archiwum.
- Różycki jest skłonny gorliwie współpracować z TG, jeśli zapewnią go, że to pomoże w jego problematycznej sytuacji.

Kornel Mazur, komendant miejski MO

Niski i szczupły czterdziestolatek o przenikliwych oczach dowodzi Miejską Komendą MO w Wodzisławiu Śląskim. Bez przerwy pali papierosy bez filtra i strasznie się poci. Nie wydaje się jednak nerwowo, lecz zmęczony i zestresowany pracą. Oczywiście, jak większość milicjantów z prowincji, czuje respekt przed Służbą Bezpieczeństwa. Stara się przypodobać funkcjonariuszom i zapewnić im wszelkie wygody (hotel pracowniczy, osobą linię telefoniczną do komendy wojewódzkiej, dostęp do akt i świadków).

Komendant Mazur jest również przerażony nagłymi zgnaniami z Syryni i brak mu pomysłu na prowadzenie tego śledztwa. Podejrzewa, że te samobójstwa nie są ani przypadkowe, ani naturalne. Nigdy wcześniej coś podobnego nie miało miejsca w tej okolicy i komendant czuje, że sprawa przerasta jego możliwości. Dlatego z chęcią odda je Służbie Bezpieczeństwa, najlepiej bez angażowania własnych ludzi.

Kornel Mazur

S 60 KON 65 BC 50
ZR 60 INT 55 WYG 60
MOC 45 WYK 60 P 45
PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 9

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3 +MO
Broń Palna (Pistolet P-64) 50% (25/10) obrażenia 1K10 (15 metrów)

Unik 55% (27/11)

Umiejętności: Biurokracja 50%, Gadanina 50%, Prawo 50%, Urok Osobisty 40%.

Odgrywanie

- Komendant Mazur będzie przesadnie miły, wręcz uległy wobec TG, licząc na specjalne traktowanie i przymykanie



oczu na pewne niedociągnięcia w zarządzaniu komendą. Zależy mu, by Służba Bezpieczeństwa przejęła sprawę samobójstw w Syryni, dlatego dba o komfort Towarzyszy Graczy.

- Komendant Mazur będzie starał się jak najkrócej przebywać w miejscach samobójstw, jednak zachowa przy tym zimną krew. Podskórnie wyczuwa grozę tych wydarzeń i nie ma zamiaru się w nie angażować.
- Komendant Mazur będzie chronił lokalny układ związany z klubem Astra. Jeśli TG zaczną węszyć w tej sprawie, będzie próbował ich skompromitować lub upozoruje wypadek drogowy.

Teresa Chyla, dziennikarka „Nowin”



Teresa jest niską, trzydziesto-kilkuletnią szatynką o prostych włosach sięgających do ramion. Zajmuje się pisanem artykułów prasowych do „Nowin” – lokalnej gazety informującej o najważniejszych sprawach w powiecie. Jej przenikliwe i wyzywające spojrzenie dość często powoduje nerwowość u osób, które dziennikarka wypytuje o szczegóły. Teresa obecnie pisze o tajemniczych

samobójstwach w Syryni i niebezpiecznie drąży ten temat. W przeszłości była w zawodowych kontaktach z Markiem Zabłockim i wiedziała o jego opozycyjnej działalności, ale nie donosiła na niego. Uważała Marka za cenny kontakt i zdolnego fotografa.

Teresa wydaje się być zdeterminowana, by ujawnić opinii publicznej szczegóły dotyczące dziwnej mgły i zmowy milczenia mieszkańców Syryni. Podskórnie czuje, że ma to związek z zatrzymaniem i śmiercią Marka.

Jest rozwódką i samotną matką ośmioletniej Eli, którą na co dzień zajmuje się babcia. Jeśli śledztwo dziennikarskie miałyby narazić rodzinę Teresy, to oficjalnie wycofa się z tematu, ale po kryjomu nadal będzie drążyć sprawę w Syryni – ciekawość jest silniejsza od jej rozsądku.

Teresa Chyla

S 40 KON 60 BC 45
ZR 60 INT 75 WYG 65
MOC 70 WYK 70 P 65
PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 14

Umiejętności: Biurokracja 40%, Gadanina 60%, Ideologia 50%, Korzystanie z Bibliotek 70%, Prawo 60%, Psychologia 60%, Retoryka 50%, Urok Osobisty 60%, Ukrywanie 40%, Zręczne Palce 50%.

Odgrywanie

- Teresa jest wścibska i dociekliwa. Wejdzie w ryzykowne

układy z SB, byle dowiedzieć się, co dzieje się w Syryni.

- Teresa nie ma zamiaru milczeć w mocnych tematach. Na prowincji rzadko kiedy dzieje się coś tak ciekawego i przerażającego, dlatego nagłośni sprawę, ryzykując przy tym karierę, a nawet życie.
- Teresa nienawidzi lokalnego układu łączącego najważniejszych ludzi z Wodzisławia. Dlatego chętnie sprzeda tajemnice związane z klubem Astra Towarzysiom Graczy.

Major Edmund Świata, emerytowany wojskowy i szpieg

Wysoki, szczupły i łysy mężczyzna przed sześćdziesiątką, o spokojnym głosie i postawie nieznoszącej sprzeciwu. Jest emerytowanym majorem Ludowego Wojska Polskiego. Większość życia przepracował w Drugim Dywizjonie Artylerii Rakietowej w Koźlu, gdzie nadzorował wyrzutnie rakiet balistycznych. Z racji zajmowanego stanowiska biegle mówi



w kilku językach – rosyjskim, niemieckim i angielskim. Posiada wiele znajomości i wpływów wśród oficerów wojska i milicji. Znane są również jego kontakty z oficerami partyjnymi. W czasie służby kilkakrotnie wyjeżdżał do RFN, gdzie uczestniczył w tajnych negocjacjach z NATO. Prawdopodobnie został zwerbowany przez obcą agenturę. Jego kontaktem operacyjnym jest Joachim Piontek. Edmund dość wcześnie zrekrutował swojego siostrzeńca, Marka Zabłockiego, który okazał się zdolnym i zdeterminowanym opozycjonistą. Świata obwinia siebie o jego śmierć, lecz ma zamiar doprowadzić sprawę zdjęć z przyszłości do końca.

Edmund Świata

S 65 KON 65 BC 65
ZR 65 INT 80 WYG 55
MOC 75 WYK 80 P 65
PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 6

Punkty Magii: 15

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3 +MO
Broń Palna (Pistolet P-64) 70% (35/14) obrażenia 1K10 (15 metrów)

Unik 60% (30/12)

Umiejętności: Język Obcy (Rosyjski 80%, Niemiecki 65%, Angielski 55%), Perswazja 70%, Ukrywanie 50%, Zastraszanie 60%.

Odgrywanie

- Major Świata zawsze zachowuje spokój i jest oszczędny w słowach. Nie uniesie się emocjami nawet w chwili aresztowania.
- Major Świata koncentruje się na swoim zadaniu, czyli przekazaniu wywiadowi RFN koperty opisanej Pozdrowienia z Polski, zawierającej fotografie i opis przyszłości kraju.

Będzie się ukrywał pod fałszywymi personaliami u lojalnych znajomych.

- Major Świtała jest gotów poświęcić siebie i swoją rodzinę dla dobra powierzonej mu przez wywiad RFN misji.

Joachim Piontek, niemiecki dyplomata

Achim, jak mówią do niego przyjaciele, jest otyłym, brodatym mężczyzną średniego wzrostu, dobijającym do czterdziestki. Pracuje w opolskim konsulacie RFN jako dyplomata i doskonale mówi po polsku. Urodził się pod Opolem w polsko-niemieckiej rodzinie, lecz jako nastolatek zimą 1946 roku został wysiedlony wraz z bliskimi, wcześniej przechodząc piekło obozów tymczasowych.

Joachim od wielu lat werbuje szpiegów na terenie Polski. Był również w kontakcie z Markiem Zabłockim, któremu dostarczał dewizy i niezbędny sprzęt drukarski. Celem Piontka jest przejście zdjęć wykonanych przez Marka – ma je otrzymać od Edmunda Świtały w dniu pogrzebu jego siostrzeńca.

Joachim Piontek

S 55 KON 45 BC 70
ZR 50 INT 70 WYG 50
MOC 60 WYK 70 P 55
PW 11

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Punkty Magii: 12

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)
Broń Palna (Rewolwer .38) 60% (30/12) obrażenia 1K10 (15 metrów)

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Biurokracja 50%, Perswazja 50%, Urok Osobisty 40%, Zastraszanie 60%.

Odgrywanie

- Joachim czerpie osobistą satysfakcję z osłabiania władzy ludowej na terenach, które jego rodzina przez wieki nazywała „hajmatem”. Dlatego pracuje w wywiadzie i wspiera opozycjonistów i dywersantów w PRL.
- Joachim nie wierzy w autentyczność fotografii wykonanych przez Marka Zabłockiego, ale jeśli mają one pomóc w walce z komunizmem, to chętnie je wykorzysta.
- Joachim podczas aresztowania spanikuje, a jeśli to będzie możliwe, spróbuje uciec, nawet jeśli wiąże się to z ryzykiem zastrzelenia przez SB.

Jerzy Płonka, sołtys



Jurek – wiecznie zmęczony życiem sześćdziesięciolatek o masywnej sylwetce i resztkę siwych włosów – spędza większość czasu w gospodarstwie lub w domu gromadzkim, gdzie pełni obowiązki sołtysa. Należy do PZPR, lecz prawdopodobnie tylko z powodu zajmowanego stanowiska.

Ma swoje gospodarstwo w Syryni i łączy obowiązki skromnego rolnika oraz społecznika. Mówi śląską gwarą i nie kryje się ze swoim lokalnym patriotyzmem. Jest nieufny wobec obcych i robi wszystko, by ochronić lokalną społeczność przed wścibskim wzrokiem bezpieki. Po wizycie Towarzyszy Graczy w Syryni zacznie wypytywać komendanta Mazura i proboszcza Rymarczyka o obcych we wsi. Nie przepada za dziennikarzami, zwłaszcza za Teresą Chylą.

Jerzy doświadczył podróży w czasie wywołanej przez skażoną mgłę. Jako sołtys czuł się w obowiązku sprawdzić, co się dzieje. Wyszedł więc na wieś, wprost we mgłę. Znalazł się wtedy w roku 1996 – widział nowoczesne samochody, nowe domy i kolorowe reklamy. Szybko uciekł z powrotem do domu, gdzie zaszył się aż do następnego dnia. Nie chce mówić o tym zdarzeniu i zaprzecza, jakoby coś takiego się stało. Namawia mieszkańców Syryni, żeby nie rozpowiadali o podróżach w czasie po ludziach, bo władza ludowa dobierze im się do skóry.

Jerzy Płonka

S 60 KON 60 BC 55
ZR 60 INT 55 WYG 40
MOC 55 WYK 40 P 50
PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 6

Punkty Magii: 11

Umiejętności: Biurokracja 50%, Gadanina 50%, Zastraszanie 50%.

Odgrywanie

- Jerzy jest nieufny wobec obcych i ostantacyjnie to okazuje.
- Jerzy mówi tylko w gwarze śląskiej. Zna oczywiście polski i potrafi pisać w miarę poprawną polszczyznę, ale przy obcych specjalnie „godo”, by wprowadzać przyjezdnych w zakłopotanie i zaznaczyć swoją odrębność kulturową.
- Jerzy robi wszystko, by wizje przyszłości zepchnąć w sferę tematów tabu mieszkańców Syryni. Straszy mieszkańców, że jeśli nie utrzymają tego w tajemnicy przed obcymi, to SB ich wszystkich zakatuje na śmierć tak jak Marka Zabłockiego.

Hubert Kasperek, milicjant z Syryni

Hubert, średniego wzrostu czterdziestolatek, jest wyraźnie zmęczony ostatnimi wydarzeniami we wsi. Niewiele mu brakuje do emerytury, a tu nagle tyle samobójstw i jakaś zbiorowa panika. Nie ma pojęcia o tej całej mgłę i wizjach przyszłości – był wtedy na urlopie i pojechał z dziećkami w Tatry. Na co dzień przemieszcza się milicyjnym motocyklem, patrolując okolicę. To właśnie Hubert najczęściej odnajduje kolejne ciała samobójców. Obiecał sobie, że jeszcze



jeden trup w tym tygodniu i idzie do psychiatry po długie zwolnienie z powodu stresu i lęku o swoje życie. Nie wierzy w samobójstwa, ale nie mówi o tym głośno.

Hubert Kasperek

S 60 KON 50 BC 65
ZR 65 INT 50 WYG 55
MOC 50 WYK 45 P 40
PW 11

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Punkty Magii: 10

Broń Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Palna (Pistolet P-64) 50% (25/10) obrażenia 1K10 (15 metrów)

Unik 50% (25/10)

Umiejętności: Biurokracja 50%, Prawo 60%, Perswazja 40%.

Odgrywanie

- Hubert boi się o swoje dzieci i żonę. Zrobi wszystko, by je ochronić.
- Hubert zawsze skrupulatnie wywiązuje się ze swoich obowiązków, dlatego nie unika roboty przy tajemniczych samobójstwach. Czuje jednak, że ta sprawa wyniszcza go psychicznie.
- Hubert boi się Służby Bezpieczeństwa jak diabła. Na widok legitymacji SB robi się błydy i zaczyna się jękać. Nie zaryzykuje kłamstwa wobec Towarzyszy Graczy.

Franciszek Rymarczyk, proboszcz, TW „Jonasz”

Młody, trzydziestopięcioletni proboszcz Syryni, objął miejscową parafię niecały rok temu. Nadal nie zdołał przekonać do siebie większości parafian. Nie mówi w gwarze ani nie zna lokalnych układów. Mieszkańcy wsi są wobec niego nieufni, ale uczęszczają na msze i spowiadają się u proboszcza. W Syryni nikt nie wie o układzie księdza Franciszka ze Służbami Bezpieczeństwa. TW „Jonasz” – tak nazywany jest Rymarczyk w kartotece SB – donosił na kolegów z seminarium, a obecnie ma informować o działalności wyrotowej w swojej parafii. Niewiele jednak wie i to nie on doprowadził do zatrzymania Marka Zabłockiego.

Franciszek Rymarczyk

S 65 KON 60 BC 55
ZR 50 INT 75 WYG 70
MOC 70 WYK 70 P 70
PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 14

Umiejętności: Biurokracja 50%, Psychologia 60%, Teologia 70%, Urok Osobisty 40%.

Odgrywanie

- Ksiądz proboszcz obawia się dekonspiracji, dlatego nie

będzie chciał rozmawiać z TG przy świadkach.

- Ks. Franciszek będzie chciał się jak najszybciej pozbyć funkcjonariuszy SB z probostwa, dlatego zdradzi im tajemnicę romansu Zabłockiego z Krystyną Jonkisz, licząc, że TG szybko znikną z jego kancelarii.
- Proboszcz jest osobą o niskim poziomie empatii i trudno mu zrozumieć dramat rodzin samobójców. Ta cecha jest częstym powodem gaf księdza Franciszka przed jego parafianami.

Krystyna Jonkisz, TW „Róża”

Inteligentna i wykształcona w Krakowie syrynianka, była bliską przyjaciółką Marka Zabłockiego. Pracuje w lokalnym przedszkolu jako wychowawczyni. Na pytanie – „Dlaczego wróciłaś do tej dziury?” – wzrusza tylko ramionami. Jest niezamężną i bezdzietną dwudziestopięcioletką, co dla miejscowych jest dziwne (jeszcze w latach 70. XX wieku kobieta w wieku Krystyny była uważana za starą pannę). Mieszka z rodzicami w starym, przedwojennym domu, gdzie ma całe piętro do swojej dyspozycji.

Niestety, niewinny wygląd i pogodne usposobienie przedszkolanki skrywają mroczną tajemnicę. Krystyna jest tajnym współpracownikiem SB i rozpracowywała lokalnych opozycjonistów. Zbliżenie się do Marka Zabłockiego pozwoliło jej na szybkie doprowadzenie sprawy do końca.

Krystyna Jonkisz

S 50 KON 60 BC 50
ZR 65 INT 65 WYG 70
MOC 60 WYK 65 P 60
PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 12

Umiejętności: Nasłuchiwanie 40%, Perswazja 50%, Psychologia 50%, Urok Osobisty 80%, Zręczne Palce 40%.

Odgrywanie

- Krystyna jest z pozoru uroczą, sympatyczną i ciepłą osobą. Za te cechy osobowości kochają ją dzieci w przedszkolu i lgną do niej mężczyźni spragnieni pocieszenia.
- Krystyna w rzeczywistości jest wyrachowana i dla własnych celów wykorzystuje swoją powierzchowność, by manipulować ludźmi.
- Krystyna, gdy tylko dowie się, że TG pracują dla Służby Bezpieczeństwa, zacznie być oficjalna, zdystansowana, ale będzie współpracować jak na TW przystało.

Doktor Danuta Kania, lekarz sądowy

Postawna, charyzmatyczna lekar-ka, która mieszka w Wodzisławiu Śląskim i pracuje w miejskiej kostnicy. Przeprowadza sekcje zwłok i występuje jako biegła w sądzie powiatowym. Wszystkie ciała samobójców z Syryni trafiły na jej stół sekcyjny i zostały skrupulatnie zbadane. Nierzadko dochodzi w okolicy



do tak dziwnych zdarzeń jak ostatnio, co wydaje się fascynować panią doktor. Danuta ma męża oraz trójkę dzieci i stara się nie pakować w kłopoty. Dlatego będzie współpracować z funkcjonariuszami SB i dostosuje się do ich poleceń.

Towarzysze Graczy dowiedzą się od dr Kani o śladach po poparzeniu żrącą substancją na ciałach wszystkich samobójców. Blizny wydają się świeże, jakby do kontaktu z patogenem doszło przed kilkoma tygodniami.

Danuta Kania

S 65 KON 60 BC 65
ZR 60 INT 65 WYG 60
MOC 75 WYK 70 P 65
PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Punkty Magii: 15

Umiejętności: Biurokracja 50%, Medycyna 80%, Perswazja 50%, Pierwsza Pomoc 60%, Spostrzegawczość 50%.

Odgrywanie

- Danuta lubi szokować milicjantów i esbeków swoją wręcz teatralną fascynacją ludzkimi zwłokami. Im bardziej okaleczone jest poddawane sekcji ciało, tym bardziej dr Kania stara się zwracać uwagę gapiów na anatomiczne szczegóły.
- Danuta nie potrafi przestać myśleć o dziwnych poparzeniach na ciałach samobójców, dlatego będzie współpracować z TG, byle dowiedzieć się więcej o tej tajemnicy.
- Danuta podejrzewa, że podejrzane samobójstwa są w rzeczywistości morderstwami popełnianymi przez tajne służby – być może nawet TG, którzy tak nagle pojawili się w okolicy.

CHRONOLOGIA WYDARZEŃ

1. Od połowy czerwca na Śląsku utrzymuje się deszczowa pogoda. W konsekwencji poziom wód gruntowych znacznie się podnosi i dochodzi do wypłukania toksycznych substancji z zasypanego poniemieckiego bunkra.
2. 26 czerwca zostaje wysypany węgiel ze składu towarowego tuż za stacją kolejową Syrynia. Węgiel zalega przez kilka następnych dni w dużej kałuży deszczówki skażonej narkotykiem z Plutona. Pod osłoną nocy mieszkańcy wsi zbierają skażony węgiel i zanoszą do swoich piwnic.
3. W nocy z 30 czerwca na 1 lipca 1971 roku (ze środy na czwartek) temperatura w Syryni spada poniżej 5 stopni Celsjusza, więc mieszkańcy palą skażonym węglem w piecach centralnego ogrzewania, by dogrzać swoje domy. Toksyczny dym łączy się z podnoszącą się mgłą i wywołuje anomalie czasoprzestrzenną, która przenosi w przyszłość całą okolicę.
4. Wczesnym rankiem przerażeni mieszkańcy wychodzą na odmienioną wieś – większość z nich po chwili ucieka do swoich domostw w strachu przed rzeczywistością z roku 1996. Niektórzy spotykają swoje starsze wersje, potomków lub odwiedzają cmentarz, gdzie znajdują swoje groby. Nieliczni próbują poznawać okolicę, przyglądać się szyldom reklamowym, nowym budynkom i samochodom. Około południa Syrynia przyszłości znika niczym oniryczna wizja, a przypadkowi podróżnicy w czasie wracają do roku 1971. W drodze powrotnej niektórych mieszkańców zauważa ogar z Tindalos.
5. Wieczorem do Syryni w 1971 roku wraca również Marek Zabłocki – odbył długą podróż po Polsce lat 90., choć wydaje się, że nikt nie zauważył jego nieobecności.
6. Przez kilka dni mieszkańcy Syryni po kryjomu rozmawiają o przerażającej podróży w czasie. Po namowach sołtysa uznają, że trzeba zapomnieć o tym doświadczeniu, by nie sprowadzić na siebie kłopotów.
7. 2 lipca Marek Zabłocki wywołuje fotografie z przyszłości oraz spisuje swoje doświadczenia z podróży po Polsce lat 1989-1997. Kliszę chowa za regałem, a zdjęcia i notatki pod podłogą w pracowni fotograficznej.
8. 5 lipca Marek kontaktuje się z wujem i prosi o zorganizowanie spotkania z osobą, która przerzuci zdjęcia i artykuł przez granicę, a później dostarczy do Radia Wolna Europa. Wuj – major Edmund Światała – każe siostrzeńcowi czekać na kontakt ze strony Joachima Piontka.
9. 15 lipca Marek nie wytrzymuje presji i opowiada o podróży w czasie jedynej osobie, której ufa, czyli Krystynie Jonkisz. Nie zdradza jednak, kto i kiedy ma przejąć zdjęcia i artykuł.
10. 16 lipca TW „Róża” (Krystyna Jonkisz) spotyka się ze swoim oficerem prowadzącym i przekazuje informacje o zdjęciach z przyszłości. Otrzymuje rozkaz zweryfikowania sensacyjnych informacji.
11. 17 lipca Marek pokazuje fotografie Krystynie – jeszcze tego samego dnia TW „Róża” potwierdza w SB istnienie zdjęć.
12. SB obserwuje Marka Zabłockiego. 23 lipca jeden z funkcjonariuszy podejrzewa, że został zdekonspirowany w czasie obserwacji. Pada decyzja o interwencji – MO dokonuje zatrzymania Marka Zabłockiego i przejmując podejrzane fotografie oraz artykuł, którego treść ma antypaństwowy wydźwięk.
13. Wieczorem 23 lipca Marek Zabłocki trafia do aresztu w Raciborzu, na blok więźniów politycznych, gdzie zostaje brutalnie przesłuchany przez SB. Nie zdradza jednak miejsca, w którym ukrył negatywy, ani nazwisk współpracowników.
14. W nocy Marek krzyczy i miota się w panice po całej celi. Strażnicy używają wobec niego środków przymusu bezpośredniego, co ucisza aresztanta. Rankiem zostaje znalezione ciało Marka, który powiesił się w celi.
15. 24 lipca fotografie z przyszłości trafiają do katowickiej komendy MO i prokurator wszczyna śledztwo przeciwko Markowi Zabłockiemu – zostaje założona kartoteka i podjęte pierwsze czynności w sprawie, w tym ekspertyza ich autentyczności.
16. 25 lipca Edmund Światała odwiedza komendanta wojewódzkiego i wymusza na nim możliwość wejścia do archiwum MO – kradnie kopertę z fotografiami i rękopis artykułu.
17. 26 lipca podporucznik Stanisław Różycki otrzymuje akt zgonu Marka Zabłockiego i raport z aresztu śledczego

w Raciborzu. Pobiera akta z archiwum, by dołączyć nowe dokumenty, i odkrywa kradzież dowodów. Młody oficer zgłasza to komendantowi, ale Jurkowski nie chce mieć na głowie wydziału wewnętrznego, więc informuje o zajściu SB, prosząc o pomoc w sprawie „wymykającej się klasycznemu rozumowaniu”. Sprawa trafia do Wydziału X.

18. 27 lipca dochodzi do pierwszego samobójstwa w Syryni. Radosław Bożek topi się w pobliskim stawie rybnym. Jego ciało wczesnym rankiem odnajdują pracownicy PGR-u. Milicja na początku podejrzewa, że Bożek utonął po spożyciu dużej ilości alkoholu, ale badanie krwi tego nie potwierdza. Lekarz sądowy wyklucza również zawał serca.
19. **Towarzysze Graczy rozpoczynają śledztwo – w nocy z 27 na 28 lipca podróżują do Katowic, by zaznajomić się ze sprawą.**
20. 28 lipca dochodzi do drugiego samobójstwa w Syryni. Kinga Nowaczyńska wiesz się w pobliżu stacji kolejowej. Zostaje odnaleziona przez górników, którzy idą pracować na pierwszą zmianę.
21. 29 lipca samobójstwo popełnia Jakub Romankiewicz, rzucając się około godziny 4:15 pod skład pociągu towarowego w pobliżu stacji kolejowej Syrynia. Milicję powiadamia maszynista, który zeznaje, że denat panicznie krzychał tuż przed skokiem pod pociąg. Tego samego dnia rodzinie zostaje wydane ciało Marka Zabłockiego i rozpoczynają się przygotowania do pogrzebu.
22. 30 lipca ze starego niemieckiego Lugera strzela sobie w głowę Michał Bierwiazzonek. Zostaje znaleziony około dziewiętej rano na polu ziemniaków przez własną teściową. Proboszcz Syryni wyznacza na 2 sierpnia datę pogrzebu Marka Zabłockiego. Edmund Światała ustala termin i miejsce przekazania fotografii ze swoim kontaktem w ambasadzie RFN.
23. 31 lipca w stawie rybnym zostaje odnalezione ciało Emila Wardina, młodego górnika z KWK Anna. Prawdopodobnie wracał z nocnej zmiany, gdy doszło do zdarzenia. Jego koledzy usłyszeli krzyki i próbowali znaleźć Emila w porannej mgłę, ale dopiero gdy ta się podniosła, odnaleziono jego ciało.
24. W niedzielę 1 sierpnia podrzyna sobie gardło Tomasz Kilan. Zostaje odnaleziony wieczorem w kiosku Ruchu, w którym pracował od poniedziałku do soboty. To miał być jego dzień wolny.
25. Nad ranem 2 sierpnia z dachu szkoły skacze Anna Weiss – miejscowa nauczycielka języka rosyjskiego. Ciało zostaje odnalezione przez woźnego tuż po godzinie szóstej rano.
26. Również 2 sierpnia, o godzinie 8:00, z domu Zabłockich rusza kondukt żałobny. Uczestniczy w nim najbliższa rodzina Marka, jego przyjaciele i sąsiedzi. Ceremonia pogrzebowa odbywa się na cmentarzu parafialnym. Na pogrzebie są również obecni major Edmund Światała (wuj Marka Zabłockiego) i Joachim Piontek (obywatel RFN). Jeśli Towarzysze Graczy nie zainterweniują, dojdzie do przekazania skradzionych dowodów (fotografie i artykuł) w ręce niemieckiego szpiega.
27. W ciągu kolejnego tygodnia życie odbierze sobie jeszcze siedem osób – zawsze nad ranem, gdy podnosi się

mgła. Jeśli podczas rozgrywania scenariusza Towarzysze Graczy doświadczą podróży w czasie, istnieje ryzyko, że również zostaną zauważeni przez ogara z Tindalos. Wtedy ich także czeka niechybna śmierć (po mniej więcej miesiącu od podróży w czasie).

CO WIDZIAŁ MAREK ZABŁOCKI?

W czasie pierwszego skażenia Syryni i przeniesienia jej w przyszłość Marek był w swoim domu. Szybko zrozumiał, co się stało, i zdołał wydostać się ze wsi, zanim ta wróciła do roku 1971. Ruszył przez kraj całkowicie inny, niż pamiętał, odmieniony transformacją ustrojową i postępem technologicznym. W pierwszej kolejności dotarł do Lublina i tam wykonał pierwsze zdjęcie. Chwilę później pojawiła się mgła i doszło do kontaktu z ogarem z Tindalos. Marek nie wrócił jednak do swoich czasów, lecz podróżował pomiędzy latami 1989 a 1997. Wszędzie robił zdjęcia i dokumentował wydarzenia. Mgła jednak prędzej czy później go dopadała, a ogar był coraz bliżej. Po około miesiącu podróżowania w czasie Marek wrócił do dnia, w którym wyruszył w najdziwniejszą podróż swojego życia.

Spisał swoje doświadczenia z przyszłości i wywołał fotografie, na których uwiecznił III Rzeczpospolitą Polską, ale tylko osiem z nich okazało się nieprześwietlonych. Mimo wszystko był to wystarczający materiał, by na jego podstawie stworzyć artykuł, który mógłby wstrząsnąć całym blokiem socjalistycznym. Marek miał zamiar przekazać fotografie i artykuł Radiu Wolna Europa przez swojego niemieckiego przyjaciela – Joachima Piontkę. Niestety tego samego wieczoru został aresztowany – zdążył jedynie schować kliszę, ale już wywołane fotografie i rękopis zostały zarekwirowane.

CO STAŁO SIĘ Z FOTOGRAFIAMI?

Marek, tuż po powrocie z lat 90., skontaktował się z przyjaciółką, Krystyną Jonkisz, i opowiedział jej o swoim dziwnym doświadczeniu i fotografiach, które zrobił. Nie wiedział, że Krysia jest tajnym współpracownikiem SB, a co za tym idzie – że poinformuje o ich rozmowie oficera prowadzącego. Kilka dni później milicja zatrzymała Zabłockiego w jego pracowni fotograficznej. Zarekwirowała zdjęcia, które wykonał, maszyny drukarskie i nielegalne publikacje przygotowane do kolportażu. Marek znacznie wcześniej ukrył wywołany film za jedną z szafek. Kliszę owinął papierem, do którego dokleił kilkanaście zapalek, zaś do tylnej ściany szafki przybił draskę, a potem dosunął ją do ściany, tak by stykała się z kliszą. Jeśli ktokolwiek odsunie szafę w lewo bądź prawo, podpali i zniszczy bezpowrotnie kliszę z fotografiami z przyszłości. Szafkę trzeba odsunąć do siebie, by nie wywołać iskry.

W czasie rozgrywania scenariusza może dojść do przeszkuszenia zakładu fotograficznego przez Towarzyszy Graczy. Jeśli tak się stanie, Sekretarz Tajemnic powinien zażądać od graczy testu Spostrzegawczości z kostką karną – jeśli się nie powiedzie, wtedy klisza zostanie zniszczona.

JAK DZIAŁA „MGŁA”?

W czasie pobytu Towarzysze Graczy na Górnym Śląsku mgła pojawiać się będzie każdego ranka. Nie jest to nic dziwnego w tym rejonie Polski, zwłaszcza jeśli lato jest chłodne i deszczowe (tak jak w 1971). W Syryni dojdzie jednak do anomalii wywołanej przez opary narkotyku z Plutona, którym zanieczyszczono węgiel. Skażony dym miesza się z mgłą, tworzy gryzący smog i zalega we wsi nawet przez kilka godzin. Jak już kilkakrotnie wspomniano, tego lata temperatura nad ranem spada poniżej 5 stopni Celsjusza, co wymusza na ludziach dogrzanie domów, pomimo że jest dopiero koniec lipca.

Skażona narkotykiem z Plutona mgła przenosi ludzi w przyszłość o około 25 lat. Jednak by to było możliwe, potrzeba dużej ilości dymu, w innym przypadku mieszkańcy doświadczą jedynie niewyraźnych wizji przyszłości, bez fizycznej obecności w niej. W czasie pobytu TG w Syryni co najmniej raz dojdzie do wysokiego stężenia toksycznej mgły i przeniesienia całej wsi w przyszłość. Sekretarz Tajemnic powinien opisać to doświadczenie mocno, wyraziście i zażądać testów Poczytalności (utrata 1/1K8 PP). Taka wizja nie powinna trwać dłużej niż kilkanaście minut – później znów pojawi się mgła i Syrynia wróci do roku 1971.

Podróż w czasie jest jednak śmiertelnie niebezpieczna z powodu strażnika kontinuum zwanego ogarem z Tindalos. Pierwszy kontakt z tym potworem nie jest niczym szczególnym – ot ogromny, zwierzęcy cień przemierzający gdzieś w mgłę. To jednak wystarczy, by wydać wyrok na podróżnika, gdyż ogar nie spocznie, póki nie dopadnie istoty, która ośmieliła się podróżować w czasie. Więcej informacji o ogarze z Tindalos znajdziesz w **Rozdziale 14 Księgi Strażnika**.

O CO CHODZI Z BLIZNAMI PO POPARZENIACH?

Każdy z „samobójców” z Syryni, w tym również Marek Zabłocki, został naznaczony bolesnymi bliznami przez ogara z Tindalos – blizny powoduje żrący śluz potwora (ichor). Ludzie błądzący we mgłę poza czasem stają się niematerialni. Przemierzają czasoprzestrzeń jako projekcje astralne i to właśnie wtedy dopada je ogar. Potwór atakuje swoje ofiary na dwa sposoby – jednym z nich jest pochłanianie Mocy, drugim ugryzienie lub atak szponami. Drugi sposób ataku, choć nie zadaje obrażeń fizycznych, to wywołuje prerażenie u ofiar (obrażenia odejmuje się od PP ofiary, a nie od PW) oraz pozostawia na ich projekcjach ichor, który po ustąpieniu mgły wywołuje na skórze paskudne blizny jak po poparzeniach. Miejsca dotknięte ichorem błyskawicznie się zablizniają, gdyż są częścią anomalii czasoprzestrzennych powodowanych przez narkotyk z Plutona. Jest to też pośrednia przyczyna śmierci, gdyż każdy z podróżników w czasie popełnił samobójstwo z prerażenia wywołanego atakiem ogara.

LOKACJE

Poniżej znajdziesz opisy wszystkich istotnych miejsc, które mogą odwiedzić Towarzysze Graczy w czasie śledztwa. Lista ta nie jest jednak zamknięta i w zależności od poczynąń twoich graczy być może będziesz musiał kilka dodać.

Komenda Wojewódzka Milicji Obywatelskiej w Katowicach

Komenda Wojewódzka Milicji Obywatelskiej w Katowicach to upiorny, przedwojenny budynek przy ulicy Powstańców 31, gdzie w czasie II wojny światowej znajdowała się katownia Gestapo. Zaraz po wojnie umieszczono tam funkcjonariuszy Urzędu Bezpieczeństwa, którzy traktowali więźniów politycznych równie okrutnie co niedawny okupant. Nie będzie przesadą powiedzieć, że krew wsiąkła w fundamenty tego gmachu. Szary, modernistyczny kolos góruje nad innymi budynkami na ulicy Powstańców. Ludzie przechodzący pod nim po dziurawym chodniku podświadomie skłaniają głowy ku ziemi.

Szerokie, kamienne schody prowadzą na drugie piętro, gdzie znajduje się biuro komendanta – składa się na nie sekretariat oraz gabinet. Na pozostałych piętrach jest kilkadziesiąt pokoi biurowych i sal przesłuchań. W piwnicach zaś, gdzie jeszcze w latach 50. mieściły się cele ofiar stalinizmu, umieszczono archiwum komendy wojewódzkiej. Pomimo wyburzenia części ścian i gruntownego remontu większość wchodzących tu ludzi czuje się nieswojo. Być może to siła sugestii, choć strażnicy, którzy pełnią tu służbę, mówią między sobą o kławie rzuconej przez zakatowanych w tym miejscu więźniów politycznych.

Prócz biur, archiwum i sali narad w budynku znajduje się też stołówka, gdzie funkcjonariusze mogą pobrać posiłek regeneracyjny i napić się czegoś ciepłego. Tutaj też się pali, więc na stołach, prócz serwetek, leżą jeszcze popielniczki. Z okien stołówki widać parking pełen błotnistych kałuż, na którym zaparkowano radiowozy, motocykle i więźniarki.

Komenda Miejska Milicji Obywatelskiej w Wodzisławiu Śląskim

Piętrowy budynek komendy miejskiej przy ulicy Górniczej sąsiaduje z osiedlem czteropiętrowych bloków (w których znajduje się m.in. mieszkanie służbowe dla delegowanych milicjantów), szybem kopalni Anna oraz klubokawiarnią Astra. Przed komendą mieści się spory betonowy parking, na którym stoi kilka samochodów. Główne wejście prowadzi do poczekalni, gdzie należy się wylegitymować w okienku oficera dyżurnego. Ten wpuszcza do środka lub każe czekać na przybycie właściwego funkcjonariusza.



Komenda to zaledwie kilka pokoi i jedno pomieszczenie biurowe, gdzie przy sześciu biurkach pracują wodzisławscy milicjanci. Na każdym z biurek jest maszyna do pisania, akta i popielniczka. Komendant zajmuje jedno biuro sąsiadujące z archiwum i zejściem do piwnicy, gdzie jest szatnia i dwie zabezpieczone kratami cele.

Mieszkanie służbowe

Czteropokojowe mieszkanie w bloku tuż obok komendy urządzone jest skromnie, ale wystarczająco jak na potrzeby funkcjonariuszy w krótkiej delegacji. Są tutaj dwa pokoje sypialne (łącznie cztery łóżka), kuchnia oraz łazienka. Na wyposażeniu jest telefon, radio, czarno-biały telewizor i sejf. W kuchni znaleźć można niezbędne sprzęty oraz pustą lodówkę (zakupy TG będą musieli zorganizować sobie sami).

Klubokawiarnia Astra

W Astrze znajduje się kilka sal – restauracyjna, dancingowa i barowa. W ciągu dnia można tu w miarę przyzwyczajenie zjeść, a wieczorem napić się wódki (zimnej i gęstej). W czwartki, piątki i soboty organizowany jest dancing, który kończy się o pierwszej w nocy, ale klienci siedzą w barze do rana. Tajemniczą poliszynela jest proceder sutenerstwa, jaki odbywa się w tym lokalu. Właściciel Astry – Władysław Duszyński – od lat jest w układzie z elitami Wodzisławia, które przysmakują oko na obecność prostytutek w klubokawiarni. Poprzez „elity” rozumie się oczywiście oficjeli partyjnych, sędziów, prokuratorów i komendanta milicji. Jeśli Towarzysze Gracy spróbują ruszyć ten układ, ściągną sobie na głowę spore problemy – mogą zacząć ginąć akta, zniknąć świadkowie i psuć się hamulce w służbowych fiatach.

Syrynia 1971

Niewielka śląska wieś ma za sobą wieki historii. Jak większość miejscowości przygranicza przechodziła z rąk do rąk, zmieniając nazwy i przynależność państwową. Mieszkańcy Syryni to przede wszystkim Ślązacy, mówiący swoją gwara i kultywujący lokalne tradycje. „Tużej się godo, a nie mówi” – często podkreślają syryniacy. Choć formalnie w lokalnej szkole uczy się po polsku, to nauczyciele przysmakują oko na używanie gwary przez uczniów – w innym wypadku musieliby karać całe klasy.



W Syryni mieszka około 2500 osób. Jest tu kościół, sklep Społem, szkoła, kiosk Ruchu, remiza strażacka, przy której otwarto szynk (tak na Śląsku mówi się na pijalnię piwa), przystanek autobusowy, filia biblioteki, a nawet przychodnia i apteka. Mieszkańcy zachowują rezerwę wobec obcych, są wobec nich nieufni i opryskliwi – jeśli jednak zorientują się, że mają do czynienia z przedstawicielami władz, zaczną być ulegli, ale i bardzo ostrożni w słowach. Boją się opinii sąsiadów, dlatego nie będą chcieli rozmawiać przy ludziach.

Większość syryniaków pracuje w kopalni Anna w pobliskim Pszowie, PGR-ze na Ligocie Tworowskiej i stawach hodowlanych nazywanych Wielikątem. Nieliczni dojeżdżają do Wodzisławia pracować w Zakładzie Koncentratów Spożywczych. Większość mieszkających tu ludzi musi jeszcze obrobić niewielkie pola i oporządzić zwierzęta w obejściu. W PRL-u takie rodziny nazywano robotniczo-rolniczymi.

Syrynia 1996

Wbrew pozorom niewiele zmieniło się w Syryni po upadku komunizmu. Upadł co prawda PGR, a przyjęcie na kopalnię nie ma już od kilku lat, ale ludzie żyją podobnym rytmem. Praca państwowa jest postrzegana jako lepsza, bo prywaciarze płacą grosze lub upadają i nie płacą nic. Za to łatwiej wyjechać do Niemiec za robotą, więc większość rodzin ma jednego lub kilku krewnych w tzw. Rajchu.

Zmienił się jednak wygląd wsi. Ludzie pobudowali nowe domy i sklepy, a stare budynki wyremontowano. Pojawił się chodnik przy drodze i nowa wiata przystanku autobusowego. Wieś jest zawalona kolorowymi tablicami reklamowymi, typowymi dla lat 90. Kilukrotnie wzrósł też ruch samochodowy, a na posesjach widać nowoczesne samochody zagranicznej produkcji (głównie niemieckie marki).

Dom Zabłockich

Dom rodziny Zabłockich leży na niewielkim wzniesieniu tuż przy lesie. Wiedzie do niego bita droga, która strasznie rozmokła przez zimne i deszczowe lato. Trudno sobie nie ubłoczyć butów, a samochód może ugrzęznąć w połowie podjazdu. Na ogrodzonej stalową siatką posesji, prócz jednopiętrowego domu, znajduje się budynek gospodarczy, kurnik i buda dla psa. Kundel strasznie ujada, ale po wejściu na plac (tak miejscowi mówią na podwórze) od razu zaczyna merdać ogonem i się łasić.

W domu mieszkają dwie kobiety – matka Marka Zabłockiego, Bożena, i jego siostra Anna. Opłakują zmarłego i nie

ROZDZIAŁ 4



mają ochoty na jakiegokolwiek rozmowy. Są jednak uprzejme i zaproponują herbatę. Na pytania będą odpowiadać wymijająco lub dadzą do zrozumienia, że TG nie są mile widziani w ich domu. Jeśli Towarzysze Graczy posuną się do zastraszania lub przemocy, odpowiedzą zgodnie ze swoją (dość niewielką) wiedzą, a młodsza kobieta odgryzie się oskarżeniami o zamordowanie jej brata. Żadna z nich nie wie jednak, gdzie znajdują się skradzione dowody ani gdzie szukać Edmunda Świtały. Mogą za to dość szczegółowo opowiedzieć o dziwnej mgłę i wizjach, jakich doświadczyły.

Linia kolejowa nr 176

Przez Syrynię biegnie linia kolejowa łącząca Kopalnię Węgla Kamiennego Anna z bocznica w Raciborzu. Do roku 1974 na tej linii odbywać się będzie ruch pasażerki (dowózający górników na kopalnię i z powrotem), a później już tylko towarowy – głównie z węglem. W Syryni znajduje się niewielka stacja kolejowa, na której można kupić bilety w godzinach od 6:00 do 22:00.

Składy jadące przez Syrynię zawsze zwalniają ze względu na kiepską jakość nasypu i pobliskie zabudowania mieszkalne. To czyni z tego odcinka doskonale miejsce do kradzieży węgla. Kilka razy w roku dochodzi do otworzenia wagonu z węglem w czasie jazdy składu i wysypania załadunku na nasyp. Ze względu na braki kadrowe Służba Ochrony Kolei nie jest w stanie zabezpieczyć wysypanego ładunku w trybie całodobowym, co umożliwia kradzież węgla w godzinach nieobecności funkcjonariuszy SOK.

Nieopodal stacji kolejowej znajduje się również zasypany poniemiecki bunkier, z którego pod koniec czerwca 1971 roku wydostała się toksyczna substancja nazywana narkotykiem z Plutona.

Miejsce pierwszego samobójstwa

27 lipca w stawie rybnym na Wielikacie zostaje odnalezione ciało Radosława Bożka. Przyczyną śmierci było utonięcie. Wczesnym rankiem denata dryfującego w pobliżu betonowego przepustu znaleźli pracownicy PGR-u. Na miejsce zdarzenia wiedzie błotnista polna droga. Sanitarka miała problemy z podjechaniem nad staw, więc milicjanci, po wykonaniu dokumentacji fotograficznej, przenieśli ciało na noszach. W okolicy są tylko szuwary i zarośla, pomiędzy którymi można znaleźć ślady butów – prawdopodobnie denata. Wygląda na to, że przed czymś uciekał, aż wpadł do stawu i utonął. Innych śladów nie znaleziono.

Po sekcji zwłok okaże się, że Radosław Bożek był trzeźwy w chwili śmierci, lecz na jego ciele zostaną odnalezione duże blizny po poparzeniach – nie one były przyczyną zgonu. Prowadzący dochodzenie funkcjonariusz MO wstępnie zaklasyfikuje to zdarzenie jako przypadkową śmierć po zachłystnięciu się wodą.



Miejsce drugiego samobójstwa

Nad ranem 28 lipca w pobliżu stacji kolejowej zostaje odnalezione ciało Kingi Nowaczyńskiej. O świcie górnicy idący na pierwszą zmianę zauważyli wiszące na starym drzewie ciało denatki. Powiesiła się na zerwanym pastuchu elektrycznym przerzuconym przez gałąź. Dochodzeniówka nie znalazła żadnych śladów walki ani obecności osób trzecich. Milicja jak zwykle wykonała dokumentację fotograficzną i wezwała sanitarkę. Jedynym przesłuchanym świadkiem był stary zawiadowca stacji, który zeznał, że nad ranem usłyszał krzyk kobiety, ale panowała tak gęsta mgła, że nie był w stanie odnaleźć tej osoby.

Po sekcji zwłok okazuje się, że denatka miała podobne blizny po poparzeniach jak Radosław Bożek.



Miejsce trzeciego samobójstwa

29 lipca o 4:15 maszynista zatrzymuje skład towarowy i informuje zawiadowcę stacji oraz posterunek milicji o śmiertelnym wypadku. Nieznany mu człowiek rzucił się pod rozpędzony pociąg. Jak ustali MO, chodzi o Jakuba Romankiewicza – emeryta mieszkającego wraz z rodziną w Syryni. Z jego ciała niewiele zostaje. Linia kolejowa nr 176 będzie nieczynna do godziny 14:00, kiedy to zakończą się czynności dochodzeniowe. Maszynista zeznaje, że denat panicznie krzyczał tuż przed skokiem pod pociąg.

Miejsce wypadku i czterysta metrów torów wygląda makabrycznie. Na szczęście nadal pada deszcz, więc krew zostaje szybko splukana i wsiąka w wyspany tłucznim nasyp. Najbliżsi denata nie mają pojęcia, dlaczego senior rodziny rzucił się pod pociąg. Jego córka wspomni jedynie, że ojciec skarżył się ostatnio na bóle głowy i miał halucynacje, w których widywał jakieś zwierzę. Wyraźnie bał się tych wizji, ale nie wskazywało, żeby chciał popełnić tak straszny czyn.

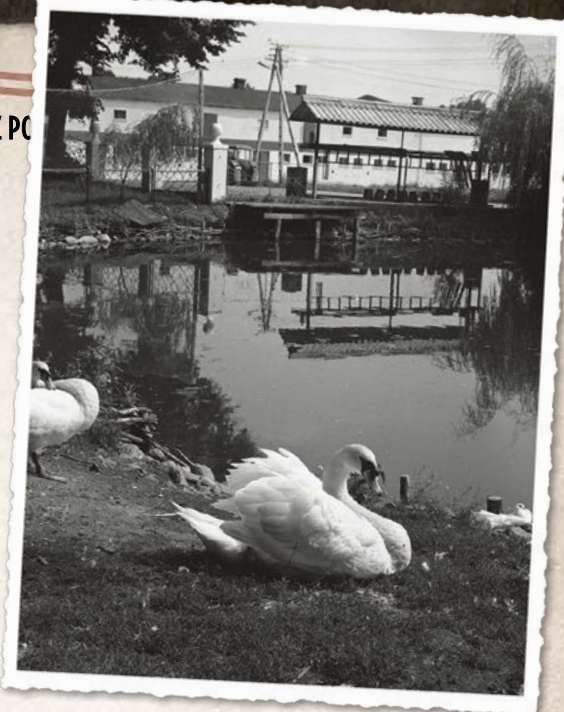
Miejsce czwartego samobójstwa



30 lipca około dziewiętej rano Dorota Spandel znajduje ciało swojego zięcia na polu ziemniaków. Wzywa milicję, karetkę i księdza – w konsekwencji na pole schodzi się kilkadziesiąt osób z całej Syryni. Milicja przez dłuższą chwilę nie może zapanować nad tłumem gapiów. Ludzie wyraźnie wpadają w panikę – krzyczą coś o kłętwie, o gniewie Bożym i ulegają zbiorowej histerii. Michał Bierwaczonek strzelił sobie w głowę ze starego niemieckiego Luger. Ubrany był tylko w piżamę. Na jego plecach można dostrzec wielkie blizny po poparzeniach, co zabobonni mieszkańcy odczytują jako znamię diabła. Ciało denata zostaje przewiezione do kostnicy i poddane sekcji. Toksykologia wykazała niewielką ilość alkoholu we krwi i obecność środków przeciwbólowych.

Miejsce piątego samobójstwa

31 lipca w stawie rybnym na Wielikacie zostaje odnalezione ciało kolejnej osoby. Emil Wardin, młody górnik z KWK Anna, utopił się po prawdopodobnej utracie przytomności w wyniku wyziębienia organizmu. Nieznany jest powód, dla którego zdecydował się wskoczyć do wody w ubraniu. Do zdarzenia doszło, gdy wracał z nocnej zmiany do



domu. Jego koledzy usłyszeli krzyki i próbowali znaleźć Emila w porannej mgle, ale dopiero około 7:00 rano odnaleźli ciało kolegi.

Świadkowie zeznają, że denat krzyczał, by coś go zostawiło w spokoju: „Stroć sie, bestyjo! Dej mi pokój! Coś ty je?!”. Potem słychać było już tylko krzyki, jakby z bólu i przerażenia. Po wyłowieniu Emila większość gapiów uciekła na widok blizn po poparzeniach, które miejscowi biorą za znak diabła.

Miejsce szóstego samobójstwa

Wieczorem 1 sierpnia młodzi chłopcy dzwonią na milicję i zgłaszają, że z kiosku Ruchu w Syryni wylewa się krew. Po wyłamaniu drzwi okazuje się, w środku leży ciało Tomasza Kilana. W ciasnym pomieszczeniu nie ma śladów walki. Na zakrwawionej podłodze leży kilka zrzuconych czasopism, a w kasie można znaleźć niewielką sumę pieniędzy w drobnych monetach.

Po zakończeniu czynności dochodzeniowych oficer prowadzący sprawę informuje rodzinę, że Tomasz prawdopodobnie sam podciął sobie gardło i w konsekwencji wykrawił się na śmierć. Lekarz sądowy znów odnajduje na ciele denata ślady po poparzeniach i szacuje, że śmierć nastąpiła około czternastu godzin przed odnalezieniem ciała. Tego dnia Tomasz miał spędzić cały dzień na zawodach wędkarskich w pobliskim Bukowie.

Miejsce siódmego samobójstwa



2 sierpnia nad ranem z dachu szkoły skacze Anna Weiss – miejscowa nauczycielka języka rosyjskiego. Ciało zostaje odnalezione przez woźnego tuż po godzinie szóstej rano. Sanitarka i MO przyjeżdżają jeszcze przed rozpoczęciem zajęć, więc udaje się oszczędzić uczniom traumatycznego widoku. Kobieta spadła z wysokości trzech pięter na betonowe boisko do piłki ręcznej. Nie wiadomo, jak i kiedy weszła do szkoły – dopiero później okaże się, że posiadała zapasowe klucze, które wbrew regulaminowi udostępniła jej dyrektorka szkoły. Na ciele denatki również zostaną odnalezione blizny po poparzeniach.

Zakład fotograficzny w Pszowie



Marek Zabłocki prowadził zakład fotograficzny w Pszowie przy ulicy Niepodległości. Często dostarczał fotografie lokalnej gazecie „Nowiny”, w tym również Teresie Chyli. Marek posiadał na swoją działalność odpowiednie zgody i należał do Związku Polskich Artystów Fotografików. Zakład jest niewielki, wciśnięty między sklep spożywczy i skup makulatury. Lada oddziela przestrzeń dla klientów od pracowni i ciemni. Do lokalu należy również niewielka piwnica, gdzie Zabłocki trzymał nielegalne maszyny drukarskie.

Marek zdołał ukryć wywołaną kliszę za jedną z szafek. Owinął ją papierem, do którego dokleił kilkanaście zapalek, zaś do tylnej ściany szafki przybił draskę, a potem dosunął ją do ściany, tak by stykała się z kliszą. Jeśli ktokolwiek odsunie szafę w lewo bądź prawo, to podpali i zniszczy bezpowrotnie kliszę z fotografiami z przyszłości. Szafkę trzeba odsunąć do siebie, by nie wywołać iskry.

W czasie sesji może dojść do przeszukania zakładu fotograficznego przez Towarzyszy Graczy. Jeśli tak się stanie, Sekretarz Tajemnic powinien zażądać od graczy testu Spostrzegawczości z kostką karną – jeśli się nie powiedzie, klisza z fotografiami zostanie zniszczona.

Areszt śledczy w Raciborzu

Stary, oddalony od zabudowań mieszkalnych, kamienny gmach otoczony murem idealnie nadaje się do prowadzenia przesłuchań na elemencie wywrotowym. Więzienie w Raciborzu posiada oddzielny blok dla tymczasowo aresztowanych, gdzie osadza się i przesłuchuje tzw. politycznych. To tam powiesił się Marek Zabłocki. Komendantem więzienia jest Tadeusz Milczewski – surowy, spokojny mężczyzna po pięćdzie-

siątce. Nienawidzi SB bardziej niż kogokolwiek na świecie, ale współpracuje z nimi zgodnie z regulaminem. Uważa jednak, że samowola, jakiej dopuszczają się funkcjonariusze bezpieki, jest godna pogardy. Nie da tego po sobie poznać, ale robi wszystko, by wymusić na Towarzyszach Graczy przestrzeganie ścieżki służbowej i regulaminu.

Strażnicy więzienni nie biorą udziału w czynnościach dochodzeniowych, ale eskortują więźniów z i do celi. Wiedzą więc doskonale, co bezpieka robi z opornymi aresztantami. Marek Zabłocki był okrutnie traktowany przez miejscowych funkcjonariuszy SB, ale nie pękł i nic z niego nie wyciągnięto. Psychiatra wezwany na konsultację stwierdził u aresztanta traumę, która prawdopodobnie odciął go skutecznie od bodźców zewnętrznych, w tym również bicia i przypalania papierosami. Feralnej nocy, gdy doszło do samobójstwa Marka, zanotowano również incydent z jego udziałem, o którym szerzej można przeczytać w raporcie zamieszczonym na końcu scenariusza.

Więzienie w Raciborzu ma już ponad 100 lat i czuć w nim zło, którego świadkiem były jego mury. Cele są małe, zimne i przeludnione. Polityczni są jednak trzymeni w izolatkach, by nikt nie widział, w jakim stanie wracają z przesłuchań.

Prosektorium przy szpitalu miejskim

W Wodzisławiu Śląskim, przy ulicy Wałowej, w parterowym budynku mieści się prosektorium, częściej nazywane po prostu kostnicą. Pracuje tutaj lekarka sądowa dr Danuta Kania i osobiście przeprowadza wszystkie sekcje zwłok. W prosektorium zatrudnieni są jeszcze trzej inni lekarze, którzy dzielą się dyżurami i wydają ciała rodzinom. W budynku znajduje się poczekalnia, niewielkie biuro, sala sekcyjna i kostnica z chłodnią szafową. Ciała wszystkich denatów z Syryni – włącznie z Markiem Zabłockim – zostaną zbadane przez dr Kanię. Dokumentacja medyczna jest poufna, ale legitymacja SB upoważnia do wglądu w akta. Dr Kania będzie współpracować z Towarzyszami Graczy. Sama nie odważy się stawiać sensacyjnych hipotez, ale udzieli jej się fascynacja tajemniczymi bliznami na ciałach przywiezionych z Syryni.

Redakcja „Nowin”

W centrum Wodzisławia, obok Domu Partii, mieści się redakcja tygodnika „Nowiny”. Na etacie pracuje tam pięciu dziennikarzy, dwie sekretarki i dwóch drukarzy. Redaktorem naczelnym „Nowin” jest Józef Antończyk – trzydziestolatek zafascynowany ruchem hippisowskim. Ekscentryzm redaktora naczelnego przekłada się na pracę całej redakcji. Trudno tutaj zastać kogokolwiek o siódmej rano, za to wieczorami redakcja wydaje się tętnić życiem (nie tylko dziennikarskim). W sali biurowej stoi dziesięć biurek, na nich maszyny do pisania, notatki, zdjęcia itp. Oczywiście w tym biurze również się pali i to chyba nie tylko papierosy.

W „Nowinach” pracuje też Teresa Chyla, która od początku dąży sprawę Marka Zabłockiego i zgonów w Syryni. Potrafi dotrzeć do wielu faktów, jak np. tajemniczych blizn na ciałach denatów czy plotek o wizjach przyszłości, jakie wyłoniły się z tajemniczej mgły. Spośród wszystkich dziennikarzy „Nowin” Teresa wydaje się najbardziej zorganizowaną i skrupulatną osobą.



KLUCZOWE SCENY

Poniżej znajdziesz opis trzech kluczowych scen, bez których trudno wyobrazić sobie przeprowadzenie tego scenariusza. Dwie z nich są wprowadzeniem w wydarzenie, jedna może posłużyć za finał lub epilog. Sekretarz Tajemnic powinien zapoznać się z poniższymi opisami scen kilkakrotnie, nim przystąpi do prowadzenia *Pozdrowień z Polski*.

WAŻNIEJSZE ADRESY

- Komenda Wojewódzka Milicji Obywatelskiej w Katowicach przy ulicy Powstańców 31
- Komenda Miejska Milicji Obywatelskiej w Wodzisławiu Śląskim przy ulicy Górniczej 4
- Mieszkania służbowe MO w Wodzisławiu Śląskim przy ulicy Górniczej 9a/2-6
- Klubokawiarnia Astra w Wodzisławiu Śląskim przy ulicy Górniczej 8
- Dom rodziny Zabłockich w Syryni przy ulicy Wolności 17
- Zakład fotograficzny w Pszowie przy ulicy Niepodległości 5
- Areszt śledczy w Raciborzu przy ulicy 1 Maja 14
- Prosektorium w Wodzisławiu Śląskim przy ulicy Wałowej 30c
- Redakcja „Nowin” w Wodzisławiu Śląski przy ulicy 26 Marca 41

ODPRAWA W KATOWICACH

Scenariusz rozpoczyna się właśnie od tego miejsca. Sekretarz Tajemnic może rozpocząć narrację kilka minut przed godziną 7:00, na którą wyznaczono spotkanie z komendantem wojewódzkim MO w Katowicach. Być może Towarzysze Graczy właśnie stoją przed budynkiem komendy i palą papierosy, patrząc na szary, skąpany w deszczu poranek. Mamy rok 1971, więc nawet w centrum miasta samochodów widać niewiele, a wszystko wydaje się zlewać w szarą plamę betonu i pochmurnego nieba. Przed godziną siódmą miasto jest już pełne ludzi – o tej porze większość obywateli rozpoczyna pracę. Idą przyspieszonym krokiem, spiesząc się z opóźnionego

pociągu, by na czas odbić kartę na bramie zakładu pracy.

Komenda wojewódzka jest ponurym gmachem pamiętającym hitlerowskie i stalinowskie zbrodnie. W budynku nie ma windy, więc na szerokich schodach panuje spory ruch, zwłaszcza że archiwum umieszczono w piwnicy. Biuro komendanta znajduje się na drugim piętrze i tam udają się Towarzysze Graczy. Asystentka komendanta – Mariola Gajda – przyjmuje w sekretariacie umówionych petentów i gości. Na widok funkcjonariuszy SB wyraźnie się zestresuje i bez zwłoki poinformuje majora Jurkowskiego o przybyciu TG. Ten przywita ich bez zbędnych grzeczności i wskaże przygotowane krzesła. Zaproponuje kawę i papierosa (Sekretarzu Tajemnic, pamiętaj, że w PRL-u nagminnie paliło się w biurach, a kawę podawano tradycyjnie – mieloną, zalaną wrzątkiem w szklance z aluminiowym koszyczkiem).

Major Jurkowski w krótkich żołnierskich słowach przekaze informacje o sprawie i udostępni Towarzyszom Graczy akta, w których znajduje się **Pomoc #1: Analiza laboratorium**, **Pomoc #2: Raport klawisza** i **Pomoc #3: Protokół przesłuchania** (znajdziesz je w sekcji **Dodatki** na końcu scenariusza). Komendant opowie o incydencie kradzieży dowodów z archiwum (fotografie i artykuł Marka Zabłockiego), a potem da jasno do zrozumienia, że woli tę sprawę oddać SB niż wydziałowi wewnętrznemu MO, który postawi pracę komendy na głowie. Uznał więc, że skoro sprawa ma tajemniczy, wręcz paranormalny charakter, idealnie nada się dla Wydziału X. Oczywiście TG mogą liczyć na jego wsparcie – otrzymają dwa samochody służbowe, Fiaty 125p, wyposażone w radiotelefony. Major zapewni ich, że wszelkie sprawy upoważnień czy dostępu do akt mogą załatwiać z nim osobiście. W Wodzisławiu Śląskim, gdzie będą prowadzić dochodzenie, MO jest zobowiązana do zapewnienia im osobnej linii telefonicznej oraz zakwaterowania. Tam też mają przejąć sprawę Marka Zabłockiego i jego kontaktów z wrogami Polski Ludowej.

Po rozmowie z komendantem TG będą mogli rozpocząć dochodzenie jeszcze na miejscu – Sekretarz Tajemnic nie musi im tego sugerować – być może będą chcieli przesłuchać oficera prowadzącego sprawę (podporucznik Różycki), sprawdzić księgę wejść do archiwum lub zasięgnąć opinii swoich przełożonych w Warszawie. Niezależnie od kroków podjętych w Katowicach w końcu wyruszą do Wodzisławia Śląskiego, by przyjrzeć się sprawie na miejscu.

PRZEJĘCIE ŚLEDZTWA W WODZISŁAWIU

Podróż przez Górny Śląsk jest uciążliwa i czasochłonna. Drogi szybkiego ruchu jeszcze nie istnieją, więc trzeba się męczyć na krajówkach, po których odbywa się również cały lokalny ruch. Z Katowic do Wodzisławia jedzie się prawie dwie godziny, mimo że to zaledwie 60 kilometrów. Sekretarz Tajemnic powinien zaznaczyć, że industrializacja tego rejonu kraju dopiero się rozpoczyna. Buduje się nowe kopalnie, rozbudowuje koksownie, linie kolejowe i osiedla. Na Śląsk ściąga coraz więcej robotników z innych rejonów kraju, by zapewnić siłę roboczą dla nowo powstających zakładów pracy. Mimo wszystko na Śląsku wciąż jest sporo lasów, pól i zieleni, a mieszkańcy wiodą życie robotniczo-rolnicze.



Towarzysze Graczy powinni udać się na komendę miejską MO, gdzie prócz przejęcia sprawy mają otrzymać klucze do mieszkania służbowego i dodatkowe informacje o nieżyjącym już Marku Zabłockim. Na komendzie TG zostaną przywitani dość pośpiesznie i zaprowadzeni do pustego biura, gdzie przygotowano im miejsce pracy – kilka złączonych stołów, dwie szafy na dokumenty, maszynę do pisania i telefon z linią zamiejscową. Oczywiście przygotowano również wszelkie dokumenty o Marku Zabłockim. Udany test Korzystania z Bibliotek pozwoli na odkrycie kluczowych informacji o denacie (ST powinien odczytać lub udostępnić informacje zawarte w **Pomocy #4: Skróć informacji o Marku Zabłockim**).

Komendant Mazur opowie jednak o jeszcze jednej sprawie – w ciągu dwóch ostatnich dni doszło do dziwnych zgonów w Syryni. Chodzi o prawdopodobne samobójstwa Radosława Bożka i Kingi Nowaczyńskiej. Na ciałach denatów znaleziono ślady po poparzeniach, a we wsi, w której doszło do tych tragedii, mówi się o bestii polującej w mgle. Dla lokalnej

milicji takie sprawy są dużym problemem, na który nie są przygotowani. Z tego też powodu kapitan Mazur poprosi TG o przejęcie śledztwa.

Opis komendy miejskiej w Wodzisławiu oraz komendanta Mazura znajdziesz w rozdziałach **Lokacje i Bohaterowie Niezależni**.

POGRZEB MARKA ZABŁOCKIEGO

Kondukt żałobny ostatniej podróży Marka Zabłockiego wyruszy z jego domu rodzinnego i przejdzie do kościoła św. Antoniego w Syryni. Tam, po mszy świętej, trumna zostanie przeniesiona na cmentarz parafialny. Wśród żałobników będzie zarówno major Światała – wuj Marka – jak i tajemniczy obywatel RFN, Joachim Piontek. Gdy najbliższa rodzina pożegna zmarłego symboliczną garścią ziemi, major Światała przejdzie obok Joachima Piontka i niepostrzeżenie przekaze mu szarą kopertę podpisaną *Pozdrowienia z Polski*. W środku są oczywiście fotografie Zabłockiego oraz jego artykuł opisujący podróż po Polsce lat 90.

Towarzysze Graczy, jeśli tylko są na pogrzebie, mogą w dowolnym momencie ceremonii rozpocząć interwencję i przejąć skradzione dowody oraz aresztować wrogów Polski Ludowej. To, jak dojdą do wniosku, że tu odbędzie się przekazanie fotografii i kto jest podejrzanym w sprawie kradzieży dowodów, zależy tylko i wyłącznie od wcześniej podjętych kroków w śledztwie. Choć ścieżek jest wiele, TG nie powinni



mieć trudności z ustaleniem, że pogrzeb Marka Zabłockiego jest ważnym momentem całej historii. Jeśli jednak gracze będą mieć trudność w prowadzeniu śledztwa, Sekretarz Tajemnic – ustami bohaterów niezależnych – może zasugerować, że coś ważnego może stać się w czasie ceremonii pogrzebowej.

ST powinien tę scenę opisać jako bardzo smutną i podniosłą. Tego dnia również będzie padać deszcz, a wśród zgromadzonych ludzi można wyczuć strach związany z ostatnimi wydarzeniami we wsi oraz potrzebę bycia razem w tym traumatycznym dla lokalnej społeczności momencie. Niech cisza, przeszywana pieśniami żałobnymi, cichym szlochem kobiet oraz delikatnym dźwiękiem kościelnego dzwonu, da do zrozumienia Towarzyszom Graczy, że bezcześnie najświętszy rytuał mieszkańców tej wsi. Gwałtowne aresztowanie podejrzanych o szpiegostwo i zdradę ojczyzny ostatecznie poniży mieszkańców Syryni i wzbudzi ich gniew. Nie zaatakują funkcjonariuszy SB, ale skierują w ich stronę desperackie okrzyki: „Mordercy!”, „Nie macie krzty sumienia!”, „Przeklęte psy Stalina!”, „Kaci!”.

PRAWDOPODOBNE SCENY SCENARIUSZA

Poniżej zostały opisane sceny, które prawdopodobnie zostaną rozegrane w czasie sesji *Pozdrowienia z Polski*. Nie ma konieczności rozgrywania wszystkich, by wydedukować, gdzie znajdują się skradzione dowody i co dzieje się w Syryni podczas podnoszenia się mgły, ale część z nich na pewno wydarzy się w czasie waszej gry. Sekretarz Tajemnic powinien przynajmniej raz przeczytać każdą z poniższych scen.

PRZESŁUCHANIE PODPORUCZNIKA RÓŻYCKIEGO

Jeszcze w Katowicach TG mają szansę dowiedzieć się kilku szczegółów sprawy, przesłuchując ppor. Stanisława Różyckiego, który prowadził sprawę ob. Zabłockiego Marka. Młody oficer będzie bardzo zestresowany i pełen obaw. Wiele nasłuchiwał się o bezwzględności SB i nie wie, czego się spodziewać. Obawia się, że komendant zrobi z niego kozła ofiarnego w sprawie zaginionych dowodów, dlatego będzie w pełni współpracował i wylewnie odpowiadał na pytania. Między innymi wspomni, że ma zamiar dokładnie przestudiować księgę wejść i wyjść do archiwum z ostatnich trzech dni i spróbować wyłapać podejrzane nazwiska.

Jeśli TG podejmą ten trop i sami zaangażują się w sprawdzanie księgi, to po udanym teście Biurokracji odnajdą nazwisko majora Edmunda Świwały wraz z numerem służbowym, który wyraźnie wskazuje na oficera Ludowego Wojska Polskiego, a nie funkcjonariusza MO. Ten szczegół pozwoli ustalić głównego podejrzanego i podjąć trop. Niestety poszukiwania majora spełzną na niczym – pojawi się dopiero na pogrzebie Marka Zabłockiego, gdzie spróbuje przekazać fotografie niemieckiemu szpiegowi.

ROZMOWA Z RODZINĄ MARKA ZABŁOCKIEGO

Jeśli TG zdecydują się przesłuchać matkę i siostrę Marka Zabłockiego, zderzą się nie tylko z rozpaczą rodziny, lecz także otwartą wrogością. Starsza kobieta – Bożena Zabłocka – co chwilę będzie zanosila się łzami i zrozpaczonym głosem pytała: „Dlaczego zabiliście mi syna?”. Siostra Marka – Anna – otwarcie zapyta, dlaczego ma niby współpracować z katami brata. Będzie przy tym opryskliwa, a jeśli zacznie być zastraszana lub bita, odpowie agresją, krzyżąc: „No dalej! Zabijcie mnie też! Tylko to potraficie. Znęcać się nad normalnymi ludźmi!”.

Jeśli jednak Towarzysze Graczy sięgną po perswazję, kobiety zachowają się spokojnie, choć chłodno. Nie wiedzą jednak, gdzie znajdują się fotografie ani gdzie szukać Edmunda Świwały. Mogą najwyżej wspomnieć o przyjaciółce Marka – Krystynie Jonkisz.

ROZMOWA Z DZIENNIKARKĄ

Towarzysze Graczy mogą sami zainicjować rozmowę z Teresą Chylą – dziennikarką „Nowin” – lub wpaść na nią w czasie oględzin jednego z miejsc samobójstw. Teresa, pomimo strachu przed SB, jest twardą i odważną profesjonalistką, uderzy więc w TG twardymi pytaniami: „Czy coś łączy te zgony? Czy wiadomo, co spowodowało blizny na ciałach denatów? Czy to na pewno samobójstwa? Podobno Syrynię nawiedza przekłeta mgła, coś o tym wiecie? Co na takiej prowincji robią funkcjonariusze z legitymacjami warszawskiej jednostki?” itd.

Na zadawane przez TG pytania odpowie na zasadzie „coś za coś”. Podzieli się wiedzą, tylko gdy sama dostanie nowe informacje. Teresa zna wiele lokalnych sekretów – wie m.in. o współpracy miejscowego proboszcza z SB, zmovie milczenia w Syryni w sprawie wizji przyszłości, „wielkim psie” polującym we mgle, układzie lokalnych szych oraz wizytach Marka Zabłockiego w Astrze, gdzie do późnych godzin nocnych pił wódkę z jakimiś ważniakami. Jeśli dojdzie do wymiany informacji między Towarzyszami Graczy a dziennikarką oraz powiedzie się test Uroku Osobistego, Teresa znacznie współpracować z TG i może dla nich sprawdzić kilka tropów.

ROZMOWA Z PROBOSZCZEM

Franciszek Rymarczyk, znany SB jako TW „Jonasz”, chłodno przywita Towarzyszy Graczy u siebie na farze (tak na Śląsku mówi się na probostwo). Zaprosi jednak do kancelarii i poprosi gosposię o zaparzenie kawy lub herbaty. Obawia się dekonspiracji i w konsekwencji wydalenia ze stanu kapłańskiego, dlatego prosi o dyskrecję. Odpowie na zadawane pytania możliwe skrupulatnie, a jeśli będzie mógł szerzej opowiedzieć o tym, co dzieje się we wsi, to wspomni, że jedna z parafianek, Kinga Nowaczyńska, która powiesiła się 28 lipca, była u niego kilka dni temu na spowiedzi i opowiadała, że miewa koszmary na jawie. Kobieta z trwogą w głosie mówiła, że sam szatan wychodził z rogu pokoju i próbował ją pożyć. Proboszcz ma niewielką wiedzę o Marku Zabłockim i jego działalności wyrotowej, ale wie, że jego przyjaciółka, Krystyna Jonkisz, często spowiada się z grzechu nierządu, więc zapewne utrzymywała z Markiem intymne kontakty.

Być może TG nie będą wiedzieli o współpracy proboszcza ze Służbą Bezpieczeństwa, wtedy ksiądz Franciszek przeprowadzi typową rozmowę przedstawiciela kleru z opresyjnym aparatem władzy, to znaczy uda oburzonego, ale odpowie w bezpieczny dla siebie sposób na zadawane pytania, nie zdradzając tajemnicy spowiedzi.

ROZMOWA Z TW „RÓŻĄ”

Przesłuchanie Krystyny Jonkisz może przynieść różne rezultaty w zależności od poziomu wiedzy TG o jej współpracy ze Służbą Bezpieczeństwa. Jeśli Towarzysze Graczy wiedzą, że Krystyna to TW „Róża”, wtedy opowie ona szeroko o relacji z Markiem i poziomie zaufania, jakim ją darzył. Nie będzie ukrywać swojego rozczarowania Milicją Obywatelską i zbyt pochopnym aresztowaniem Marka, co zaprzepaściło szansę na schwytanie kontaktu obcego wywiadu. Krystyna podejrzewa, że wuj Marka – Edmund Światała – czynnie bierze udział w kontaktowaniu szpiegów z opozycjonistami, ale nie ma na to dowodów. Wspomni również, że Marek czasami spędzał wieczory w klubie Astra, gdzie prawdopodobnie kontaktował się z kimś podejrzanym.

ROZMOWA Z LEKARKĄ SĄDOWĄ

Dr Danuta Kania jest odpowiedzialna za wodziławskie prosek-torium i osobiście przeprowadza wszystkie sekcje „ciekawych przypadków”. Takimi są między innymi denaci z Syryni. Danuta jest przyzwyczajona do rozmów z funkcjonariuszami MO, a nawet SB, dlatego nie będzie specjalnie przestraszona czy zbyt dociekliwa w kwestii upoważnień TG. Opowie za to o spędzających jej sen z powiek bliznach na ciałach denatów. Wyglądają jak po oblanu kwasem i to całkiem niedawnym, bo zabliznienia są sprzed około miesiąca. Jeśli doszłoby do takiego wypadku, to pewnie by o tym wiedziała. Nawet zadzwoniła do szpitala na SOR i poprosiła o historię leczenia denatów, ale okazało się, że żaden nie został przyjęty w ostatnim czasie z poparzeniami. Tak rozległy uraz musiał być gdzieś leczony, bo w innym wypadku mogłoby to skończyć się zakażeniem ogólnoustrojowym i śmiercią. Blizny były nawet na szczątkach ciała Jakuba Romankiewicza, który skoczył pod pociąg.

Jeśli TG poproszą o dodatkowe ekspertyzy naskórka samobójców, to po około dobie dr Kania zadzwoni do nich z wynikami. Przekaze, że w okolicy blizn odnaleziono resztki nieznanej substancji o silnie kwasowym odczynie i prawdopodobnie halucynogennych właściwościach.

ROZMOWA Z SOŁTYSEM

Jerzy Płonka ostatnio dość dużo pije. Prawdopodobnie TG zastaną go przy próbie rąbania drewna po pijaku. W jednej ręce będzie trzymał butelkę gorzoly (tak na Śląsku mówi się na wódkę), a w drugiej siekierę. Wypytywany o samobójstwa czy dziwną mgłę odpowie, że nic nie wie i nikt we wsi nic bezpiecie nie powie. Po części prośbą, a po części groźbą da do zrozumienia TG, że mają się nie wtrącać w sprawę Syryni. W innym przypadku może im się przytrafić coś złego. Jeśli Towarzysze Graczy aresztują sołtysa i zmuszą go do wytrzeźwienia, ten złoży samokrytykę i będzie się zasłaniał upojeniem alkoholowym. Nadal będzie twierdził, że nic nie wie o mgle, „wielkim psie” i przyczynie masowych samobójstw współobywateli. Napomknie tylko, że jeśli ktoś na wsi ma jakieś tajemnice, to tylko proboszcz.

WIZYTA W KLUBIE ASTRA

Klubokawiarnia Astra usytuowana jest pomiędzy komendą miejską a szybem kopalni Anna. W tym przybytku zepsucia i desperacji swoje demony ucisza ważni dla miasta mężczyźni. Właściciel Astry – Władysław Duszyński – od lat czerpie zyski z sutenerstwa za cichym przyzwoleniem władz i komendanta. Jeśli TG będą zadawali mu pytania, nie będzie się stawiał i odpowie zgodnie ze swoją wiedzą. Ostrzeże jednak Towarzyszy, że jeśli dobrać się do jego stałych klientów, na pewno nie pozostanie to bez echa. Władysław wie, że w jego lokalu kilkakrotnie dochodziło do spotkania Marka Zabłockiego z jego wujem i jeszcze jednym jegomościem, który przyjeżdżał białą zastawą z opolską rejestracją. Pili wódkę do rana, ale trzymali się z daleka od dziewczyn. Wyglądało to, jakby mieli jakieś ważne interesy do załatwienia.



Sekretarzu Tajemnic, jak zapewne się domyślasz, w Astrze dochodziło do spotkań Marka Zabłockiego z jego wujem Edmundem i obywatelem RFN, Joachimem Piontkiem. Nie ma tu jednak kamer ani fotografów, którzy mogliby to uwiecznić. Jeśli jednak TG zdobędą rysopis majora Świtały, to barman, właściciel Astry lub jedna z dziewczyn bez problemu go rozpoznają. Towarzysze Graczy mogą również wezwać osoby pracujące w Astrze do sporządzenia rysopisów podejrzanych i wykorzystać je w poszukiwaniach.

Jeśli jednak w jakiś sposób naruszą delikatny układ miejscowych elit z Władkiem Duszyńskim, narażą się na duże niebezpieczeństwo. Najważniejsi ludzie w mieście posiadają wpływy i zasoby, by pozbyć się TG w mniej lub bardziej brutalny sposób.

PODRÓŻ DO LAT 90.

Co najmniej raz w czasie trwania śledztwa w Syryni podniesie się toksyczna mgła, która ponownie przeniesie mieszkańców w lata 90. Tym razem wizja będzie krótka, zaledwie kilkunutowa. Być może właśnie wtedy Towarzysze Gracze będą przebywać na terenie wsi i sami doświadczyć tych wizji. Podobne zjawisko może wystąpić w pobliżu zasypanego poniemieckiego bunkra, gdzie stężenie oparów narkotyku z Plutona jest nadal wysokie – wtedy TG mogą zobaczyć, jak nagle tory znikają, a nasyp porasta gęsty bluszcz, wokół rośnie młody las, budka stacji kolejowej gdzieś zniknęła, tak jak i droga dojazdowa.



Syrynię lat 90. opisano w sekcji **Lokacje**. ST powinien zadbać, by opis tego miejsca był jaskrawy, głośny i oszałamiający. Gdy ponownie podniesie się mgła, a Towarzysze Graczy zaczną wracać do roku 1971, powinni wykonać test Szczęścia – jeśli im się nie powiedzie, dostrzeże ich ogar z Tindalos. Pechowiec, który nie zdał testu, dostrzeże tylko zwierzęcy cień przemykający gdzieś w mgle i usłyszy dźwięk przypominający skamlenie. Oznaczać to będzie nieuchronne spotkanie z potworem w terminie około miesiąca. Ogara ruszy w pościg za TG, gdy tylko skończy zabijać w Syryni. Więcej o tej mitycznej istocie możesz przeczytać w **Rozdziale 14 Księgi Strażnika**.

EPILOG

Scenariusz powinien zakończyć się tuż po pogrzebie Marka Zabłockiego. Jeśli TG udało się pojąć Edmunda Świtałę i Joachima Piontkę, to aresztantów przejmie inny wydział SB i zajmie się przesłuchaniami. Jeśli jednak Towarzysze Graczy zawiodą i dojdzie do przekazania *Pozdrowień z Polski* szpiegom RFN, sprawa zostanie im odebrana i przekazana kontrwywiadowi. Sami TG odczują zaś służbowe konsekwencje swojej porażki (odebranie premii, degradacja, przeniesienie do innego departamentu itp.).

Pozostaje jeszcze wątek ogara z Tindalos. Ta istota to bardziej żywioł niż cielesny potwór. Będzie ścigał każdego, kogo dostrzeże w mgle, tak długo, aż wreszcie dopadnie śmiertelnika naruszającego kontinuum czasu i przestrzeni. TG mogą jednak zminimalizować skutki skażenia okolicy, usuwając zarówno węgiel nasączony narkotykiem z Plutona, jak i jego pozostałości w zasypnym bunkrze. Oczywiście nie będą tego wykonywali osobiście – co najwyżej zostanie im powierzony nadzór nad plutonem przeciwichemicznym, który skrupulatnie zbierze substancję z całej okolicy i przewiezie do tajnego ośrodka pod Warszawą.

NAGRODY ZA UKOŃCZENIE SCENARIUSZA

Towarzysze Graczy mogą zostać nagrodzeni przez Sekretarza Tajemnic dodatkowymi punktami Poczytalności (PP) za poniższe rezultaty śledztwa:

- za zneutralizowanie w Syryni skażenia narkotykiem z Plutona każdy z Towarzyszy otrzymuje 1K10 PP,
- za przechwycenie kliszy z fotografiami każdy z Towarzyszy otrzymuje 1K3 PP,
- za przechwycenie skradzionych fotografii Marka Zabłockiego każdy z Towarzyszy otrzymuje 1K6 PP,
- za aresztowanie Edmunda Świtały i Joachima Piontkę każdy z Towarzyszy otrzymuje 1K3 PP oraz awans na kolejny stopień oficerski.



DODATKI

POMOCE DO GRY

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

*Pomoc #1: Analiza laboratorium*

24.07.1971

Analiza dowodów oznaczonych sygnaturą
T/55/189663-189670

Fotografie nie noszą śladu jakiegokolwiek ingerencji mechanicznej czy chemicznej, retuszu bądź dokonania fotomontażu. Wykonano je dobrej jakości sprzętem na negatywach ORWO. Wywołania i wykonania odbitek dokonano na krajowych odczynnikach i papierze światłoczułym firmy Foton z Włocławka. Ślady linii papilarnych znalezione na wszystkich odbitkach należą do Marka Zabłockiego.

Laborant Piotr Więcicki

Dnia 24 lipca 1971

Do towarzysza komendanta Straży Wię-
ziennej Tadeusza Milczewskiego

Informujemy, że wczoraj w godzinach noc-
nych, podczas służby, którą pełniliśmy
z kapralem Wiórkiem, miał miejsce incy-
dent. Osadzony numer 89121, tj. ob.
Marek Zabłocki, swymi krzykami zakłu-
cał spokój i porządek w bloku C. Jego
wrzaski o rzekomych potworach w jego
celi nie pozwalały spać innym osadzo-
nym. Aby go uspokoić, musieliśmy razem
z kapralem Wiórkiem zastosować środki
przymusu bezpośredniego. Po naszej in-
terwencji ucichł i nie zakłucał już
więcej porządku. Niestety podczas po-
rannego obchodu znalazłem jego zwłoki
wiszące na bluzie od więziennego dreli-
chu. Prawdopodobną przyczyną samobój-
stwa był lenk przed surowym, lecz spra-
wiedliwym wyrokiem sądu, który nie zna
litości dla zdrajców ojczyzny. Wskazuje
na to wyraz twarzy wisielca, która była
wykrzywiona w grymasie przerażenia.
Wszystkie próby obarczenia nas winom
za jego śmierć są bezpodstawne, nie
przyczyniliśmy się do niej, a służbę
pełniliśmy zgodnie z regulaminem i Ra-
mowym Planem Obchodów zatwierdzonym
przez tow. komendanta.

Z powarżaniem
plutonowy Rduch

Pomoc #3: Protokół przeszukania

Protokół przeszukania zakładu fotograficznego przy ulicy Niepodległości 3 dokonanego 23.07.1971 roku przez porucznika Michalaka i sierżanta Romanowskiego:

Po obywatelskim donosie przystąpiliśmy do czynności kontrolnych przeprowadzonych w zakładzie znanego nam z działań na szkodę Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej Marka Zabłockiego. Odnaleźliśmy dowody przestępstwa, to jest siania niepokoju i podjudzania nastrojów antypartyjnych i godzących w niepodległość socjalistycznej ojczyzny.

Zakład fotograficzny był przykrywką dla nielegalnej drukarni, na co wskazuje odnaleziona maszyna offsetowa służąca do druku gazetek i książek o tematyce antypaństwowej. Ujawniono również kilkanaście egzemplarzy pisma "Głos Wolności" zawierającego treści chwalcące reakcyjny rząd londyński, pisanych pod dyktando wrogów Polski.

Podczas czynności dochodzeniowych w skrytce pod podłogą znaleziono 2 (słownie: dwa) metalowe znaczki z orłem w koronie, wiadomy symbol antysocjalistycznych i imperialistycznych nastrojów panujących w środowisku tzw. opozycji. W tej samej skrytce odnaleziono 8 (słownie: osiem) fotografii przedstawiających, jak się wyraził Zabłocki, "obraz przyszłości Polski", będących zapewne fotomontażami mającymi podważyć wiarę w sukcesy Polskiej Zjednoczonej Partii Robotniczej i sojuszu polsko-radzieckiego. Fotografa osadzono w areszcie śledczym za działalność antypaństwową, dowody przestępstwa zajęła Komenda Wojewódzka Milicji Obywatelskiej w Katowicach.

Podpisano:
st. Kapral Siwiński Mariusz

sierżant Rzygała Józef

MAREK ZABŁOCKI

(ur. 29 IX 1946r.; zm. 23 VII 1971)

Od marca 1968r. związany ze środowiskami
mrogiu władzy ludowej. Po protestach
studentów odsiedział sześć miesięcy jako
polityczny. Po wyjściu zaczął pracę w
zakładzie fotograficznym w Poznaniu.
Rekrutował kolejne osoby do swojej komórki
opozycyjnej, drukował i kolportował
biuletyn na zakłady pracy. Jego grupa
została spekulowana w lipcu 1970r.
przez TN "Różę". W grudniu 1970 został
zatrzymany na prośbę rozprawiania
ulotek z treścią nrogo władzy socjalistycznej,
za co odsiedział sześć tygodni
w areszcie śledczym. Zabłocki został
wypraszony po naustach jego wyją
majora Edwarda Śmitaty.

Marek Zabłocki ponownie został zdobyty
maszyną drukarską na wiosnę 1971r.
TN "Róża" twierdzi, że Zabłocki posiadał
kontakt z obywatelom RFN dostarczającym
mu dewizy.

Śmierć M. Marka Zabłockiego. Z raportu
komisera wynika, że powiła rozległych
obrażeń na ciele dewata, bezpośrednią
pryczyną śmierci było uduszenie się
na skutek powieszenia na podartej
drelichowej blacie. Godzinę śmierci szacuje
się pomiędzy 3:00 a 5:00 24 VII 1971r.

Nie ustalano okoliczności powstania na
ciele dewata rozległych blizn po poparzeniu
- prawdopodobnie do urazu doszło
przed 4-6 tygodniami.



PEŁZAJĄCA KONTREWOLUCJA

SCENARIUSZ DO ZEWU CTHULHU W REALIACH PRL (WYDZIAŁ X)

AUTORZY: ADAM KOŁPACZEWSKI, ADAM WIECZOREK, REMIGIUSZ ZYGAROWICZ

WSTĘP: DENNIS LATZKE

REDAKCJA: PAWEŁ MARSZAŁEK

Początek 1971 roku w Gdańsku nie należy do najlepszych okresów aktywu demokracji ludowej. Niedawno miasto ogarnęły niepokoje społeczne. Ciągłe zdarzają się też nieuzasadnione przestoje w pracy zakładów przemysłowych. W połowie marca, w jednym z nieoddanych jeszcze do użytku mieszkań w ciągle rozbudowywanym Falowcu, milicja znajduje odciętą kobietą dłoń i ślady po tajemniczym rytuale, przeprowadzonym zapewne zgodnie z jakimiś burżuazyjnymi przesadami. Prerażony sekretarz lokalnego Komitetu Wojewódzkiego PZPR wzywa na pomoc specjalistę. Ten kontaktuje się z funkcjonariuszami Wydziału X.

Na ich barkach spoczywa teraz delikatne zadanie. Muszą odnaleźć antysocjalistyczny element odpowiedzialny za tajemniczą zbrodnię i ustalić, czy celem jego działań jest tylko wywołanie niepokojów i dywersja ideologiczna, czy coś znacznie bardziej nikczemnego.

Notka od autorów

Poniższy scenariusz zawiera opis lokacji, bohaterów niezależnych oraz sugestie, jak powinien, Sekretarzu, poprowadzić tę przygodę. Musisz wziąć pod uwagę, że czasami Towarzysze mogą podjąć decyzje, których nie udało nam się przewidzieć. W takim przypadku nie zrażaj się i improwizuj. Twórz świat i dostosuj go do tego, co robią Towarzysze. Delikatnie naprowadzaj graczy na ścieżkę, która prowadzi do dalszej części tej przygody. Nie ograniczaj ich działań. Jeżeli uznają, że warto coś zbadać, pozwól im na to. Każda drużyna jest inna, a każdy gracz wyjątkowy. Dostosuj scenariusz do graczy, a nie graczy do scenariusza. Pamiętaj, nie ma siły wyższej niż tajemnica.

WSTĘP

Działające od wieków tajne stowarzyszenie o nazwie Oczyszczenie zbliża się do realizacji swych dalekosiężnych planów. Ich celem jest obalenie Związku Radzieckiego, a pomóc ma im w tym starożytny rytuał. W jednym z mieszkań na gdańskim osiedlu

członek stowarzyszenia zamordował kobietę i przeprowadził jeden z ostatnich etapów rytuału.

Pech chce, że w Polsce trwa panika związana z działalnością Wampira z Zagłębia i do Gdańska przybywa tropiciel seryjnych morderców, porucznik Drewniak. Niedługo po nim pojawiają się Towarzysze z Wydziału X. Ich oficjalnym zadaniem jest pomoc Drewniakowi i bliższe zbadanie sprawy. Rozkazy są jasne: mają działać dyskretnie i zdecydowanie. W toku śledztwa Towarzysze poznają tajnych współpracowników SB, zahaczają o gdańskie półświatki, a także odkrywają tajny spisek, którego staną się ofiarami. Aby ratować życie, będą musieli podjąć dramatyczną decyzję, od której zależeć będzie przyszłość kraju. Jednak cena będzie bardzo wysoka.

STRESZCZENIE SCENARIUSZA

Towarzysze Graczy przybywają do Gdańska, by pomóc w śledztwie w sprawie tajemniczego znaleziska i domniemanego morderstwa. Ich kontaktem na miejscu jest ściągnięty ze Śląska Mirosław Drewniak. Towarzysze Graczy nie wiedzą, że wchodzi w paszczę lwa. Wydział X, dla którego pracują, powoli staje się celem rozgrywek politycznych. Zapadły już decyzje o rozwiązaniu komórki, do której należą Towarzysze Graczy. Potrzebny jest tylko oficjalny pretekst, a ten znajduje się właśnie w Gdańsku.

Towarzysze Graczy odwiedzają miejsce tajemniczego rytuału, przesłuchują tajnego współpracownika SB i spotkają się z energicznym księdzem. Wątki śledztwa będą prowadzić do zjawisk nadprzyrodzonych i zniszczeń, jakie spowodowały one w mieście w czasie II wojny światowej. W trakcie śledztwa skontaktuje się z nimi Lucjan Wroński, kultysta ruchu Oczyszczenie, który mrocznymi rytuałami chce zmienić losy kraju. Świadom, że Towarzysze Graczy są na celowniku SB, będzie próbował ich przekabacić na swoją stronę. Potrzebuje ich pomocy (a dokładniej mocy), by na terenie Westerplatte przeprowadzić ostateczny rytuał wzywający przedwieczne bóstwo, które kryje się pod postacią słowiańskiego Welesa. Liczy również, że Towarzysze Graczy

pomogą mu sprowadzić tam kapitana Anatolija Iwanowa, którego zdążył już wytypować na ostateczną ofiarę. Pech chce, że Iwanow zaszył się w słynnym gdyńskim klubie Maxim, gdzie Wroński, pracujący jako robotnik portowy, nie jest w stanie się dostać.

Udający się do klubu Towarzysze Badaczy wpadną w sprytnie zastawioną przez SB i Drewniaka pułapkę. Po rozmowie z Iwanowem Towarzysze Graczy wdadzą się w ostrą awanturę z ochroniarzami klubu. Zanim się obejrzą, wylądują w siedzibie SB, gdzie zostaną poddani brutalnemu przesłuchaniu. Gdy wydawać się będzie, że wszystko jest już stracone, z pomocą przyjdzie im Wroński. Towarzysze Graczy będą musieli podjąć decyzję, czy sprzymierzyć się z kultystą, czy oddać się w ręce swoich dawnych kolegów. Jeśli zdecydują się na współpracę z Wrońskim, znajdą się w centrum wydarzeń na Westerplatte, gdzie przyjdzie im dokonać niezwykle ważnego wyboru.

RYS HISTORYCZNY

Wiosną 1971 roku w Gdańsku nie widać już wielu śladów po zagładzie, której nieco ponad ćwierć wieku temu dokonała Armia Czerwona. Gdańsk, jak prawie cała Polska, jest teraz wielkim placem budowy. W górę wzniosły się liczne osiedla, ze sztan-darowym Przymorzem na czele. Trwają prace przy budowie kolejnych elementów największego budynku mieszkalnego w Polsce – słynnego, długiego na ponad kilometr Falowca. Ogromne inwestycje dokonują się w stoczni, gdzie znacznie rozbudowane zostaną pochylnie B-1 i B-2, a z Finlandii sprowadzono najnowocześniejsze dźwigi stoczniowe. Powstaje nowe cywilne lotnisko z prawdziwego zdarzenia, które ma zastąpić niefunkcjonalny obiekt we Wrzeszczu. Lada chwila ruszy również pierwszy po wojnie uniwersytet w Gdańsku.

Raptem cztery miesiące temu milicja krwawo stłumiła protesty gdańskich i gdyńskich robotników stoczniowych. W ich wyniku zginęło kilkadziesiąt osób, jednak liczba ofiar nie jest znana do dziś. Przeciętny mieszkaniec Trójmiasta, w skład którego wchodzi jeszcze Gdynia i Sopot, nie wie za wiele o tym, co działo się w grudniu 1970 roku. Informacje przekazywane są „pocztą pantoflową”, jednak żadna z nich nie jest kompletna. W powietrzu czuć nerwowość i napięcie. W wyniku wydarzeń grudniowych ze stanowiska ustąpił I sekretarz PZPR, Władysław Gomułka, zastąpiony przez Ślązaka, Edwarda Gierka.

Gdańszczanie żyją „z morza”, ale i „przy morzu”. Mieszkają tu liczne rodziny marynarskie, a wielu gdańszczan znajduje pracę w stoczni czy w gdańskim porcie. Kwitnie drobny handel, bowiem marynarze przywożą z rejsów różne deficytowe towary, w tym płyty winylowe, radia i inny sprzęt elektroniczny. Stare miasto jest rekonstruowane z zapalem porównywalnym chyba tylko z odbudową Warszawy – widać już najbardziej charakterystyczne obiekty, takie jak żuraw czy ratusz, które zostały zniszczone podczas wojny. Liczba ludności miasta szybko rośnie, przez co w każdym możliwym miejscu powstają budynki mieszkalne. Rozrastają się również Gdynia i Sopot. Do Trójmiasta przybywają robotnicy z całego kraju, mając nadzieję na lepszą pracę. Tymczasem, z nieznanых powodów, teren Muzeum Westerplatte został zamknięty przez wojsko radzieckie. Dostanie się na teren półwyspu jest możliwe tylko po okazaniu specjalnej przepustki. Nikt nie wie, co Rosjanie tam robią. Ponoć prowadzą jakieś prace naukowe.

STOWARZYSZENIE OCZYSZCZENIE

Oczyszczenie to stowarzyszenie religijne powstałe w XII-wiecznej Francji. Jego założyciel – Jules, pierwszy hrabia de Rais – odkrył, że wszystkie religie sprowadzają się do wspólnego mianownika: kultu Starszych Bogów. Ludzie przypisywali im różne imiona i budowali wokół nich system wierzeń, wypaczając znaczenie pradawnych rytuałów. Dopiero z czasem członkowie stowarzyszenia odkrywali poprawny przebieg ceremonii i sposoby uzyskiwania pomocy Starszych Bogów. Jeden z potomków Julesa przypłacił niedokładność życiem. Po wygaśnięciu rodu De Rais kontrolę nad Oczyszczeniem sprawowała wybierana większością głosów rada.

Członkowie Oczyszczenia podzieleni są na dwie grupy – radę, która podejmuje najważniejsze decyzje, oraz „dłonie” – ludzi, którzy wykonują polecenia kultu w terenie. Członkowie rady to osoby pełniące ważne funkcje polityczne bądź społeczne. Rolą stowarzyszenia jest pilnowanie równowagi w Europie i zapobieganie mocarstwowym zapędom poszczególnych krajów. Aby osiągnąć swój cel, rada Oczyszczenia często podejmuje decyzje o odprawieniu wybranego pradawnego rytuału. Rytuały te zwykle poświęcone są któremuś ze Starszych Bogów i mogą mieć bardzo różny przebieg i skutki pośrednie. Czasem oprócz efektu w postaci upadku imperium powodują katastrofy naturalne. Bywa, że rytuał jest na tyle złożony, że wprowadzenie go w życie i skłonienie Starszych Bogów do interwencji wymaga lat.

Oczyszczenie działa większości europejskich krajów, kształtując historię wedle swych potrzeb. Wiele upadków dynastii, rewolucji wojen było rezultatem ich knozań ingerencji pradawnych sił.

Skład rady jest całkowicie tajny i nieznanym „dłoniom”, którzy traktują ją jak najwyższych kapłanów. Same „dłonie” na co dzień prowadzą normalne życie. Zwykle wywodzą się z klasy średniej. Językiem oficjalnym stowarzyszenia jest język francuski.

Po upadku Francji w 1940 roku rada Oczyszczenia podjęła decyzję o zniszczeniu Trzeciej Rzeszy. Seria rytuałów pokierowała umysłami przywódców, co doprowadziło do klęsk pod Stalingradem i Kurskiem. To z kolei przyczyniło się do powolnego upadku nazistowskiego imperium. Na przełomie 1944 i 1945 roku Niemcy mieli jeszcze szansę odwrócenia losów wojny dzięki cudownej broni, jednak kolejny rytuał sprawił, że front załamał się po raz ostatni i Rzesza upadła w ciągu kilku miesięcy.

Po drugiej wojnie światowej za największe zagrożenie dla Oczyszczenia uznano Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich. Na spotkaniu rady w roku 1953 podjęto decyzję o przeprowadzeniu kolejnego rytuału. Seria działań przygotowywanych, przeprowadzonych w latach 1956 (dwukrotnie), 1968 i 1970 sprawiła, że ludność okupowanych krajów powstawała przeciw władzy, jednakże na długofalowy efekt tych powstań trzeba jeszcze poczekać. Dopełnieniem rytuału, który doprowadzi do upadku porządku na wschodzie, ma być piąty etap – rewolucja ognia, która dokona się w Gdańsku na przełomie marca i kwietnia 1971 roku. W tym celu należy poświęcić pięć osób. Cztery morderstwa zostały już dokonane. Piąte, wymagające specjalnego obrzędu, zamknie rytuał i ostatecznie dopełni upadku Związku Radzieckiego.

Rytualnych morderstw dokonywano ku czci bóstwa zwanego przez Słowian Welesem. Składane w ofierze ciała były trawione przez nieziemski ogień boskiego Żmija. Jedyną pozostałością była zawsze dłoń. Pochodząca z rytuału moc była ogniskowana

w odciętej kończynie. Następnie kultysta przenosił ją w wybrane miejsce, gdzie rysował tajemnicze symbole. Tak oznaczona lokacja stawała się kolejnym celem dla bóstwa. W chwili odprawienia ostatniego rytuału ognista zagłada spadała w pierwszej kolejności właśnie tam.

Nie wszystko szło jednak zgodnie z planem kultystów. Oczyszczenie zostało zinfiltrowane przez sowiecką agenturę. Na szczęście dotyczyło to tylko „dłoni” i KGB nie zna wszystkich szczegółów planu. Wie jedynie, że miejscem kluczowym jest Westerplatte. Właśnie dlatego wojska radzieckie, oczywiście w pełnej komitywie z bratnim ludowym wojskiem polskim, zamknęły ten teren dla osób postronnych. Gdy w Falowcu znaleziono ślady rytuału, agenci zyskali pewność, że ich dotychczasowe działania miały sens. Aby wytropić sprawcę, ściągnięto najlepszego specjalistę – porucznika Mirosława Drewniaka.

WYDARZENIA I POSTACIE

PORUCZNIK DREWNIAK

Porucznik Drewniak



Mirosław Drewniak urodził się w 1929 roku na wschodzie Polski. Jego ojciec był prostym chłopem. Po wojnie Mirek dokończył przerwana w 1939 roku edukację w Białymstoku, gdzie ukończył technikum mechaniczne i wstąpił do Milicji Obywatelskiej. W 1957 roku został zwierzbowany do Służby Bezpieczeństwa i przeniesiony na Śląsk. W 1966 roku przeniesiono go do centrali w Warszawie. W 1967 roku przeszedł szkolenie w centrali

KGB w Moskwie. Jest oficerem politycznym z długim stażem – specjalistą do spraw rozpracowywania przestępstw kryminalnych na tle politycznym.

Drewniakowi ufają zarówno Rosjanie, jak i SB. KGB liczy, że znajdzie mordercę i tym samym powstrzyma coś, co ma wydarzyć się na Westerplatte. Z kolei SB ma dla niego dodatkowe zadanie. Pod pozorem pomocy w śledztwie ma sprowadzić na miejsce agentów Wydziału X i wciągnąć ich w pułapkę. Część zbieranych lub fabrykowanych przez Drewniaka dowodów ma wskazywać na udział Towarzyszy Graczy w poprzednich morderstwach. Musi tylko znaleźć odpowiedni powód, aby ich aresztować.

Drewniak chadza własnymi drogami. Dlatego jego spotkanie Towarzyszami Graczy będzie bardzo krótkie. Przekazuje Towarzysiom teczkę, której znajduje się krótka notatka służbowa miejsca zdarzenia oraz czarno-białe zdjęcia odciętej dłoni tajemniczego symbolu wymalowanego ścianie (**Pomoc #1**, str. 112).

Następnie skieruje Towarzyszy Graczy do mieszkania gdańskim Falowcu zasugeruje, żeby skonsultowali się Marcinem Białeckim, tajnym współpracownikiem SB pracującym u Franciszkanów w Gdańsku.



W latach 1964-1970 na południu Polski grasował przestępca nazywany Wampirem z Zagłębia. Porucznik Drewniak został zaangażowany w śledztwo w 1968 roku. Sprawa miała wymiar polityczny, gdyż w październiku 1966 roku zamordowana została Jolanta Gierek, bratanica pierwszego sekretarza wojewódzkiego komitetu PZPR na Śląsku. W grudniu 1970 roku Edward Gierek został pierwszym sekretarzem KC PZPR i „polowanie na wampira” ruszyło pełną parą. Sprawa była bardzo medialna i każde „odbiegające od normy” morderstwo było natychmiast wiązane z Wampirem. Właśnie dlatego Drewniak, jako specjalista od Wampira, został wysłany do Gdańska – a przynajmniej taka jest oficjalna wersja wydarzeń.

Uwaga dla Sekretarza Tajemnic: Prawdziwy Wampir z Zagłębia został schwytany w 1972 roku i skazany na śmierć.

FALOWIEC

Budowany od 1970 roku Falowiec stanie się niedługo najdłuższym tego typu budynkiem w Polsce, w skali Europy ustępując tylko gigantowi z Wiednia. Wiosną 1971 roku do użytku oddane są dopiero pierwsze segmenty budowli. Ciągłe jednak powstają nowe, przez co okolica jest jednym wielkim placem budowy. Dziesięciopiętrowe wieżowce mają charakterystyczne wejścia do mieszkań z zewnętrznych galerii. To właśnie w jednym z nieoddanych jeszcze mieszkań znaleziono odciętą dłoń. Prowadząca na miejsce galeria jest wciąż jeszcze niedostępna dla robotników i pilnowana przez znudzonego młodego milicjanta. Z chęcią zaprowadzi on legitymujących się odpowiednimi papierami Towarzyszy Graczy na miejsce zdarzenia. W środku niewykończonego trzy-pokojowego mieszkania pełno jest pyłu i śmieci zostawionych przez budowlańców. W jednym z pokoi na ścianie wymalowano tajemniczy symbol. Na podłodze widoczne są jeszcze ślady działalności techników. W pomieszczeniu, mimo nieszczelnych drewnianych okien, unosi się delikatna woń spalenizny.

Pilnujący mieszkania milicjant zezna, że od chwili opuszczenia pomieszczenia przez techników nikt tam nie wchodził. Kilkakrotnie jednak nachodzili go budowlańcy, którzy chcą kontynuować swoją pracę.



Falowiec

Towarzysze Graczy nie znajdą tu wiele więcej, ale mogą porozmawiać jeszcze z robotnikami, którzy znaleźli odciętą dłoń. Mężczyźni są wyraźnie zestresowani, ale nie mają nic do ukrycia. Nie widzieli żadnych podejrzanych osób, ale przy tej skali budowy trudno byłoby zapamiętać wszystkich ludzi kręcących się poblizu.

KLASZTOR I KOŚCIÓŁ ŚWIĘTEJ TRÓJCY

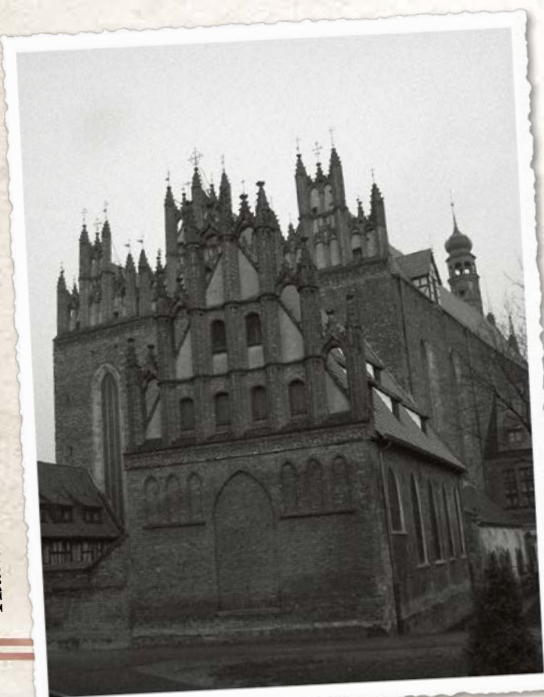
Drewniak skierował tutaj Towarzyszy Graczy, aby spotkali się z tajnym informatorem. Porucznik z ponurym uśmiechem oznajmił, że nie da się go nie zauważyć. Towarzysze skierują swe kroki na zamknięty dziedziniec przed głównym wejściem do kościoła Świętej Trójcy, gdzie niedaleko portalu kościoła św. Anny ustawiono piękną figurę św. Ojca Franciszka. Przy samej figurze Towarzysze od razu zauważą Marcina Białeckiego. Jego

skurczona prawa dłoń, jak i okryta bliznami od oparzeń prawa część twarzy od razu rzucają się w oczy. Bardziej wrażliwi Towarzysze nie będą w stanie oderwać wzroku od tych zniekształceń. Może to peszyć Białeckiego podczas rozmowy (**testy umiejętności społecznych będą jeden stopień trudniejsze**). Jeżeli w drużynie jest Towarzysz z umiejętnością Medycyna, może zauważyć, że rany nie są jeszcze w pełni zagojone, jakby powstały całkiem

niedawno. Zapytany, Białcki odpowie, że został ranny w 1945 roku, gdy Niemcy podpalili Gdańsk. Płynął wówczas Kanałem Portowym, nieopodal Westerplatte. Mógłby przysiąc, że widział, jak „niebieskie ogniste krople” spływają wprost z nieba na miasto. Jego łodzi też się dostało. Do dziś, gdy przypomina sobie o tym wydarzeniu, czuje pieczenie pod skórą. Na szczęście udało mu się dostać na półwysep i został uratowany przez żołnierzy. Nic więcej jednak nie pamięta, ponieważ zaraz po tym zemdlął. Obudził się już w szpitalu.



Marcin Białcki



Klasztor i Kościół Świętej Trójcy

Wokół Białckiego unosi się odór alkoholu. „Ogniste krople z nieba” mogą świadczyć tylko o tym, że mężczyzna postradał na wojnie zmysły. Towarzysze mogą także racjonalizować obserwowane zjawisko wybuchem składowanej na Westerplatte amunicji. Zniecierpliwieni Towarzysze mogą zacząć naciskać na Białckiego (**test Zastraszania**), pytać go o tajemniczy symbol czy pokazywać zdjęcie odciętej dłoni. Białcki stwierdzi, że nic o tym nie wie, ale słyszał, jak opat Norbert Uliasz opowiadał kiedyś o podobnej sprawie.

Prowadząc Towarzyszy do opata, Białcki napomknie, że ostatniej nocy ktoś próbował włamać się do klasztornej biblioteki. Potem znów odbiegnie myślami w przeszłość, opowiadając o wojnie.

Uwaga dla Sekretarza Tajemnic: Przedstaw Marcina Białckiego jako osobę, która ma problem z odróżnieniem tragicznych wspomnień od teraźniejszości. Kogoś, kto postradał zmysły – nieszkodliwego szaleńca.

Ojciec Norbert Uliasz jest uosobieniem ideału franciszkanina, członka Zakonu Braci Mniejszych. Dowodzi tego skromny, pozbawiony wygod gabinet, w którym znajduje się jeden regał z książkami, niewielkie biurko i jedno krzesło (brak krzeseł dla gości). Na pozór jest to spokojny człowiek. Jeśli jednak Towarzysze **zdadzą test Psychologii**, zorientują się, że za tą fasadą kryje się mężczyzna zdeterminowany i nieustępliwy. Przybył do Gdańska w marcu 1945 roku. Wraz z innymi członkami swojego zakonu opiekował się kościołami św. Trójcy i św. Anny. Dźwignęli z gruzów część dawnej pastówki, gdzie z biegiem czasu urządzono klasztor. Towarzysze mogą wiedzieć, że ciężko zapracował na dzisiejszą pozycję, niejednokrotnie ścierając się z przedstawicielami władzy ludowej. Dlatego ani legitymacja partyjna, ani SB nie zrobią na nim wrażenia. Wszelkie testy Zastraszania będą się odbywały na poziomie ekstremalnym. Podczas rozmowy opat nigdy nie będzie się wywyższał, pozostając łagodnym i uprzejmym. Towarzysze mogą wydobyć z niego informacje głównie za pomocą testów Perswazji. Jeżeli Towarzysze zdecydują się na zastosowanie przemocy, przekonają się, że nie będzie łatwo. Choć ojciec Norbert jest starszym, wychudzonym człowiekiem, to umie walczyć i nie pozostanie bierny. Jednak nawet jeśli dojdzie do szamotaniny, będzie starał się nie skrzywdzić Towarzyszy.

Ojciec Norbert zapyta Towarzyszy, czy są wierzący. Od odpowiedzi będzie zależeć reszta rozmowy (**zaprzeczenie spowoduje, że wszystkie testy umiejętności społecznych staną się automatycznie trudne**). Jeżeli Towarzysze potwierdzą, rozmowa stanie się znacznie łatwiejsza (**Sekretarz może dodać kostkę premią do rzutów**).

Uwaga dla Sekretarza Tajemnic: Jeżeli Towarzysze kłamali na temat wiary, wykonaj test Psychologii ojca Norberta. Jeżeli się powiedzie, traktuj wszystkie testy umiejętności społecznych jako trudne. Pamiętaj, że opat nie da po sobie poznać, że wyczuł błąd.

Zapytany o próbę włamania do biblioteki, ojciec Norbert odpowie otwarcie, że rzeczywiście w nocy ktoś próbował się tam włamać, jednak został przepłoszony przez jednego z Braci. Teraz nie można z nim rozmawiać, ponieważ odbywa pokutę. W bibliotece przechowywane są głównie traktaty teologiczne i religijne.

Na tym etapie Sekretarz powinien skierować rozmowę na rzeczywisty powód wizyty Towarzyszy – domniemane morderstwo. Mogą pokazać opatowi zdjęcie dłoni lub opowiedzieć o tym,

co zostało znalezione w Falowcu na Przymorzu. Ojciec Norbert będzie starał się ukryć konsternację (**Towarzysze mogą wykonać test Spostrzegawczości lub Psychologii**). Zdany test wskaże, że jest bardzo wzburzony.

Uwaga dla Sekretarza Tajemnic: Gdy ojciec Norbert przybył po wojnie do Gdańska, w mieście nie było zbyt wielu kapłanów, dlatego początkowo miał wiele pracy. Niestety w większości były to pogrzeby i ostatnie namaszczenia. Pewnego majowego dnia w 1956 roku został poproszony o posługę w jednej z ocalałych kamienic. Na miejscu stał się świadkiem konfliktu między milicjantami a rodziną zmarłej 18-letniej dziewczyny. Funkcjonariusze stanowczo odmawiali rodzinie prawa do otwarcia trumny i pożegnania się ze zmarłą. Byli w tej kwestii nieustępliwi. Na szczęście okazało się, że ojciec Norbert udzielał niedawno ślubu jednemu z funkcjonariuszy. Na osobności, po wyproszeniu rodziny, milicjant otworzył wieko trumny. W środku była tylko ręka, ułożona tak, jak na zaprezentowanym przez Towarzyszy zdjęciu. Było to wstrząsające przeżycie, dlatego ojciec Norbert tak dobrze je pamięta. W 1956 roku poparł wysiłki milicjantów i przekonał rodzinę zmarłej, aby pogrzeb odbył się bez dalszych przeszkód.

Gdy ojciec Norbert dojdzie do siebie, postanowi pokazać coś Towarzyszom. Zaprowadzi ich do części biblioteki, gdzie nie mają wstępu zwykli mnisi. Klucz posiada tylko on. Po drodze opowie im, że po wstrząsającym wydarzeniu z 1956 roku próbował na własną rękę wyjaśnić tę sprawę. Dotarł tylko do poszlak i wskazówek w zebranych w klasztorze księgach. Po otwarciu drzwi prowadzących biblioteki wskaże konkretną książkę (trzecia półka, czwarta książka od lewej) i oznajmi, że udaje się do kaplicy, aby pomodlić się o spokój.

Ta część biblioteki to raj dla historyków. Znajdują się tu głównie manuskrypty mówiące o teologii i religii. Półka, którą wskazał ojciec Norbert, zawiera książki poświęcone bóstwom słowiańskim. Czwarta książka od lewej opisuje bogów Słowian pomorskich. Jest napisana trudnym, staropolskim językiem. Każdy Towarzysz z umiejętnością Język Ojczysty poniżej 65% ma problem ze zrozumieniem zawartych w niej treści. W samej książce, na marginesach kilku stron Towarzysze znajdują odręczne notatki w języku polskim.

W książce zaznaczone są trzy fragmenty:

1. „Veles, pan podziemnych swiatów, w Narwi sercu śród bagien żyjon, w korzeniach drzewa niebyńskiego, na złotym stolcu zasiadayoc”.
2. „W jednej yeho osobye u bram zaświatów stał jako Żmij. Ogień yeho piekielny w świat przechodzon śmiertelnych palif”.
3. „Ofiara winna być żywion y swietym oleum namaszczona. Lubo chroni to kapłana przed złym ślipiem przedwiecznego, którego o pomoc v swietym rytuale prosim. Wolno jest użyć ciała nie preparowanego, jednakoz łąco popaść można w niełaskę przedwiecznego...”

Przy każdym z nich można znaleźć ręczne dopiski:

1. Czy to możliwe?
2. Ogniste piekło na ziemi. 1945?
3. Czego oni tam chcieli?

Jeżeli Towarzysze chcą poszukać innych informacji w Bibliotece,

Sekretarz może poprosić o test **Korzystania z Bibliotek**. Po sukcesie wręczy Towarzyszom **Pomoc #2** (str. 113). Odkryją też kilka starych rycin, przedstawiających rejon dzisiejszego Westerplatte i wskazujących, że jest to miejsce o olbrzymiej mocy.

SPOTKANIE Z LUCJANEM WROŃSKIM

Oczyszczenie posiada swoich kultystów w wielu kluczowych instytucjach, w tym również w Służbie Bezpieczeństwa. To właśnie informator z SB dał znać stowarzyszeniu, że na Pomorze wysłany został agent Drewniak, a także grupa Towarzyszy Graczy z Wydziału X (czym jest tenże, tego informator nie wie). Oczyszczenie przekazało wszelkie informacje Lucjanowi Wrońskiemu – również tę, że SB planuje pozbyć się agentów Wydziału X. Rada nakazała Wrońskiemu wybadanie intencji Towarzyszy Graczy, a także podjęcie próby skaptowania ich do wspólnych działań. Wroński ma pozwolenie na usunięcie Towarzyszy, ale jest to ostateczność. Kultystyca cała sytuacja jest wybitnie na rękę, bo ma problem z wybraną do ostatecznego rytuału ofiarą. Ma nią być kapitan armii radzieckiej Anatolij Iwanow, który obecnie przebywa na urlopie w Trójmieście. Za pomocą magii i perswazji Wroński rozbudził tkwiące w Iwanowie poczucie winy do tego stopnia, że ten zgodził się być dobrowolną ofiarą. Pech chce, że kapitan, jako prawdziwy „człowiek radziecki”, postanowił swe rozpalone przez Lucjana smutki zapisać. Od kilku dni nie opuszcza lokalu Maxim – luksusowego przybytku, do którego osoby pokroju Lucjana nie mają wstępu. Legitymujący się odznakami SB Towarzysze Graczy mogliby dostać się do środka i wyciągnąć stamtąd Iwanowa. Trzeba ich tylko przekonać. Dodatkowo do ostatecznego rytuału Lucjan potrzebuje pomocników i mocy. Liczy, że uda mu się w tym celu wykorzystać Towarzyszy.

Kultysta przekaze na posterunek wiadomość, że ma dla Towarzyszy ważne informacje dotyczące śledztwa. Pełen dobrych chęci milicjant przekaze Towarzyszom meldunek w lokalizacji i czasie dogodnych dla Sekretarza. Na miejsce spotkania Lucjan wyznacza Klif Orłowski w Gdyni. To stromy brzeg morski znajdujący się w granicach dzielnicy Redłowo.



Lucjan Wroński



W czasie spotkania kultysta będzie bardzo ostrożny, cały czas stojąc na brzegu klifu (zna zakłęcie pozwalające bezpiecznie opaść z dużej wysokości i uznaje zbocze za dobre miejsce na ewentualną ucieczkę). Początkowo będzie próbował wybadać, jak wiele wiedzą TG. Powie im, że morderstwo to jedynie początek i że powinni zainteresować się faktem, że wojsko zamknęło teren Westerplatte. Ujawni, że nadchodzące wydarzenia mogą być związane z tym, co wydarzyło się w 1945 roku. Jeżeli TG będą wrogo nastawieni lub będą próbowali go zastraszyć, stwierdzi tylko, że powinni uważać, komu ufają. Udany **test Psychologii** wykaże, że mężczyzna mówi prawdę. To powinno zainteresować TG.

Jeżeli TG chcą go dalej słuchać, Lucjan stwierdzi, że czyha na nich straszliwe niebezpieczeństwo. Jeśli jednak pomogą mu w pewnej drobnej sprawie, będzie mógł im się odwdziżyć (**ponowny test Psychologii** wykaże, że nie kłamie). Zasugeruje, że w ciągu doby zdobędzie informacje o tym, kto zagraża TG, i skontaktuje się z nimi przez posłańca. W tym czasie prosi tylko o jedno – chce, żeby wyprowadzili z klubu Maxim kapitana Anatolija Iwanowa. Poda im dokładny rysopis oficera, podkreślając, że jest on w delikatnym stanie po ciężkich przeżyciach podczas interwencji w Czechosłowacji.

Gdy rozmowa będzie dobiegać końca, niespodziewanie na arenę wydarzeń wkroczy porucznik Drewniak. Dowiedział się o spotkaniu TG z informatorem od milicjanta z posterunku i postanowił przybyć na miejsce wydarzeń. Na jego widok Lucjan rzuci się do ucieczki, a w zasadzie zeskoczy z klifu. Ku zaskoczeniu TG, łagodnie opadnie na plażę i ucieknie. Sekretarz powinien podkreślić, że Towarzysze nie poradzą sobie z powtórzeniem jego wyczynu. Jeżeli zdecydują się jednak

podjąć takie ryzyko, powinni wykonać **trudny test Wspinaczki**. Niepowodzenie oznacza upadek i pokaleczenie się o wystające z klifu korzenie – utrata 1K6 punktów Wytrzymałości.

Drewniak zażąda od TG krótkiego sprawozdania z ich działalności. Jeżeli ujawnią, że mężczyzna ostrzegł ich przed niebezpieczeństwem, Drewniak zbędzie to pogardliwym prychnięciem. Wyraźnie zainteresuje się za to wątkiem Westerplatte, a także klubem Maxim i Iwanowem. Nakaże TG udanie się na miejsce i wybadanie, kim jest radziecki oficer oraz jaki może mieć związek ze sprawą. Zażąda dostarczenia pełnego raportu następnego ranka na posterunek. Razem z TG przejdzie w stronę pobliskiego parkingu, skąd odjedzie służbowym fiatem. TG nie wiedzą, że Drewniak właśnie znalazł świetny sposób na pozbycie się agentów Wydziału X. Jedzie zebrać odpowiednie siły, aby we właściwej chwili zrealizować swój plan.

MAXIM

Klub Maxim znajduje się w reprezentacyjnej dzielnicy Gdyni, Orłowie. Jest to położony nad morzem ekskluzywny lokal o powierzchni 740 m². Odwiedzają go obcokrajowcy, marynarze i trójmiejscy cinkciarze płacący dolarami (drink kosztuje tyle, co przeciętna miesięczna pensja). Jak wspomniał Lucjan, tutaj TG mogą spotkać kapitana Iwanowa.

Gdy Towarzysze docierają na miejsce, pojawia się pierwszy problem – bramkarz. Jest to młody, dobrze zbudowany mężczyzna. Nie chce wpuścić Towarzyszy, mówiąc, że lokal przeznaczony jest tylko dla elit. Pokazanie legitymacji służbowej nie załatwia sprawy, ponieważ bramkarz zna osobiście



praktycznie wszystkich wysoko postawionych oficerów SB z Trójmiasta. Co więcej, część z nich bawi się właśnie w lokalu razem z grupą radzieckich wojskowych. TG mogą spróbować **testu Zastraszania**, mogą też posunąć się do przemocy fizycznej (jeden celny cios powinien ostudzić zapał młodzika).

Wewnątrz w oczy bije niespotykany w owych czasach przepych. Na ścianach wiszą drogie obrazy, wszędzie stoją stylowe meble. Jest scena, kilka barów, a przez przeszkloną ścianę widać morze i orłowskie molo. W jednej z sal rośnie prawdziwe drzewo, którego korona wystaje ponad dach. W czasach powszechnej szarości robi to kolosalne wrażenie na wszystkich Towarzyszach, którzy mają **Majątność poniżej 70%**. Nie wiedzą, gdzie kierować wzrok, i Sekretarz może uznać, że **kilka następnych testów Umiejętności będą wykonywać z kością karną**. Po parkiecie krążą piękne, elegancko ubrane kobiety pachnące drogimi zagranicznymi perfumami. Mężczyźni są ubrani w najlepsze garnitury i idealnie ostrzyżeni. Towarzysze rozpoznają znanych aktorów, artystów i ludzi polityki. Oczywiście w takim miejscu nie brakuje radzieckich oficerów, oficerów milicji, SB oraz przedstawicieli świata przestępczego (**udany test Spostrzegawczości pozwala szybko rozpoznać kilku z nich**). Sekretarz powinien przypomnieć TG, że znaleźli się w lokalu w konkretnym celu. Jest nim kapitan Iwanow. Pech chce, że większość radzieckich oficerów wygląda podobnie – regulaminowo ostrzyżeni i gładko ogoleni. Sprawę może ułatwić **test Historii lub Wiedzy**, dzięki któremu TG rozpozna rangę kapitana po pagonach. Mogą zapytać któregoś z oficerów, jeżeli Towarzysz ma umiejętność **Język Obcy (Rosyjski)**. Barman pomoże tylko wtedy, gdy za swą pomoc otrzyma suty, dewizowy napiwek.

Kapitan siedzi samotnie przy jednym ze stolików i pije do lustra. Sądząc po wymiętym ubraniu, worach pod oczami i czerwonej twarzy, dawno nie opuszczał lokalu. Zanim Towarzysze zdążą do niego podejść, przysiadą się do niego piękna, pijana i bardzo natrętna kobieta – Agata. Widać, że Iwanow stara się być dżentelmenem, ale jej umizgi są mu wyjątkowo nie na rękę. Jeżeli Towarzysze pomogą mu z tym problemem, na pewno będzie chętny do rozmowy. Jednak Agata nie jest w ciemie bita i nie da się tak łatwo przegonić od potencjalnego źródła zarobku. Ponieważ kobieta ma już mocno w czubie, pomóc mogą **jedynie ekstremalne testy umiejętności personalnych lub czysta siła**. Spławiona powędruje w głąb lokalu – na skargę do swoich przełożonych.



Jeżeli Badacze nie pozbędą się Agaty, ciężko będzie im poruszyć w rozmowie ważne tematy, jak i namówić oficera do wyjścia z lokalu. Tymczasem na zewnątrz stoi już zniecierpliwiony Drewniak, który tylko czeka na to, aby aresztować Towarzyszy. Sekretarz może uznać, że porucznik posunie się do prowokacji, nasyłając na TG jednego z ochroniarzy lub podstawionego agenta, aby wywołać burdę i wkroczyć do akcji. Sekretarz powinien wówczas przeprowadzić wydarzenia z sekcji **Burda**. W dalszej części scenariusza Towarzysze będą mieli znacząco utrudniony dostęp do terenu Westerplatte.

Iwanow wyraźnie ucieszy się z odesłania namolnej adoratorki. Pijackim gestem zaprosi TG do stolika, pstrykając na kelnera, aby przyniósł kolejną butelkę wódki i zagryzkę. Kapitan Iwanow bardzo dobrze mówi po polsku. Jeżeli Towarzysze szukali wcześniej informacji na jego temat, dzwoniąc do centrali, mogą wiedzieć, że studiował na Uniwersytecie Moskiewskim na wydziale kulturoznawstwa.

Uwaga dla Sekretarza Tajemnic: Kapitan Iwanow spędza w Gdyni urlop. Jego załamanie nerwowe spowodowane Praską Wiosną sięgnęło zenitu. Z natury zawsze był pacyfistą, a dla takich osób nie ma miejsca w Armii Czerwonej. Po studiach, nasiąknięty filmami propagandowymi Związku Radzieckiego, wstąpił do wojska. Przeszedł szkolenie oficerskie, gdzie wykazał się wysokimi zdolnościami strategicznymi. Szybko awansował. Gdy jednak został wysłany do Czechosłowacji, czar propagandowej ideologii prysł. Coś w nim pękło. Nie tak miała wyglądać walka o dobro proletariatu. Dowództwo uznało, że po wydarzeniach w Czechosłowacji Iwanow potrzebuje reedukacji. Tylko wstawienictwu swoich przełożonych zawdzięcza fakt, że wysłano go na urlop do Gdyni, a nie dożywotnie wczasy na Kołymie. Potraktowany zakłębiami Lucjana, Iwanow jest w ciężkiej depresji. Uwierzył, że może zadośćuczynić wszystkim krzywdom, urojonym czy prawdziwym, jakie wyrządził w życiu. Musi tylko pomóc temu miłemu Polakowi w jakimś oczyszczającym rytuale. Iwanow lubi Polaków i współczuje im przebywania pod radzieckim jarzmem.

BURDA

Po dłuższej rozmowie przy wódce humor kapitana się poprawia. Ze swadą opowiada, czego to on nie może. Śmieje się, że może zorganizować „dla polskich przyjaciół” wycieczkę na Westerplatte, bo „i tak planowałem tam pojechać z moim dobrym kolegą Lucjanem”. Zgadza się też, że pora doprowadzić się do porządku i opuścić w końcu lokal.

Gdy lekko wstawieni Towarzysze kierują się do wyjścia, na drodze staje im Agata, a za nią dwóch dobrze zbudowanych mężczyzn. Jeden z nich to bramkarz, z którym już mieli zatarg. Teraz, w towarzystwie kolegi, jest bardziej pewny siebie. Agata wskazuje palcem na Towarzysza, który ją „wyprosił” od stolika, i krzyczy na cały głos: „To on mnie uderzył!”

Bramkarz bez żadnego ostrzeżenia uderza wskazanego Towarzysza. Drugi z osiłków, widząc to, krzyczy tylko: „Nikoś, weź się nie wygłupiaj!”

Jest już jednak za późno. **Ze względu na wypity alkohol, Towarzysze wykonują testy Walki Wręcz i Uniku z dwiema kostkami karnymi (Sekretarz powinien ocenić, ile alkoholu wlał w siebie podczas rozmów z Iwanowem).**

Towarzyszom nie uda się uniknąć mordobicia – chyba że któryś z nich wyciągnie broń. Wtedy sprawy się skomplikują. Radzieccy oficerowie uznają, że „Poliaki” chcą bić ich towarzysza, i również sięgną po broń. Zrobi się niebezpiecznie. Jak wspomnieliśmy wcześniej, w lokalu bawią się również wyżsi oficerowie SB oraz przedstawiciele świata przestępczego, a danie po mordzie „ruskowi” to nie lada gratka. Sytuacja wymyka się spod kontroli. Agata widząc, co spowodowała, szybko przytomnieje i zaczyna uciekać. Bramkarz wpada w dziwny szal i nadal chce atakować Towarzysza, którego wskazała Agata. Jeśli

Towarzysze wyciągnęli broń, mięśniak, który mu towarzyszył, salwuje się ucieczką. W przeciwnym wypadku on też atakuje Towarzyszy. Sekretarz powinien pozwolić TG wymienić kilka ciosów z ochroniarzami, zanim do akcji wkroczy milicja. W pijanym szale Towarzysze mogą się zastanawiać, jakim cudem na miejsce dotarły tak liczne siły, jednak zanim zdążą wyciągnąć jakieś wnioski, legną pod ciosami pałek. Czekają ich wyjątkowo przykra pobudka.

KATOWNIA SB

Na tę właśnie okazję czekał Drewniak. Rozkazy z centrali były jasne i precyzyjne – wrobić agentów Wydziału X w morderstwo, potraktować jak na „klientów firmy” przystało, a potem pozbyć się ich raz na zawsze. Awantura w Maximie była do tego idealnym pretekstem.

Spalowani do nieprzytomności Towarzysze zostają aresztowani. Całkowicie zabudowaną nysą model 501 zostają przewiezieni do budynku Służby Bezpieczeństwa przy ul. Korzeniowskiego. Willa posiada garaż na trzy pojazdy oraz wygłuszone piwnice, pełniące funkcje cel.

Wyładunek następuje w garażu, skąd Towarzysze zostają wrzuceni do celi, po wcześniejszym pozbawieniu broni, butów, pasków i wszelkich rzeczy osobistych. Jeśli w grupie znajdują się mężczyźni i kobiety, zostaną rozdzieleni i zamknięci w różnych skrzydłach budynku.

Następnie będą przez wiele godzin pojedynczo przesłuchiвани (to tzw. konwejer – wielogodzinne przesłuchanie z zadawaniem

w kółko tych samych pytań). Ciężko będzie ocenić cel przesłuchań, jednak z oskarżeń wynikać będzie, że Towarzysze są głównymi podejrzanymi w sprawie serii tajemniczych morderstw. Sprawa wygląda na beznadziejną. Przyznanie się do czegokolwiek nie zmieni – wciąż będą torturowani przy przesłuchaniach. Przykładowe tortury obejmują zrywanie paznokci, sadzanie na odwróconym taborecie, łamanie palców, bicie po nerkach i nogach pałąk milicyjny, przypalanie papierosami. (Sekretarz może pozwolić sobie na pewną swobodę, warto jednak pamiętać o wrażliwości samych graczy i przed sesją ocenić, jakie zagrania będą dopuszczalne – sesja ma służyć przede wszystkim rozrywce wszystkich uczestników). TG nie potrafią ocenić upływu czasu – nigdzie nie ma okien, zaś przesłuchania nie odbywają się według regularnego schematu. Przejście tego piekła skutkuje **utratą 1/1K6 PP oraz 5 PW (Sekretarz powinien zwrócić uwagę na obrażenia, które Towarzysze otrzymali podczas burdy w Maximie. Może się bowiem zdarzyć, że któryś z nich zejdzie z tego świata).**

Po pewnym czasie, który Towarzysiom będzie wydawał się nieskończonością, a w rzeczywistości nie przekroczy 2 dni, prowadzący śledztwo oficer postanowi je zakończyć. Jeden z Towarzyszy zostanie wytypowany jako osoba do przedstawienia mediom jako poszukiwany „wampir”. Wszyscy zostaną wprowadzeni do milicyjnego garażu, gdzie mają zostać powieszzeni. Wytypowany do procesu pokazowego Towarzysz również zostanie tu przyprowadzony – ma zobaczyć, co go czeka. Później zostanie przewieziony do Warszawy, gdzie Drewniak już przygotowuje proces.

Na moment przed egzekucją, gdy Towarzysze porzucą już wszelką nadzieję, w pomieszczeniu rozpylony zostanie zielony



gaz. Pilnujący ich SB-cy zaczną słaniać się na nogach, a po chwili głęboko zasną. Do pomieszczenia wbiegnie mężczyzna w masce przeciwgazowej. Ma ze sobą kilka zapasowych masek, które zaczyna zakładać TG – stojąc na podwyższeniu, uchronili się przed pierwszą falą gazu. Funkcjonariusze SB leżą już pokotem na podłodze. Mężczyzna zdejmując Towarzyszom kajdanki i prowadzi ich do milicyjnej nysy. Jeżeli TG poświęcą trochę czasu i zdadzą test Spostrzegawczości, mogą odzyskać swój ekwipunek i ubrania, które są złożone w metalowych szafkach w garażu. Mogą także okraść odurzonych funkcjonariuszy. Na wyposażeniu oficera prowadzącego śledztwo znajduje się pistolet TT (Tokariev). W Nysie znajdują pałki, tarcze i granaty z gazem łzawiącym. Jeśli uda im się włamać do szafy pancerniej przy dyżurce (trudny test Ślusarstwa), znajdą tam cztery pistolety maszynowe PM-63 RAK na standardową amunicję 9 mm Makarowa.

Jeżeli TG tracą zbyt dużo cennego czasu na przeszukiwanie pomieszczeń, tajemniczy wybawiciel robi się niecierpliwy. Nerwowym gestem nakazuje TG wsiadać do nysy. Po chwili wyjeżdżają z garażu. Za oknami jest głęboka noc. Pojazd kieruje się do lasu w Trójmiejskim Parku Krajobrazowym. Gdy w końcu się zatrzymują, mogą wreszcie spojrzeć w twarz swojego wybawcy. To Lucjan Wroński, uśmiechnięty od ucha do ucha. Spogląda na TG i mówi: „A nie mówiłem, żebyście na siebie uważali?”

WYJAŚNIENIA WROŃSKIEGO

Kultysta wyjaśni TG, że uzyskał informacje o miejscu ich uwięzienia od swojego informatora i czekał tylko na odpowiedni moment, aby wkroczyć do akcji. W lesie, gdzie się zatrzymali, stoją dwa fiaty 125p. Jeżeli podczas sceny w Maximie Towarzysze skłonili Iwanowa do wyjścia z lokalu, zobaczą go teraz obok jednego z samochodów, jak spokojnie pali papierosa. Wita się z Towarzyszami, ale po jego jowialności z knajpy nie ma już śladu.

Tymczasem Lucjan zaczyna kreślić przed Towarzyszami wizję lepszej przyszłości. Twierdzi, że jeśli pomogą mu na Westerplatte, będą mogli zmienić świat na lepsze. Wystarczy tylko przeprowadzić jeden prosty rytuał. Podkreśla, że zdobył odpowiednią wiedzę, dzięki której nie dopuści do powtórki z 1945 roku. Pożar, który wtedy wybuchł, był wynikiem błędu. Pokazuje zapisane drobnym, czytelnym pismem kartki, podkreślając, że to klucz do lepszego jutra i pozbycia się ich prześladowców. Towarzysze są wciąż otumanieni po torturach, być może są też częściowo pod działaniem gazu. Jeżeli chcą kwestionować słowa Lucjana, wszystkie testy Psychologii wykonują z kością karną. Kultysta podkreśli, że czas ma niebagatelne znaczenie, bo rytuał musi być przeprowadzony już dziś. Wroński wykorzystuje swoje wysokie umiejętności Gadaniny, Uroku Osobistego i Przekonywania, aby skłonić TG do udziału w jego przedsięwzięciu. Podkreśla, że jest ich przyjacielem, który ryzykował życie, uwalniając ich z rąk SB.

WESTERPLATTE

Dostanie się na półwysep Westerplatte z udziałem Iwanowa będzie dość łatwe. Kapitan zorganizował odpowiednie przepustki pozwalające przedostać się przez posterunki wojskowe. Bez kapitana sytuacja stanie się bardziej skomplikowana.

BEZ IWANOWA

Towarzysze mają dwie możliwości dostania się na półwysep, jeżeli nie ma z nimi kapitana Iwanowa.

Pierwsza to znalezienie łodzi, którą można dopłynąć od strony morza. Jeżeli ją zdobędą, nie powinni mieć większego problemu z dotarciem na teren obiektu. Poruszanie się po Westerplatte jest jednak trudne ze względu na obecność radzieckich żołnierzy, którzy pilnują, aby nie dostał się tam nikt niepowołany. Towarzysze powinni wykonywać co jakiś czas **testy Spostrzegawczości**, aby móc zauważyć zbliżających się wartowników i mieć czas na ukrycie się (**test Ukrywania**). Wykrycie TG może prowadzić do próby aresztowania i bezpośredniej walki, która zaalarmuje innych strażników.

Druga możliwość to przejście przez wartownię. Radzieccy żołnierze są wyjątkowo przekupni. Dobra wódka czy inny towar deficytowy może przekonać ich, aby przymknęli oko na przejście Towarzyszy. Udany test **Gadaniny, Perswazji lub Uroku Osobistego wsparty odpowiedniej jakości prezentem powinien wystarczyć. Sekretarz powinien zdecydować o poziomie trudności testu.** Próby użycia **Zastraszania** wymagają zdania ekstremalnego testu – w końcu kto to widział, aby Polak krzychał na radzieckiego żołnierza. Nieudany test może prowadzić do próby aresztowania TG i otwartej walki, która zaalarmuje cały garnizon.

Brak Iwanowa to także przeszkoda na drodze do zakończenia rytuału. Lucjan musi wybrać inną ofiarę. Wybór padnie na jednego z Towarzyszy. Czy do końca będzie on nieświadomy swej roli, czy też dobrowolnie zdecyduje się na poświęcenie w imię wyższych ideałów?



Pomnik Obrońców Westerpla

POMNIK OBROŃCÓW WYBRZEŻA

Lucjan prowadzi grupę w stronę Pomnika Obrońców Wybrzeża. Jeżeli Towarzysze czytali książki w klasztorze i natknęli się na wzmiankę o Welesie, wyda im się, że w betonowym kształcie dostrzegają jego podobiznę. Mają wrażenie, jakby spoglądał na Trójmiasto i czekał...

Porucznik Iwanow jest wyraźnie pogodzony ze swoim losem. Wierzy, że jest tutaj, aby odpokutować za swoje winy. Nie wie jednak, że Lucjan chce złożyć go w ofierze. Towarzysze mogą się tego domyślać, ale na tym etapie mogą też być już całkiem po stronie kultysty. Sekretarz powinien podkreślić, że bez względu na pobudki Towarzyszy, takie jak pragnienie wolnej Polski czy upadku Związku Radzieckiego, morderstwo niewinnej osoby wpłynie negatywnie na ich poczytalność. Powinien też przypomnieć, że agenci Wydziału X należą do najbardziej lojalnych funkcjonariuszy aparatu bezpieczeństwa i bez względu na ostatnie wydarzenia, powinni zawsze „stać na straży władzy ludowej”.

Zgodnie z rytuałem, ofiara musi zostać złożona u stóp Welesa, gdy księżyc będzie w najwyższym punkcie na niebie. Najpierw Lucjan z pomocą Towarzyszy musi przygotować ofiarę. W trakcie inkantacji musi być żywa i namaszczona Olejem Starożytnych. Wszystkie osoby biorące udział w rytuale muszą stać w kręgu wokół pomnika, a osoba rzucająca zaklęcie musi inkantować i wykonywać charakterystyczne gesty rękami:

Rade Re, Rade Re Mi-Ah

W imię Pradawnych, z mocą gwiazd za nami wyczarowujemy i przywołujemy Cię, potężny Żmiju.

Rada Mada, Ma, Mi-Ah

Przywołujemy Cię, aby usunąć to, co zniewoliło nasz kraj.

Rade Re, Mi-Ah

W imię naszego Pana i Ojca. Ostatni prezent dla zaspokojenia pradawnego głodu.

Po rozpoczęciu inkantacji jeden z uczestników rytuału musi zadać ofierze cios w serce. Zakrwawiony nóż musi trzymać przez cały czas rzucania zaklęcia. Zamiast noża można użyć dowolnego ostro zakończonego przedmiotu. Wszyscy świadkowie tego wydarzenia muszą wykonać **test Poczytalności (utrata 0/1K4 PP)**. Gdy Iwanow lub inna wytypowana na ofiarę osoba zobaczy skierowany w swoją stronę nóż, może zacząć się bronić, przerywając zaklęcie i zmuszając Towarzyszy do rozpoczęcia go na nowo.

WYDARZENIA W TRAKCIE INKANTACJI

Po pierwszym werście cały pomnik zacznie migotać delikatną czerwoną poświatą. Towarzysze muszą wykonać **test Poczytalności (utrata 0/1K4)**. Tylko Towarzysz, który zabił ofiarę, nie wykonuje rzutu. Nie jest zaniepokojony, ponieważ popadł w swoisty trans. Czy pozostali Towarzysze zdecydują się kontynuować rytuał?

Po drugim werście inkantacji ziemia pod pomnikiem i wokół niego zacznie drżeć i pękać. Ze szczeliny zacznie wydobywać się dym, a w nozdrza uderzy mocny zapach siarki. Czas na kolejny **test Poczytalności (utrata 1/1K4 PP)**. Robi się gorąco. Odprawiający rytuał Towarzysze powinni wykonać **test INT**. Zdany pozwala zrozumieć, że coś jest nie tak. Trzymający nóż

TG zapadł w głęboki trans. Jediną możliwością wyciągnięcia go z niego jest mocne uderzenie go lub zranienie.

Jeśli Towarzysze pozwolą wypowiedzieć zaklęcie do końca, zobaczą wydobywające się ze szczeliny ku niebu słupy ognia. Zanim zdążą cokolwiek zrobić, zapłoną żywym ogniem. Ostatnim, co poczują, będzie przerażenie i świadomość, że nadszedł koniec.

W tym miejscu następuje koniec opowieści, a jej rozwinięcie zależy tylko od Sekretarza Tajemnic. Poniżej znajdują się trzy możliwe warianty. Każdy koniec to nowy początek.

I wariant: Rytuał dobiegł końca. Lucjan oszukał Towarzyszy mówiąc, że w 1945 roku rytuał zakończył się tragedią, ponieważ był niewłaściwie przeprowadzony. Kultysta wiedział, że jeśli ujawni prawdę, ryzykuje, że Towarzysze nie dokończą rytuału – co więcej, prawdopodobnie zechcieliby wtedy przeszkodzić Oczyszczeniu. Po rytuale miasto ponownie zapłonie. Zginą tysiące ludzi, a większość budowli legnie w gruzach. Służby nie będą potrafiły poradzić sobie z takim żywiołem. Wszystko, czego dotkną płomienie boskiego Żmija, zamieni się w popiół. Nikt nie będzie w stanie wyjaśnić bezprecedensowej skali zniszczeń. Wybuchnie powstanie przeciwko władzy ludowej, obwinianej o spowodowanie tragedii. Oczywiście Lucjan nie wspominał o tym, że symbole w miejscach morderstw wskazywały miejsca, gdzie ogniste krople miały uderzyć w pierwszej kolejności. Płomienie nie ominą też Westerplatte i Towarzyszy. Śmierć była nieunikniona. Plusem jest to, że nikt nie wiedział o ich udziale w tych wydarzeniach. Nikt oprócz Oczyszczenia.

II wariant: Rytuał zostaje przerwany. Któryś z Towarzyszy uświadamia sobie, że to nie może skończyć się dobrze, albo świadomie sabotuje działania Lucjana. Uderza inkantującego albo Towarzysza, który zapadł w trans po zabójstwie. Jednak zmiany już się rozpoczęły. Pomnik drży, tak jak i grunt pod stopami TG. Bohaterowie zostają powaleni na ziemię i w niekontrolowany sposób staczają się w dół kopca (tracą 1K3 PW). Gdy ponownie staną na nogi, dostrzegają lunę nad miastem. Pomnik zniknął, a na jego miejscu znajduje się wał ziemny i kilka zrujnowanych budowli o niejasnym przeznaczeniu. Pojawiła się także okopana broń artyleryjska i przeciwlotnicza. Wokół biegają zdezorientowani żołnierze. Z pobliskich zarośli wytacza się młody mężczyzna. Ma osmałoną twarz, a jego ubranie jest całe popalone – dosłownie dymi się z niego. Wyje z bólu i wrzeszczy coś, z czego TG udaje się zrozumieć tylko: „pali”, „ogień z nieba” i „ratujcie”, po czym upada i traci przytomność. Jeżeli TG podejść do niego, poczują smród spalonych włosów i mięsa. Po ciele mężczyzny pełzają jeszcze nieliczne błękitnawe płomienie. Jednocześnie Towarzysze uświadamiają sobie, że już gdzieś widzieli tego nieszczęśnika. To nikt inny jak Marcin Białecki, ale teraz wygląda tak, jakby ubył mu trzydzieści lat. Nie wiedzą, czy to sen, czy jawa. Sekretarz może zdecydować, jak dalek potoczą się losy Towarzyszy. To może być początek nowej przygody...

III wariant: Towarzysze uświadamiają sobie, że rytuał jest ostatecznością. Co innego walka o wolną Polskę, a co innego morderstwo z zimną krwią. Przecież są inne sposoby. Powstrzymują Lucjana (być może polegnie, chcąc za wszelką cenę wypełnić zadanie) i przerywają rytuał. Ten wariant otwiera

drogę do kontynuacji przygody. Stowarzyszenie nadal będzie chciało dokończyć to, co rozpoczęło. Wroński był tylko jedną z wielu „dłoni”. Tymczasem porucznik Drewniak wraca na Pomorze. Kieruje pościgiem za Towarzyszami. Za wszelką cenę będzie chciał ich pochwycić.

DODATKI

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

PORUCZNIK MIROSŁAW DREWNIAK, 42-letni śledczy

S 60 KON 70 BC 50
ZR 70 INT 80 WYG 50
MOC 50 WYK 65 P 60
PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 10

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3
Broń Palna (Pistolet TT) 70% (35/14) obrażenia 1K8
Unik 50% (25/10)

Umiejętności: Biurokracja 45%, Gadanina 60%, Ideologia 60%,
Język Obcy (Rosyjski) 55%, Język Ojczysty (Polski) 65%,
Perswazja 70%, Psychologia 60%, Retoryka 45%, Spostrzegaw-
czość 80%, Tropienie 70%, Ukrywanie 55%, Zastraszanie 65%

OJCIEC NORBERT ULIASZ, 60-letni franciszkanin

S 50 KON 50 BC 40
ZR 50 INT 90 WYG 55
MOC 80 WYK 75 P 80
PW 9

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 6

Punkty Magii: 16

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3
Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Gadanina 40%, Język Obcy (Litewski) 50%,
Język Obcy (Łacina) 65%, Język Obcy (Rosyjski) 45%, Język
Ojczysty (Polski) 75%, Korzystanie Bibliotek 65%, Nauka
(Teologia) 70%, Perswazja 60%, Prawo 45%, Psychologia 55%,
Retoryka 65%, Spostrzegawczość 70%, Urok Osobisty 60%

LUCJAN WROŃSKI, 33-letni inżynier portowy kultysta Oczyszczenia

S 50 KON 70 BC 50
ZR 80 INT 70 WYG 70
MOC 90 WYK 65 P 34
PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 18

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3
Broń Palna (Mauser C96 kal. 9 mm) 30% (15/6) obrażenia 1K10
Unik 40% (20/8)

Umiejętności: Gadanina 60%, Język Obcy (Francuski) 40%,
Język Obcy (Rosyjski) 45%, Język Ojczysty (Polski) 65%,
Korzystanie Bibliotek 55%, Mechanika 50%, Nauka (Inży-
nieria Materiałowa) 60%, Obsługa Ciężkiego Sprzętu 45%,
Okultyzm 60%, Perswazja 70%, Psychologia 65%, Spostrze-
gawczość 70%, Urok Osobisty 70%

NIKODEM „NIKOŚ” STOKARCZYK, 17-letni aspirujący bandzior

S 70 KON 60 BC 60
ZR 70 INT 50 WYG 55
MOC 40 WYK 45 P 40
PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 9

Punkty Magii: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 70% (30/12) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)
Unik 60% (30/12)

Umiejętności: Gadanina 50%, Język Obcy (Rosyjski) 25%, Ję-
zyk Ojczysty (Polski) 45%, Perswazja 40%, Psychologia 30%,
Spostrzegawczość 60%, Zastraszanie 55%

POMOCE DLA GRACZY

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



Gdańsk, 14.03.1971

RAPORT nr w/10/0096/71

W dniu dzisiejszym, tj. 14.03.1971, robotnik budowlany Andrzej Siwak, zam. Gdańsk, ulica Rzeźnicka 11/3, zatrudniony w trójmiejskim kombinacie budowlanym nr 1, zgłosił swojemu majstrowi, Leonowi Witwickiemu, zamieszkałemu Gdańsk, ulica Strzelecka 3/6, znalezienie na budowie budynku mieszkalnego przy ulicy Obrońców Wybrzeża ręki ludzkiej. Majster niezwłocznie telefonicznie zaalarmował Milicję Obywatelską.

Na miejscu stawili się zespół MO w składzie sierżant Edward Peteluk i kapral Edmund Maćkowiak, którzy przybyli na miejsce o godzinie 7:10 i potwierdzili odnalezienie na terenie budowy części ciała ludzkiego w postaci prawej dłoni (fot. 1).

Wezwani na miejsce technicy milicyjni - Anatol Hołyst i Zygmunt Cieslak - stwierdzili, że dłoń należy do młodej kobiety, niepracującej fizycznie. Została oddzielona od ciała za pomocą ostrego, niezabkowanego narzędzia. Dłoń została wyłamana ze stawu (nadgarstka) prawdopodobnie przez skръcenie. Na paznokciach ofiary znajdował się czerwony lakier.

Śladowe ilości krwi oraz brak innych elementów ciała bądź śladów biologicznych wskazują na przyniesienie dłoni z innego miejsca, jednakże brak plam opadowych wskazuje na dokonanie mordu w nocy z 13 na 14 marca br., bądź późnym popołudniem 13 marca.

Z dłoni za pomocą ostrego narzędzia usunięto palec serdeczny, odnaleziony w tym samym miejscu, około dwóch metrów od miejsca znalezienia dłoni.

Na ścianie przy dłoni znaleziono czerwony malunek (fot. 2), umieszczony tam prawdopodobnie przez sprawcę. Wbrew pozorom okazało się, że malunek wykonano przy użyciu farby stoczniowej w kolorze ciemnoczerwonym, nie zaś przy użyciu krwi. Nie rozpoznano namalowanego symbolu, nie można jednakże wykluczyć jednoznacznie jego reakcyjnego charakteru.

Innym prawdopodobieństwem jest morderstwo na tle seksualnym bądź działania dewianta.

Sprawdzić należy studentów medycyny posiadających dostęp do zwłok i narzędzi chirurgicznych, pracowników kostnic przyszpitalnych i okoliczny element notowany za przestępstwa seksualne.

Przekazuje się sprawę do dalszego śledztwa, ze względu na przypuszczenie morderstwa - do Komendy Miejskiej, a z uwagi na trwające poszukiwania tzw. „Wampira”, będącego mordercą seksualnym, zawiadamia się Służbę Bezpieczeństwa.

Niniejszy raport sporządzono w czterech jednobrzmiących egzemplarzach.

Rozdzielnik:

egz.

1) Komendant Miejski Milicji Obywatelskiej - Gdańsk - egz. Komendanta

2) Komendant Miejski Milicji Obywatelskiej - Gdańsk - egz. wyznaczonego śledczego

3) Komendant Miejski Służby Bezpieczeństwa w Gdańsku

4) a/a

Y czynił ofiary na fałszywe bogi ze swym ludem. I rzekli starcy i wielcy wojowie „rzucim los i baczym na kogo padnie”. Y postavili gładsza i krasawicę i na nich losy rzucili. A ten, na kogo padnie w ofierze złożon będzie. Był śród nich mąż wielce bitny, co z ziem macedońskich przybył. Syn jego w kwiecie wieku był, z oblicza podobny sławnemu Aleksandrowi Macedończykowi. Na owego gładsza padł los nieprzekupny. Posłali po niego, a ku ojcu yego rzekli: „Bogowie przemówili przez starców y kapłanów y obrali twego syna. Wydadz nam go”.

A on im rzekł:

„Nie dam swego pierworodnego, dyć odejście w pokoju”
Y odeszli do starszyny y powiedzieli im. Zasepili się oni wielce, lękając gniewu bogów. Y poszli do niego mężowie pod bronią. Rzekli raz jeszcze – „wydadz syna”, a gdy on powiedział „nie wydam, a jakoby była to wola bogów, to niechaj jeden z nich wystąpi i go odbierze” ówczas ludzie zasłonili uszy, aby nie słuchać bluźnierstwa, jednak lękli się woja. Krzycząc rzucili się w stronę yego domostwa, a gdy ten zamknął się weń z synem, poczeli niszczyć je. Gdy zawalili powagę, legli obaj pod jej ciężarem. Co potem było - nie podano. Nebo z gruzowiska uczynion stos pogrobnny ofiarę bogom oddano, nebo oddano ich ziemi.



POCIĄG DO SZALEŃSTWA

AUTORZY: MARIA PIĄTKOWSKA I WŁADYSŁAW KASICKI

REDAKCJA: PAWEŁ MARSZAŁEK



Bohaterowie odkrywają stare poniemieckie sztolnie na Dolnym Śląsku w celu nakręcenia filmu dokumentalnego. Okazuje się, że projekt to ich najmniejszy problem – Badacze muszą wydostać zagubionego chłopca z Krain Snów, nim zostanie w nich uwięziony, a na Ziemię przedostanie się pradawne zło.

WPROWADZENIE

Pociąg do szaleństwa opowiada historię grupy filmowców, która wyrusza na Dolny Śląsk w celu realizacji filmu dokumentalnego poświęconego niemieckiemu projektowi Riese oraz tajemnicy słynnego Złotego Pociągu. Okazuje się jednak, że przyjaciel Badaczy – profesor Hipolit Kownacki – nie jest osobą, za którą się podaje, a tajemnica Pociągu przeplata się z działaniem rasy Yithian.

Przygoda zawiera sugestie dotyczące przygotowania bohaterów, chronologię wydarzeń, *dramatis personae*, zarys przygody oraz dodatkowe materiały. Poniżej znajduje się skrót scenariusza.

SKRÓT SCENARIUSZA

Ponieważ jest to scenariusz blokowy, wydarzenia mogą nastąpić w różnej kolejności. Poniżej znajduje się proponowana kolejność wydarzeń. Pamiętaj, że najważniejsze, aby całość nie stała się liniową historią – wszystko zależy od poczynań twoich Badaczy. Słuchaj ich i reaguj na ich decyzje. Nie przejmuj się, jeśli niektóre z tajemnic nie zostaną odkryte. Pamiętaj, że zależnie od tego, jak wiele informacji uzyskają Badacze, tak dobrze będą przygotowani do ostatecznej konfrontacji. Jeśli niektóre z pomysłów przypadną ci do gustu, nic nie stoi na przeszkodzie, by użyć ich w innych przygodach.

1. Przyjazd i wypadek na torach

Badacze są świadkami śmierci wójta, który zostaje zabity przez pędzący pociąg.

2. Gościniec pod Starym Puchaczem – Rozmowa z profesorem (Fritzem)

Podczas spotkania Badacze poznają dziwną sytuację w Walimiu, mogą również zauważyć, że dzieje się coś niepokojącego z profesorem Kownackim.

3. Wydarzenia w miasteczku (sekcja Lokacje + Posterunek) – zależy od decyzji graczy

Na tym etapie Badacze poznają najwięcej tajemnic i zapoznają się z dziwnymi wydarzeniami w miasteczku.

4. Kolacja u profesora

Jest to etap, kiedy na jaw może wyjść tajemnica profesora. Czy bohaterowie ją odkryją i czy wciąż będą uznawać go za sprzymierzeńca?

5. Opcjonalnie: Nocleg lub włamanie do domu Fritza

Badacze mogą mieć przerażające sny, które rzucą nowe światło na wydarzenia.

6. Opcjonalnie: Szybka konfrontacja z profesorem

7. Opcjonalnie: Leśniczówka i zebranie materiałów wybuchowych

8. Zejście do sztolni – miejsca, w którym bohaterowie mają nakręcić film dokumentalny dotyczący tajemnicy Złotego Pociągu.

Na tym etapie bohaterowie mogli poznać już tajemnicę i znają odpowiedź na część pytań. Starają się dostać do tajemniczego jeziora, na którego dnie spoczywa pociąg.

9. Nurkowanie w jeziorze

10. Uruchomienie pociągu i przejście do Krainy Snów

11. Ujrzenie Hermanna i Artura

12. Konfrontacja z Yithianinem

DIAGRAM FABULARNY

Pod tym linkiem znajdziesz materiały, które pomogą Ci w przeprowadzeniu tej przygody: diagram fabularny i mapy.



TEMATY TABU

Strażniku Tajemnic, pamiętaj, że istnieją tematy tabu – takie, z którymi twoi gracze albo ty sam nie chcesz stykać się w przygodach. Przed sesją zapytaj o nie swoich graczy i ustalcie zasady gry. Nie należy wprowadzać elementów mogących zepsuć zabawę uczestnikom. Jeżeli jakaś część scenariusza powinna zostać zmieniona, w takim wypadku musisz to zrobić.

Tematy tabu w scenariuszu: brutalność, nazizm, morderstwo, samotne wychowanie dzieci.

BADACZE TAJEMNIC

Tworzenie Badaczy sprawia graczom przyjemność, dlatego nie chcemy przedstawiać tutaj gotowych postaci. Zamiast tego chcielibyśmy zasugerować sposób wykreowania bohaterów, którzy pasowaliby do niniejszej przygody.

Motywową wyprawę do walimskich sztolni jest nakręcenie filmu dokumentalnego – w naszym scenariuszu jest to praca zaliczeniowa na studiach realizowana przez grupę studentów-filmowców. Ważną częścią przygody będzie kamera.

W tej przygodzie sprawdzą się więc postacie związane ze szkołą filmową (najbliższa jest w Katowicach na Uniwersytecie Śląskim) lub po prostu filmowcy (ekipa telewizyjna) oraz przewodnicy PTTK (górcy sudeccy) lub speleolodzy. Dobrze, żeby w drużynie był choć jeden student szkoły filmowej/filmowiec/członek ekipy telewizyjnej.

Specjalizacja filmowa zależy od wyboru gracza, aczkolwiek przedstawiamy preferowane: operator, scenarzysta, reżyser, montażysta.

W związku ze zwiedzaniem sztolni i schodzeniem w podziemne korytarze dobrze sprawdzi się także przewodnik górski sudecki PTTK, speleolog lub ratownik górski GOPR. Warto zasugerować graczom, żeby stworzyli postacie, które znają się na nurkowaniu, np. wspólnie przeszły kurs. Jeśli uznasz to za stosowne, możesz przyznać im dodatkowe punkty na rozwój umiejętności Nurkowanie.

Oczywiście, jeśli gracze wpadną na pomysł innych postaci i odpowiednio wyjaśnią ich związek z fabułą niniejszej przygody oraz motywację działania, pozwól im na to.

Przydatne umiejętności:

Język Obcy (Niemiecki)
Historia
Gadanina
Urok Osobisty
Nurkowanie
Pływanie
Spostrzegawczość
Sztuka/Rzemiosło (Montaż Filmowy)

Dodatkowe motywacje Badaczy

Aby bohaterowie byli mocniej osadzeni w fabule, należy dać im motywacje. Poniżej znajdziesz poszczególne motywacje, rozdysponuj je dowolnie między Badaczami lub stwórz własne. Pamiętaj jednak, aby były one spójne z opowiadaną historią.

1. Badacz od lat współpracuje z profesorem.
 - a) Być może profesor był jego promotorem na studiach?
 - b) Być może pracowali wspólnie nad innymi projektami?
 - c) Być może Badacz mocno zaangażował się w pomoc profesorowi przy trasie turystycznej w sztolni?
2. Być może Badacz pożyczył pieniądze profesorowi na projekt filmu o sztolniach? Ważne, że znają się bardzo dobrze.
3. Badacz pochodzi z okolic Walimia. Wyjechał w celach naukowych/zawodowych. Wraca teraz po latach.
 - a) Być może pamięta Artura lub mamę Artura?
 - b) Może ma tu krewnych, którzy jeszcze żyją?
4. Badacz jest studentem, dla którego rzeczywiście jest to praca zaliczeniowa. Profesor dał mu ostatnią szansę, aby zaliczył studia.
5. Badacz ma niemieckie korzenie. Jego dziadek współpracował przy projekcie Riese. Badacz chce poznać swoją przeszłość.
6. Badacz interesuje się okultyzmem, współpracował z czasopismem „Nieznany Świat”. Jest ekspertem w dziedzinie legend i opowieści niesamowitych. Ma na koncie projekty dokumentalne na ten temat. Być może ten film dokumentalny ma być nakręcony dla „Niezanego Świata”.

Kwestia wiary w zjawiska nadprzyrodzone także może stanowić ciekawy konflikt między Badaczami. W trakcie trwania przygody mogą spierać się o wiarygodność wizji i zjawisk, które mają miejsce. Jako Strażnik Tajemnic możesz zasugerować graczom takie rozwiązanie.

Sprzęt bohaterów

Bohaterowie jako grupa filmowa otrzymali sprzęt ze swojej uczelni.

Posiadają:

1. Kamerę 16 mm
2. Zapas taśmy filmowej na 4 godziny materiału
3. Przenośny zestaw oświetleniowy
4. Mikrofony i sprzęt do rejestracji dźwięku
5. Przenośny stół montażowy

NAGRYWANIE MATERIAŁÓW

W trakcie przygody bohaterowie nagrywają sekwencje filmowe, podczas realizacji których będą mogli zarejestrować zjawiska nadprzyrodzone. Kamera nie jest w stanie zapisać bardzo precyzyjnie takiego obrazu, jednak istnieje szansa, że po odpowiedniej obróbce taśmy Badacze będą w stanie uzyskać wystarczającą jakość, by można było dostrzec, co kryje nagranie. W takim wypadku dla każdego nagrania tego typu poprosz o test Sztuki/Rzemiosła (Montaż), który określi, co udało się uzyskać:

Sukces normalny – na nagraniu widać stożkowate kształty i zamazane obrazy, jednak dzięki uważnej obserwacji można się domyślić, co przedstawia scena. Takie nagranie ma 20% szans, iż osoba oglądająca potwierdzi, co znajduje się na taśmach. Na nagraniu słychać dziwne, niepokojące trzaski i piski.

Sukces trudny – na nagraniu widać kształty wszystkich postaci, można zauważyć drobne elementy, choć wciąż wszystko jest zasłonięte delikatną mgłą. Takie nagranie ma 40% szans, iż osoba oglądająca potwierdzi, co znajduje się na taśmach. Na nagraniu słychać dziwne, niepokojące trzaski i piski.

Sukces ekstremalny – na nagraniu widać bardzo dokładnie wszystko, zdarzenie zostało praktycznie uchwycone tak, jak widzieli je bohaterowie. Takie nagranie ma 60% szans, iż osoba oglądająca potwierdzi, co znajduje się na taśmach. Na nagraniu słychać dziwne, niepokojące trzaski i piski.

Nawet doskonale wykonane nagranie może budzić wątpliwości – ludzie są skłonni wyprzeć prawdę, gdy jest ona dla nich nie do zaakceptowania. W przypadku, jeśli testy się nie powiodą, Badacze narażają swoją reputację i relację z danymi postaciami. Jeśli takie nagranie byłoby przedstawione szerszemu gronu przedstawicieli władz, może mieć to negatywne konsekwencje dla bohaterów. Zastanów się – czy nie zostaną uznani za wariatów? Może dość szybko zainterweniuje ktoś wysoko postawiony w MSW, aby zatuszować sprawę? Tajne służby zajmą się Badaczami, by nikt nigdy nie usłyszał o tym, co odkryli?



NAJWAŻNIEJSZE MIEJSCA W PRZYGODZIE (SZCZEGÓŁY W DAJSZEJ CZĘŚCI SCENARIUSZA)

Jugowice – filia obozu koncentracyjnego Gross-Rosen. Więźniowie byli wykorzystywani do pracy przy kopaniu Riese. Mogli być też mordowani w pobliskich lasach – stąd imiona na drzewach. W Jugowicach jest też stacja kolejowa. Badacze mogli tam zobaczyć wypadek, a z lasu widział to nasz młody fotograf.

Walim – większa wieś pomiędzy Jugowicami a Rzeczką i sztolnią walimską. Główne miejsce pobytu Badaczy. W dawnych ruinach fabryki mieściła się filia KL Gross-Rosen.

Rzeczka – wieś, którą zamieszkuje 139 osób, W pobliżu mieści się wejście do sztolni.

Ostra – góra, w której są trzy wejścia do sztolni w kompleksie Rzeczka, otwartym w 1995.

CHRONOLOGIA WYDARZEŃ

(O faktach oznaczonych gwiazdką * Badacze mogą się dowiedzieć ze źródeł podczas wizyty w bibliotece – patrz **Biblioteka (Wyszyńskiego 26)**, str. 125.)

Część wydarzeń jest podana wyłącznie ze względów poglądowych, w celu lepszego wpasowania fabuły w realia historyczne. Niektóre z nich mogą zostać pominięte według uznania Strażnika Tajemnic.

1938 – powstaje Todt, niemiecka organizacja mająca za zadanie budowę obiektów wojskowych, kierowana początkowo przez Fritza Todta.*

Sierpień 1940 – nieopodal wsi Rogoźnica powstaje niemiecki obóz koncentracyjny Gross-Rosen.*

Październik 1943 – początek prac budowlanych przy kompleksie Riese w Górach Sowich.* Przegrana Niemców pod Stalingradem podaje w wątpliwość ich potęgę. Okultysta i inżynier Anthon Dolmuss, od lat zafascynowany ideą podróży w czasie, wchodzi w posiadanie komunikatora czasowego i zwraca na siebie uwagę Wielkiej Rasy z Yith, która porywa go i używa jako naczynia.

Listopad 1943 – kontrolowany przez Yithian Anthon Dolmuss projektuje pociąg, który byłby w stanie transportować ludzi w dowolne miejsce w dowolnym czasie (chce wykorzystać mechanizm z komunikatora i ulepszyć go). Trzecia Rzesza pracuje nad ideą podróży w czasie.

Grudzień 1943 – grupa niemieckich inżynierów testuje właściwości pociągu Dolmussa. Po powrocie podupadają na zdrowiu i stopniowo tracą zmysły. Opowiadają o stożkowatych istotach żyjących po drugiej stronie. Pociąg nie dotarł tam, gdzie zakładano, ale prace idą naprzód.

Marzec 1944 – kuratelę nad pracami przejmuje w całości organizacja Todt z Anthonem Dolmussem na czele.* Trwają testy pociągu. Kolejna grupa inżynierów przepada bez śladu. Poprzednia grupa testerów popada w obłęd, mówiąc o dziwnej krainie po drugiej stronie. Zostają zwolnieni ze służby i skierowani na badania. Yithianie opuszczają ciało Dolmussa, który jest na skraju obłędu.

22 marca 1944 – grupa inżynierów powraca odmieniona (kontrolowana przez Yithian). Dysponują zaskakującą wiedzą; badania i prace nad pociągiem postępują.

Lipiec 1944 – Dolmuss po raz pierwszy mówi, że budowa pociągu była błędem; podejrzewa, że inżynierowie, którzy powrócili, są kontrolowani przez obcych. Jednocześnie udaje się chwilowa podróż w czasie. Obawy Dolmussa związane z projektem trafiają do niewłaściwych uszu i inżynier zostaje zwolniony. Na jego miejsce wchodzi Jürgen Fritz. Zrozpaczony Dolmuss wręcza Fritzowi komunikator czasowy i każe go zniszczyć. Fritz nie spełnia prośby Dolmussa. Zamiast tego wkrótce uruchamia go i łączy się z Yithianami. Zaczyna się fascynować magią i sam, przez testy pociągu, przechodzi do Krainy Snów, obiecując dożgonną służbę Yithianom w zamian za przekazanie wiedzy tajemnej.

Sierpień 1944 – Yithianie porzucają umysły inżynierów, powodując u nich obłęd. Fritz, mimo wątpliwości władz, kontynuuje eksperymenty i testy. Twierdzi, że pociąg jest jedynym sposobem na zmianę przebiegu wojny. Prace idą naprzód, Fritz uczy się zaklęć.

Listopad 1944 – wszyscy, którzy podczas kolejnych prób znaleźli się na pokładzie, wracają szaleni i obłąkani, bredząc o stożkowatych istotach i innym wymiarze. Jedynym wyjątkiem jest Fritz, który wykazuje się szczególną odpornością i talentem magicznym.

Luty 1945 – wyrusza marsz śmierci z obozu Gross-Rosen przez lasy dzisiejszej gminy walimskiej.

Marzec 1945 – w obliczu klęski Niemiec Fritz wydaje rozkaz zasypania sztolni i zalania pociągu, aby nikt się o nim nie dowiedział. Niemcy tworzą w korytarzach sztuczne jezioro. W wyniku zalewania sztolni w wypadku ginie 9-letni syn Fritz – Hermann. Fritz szaleje z rozpacz. Greta, niania Hermanna, ratuje Fritza przed śmiercią z rąk czerwonoarmistów. Ukrywają się w lasach Gór Sowich. Jedyne, co Fritz zdążył zabrać ze sobą, to komunikator czasowy. Przez tragedię, którą przeżył, jego odporność i zmysł magiczny słabną. Yithianie nudzą się Fritzem, który staje się dla nich bezużyteczny. Szybko odnajdują nowe narzędzie w synu Fritz – Hermannie.

1946 – Fritza nawiedzają sny, w których widzi syna. Okazuje się, że Hermann jest w stanie tzw. półśmierci. Tonący został przejęty przez Yithianina i przeniesiony do Krainy Snów. Jürgen zmienia nazwisko – Jerzy Friedman. Zaszywa się w Walimiu i asymiluje w lokalnej społeczności. Mieszka z panią Gretą, Polką niemieckiego pochodzenia, z którą dla niepoznaki bierze ślub. Za cel obiera pogłębianie wiedzy magicznej, dzięki której

wyprowadziłby syna z Krainy Snów. Zatoniony pociąg jest bramą, dzięki której przedostaje się do syna. Nikt poza nimi nie wie o tajemnicy pod ziemią.

1992 – profesor Hipolit Kownacki zaczyna pracę nad projektem trasy turystycznej w sztolniach walimskich.

30 czerwca 1993 – oficjalne rozpoczęcie prac nad budową trasy turystycznej.

Sierpień 1993 – pierwsze kłótnie Fritza z profesorem.

Październik 1993 – początek problemów kanalizacyjnych; z kranów leci czarna woda.

Luty 1994 – pierwsze spotkania Artura, dwunastoletniego chłopca z Walimia, z Hermannem, zaginionym synem Fritza, który pielęgnuje w sobie magiczną moc nabytą w Krainach Snów. Hermann chce wydostać się na zewnątrz. Przekonuje Yithian, że znajdzie na swoje miejsce stosownego zmiennika. Dlatego zaprzyjaźnia się z Arturem, nawiedza go w snach i kusi wizją wspaniałej Krainy Snów.

Czerwiec 1994 – Hermann zdobywa coraz większą moc dzięki nauce Yithian. Artur zaczyna tracić pamięć z powodu spotkań z młodym Fritzem w Krainie Snów.



W trakcie przygody przyjdą chwile, gdy Badacze będą słyszeć odgłos jadącego pociągu. Ma to związek z przenikaniem się wymiarów i epok, co spowodowane jest działaniem Yithian. Od 1980 roku w Walimiu nie działa stacja kolejowa, żaden pociąg nie może więc tamtędy przejeżdżać. Im więcej punktów Poczytalności będą tracić Badacze, tym częściej będą słyszeć odgłos przejeżdżającego pociągu. Pamiętaj, aby zwracać im na to uwagę. Badacze mogą znaleźć stary rozkład jazdy pociągów w bibliotece, jeśli uznają, że jest im potrzebny.

Lipiec 1994 – profesor ogłasza niedługie otwarcie trasy w kopalniach. Spór z Fritzem.

Grudzień 1994 – miesiąc przed otwarciem; Fritz zabija profesora Hipolita Kownackiego.

Styczeń 1995 – przyjazd Badaczy Tajemnic.

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

WSTĘP

15 stycznia, 8 rano. Badacze jadą samochodem załadowanym sprzętem z uczelni przez Jugowice, aby dotrzeć do Walimia. Tam o 15.00 ma odbyć się uroczyste otwarcie trasy tury-

stycznej, a następnie Badacze wraz z profesorem Kownackim przystąpią do zdjęć do filmu dokumentalnego.

Pogoda jest ładna, świeci słońce, choć oblodzona droga jest śliska. Trasa jest praktycznie pusta, nie licząc szybko jadącego poloneza widocznego w lusterku. Kierowca poloneza trąbi na Badaczy, pospieszając ich. Przed Badaczami widać przejazd kolejowy – otwarty, ale w tle słychać narastający odgłos jadącego pociągu, ziemia zdaje się też drżeć.

Badacze mogą wykonać test Spostrzegawczości i dostrzec tablice rejestracyjne wskazujące na tutejszą gminę. Zniecierpliwiony kierowca poloneza wrzuca kierunkowskaz i z piskiem opon wyprzedza Badaczy*, wjeżdżając brawurowo na przejazd. Nie zauważa wynurzającego się z leśnej gęstwiny, jadącego z ogromną prędkością pociągu. Skład masakruje poloneza. Jeśli Badacze obserwowali całą sytuację uważnie, trudny test Spostrzegawczości pozwoli im dostrzec błysk lampy aparatu fotograficznego, jednak nie wiadomo, skąd on pochodzi.



*Jeśli Badacze chcą się ścigać, pozwól im na to – mogą dościsnąć gaz i przejechać przez przejazd pierwsi. Zasugeruj, że kierowca poloneza niejako zachęca do wyścigu. Jeśli Badacze zrównają się z nim samochodem i wykonają trudny (dla Badacza pochodzącego z okolic – normalny) test WYK, rozpoznają w kierowcy wójta gminy Walim – Roberta Górskiego. Wypadek może się zdarzyć po przejechaniu torów, Badacze mogą go nawet obserwować, oddalając się, jedynie w lusterku. Możesz też poprosić o wykonanie trudnego testu Prowadzenia Samochodu – jest ślisko, mogą wpaść w poślizg, który być może uratuje im życie, gdy zjadą na pobocze, a polonez wjedzie na tory.

Słychać huk, trzask, pisk hamulców pociągu, krzyk ludzi i łopot skrzydeł ptaków, zrywających się z gałęzi drzew. Jeżeli Badaczom udał się wcześniej test Spostrzegawczości, dodaj do opisu jeden istotny element. Mężczyzna w samochodzie na chwilę przed uderzeniem pociągu był przerażony, jednak sprawiał wrażenie, jakby zobaczył coś jeszcze gorszego od zbliżającej się śmierci. Dla twojej informacji, Strażnikowi, był to Hermann, który jako duch pojawił się na torach i wyszeptał mu, że musi teraz zginąć, aby opóźnić otwarcie sztolni.

Jeśli Badacze zatrzymają się, aby zobaczyć, co się stało, wezwać policję lub próbować pomagać ludziom, zorientują się, że kierowca zmasakrowanego poloneza nie przeżył – został zmiażdżony w leżącym w rowie samochodzie. Ludźmi z pociągu zajmuje się konduktor wraz z obsługą, a po chwili słychać zbliżające się syreny służb ratunkowych.

W trakcie rozmów z pasażerami lub obsługą pociągu Badacze mogą usłyszeć, że zmarły kierowca to wójt gminy Walim – Robert Górski – który pędził na otwarcie trasy w sztolni.

Jeśli Badacze poczekają na policję, funkcjonariusze zapytają ich o szczegóły zdarzenia. Jeżeli bohaterowie powiedzą, że zmierzają do sztolni w sprawie otwarcia trasy i filmu, policja od razu ich puści, wspominając nazwisko profesora Kownackiego. Policjanci dodadzą także, że zmarły to wójt gminy, więc nie wiadomo, czy otwarcie w ogóle się odbędzie.

– *Tragedia w miasteczku, ale profesor na pewno na was czeka.*

Podkreśl, żeby Badacze zajrzeli w wolnej chwili na posterunek, aby potwierdzić zeznania, i podadzą adres (zaznacz ➔ **Posterunek** na mapie).

Jeśli Badacze odjadą z miejsca zdarzenia, policja wróci do nich następnego dnia lub jeszcze tego samego wieczora, by zapytać o szczegóły wypadku, pasażerowie pociągu lub okoliczni mieszkańcy opisali bowiem ich samochód jako ten, który był widziany na drodze. Tutaj należy zaznaczyć, że funkcjonariusze nie będą przychylni Badaczom, bo ci zbiegli z miejsca zdarzenia. Być może jakaś odpowiednia kwota załagodzi konflikt.



Większość opisanych lokacji w scenariuszu naprowadza na kolejne miejsca lub informuje o poszczególnych postaciach lub wątkach. W trakcie czytania scenariusza natkniesz się na takie fragmenty – są one oznaczone strzałką „➔”. To wskazówki, które mają za zadanie ułatwić Strażnikowi odnalezienie poszczególnych wątków oraz wskazanie Badaczom miejsca lub wątku, na który powinni zwrócić uwagę. Nie jest to obowiązkowe. Wybór odwiedzanych miejsc w mieście należy do Badaczy, nie chcemy jednak, żeby czuli się zagubieni. Jeśli nie będą mieć pomysłu, gdzie się udać, nakieruj ich na wskazówkę.



Przybycie

Badacze przybywają do Walimia (Walim oddalony jest od Jugowic o jakieś siedem minut drogi samochodem) na umówione w Gościńcu pod Starym Puchaczem spotkanie z profesorem. Mężczyzna jest roztrzęsiony. W mieście panuje chaos; ludzie plotkują o wypadku pociągu w Jugowicach.

GOŚCINIEC POD STARYM PUCHACZEM

Gościniec pod Starym Puchaczem jest dwupiętrowym budynkiem, po części drewnianym, a w większym stopniu wykonanym z kamienia. Przed wejściem rośnie stary dąb (od niego pochodzi nazwa), a w środku unosi się delikatny zapach drewna. Każdemu krokowi towarzyszy dźwięk lekkiego skrzypienia posadzki; na ścianach zawieszono są stare obrazy, jak również motywy myśliwskie. Brąz, biel i zieleń mieszają się, tworząc specyficzny klimat starego domu. Światło padające ze starych żyrandoli jest ciepłe, lecz tworzy delikatny półmrok, a co jakiś czas ze względu na problemy z prądem delikatnie migocze.



Pokoje są dość skromne, jednak wystarczające dla studentów. Niestety nie ma tutaj dobrego ogrzewania, ale puchowe kołdry zapewnią ciepło. Jeśli bohaterowie zdecydują się zostać w tym miejscu, pamiętaj, że o poranku warto podkreślić niską temperaturę, a za oknem może snuć się dodająca aury tajemniczości gęsta mgła.



Przy wejściu do gościńca Badaczy przywita młoda pracownica, Amelia Kostrzycka, która chętnie oprowadzi po obiekcie i wskaże pokoje, które już na nich czekają. Po budynku niosą się głosy dochodzące z sali konferencyjnej, gdzie wszyscy mieszkańcy gościńca nerwowo dyskutują. Gdy tylko profesor zauważy Badaczy, od razu do nich

podejdzie. Aby dodać nieco smaku tej scenie, w momencie gdy Badacze zobaczą profesora, możesz zapytać graczy, jakie mają z nim wspomnienia i jakie cechy w nim lubią.

Badacze nie widzieli profesora od ponad miesiąca. Hipolit Kownacki (czyli, co warto przypomnieć, Fritz) wita Badaczy i informuje, że otwarcie trasy musi zostać przesunięte. W związku z wypadkiem uroczystość i udostępnienie trasy turystom nastąpi po pogrzebie, czyli tydzień później. Prace nad filmem dokumentalnym Badaczy mogą ruszyć jutro z samego rana.

– *Żeby chociaż mieć materiał, najwyżej dogramy więcej po otwarciu.*

Chodzi o rozreklamowanie trasy i przypomnienie legendy Złotego Pociągu – opowiedzenie, którądy mógł jechać, i podsycenie aury tajemnicy. Być może uda się znaleźć odpowiedź na pytanie, dlaczego pociąg nie dojechał do celu.

W związku ze zmianą planów profesor zaprosi Badaczy do siebie na wieczór, aby ustalić, co mogą nagrać i które miejsca w sztolni gmina będzie mogła udostępnić. Zaoferuje także nocleg (Badacze mają wynajęte pokoje w Gościńcu pod Starym Puchaczem). Fritz udaje bardzo przejętego i twierdzi, że czuje potrzebę zajęcia się Badaczami.

– *Tak, tak, wiem, mają tu wspaniałe menu śniadaniowe, jeśli jednak wieczór płynąłby nam szczególnie przyjemnie, nie czujcie się skrupowani. Pokoje gościnne są zawsze gotowe.*

Profesor wręcza Badaczom mapkę turystyczną Walimia, na której długopisem zaznacza swój dom. Są na niej również zaznaczone najważniejsze zabytki i miejsca w Walimiu (pamiętaj, aby zaznaczyć także Posterunek, jeśli Badacze rozmawiali wcześniej z policją).

Zależnie od tego, ile czasu zajmie Badaczom rozmowa z profesorem, dopilnuj, aby mieli chwilę na odświeżenie się i rozlokowanie w pokojach. W recepcji także można znaleźć mapki turystyczne Walimia z zaznaczonymi najważniejszymi obiektami (patrz **Lokacje**).

Wręczając mapkę graczom, zaznacz na niej również te lokacje, które twoim zdaniem Badacze mogą kolarzyć lub znać ich położenie (np. obeznany z okolicą Badacz wie, gdzie mieści się Dom pod Lipą, pałac na Piastowskiej czy las i Drzewa Więźniów).



Fritz pozwoli Badaczom zrobić film, wyznaczy trasę i będzie chciał kontrolować te partie sztolni, które będą eksplorowane. Za wszelką cenę nie dopuści, aby zeszli do jeziora. W trakcie kolacji podkreśli, że to niebezpieczne, a władze gminy nie zgodziły się na to w obecnej sytuacji. Jeśli Badacze odkryją te rozbieżności, będzie to istotna wskazówka, która na późniejszym etapie przygody może dać im motyw, by dokładniej przyjrzeć się domostwu profesora i temu, co mogą w nim odnaleźć.

Pokoje w Gościńcu są jedno- i dwuosobowe. Badacze mogą wybrać, w jakiej konfiguracji chcą spać.

W zajeździe mieszkają goście z Wrocławia (historycy z uniwersytetu), kilkoro przedstawicieli władz Wałbrzycha, reporterzy z lokalnych telewizji – wrocławskiej oraz kłodzkiej. Większość zbiera się do wyjazdu z racji niespodziewanej zmiany planów.

Badacze w tym czasie mają szansę zauważyć kilka istotnych rzeczy, jak również zamienić kilka słów z pojedynczymi osobami, aby uzyskać informacje:

- Dziennikarze Telewizji Kłodzkiej narzekają, że profesor nie chce udzielać precyzyjnych wywiadów i w zaistniałej sytuacji mają wątpliwości, czy właściwie warto zostawać.
- Naukowcy z Uniwersytetu Wrocławskiego martwią się stanem profesora, gdyż wydaje się być dużo mniej entuzjastycznie nastawiony do nadchodzącego wydarzenia; wspominają, że chyba jakaś „kłątwa” ciąży nad całym przedsięwzięciem. Oczywiście mówią to z przymrużeniem oka, jednak już wielokrotnie coś szło nie tak.
- Przedstawiciele telewizji z Wałbrzycha są załamani informacją o śmierci, dziwią się temu, ponieważ wójt był człowiekiem raczej spokojnym. Obwiniają maszynistę o wypadek.
- W Puchaczu znajduje się też młoda dziewczyna, która właśnie podnosi z ziemi aparat i prześwieconą kliszę. Jest zdenerwowana, straciła prawie cały materiał zdjęciowy. Zapytana, co się stało, odpowie, że to drobny wypadek. Szczyci się jednak tym, że udało jej się zrobić kilka zdjęć profesorowi, więc ma nadzieję, że coś się uda uratować z kliszy (dla Strażnika: oczywiście to zdenerwowany profesor wytrącił jej z ręki aparat). Dziewczyna opowie, że mieszka w Walimiu i marzy o studiach filmowych. Wspomni też przekornie, że:

– *Walim ma już swojego fotografa. Wystarczy pójść do domu kultury; niedługo będzie miał tam swój wernisaż.*

Oczywiście ma na myśli Artura.

Profesor zagadywany jest przez niektórych kolegów po fachu oraz proszony do wywiadów (zdany trudny test Nasłuchiwanina pozwoli usłyszeć, że profesor nie udziela wywiadów do kamery – informacja dla Strażnika: boi się o zakłęcie). Inni naukowcy, którzy zadają profesorowi bardzo precyzyjne pytania, mogą spowodować, że wykręci się od rozmowy zmęczeniem i zaproponuje jej przełożenie na inną okazję. Przeprasza wówczas Badaczy i przypomina o kolacji wieczorem, o 17.00. Sugeruje też, że do tego czasu Badacze mogą rozejrzeć się i nakręcić jakieś ciekawe ujęcia w samym Walimiu.

– *W końcu jest tu co oglądać. Wokół sama historia.*

Poproś o wykonanie normalnego testu Psychologii (Badacze, którzy są w bliskiej relacji z profesorem, mogą dostać kostkę premiową). Jeśli test będzie udany, zwróć Badaczom uwagę, że profesor był bardzo dziwny w rozmowie z nimi i zachowywał się inaczej niż zwykle. Oczywiście, to pewnie nerwy związane z wypadkiem i zmianą planów, niemniej podkreśl, że niektóre jego zachowania były nietypowe (np. odnieś się do tego, co powiedzieli gracze, opisując wspomnienia z profesorem, pozwól im odnieść wrażenie, że to, co opisali, w dzisiejszej rozmowie wyglądało zupełnie na odwrot).

Pamiętaj, że Badacze jako filmowcy, którzy mają robić reportaż o sztolniach, na pewno przygotowali się odpowiednio do tematu przed wyjazdem. Warto przedstawić graczom to, co wiedzą o historii Walimia – zdecyduj, jakie informacje chcesz im przekazać (patrz **Chronologia wydarzeń**, historia miasta, rozmieszczenie lokacji).

DZIEŃ I – WIEŚ WALIM

W wolnym czasie Badacze mogą rozejrzeć się po Walimiu. Rozmieść wskazówki w dowolnych miejscach w miasteczku, w zależności od tego, gdzie się udadzą. Dopilnuj, aby wdali się w dyskusję z mieszkańcami i chcieli rozejrzeć po okolicy. Być może odwiedzą krewnych któregoś z nich? Zajrzą do sklepu, do baru mlecznego, na pocztę, do apteki czy na rynek lub do kościoła?

Pamiętaj, że jako Strażnik Tajemnic masz pełne pole do improwizacji. Jeśli Badacze chcą się udać do kiosku lub baru mlecznego, pozwól im na to. Zaaranżuj scenę i rozmowę z lokalnymi mieszkańcami. Nie ograniczaj się tylko do podanych niżej informacji. Jeśli masz pomysł na ciekawą historię związaną z okolicą i fabułą, skorzystaj z niego.



LOKALNE INFORMACJE

Czego Badacze dowiedzą się w miasteczku?
Przykładowe sceny i rozmowy z mieszkańcami:

- Jerzy Friedman zachorował, od miesiąca nie pokazuje się w miasteczku. Jego żona, pani Greta, cały czas z nim przebywa i niechętnie opowiada o chorobie.
- Kilka lat temu, gdy rozpoczęto remont sztolni, w miasteczku wylała czarna woda. Ludzie mówią, że to miał węglowy dostał się do wód, wszyscy się jednak dziwią, bo nigdy nie było tu takiego problemu:
– *Ani tu czarnoziemów, a w górach to przeca źródłana woda winna przebijać, jeśli już.*
- Plotki o śmierci wójta – może to zamach? Niektórzy z mieszkańców wierzą w teorie spiskowe i uważają, że zapewne komuś mogło przeszkadzać działanie wójta. Mało osób uzna jednak, że miało to związek ze sztolniami.
- (Zdany test Gadaniny lub Nasłuchiwanie) W sztolniach ginęli ludzie – niemieccy inżynierowie podczas wojny. Podobno część się odnalazła, a część przepadła.
- Złoty Pociąg miał wyruszyć z zamku Książ załadowany kosztownościami. Podobno ładowano go w tutejszych podziemiach. Nigdy jednak nie dojechał – przepadł bez śladu.
- W fabryce włókienniczej mieściła się filia KL Gross-Rosen.
- W pałacu na Piastowskiej często ucztowali i urządzali głośne przyjęcia naziści pracujący przy Riese oraz w filii KL Gross-Rosen.
- Wójt lubił się z profesorem, w zasadzie gmina wsparła prace profesora przy sztolni właśnie dzięki wstawiennictwu pana Górskiego. Wójtowi też zależało, aby otworzyć trasę.
- Friedman otwarcie sprzeciwiał się wyborowi Górskiego na wójta. Niejednokrotnie próbował namówić innych, aby nie oddawali na niego głosy.

Jeśli Badacze nie porozmawiali jeszcze z policją, niektórzy mieszkańcy Walimia będą mówić o nich jako o „tych obcych, którzy widzieli wypadek i których szuka milicja”. Oznacza to, że może dojść do problemów z tutejszą ludnością. Jeśli Badaczom nie powiedzie się test Szczęścia podczas rozmów, mogą trafić na nieprzychylne osoby i może dojść do przepychanek, a może nawet bójki. Zastanów się, czy w takiej sytuacji Badacze mogą stracić część sprzętu, oczywiście gdyby przegrali taką konfrontację.

PRZYKŁADOWI MIESZKAŃCY WALIMIA

(tu mogą się pojawić też krewni Badaczy)

Barbara Kacprzyk – starsza kobieta, bibliotekarka. Jest to otwarta kobieta, która pamięta jeszcze czasy wojny. Mało kto odwiedza jej placówkę, więc bardzo chętnie ugości Badaczy. Może okazać się jednak później problemem dla bohaterów, gdyż chętnie podzieli się tematem wizyty z innymi mieszkańcami.

Nikodem Czyż – mężczyzna sporo po czterdziestce, były pracownik pobliskiej manufaktury. Z początku może być nieprzychylny Badaczom, jednak można go przekonać do rozmowy drobną kwotą albo alkoholem. Będzie skłonny porozmawiać i przy okazji opowiedzieć, jak kiedyś zszedł

do podziemi manufaktury, gdzie znalazł stary medalik. Nosi go ze sobą. Jeśli Badacze zdadzą normalny test Historii, będą w stanie rozpoznać na medaliku symbol pociągu. Jest wydrapany na starej niemieckiej monecie, a jego kontury są bardzo nieregularne i nachodzą na nominał, jakby ktoś niedbale próbował coś przedstawić. Pan Nikodem mówi, że w tych starych walimskich budynkach kryje się na pewno jeszcze wiele takich pamiątek.

– *W końcu ruiny fabryki to część historii filii obozu Gross-Rosen, a w pałacu na Piastowskiej naziści nieraz ucztowali.*

Tomasz Rzepecki – zwykle chodzi po miasteczku z dwoma kolegami. Jest to tutejszy młodociany łobuz, który szuka zaczepki. Do konfrontacji z nim może dojść przy dowolnej okazji, jednak warto, by wyniknęło z niej też coś dla Badaczy. Tomasz często udaje się do lasu – jeżeli Badacze wygrają z nim walkę, może zgubić (rozdarć w kurtce podczas szamotaniny) pierścień znaleziony nieopodal kopalni – ma on od wewnątrz symbol SS. Tomasz często zaczepia Artura, nieraz groził mu „zaciąganiem do sztolni i utopieniem w czarnej wodzie”. Często zabiera mu aparat i prześwietla klisze. Artur znosi to z godnością, aczkolwiek stara się nie chodzić sam po mieście. Jeśli Badacze zdobędą rzeczony pierścień, a Hermann go zauważy, przy okazji jakiegoś spotkania skomentuje:

– *O, jesteś jednym z kolegów taty.*

Jan Olgier – stary proboszcz parafii św. Barbary. Jest człowiekiem głębokiej wiary, który martwi się sytuacją w Walimiu i liczy, że wszystko zostanie wyjaśnione.

Olek i Marysia – dwójka dzieciaków, które kręcą się po okolicy. Nie interesują ich bieżące wydarzenia, ale mogą wspomnieć o tym, jak bardzo dziwny jest Artur, jak wyprawia się do lasu i rozmawia sam ze sobą. Jeśli Badacze będą przyglądać się tej dwójce, zauważą, że dzieciaki są bardzo przemęczone. Okaze się, że od dłuższego czasu mają problemy ze snem, ciągle mają koszmary (jest to związane z rosnącą mocą Yithian).

Pamiętaj, że spotkanie z Arturem jest kluczowe. Poniżej przedstawiamy kilka możliwości wprowadzenia Artura.



Posterenek policji

Posterunek

Badacze byli proszeni, aby udać się tam, by potwierdzić zeznania. Wizyta i zeznania zajmą około godziny. Policjant zada Badaczom kilka pytań dotyczących wypadku i samego wójta (czy go znali, czy mieli z nim jakąś styczność na drodze, czy widzieli, jak przekracza prędkość itp.).

Jeśli Badacze uciekli z miejsca wypadku, policjant nie będzie uprzejmy. Twierdząc, że jest to utrudnianie śledztwa, będzie musiał zaznaczyć to w zeznaniach, które być może obciążą Badaczy, „no, chyba że się jakoś dogadamy” (łapówka załatwi całą sprawę). Nie będzie chętny do pomocy ani odpowiadania na pytania.

Jeśli Badacze nie uciekli z miejsca zdarzenia, policjant będzie uprzejmy, zapytany przez Badaczy o cokolwiek postara się pomóc. Oto jakimi informacjami dysponuje:

- *Był spór o otwarcie sztolni pomiędzy Friedmanem a profesorem. Biedacek przez ten cały bałagan się pochorował, pan Friedman znaczy. Ale na szczęście jest przy nim jego żona.*
- *Mówi się, że w sztolniach kiedyś ginęli ludzie. Podczas wojny zniknęli tam jacyś oficerowie.*
- *Czarna woda? Ach tak, jak zaczęli kopać w sztolniach, to mieliśmy tu niezły bałagan. Podobno przez to podziemne jezioro, ale sytuacja już opanowana.*
- *Profesor bardzo chce, aby to miasteczko znów żyło. Wszyscy wspieramy go w tym przedsięwzięciu. Wójt sam dołożył pieniędzy. Co też przyczyniło się do sporu z panem Friedmanem. Słyszałem ich kłótnie. Friedman stanowczo nie zgadzał się na otwarcie trasy.*



Na posterunku Badacze spotkają także Artura – dwunastolatka z aparatem fotograficznym, który robi zdjęcia wszystkiemu i wszystkim. Jest z mamą – panią Martą. Badacze mogą usłyszeć policjanta, który rozmawia z Arturem, pytając go o wypadek. Artur pokazuje zdjęcia samochodu Badaczy, opisuje (nie

kłamiąc), jak wyglądała cała sytuacja. Zauważając Badaczy, Artur poznaje ich ze zdjęcia (Badacza o lokalnych korzeniach rozpoznaje bez problemu – twierdzi, że jest podobny do przodka, którego pokazał mu na starych fotografiach jego kolega Hermann; Badacz może także kojarzyć Artura i jego mamę, jeśli pochodzi z okolic).

- Jeśli Badacze zagadną Artura, ten powie im, że jego kolega Hermann mówił mu o rodzinie Badacza, która mieszkała na tych terenach. Hermann to jego kolega, z którym rozmawia w lesie, chętnie pokaże Badaczom to miejsce. ➔ **Las** (zaznacz tę lokalizację na mapie).
- Jego matka mówi, że Artur przechodzi ostatnio ciężki okres. Hermann to jego wymyślony przyjaciel, a fotografowanie jest formą terapii. Artur ma koszmary senne i zaniki pamięci. Fotografia stała się jego pasją. Badacze mogą zobaczyć siebie na zdjęciach z wypadku oraz (po udanym teście Okultyzmu) niewyraźny zarys postaci małego chłopca, który pojawia się przed szlabanem na torach (wójt chciał go wyminąć i dlatego wjechał na tory). Zapytany o chłopca Artur mówi, że to jego kolega Hermann. Jego matka i policjant twierdzą, że to tylko skaza na zdjęciu, że po prostu „klisza musiała się prześwietlić”. Trudny test Psychologii pozwoli zauważyć, że oboje dorosli są zdenerwowani, gdy poruszany jest ten temat.
- Artur opowiada też, że rozmawia z Hermannem w tym samym lesie, w którym poluje z panem Michałem. Pan Michał to stary żołnierz, który mieszka na obrzeżach miasteczka. Uczy chłopca sztuki polowania. Hermann ma też zabawkę, której Artur mu zazdrości – mały drewniany pociąg.
- Mamę Artura może znać jeden z Badaczy związany z miasteczkiem. To 31-letnia, atrakcyjna i otwarta kobieta, która skupia całą swoją energię na Arturze. Jeśli Badacz lub wszyscy Badacze wdadzą się z nią w rozmowę, zaprosi ich do siebie do domu na herbatę ➔ **Dom Artura** (zaznacz to miejsce na mapie), Artur bardzo się z tego ucieszy, bo będzie mógł pokazać swoją wystawę zdjęć. Szykuje się bowiem do wernisażu w starym domu kultury. Mama Artura jest wyraźnie zainteresowana jednym z Badaczy (logicznym będzie wybór dawnego znajomego, ale nie jest to wymagane, decyzja należy do ciebie, Strażniku Tajemnic – być może sposób odgrywania postaci przez graczy i forma rozmowy z mamą Artura pomogą ci zdecydować. Niech mama Artura skupi się na tym, z kim jej się najlepiej rozmawia).
- Jeżeli Badacze mieli okazję spotkać Artura wcześniej, na posterunku, mogą uzyskać dodatkowe informacje dotyczące chłopca i jego matki. Dwóch funkcjonariuszy może rozmawiać na temat obsesji chłopca na punkcie zdjęć i o tym, że kiedyś przyniósł na posterunek dowody mające wskazywać na obecność wciąż grasujących w okolicy niemieckich żołnierzy z czasów II wojny światowej. Jeżeli Badaczom powiedzie się normalny test Nasłuchiwanie, zdołają usłyszeć, że zdjęcia, które przyniósł Artur, były rozmazane i niewyraźne, a wybujała wyobraźnia chłopca jest jego utrapieniem. Policjanci z żalem też odniosą się do jego matki – samotnej kobiety, która wciąż szuka kogoś, kto by jej pomógł.

Informacje te możesz wykorzystać później, Artur może wspomnieć o miejscach, do których chodził, jednak jeśli będzie

akurat w towarzystwie mamy, ta zapewne szybko zbagatelizuje jego zachowanie.

Na posterunku możesz też wykorzystać obecność Rzepeckiego, którego policja znowu zgarnęła za bójki i zaczepki. Rzepecki, mimo iż trzymany i prowadzony przez policję, będzie agresywnie nastawiony do Badaczy. Jeśli powie mu się normalny test Siły, wyrwie się z uścisku funkcjonariusza i rzuci w kierunku losowego Badacza, popychając go i krzycząc, żeby „wracali, skąd przyszli”.

Jeśli w drużynie są same gracze, możesz zmienić mamę Artura na tatę w celu zachowania potencjalnej relacji.

Artur nie mówi od razu wszystkiego – ma problemy z koncentracją i pamięcią. Jeśli jednak Badacze zapytają go o miejsce zamieszkania pana Michała, odpowie, że ów mieszka w leśniczówce → **Leśniczówka** (zaznacz to miejsce na mapie). Jeśli zapytają też o dom kultury, Artur poda im adres i powie, że chętnie ich tam zaprowadzi → **Dom kultury** (zaznacz na mapie).

Co wie mama Artura?

Wszystko, co wymieniono w sekcji Lokalne informacje. Dodatkowo jednak opowiada o panu Michale – tutejszym myśliwym, który jest takim „dobrym dziadkiem” dla jej syna i uczy go myślistwa. Spędza z nim dużo czasu w lesie nieopodal → **Las** (zaznacz to miejsce na mapie, jeśli jeszcze nie jest zaznaczone). Mama Artura ma nadzieję, że pan Michał pomoże Arturowi uporządkować rzeczy w głowie i skończyć z wymyślaniem przyjaciół. Artur nie ma ojca, a na pewno potrzeba mu dyscypliny. Jego mama martwi się też, że mimo leczenia nie przechodzą mu nocne koszmary.

Pani Marta nie chce mówić sama z siebie o byłym mężu i ojcu Artura. Wiktor Anielewicz, ojciec Artura, zginął w wypadku na kolei, gdzie pracował, ponad 10 lat temu.

LOKACJE

W każdej poniższej lokacji możesz śmiało zaaranżować rozmowę z mieszkańcami Walimia, którzy lubią wtrącić swoje trzy grosze na każdy temat.

Niektóre sceny w poszczególnych lokacjach mogą rozgrywać się o dowolnej porze dnia i nocy (np. ruiny fabryki lub pałac), większość jednak wymaga pory dziennej lub wieczornej. Rozegraj je wedle własnego uznania i z zachowaniem zdrowego rozsądku (np. biblioteka będzie otwarta do 19.00, podobnie jak dom kultury, a Artura nie spotkamy w lesie o północy).

Ruiny fabryki włókienniczej, ul. Kościuszki

Zbudowana w XIX wieku; serce przedwojennego Walimia. W czasie II wojny światowej mieściła się tu filia KL Gross-Rosen. Po wojnie funkcjonowała ponownie jako fabryka. Zamknięto ją w 1992, od tego czasu niszczeje. Jeśli Badacze dotrą tutaj, przedstaw im scenę retrospekcji:

Stare czerwone mury zabezpieczone drutem kolczastym zdają się mienić jasnym światłem. W środku słychać niosący się echem odgłos kroków w butach oficerskich. W oddali na jednym ze stropów widać zwisających trzech mężczyzn w mundurach. Wisielcy delikatnie kołyszą się na lekkim wietrze. Odgłos kroków staje się głośniejszy.

Poproś o test Poczytalności (utrata 1/1K6 PP).



Ruiny fabryki

Jeśli Badacze podejść bliżej wisielców, dostrzegą delikatne załamania powietrza (wymiary przenikają się, jest to spowodowane działaniem magii Yithian). Poproś o test Spostrzegawczości. Jeden z wisielców to przodek Badacza (gracz odgrywający tę postać powinien wykonać test Poczytalności – utrata 0/1K6 PP). Trudny sukces w teście Spostrzegawczości ujawni też ślady nakłuć na czołach wisielców. Takie same miał Dolmuss na zdjęciu z sekcji zwłok (jeśli Badacze zobaczyli to w bibliotece). Jest to pozostałość po urządzeniu Yithian – **tabula rasa** (patrz **Księga Strażnika, rozdział 13**), ale tylko sukces w teście Mitów Cthulhu może zasugerować, że w grę wchodzi tu działanie urządzenia niezemskiej technologii – Badacz mógł gdzieś czytać o podobnych przypadkach.

Jeśli gracze będą chcieli podjąć jakąkolwiek akcję, ich zamiary przerwie dobiegająca zza rogu rozmowa i odgłos zbliżających się kroków.

Badacze mają dosłownie kilka sekund na schowanie się za ścianą i zejście z głównego korytarza (test Ukrywania). Bohaterowie dostrzegają idących korytarzem dwóch mężczyzn – niemieckiego oficera i Jürgena Fritza (mogą poznać go ze zdjęć, o ile byli w bibliotece), a wraz z nimi małego chłopca, który trzyma w rękach drewniany pociąg-zabawkę (jeśli Badacze widzieli zdjęcia Artura z wypadku, rozpoznają chłopca z torów).

– Dolmuss został przeniesiony do zakładu w Breslau. Postradał zupełnie zmysły. Od tej pory przejmujesz jego obowiązki, Führer kazał ukończyć prace nad projektem pociągu. Musimy cofnąć się do momentu tuż przed oblężeniem Stalingradu. Oby tym razem się udało, Herr Fritz.

Jeśli Badaczom nie udało się ukryć lub chcieli podejść do idących mężczyzn, czy w jakikolwiek inny sposób zwrócili na siebie uwagę, chłopiec skupi swój wzrok na losowym Badaczu (test Poczytalności – utrata 0/1K4 PP), a następnie szybko ruszy w jego kierunku. Mężczyzna nazwany Fritzem krzyknie za nim, żeby się nie oddalał, po czym wróci do rozmowy. Chłopak podbiegnie do wybranego wcześniej Badacza; wydaje się być niezwykle materialny.

– *Daj go Arturowi. Chciał się pobawić pociągiem* – powie, po czym wręczy Badaczowi drewniany, świeżo wystrugany pociąg. – *Do zobaczenia* – doda i biegiem wróci do taty.

Jakiegokolwiek działania Badaczy spowodują rozwianie się wizji dwóch mężczyzn oraz wisielców, chłopiec natomiast wydaje się materialny, ale jest odporny na niemagiczne obrażenia. Nieniekuszony po chwili też zniknie. Jeśli Badacze nawiążą rozmowę z Hermannem, ten odpowie:

– *Niedługo i tak się zobaczymy, a jeśli chcecie mnie odwiedzić, tym lepiej. Ojcowie mówią zawsze, że im więcej, tym lepiej.*

Hermannowi chodzi oczywiście o Yithian. Zaaranżuj pozostałe wypowiedzi chłopca tak, aby pasowały do dialogu z Badaczami. Pamiętaj, że mentalnie Hermann jest bardzo dojrzałym człowiekiem.



Wizja kończy się wraz ze zniknięciem wszystkich duchów. Pociąg, który Hermann wręczył Badaczowi, wygląda teraz na nasiąknięty wodą i naznaczony zębem czasu. Wraz z upływem wizji znika również magia rzucona na ten obiekt.

Każdy Badacz, który nawiązał kontakt z Hermannem, od tej pory będzie doświadczał dziwnych snów.

Jeśli Badacze będą chcieli wejść w interakcję z mężczyznami, poczują na sobie ich wzrok. Spojrzenie, które przeszywa ich na wylot, zdaje się być obce, nieznane i przerażające, jakby spoglądali w ciemną otchłań. Cienie rzucane przez oficerów wydłużają się i zdają się formować w dziwne stożki. Badacze, którzy zwrócili na siebie uwagę oficerów, powinni wykonać test Poczytalności (utrata 1/1K4 PP).

Pamiętaj, że wraz z wizjami zmienia się miejsce, w którym znajdują się Badacze – wystrojem zaczyna przypominać lata 40. XX wieku. Dlatego w momencie zakończenia wizji wróć do opisywania miejsca z teraźniejszości, czyli lat 90. Możesz jednak wprowadzić drobne detale, które świadczą

o obecności postaci z wizji, tak jakby epoki i wymiary przenikały się wzajemnie. Każdy kontakt z takim przedmiotem może powodować konsekwencje, ponieważ zaprzecza rzeczywistości. Dlatego na czas trwania scenariusza pozwól Badaczom zwiększyć ich umiejętność Mity Cthulhu o 5 punktów za każdy posiadany przedmiot z innej epoki, który zdobyli podczas przenikania się wymiarów. Jeśli Badacz użyje takiego przedmiotu, a odpowiedni test nie powiedzie się, Badacz traci 1 PP.

→ **Wskazówka dla Badaczy – Artur**



Ruiny fabryki

Biblioteka (Wyszyńskiego 26)

W starej bibliotece będą dostępne archiwalne numery gazet, albumy ze zdjęciami i dawny rozkład pociągów, a w nich potrzebne informacje. Wizyta w bibliotece zajmie Badaczom około dwóch godzin.



Biblioteka

Jeśli Badacze nie szukają odpowiedzi na konkretne pytania, podczas każdej wizyty poprosz ich, aby rzucili 1K6 (mogą wykonać jeden rzut na dwie godziny pobytu w bibliotece):

1-2 Odnajdują informacje:

- Fakty historyczne z sekcji **Chronologia wydarzeń** oznaczone *.

- Chronologia historii IIWS (bitwa pod Stalingradem: sierpień 1942 – luty 1943).
- Informacje odnośnie zaginięcia inżynierów niemieckich i prac nad projektem Riese.
- Przewijają się nazwiska Jürgena Fritza oraz Anthona Dolmussa – głównych konstruktorów Złotego Pociągu, który pod koniec wojny miał okazać się asem w rękawie Trzeciej Rzeszy.
- Zdjęcia pałacu na Piastowskiej – oficerowie Trzeciej Rzeszy, w tym przodek Badacza. Na zdjęciach pojawi się też Jürgen Fritz.

→ **Pałac na Piastowskiej** (zaznacz na mapie, jeśli Badacze go jeszcze nie zwiedzali).

3-4 Odnajdują informacje:

- „Gazeta Wrocławska” – Dolmuss kończy w szpitalu psychiatrycznym, popada w obłąd, umiera w 1973 roku. Na jednym z większych zdjęć widnieje martwy Dolmuss. Udany trudny test Spostrzegawczości lub zadeklarowane użycie szkła powiększającego ułatwi dostrzeżenie śladów nakłuć w czaszce od strony czoła (widać to przez rzadkie siwe włosy). Takie same mieli wisielcy w wizji (jeśli Badacze jej doświadczyli). Jest to pozostałość po urządzeniu Yithian – **tabula rasa** (patrz **Księga Strażnika, rozdział 13**), ale tylko sukces w teście Mitów Cthulhu może zasugerować, że w grę wchodzi tu działanie urządzenia niezemskiej technologii – Badacz mógł gdzieś czytać o podobnych przypadkach.
- Gazeta „Signal” – 1943 rok. Artykuł o tym, że większość inżynierów trafia do pobliskiego zakładu psychiatrycznego w Wałbrzychu.
- „Signal” – Wzmianka o tym, że Fritz ostatecznie zastąpił Dolmussa w 1944 roku, gdyż ten bardzo podupadł na zdrowiu. Mówiono o szaleństwie wielkiego inżyniera, który bredzi o obcej rasie i o tym, że wszędzie widzi stożki. Zdjęcia Dolmussa oraz Fritza razem.
- „Signal” – Trzech inżynierów popełnia samobójstwo w 1945 roku w AL Gross-Rosen w Walimiu, w starej fabryce włókienniczej (zdjęcie).

→ **Ruiny fabryki** (zaznacz miejsce na mapie, jeśli Badacze jeszcze go nie odwiedzili).

5-6 Odnajdują informacje:

- Część inżynierów Riese (w tym przodek Badacza) została odsunięta od prac pod ziemią i oddelegowana do służby w AL Gross-Rosen w Walimiu, 1944.
- „Signal” – 1943 rok. Artykuł o tym, że większość inżynierów trafia do pobliskiego zakładu psychiatrycznego w Wałbrzychu.
- Stare zdjęcia fabryki włókienniczej z okresu II wojny światowej, kiedy mieściła się tam filia AL Gross-Rosen, oraz zdjęcia Jürgena Fritza oraz przodka jednego z Badaczy. Pojawia się także zdjęcie pielęgniarki. Widać charakterystyczną zajęczką wargę (informacja dla Strażnika: jest to pani Greta).
- Artykuł w „Gazecie Wrocławskiej” o rocznicy marszu śmierci, który odbył się na tych terenach w lutym 1945 roku.

→ **Ruiny fabryki** (zaznacz miejsce na mapie, jeśli Badacze jeszcze go nie odwiedzili).

→ **Wskazówka dla Badaczy** – Pani Greta (jeśli Badacze już ją widzieli).

Jeśli Badacze poszukują odpowiedzi na konkretne pytanie, poproś o wykonanie trudnego testu Korzystania z Bibliotek. Jeśli zdadzą, przeczytaj im wszystkie informacje z powyższej listy, które mogą odpowiedzieć na ich pytania.

Dawny dom kultury ZPL Walim

Jeśli Badacze nie spotkali wcześniej Artura, to jest idealny moment. Chłopak siedzi w dużej sali przy stole i rozkłada zdjęcia. Na ścianach wiszą obrazy, co odwraca uwagę od sygnającego się tynku.

W domu kultury Artura pilnuje pani Basia – starsza kobieta, która dorabia do emerytury, doglądając budynku. Ubrana zawsze w ciepły sweter, ma siwe włosy i duże okulary. Stylem wyjęta z lat 70. Źle reaguje na słowo „partia”, choć nie do końca umie się też odnaleźć w obecnym ustroju. Miła i spokojna. Zapytana o Walim może opowiedzieć to samo, co w sekcji **Lokalne Informacje**. Dodatkowo bardzo nie lubi pana Michała, którego nazywa „nazistą z lasu”. Mimochodem wspomni, że ów Michał mieszka w leśniczówce pod Walimiem.

Artur poznaje Badaczy ze zdjęć (o ile nie spotkali się na posterunku – patrz sekcja **Posterunek** lub podczas spaceru z myśliwym – patrz sekcja **Okolica**). Jeśli to ich pierwsze spotkanie, przeprowadź rozmowę tak samo, jak miałyby to miejsce na posterunku (lecz bez udziału policjanta i mamy).

Jeśli Artur widzi Badaczy kolejny raz (może się tak zdarzyć, jeśli Strażnik chce przeprowadzić kilka spotkań z chłopcem – zachęcamy, by Badacze mogli poznać Artura lepiej), uśmiechnięty będzie chciał pokazać im kolejne zdjęcia. Informuje też Badaczy, że pan Wojciech (nauczyciel ze szkoły, który wykorzystuje ten budynek w celach edukacyjnych) obiecał mu „wernisaz”, stąd Artur bardzo poważnie podchodzi do całej sprawy i przygotowuje najlepsze zdjęcia. Przeprowadza ostrą selekcję, zaznaczając, że pan doktor zalecił mu kolekcjonować same pozytywne wspomnienia, a te złe wyrzucać. W koszu znajduje się sterta takich „złych” zdjęć. Badacze mogą je przejrzeć – patrz sekcja **Fotografie Artura**.

Artur, widząc zainteresowanie Badaczy jego pracami, zaprosi ich do siebie do domu, mówiąc:

– *Mama bardzo się ucieszy, bo lubi gości, a ja wam wszystko pokażę!* – podaje adres, a pilnująca go pani Basia poprosi Badaczy o odprowadzenie go do domu.

– *Artura tu wszyscy lubią i bardzo się troszczą o niego, a jego mamę wspierają, jak mogą.*

→ **Leśniczówka** (zaznacz miejsce na mapie, jeśli Badacze go jeszcze nie odwiedzili).

→ **Dom Artura** (zaznacz miejsce na mapie, jeśli Badacze go jeszcze nie odwiedzili).

Kościół św. Barbary

Ksiądz Jan Olgier, który od dawna jest proboszczem parafii, przywita Badaczy spokojnym „niech będzie pochwalony”. Zapytany o Złoty Pociąg odpowie, że to legenda, którą rozpowszechnia profesor Hipolit Kownacki. Nikt nigdy nie stwierdził, że takowy pociąg rzeczywiście istniał. Prawdą jest, że sztolnie kryją wiele tajemnic – w końcu to dawny teren wojskowy. Ksiądz wskaże bibliotekę jako miejsce bogate w zbiory przedwojenne i powojenne, w którym warto poszukać informacji. Podpowie też, że dużo więcej

mogą wiedzieć pan Michał lub pan Jerzy Friedman (choć on ostatnio nie pojawia się w kościele, bo zachorował). Przekazuje Badaczom adresy Friedmana i pana Michała. Tego ostatniego nie lubi się w mieście, bo ludzie pamiętają, że służył w niemieckiej armii. Najważniejszą informacją jest wskazanie biblioteki oraz „odczarowanie” legendy pana Michała, który według księdza jest dobrym człowiekiem, choć z ciężką przeszłością.

Jeśli chcesz dodać nieco smaczku tej scenie, zaaranżuj rozmowę z mieszkańcami z Walimia, którzy podsłuchując rozmowę z księdzem, od razu mogą wyrazić swoje zdanie na poruszane tematy. Dysponują wiadomościami z sekcji Lokalne informacje, a na temat legendy Złotego Pociągu arogancko powiedzą, że to turyści nakręcają tę historię.

– Ale to może lepiej, zainteresowanie naszym Walimiem rośnie.

– Widział pan, ile milicji się kręci dziś? To te sztolnie, łone miały być otwarte i stąd taka ochrona.

– No i ten wypadek jeszcze, olaboga, takie nieszczęście, a może lepiej zostawić te kopalnie we spokoju? Czort wie, co za licho się tam chowa.

→ **Leśniczówka** (zaznacz miejsce na mapie, jeśli Badacze go jeszcze nie odwiedzili).

→ **Dom Friedmana** (zaznacz miejsce na mapie, jeśli Badacze go jeszcze nie odwiedzili).



Kościół św. Barbary

Ruiny pałacu (ul. Piastowska)

Jeśli Badacze postanowią zwiedzać miasto, mogą dotrzeć do ruin pałacu przy ulicy Piastowskiej. Tam doświadczą pierwszej retrospekcji. Patrz sekcja **Retrospekcje**.

Przedstaw Badaczom następującą scenę:

To stary, zniszczony budynek. Jest zimno, wieje wiatr, a ze środka zdają się dobiegać odgłosy zabawy i śmiech. Odpadający tynk i zapadający się dach czynią to miejsce jeszcze bardziej odstręczającym (jeśli Badacze zwiedzają to miejsce po zachodzie słońca, dopilnuj, aby wykreować mroczny klimat zimy w nocy). Zbliżając się do domu, Badacze wyraźnie słyszą obecność wielu osób w środku (test Nasłuchiwanie). Jeśli zajrzą przez okno albo wejdą do środka, zobaczą porozrzucane, zdemolowane meble, szkło na ziemi, a na ścianach, po udanym teście Spostrzegawczości, dostrzegą

ślady wiszących tu przed laty obrazów. Kontury wskazują, że było ich tu sporo. Jeśli Badacze dotkną tych miejsc na ścianach lub wejdą w jakąkolwiek interakcję z leżącymi tu przedmiotami (podniosą fragment krzesła, porcelany itp.), odczytaj im poniższy tekst:

Odgłos śmiechów i zabawy nasila się za waszymi plecami. Odwracając się, zauważacie czterech mężczyzn, trzech niemieckich oficerów i cywila, siedzących przy suto zastawionym stole – dokładnie tam, którądy przed chwilą przechodziliście. Powietrze drga, sprawiając, że obraz tej sceny zamazuje się niczym na starej taśmie. Wystrój wskazuje na późne lata 30., może 40. XX wieku. Wódka leje się strumieniami, czuć zapach pieczonego mięsiva. W tle słychać dźwięki grającego gramofonu – śpiewa chyba Marlena Dietrich – jeden z mężczyzn odpala cygaro. Pomieszczenie wypełnia zapach dymu, a atmosferę podgrzewa głośny śmiech. Jeden z mężczyzn, oficer, mocno już wciąty, w rozpiętym mundurze podchodzi do kolegi (jest nim Jürgen Fritz – zwróć na to uwagę graczom w dalszej części scenariusza. Zapamiętaj tę sylwetkę, jeśli byli świadkami tej retrospekcji – jako jedyny nie ma na sobie munduru) i poklepuje po ramieniu, chwając za doskonały przebieg prac.

– Jeśli tak dalej pójdzie, wrócimy pod Stalingrad mądrzejsi i lepiej przygotowani i tym razem wygramy. Tak trzymaj, Fritz.

Kolejny z uczestników popijaawy wyjmując zza pazuchy list i czyta na głos z sarkastycznym uśmiechem:

– Berlin, 1944. To przełomowe odkrycie w dziejach Rzeszy. Panowie, za sto lat wyświetlany będzie film o tej wojnie. Dzięki temu wynalazkowi to my dostarczymy scenariusz. Zwycięzcy kształtują historię. Podpisano: Minister Propagandy J. Goebbels.

Obok listu wyciąga też zdjęcie wycięte z gazety „Signal”, na którym – po udanym normalnym teście Spostrzegawczości – widać Fritza i Dolmussa na tle sztolni walimskiej. Oficer dodaje: „To co? Za Riese!” i unosi kielich do góry.

Po tych słowach słychać śmiech, a oficerowie spoglądają kpiąco na portret Führera. Jeśli Badacze wykonają jakąś akcję, zwrócą na siebie uwagę Yithian (bowiem to oni kierują retrospekcją, miesząc w czasie i przestrzeni). Oficerowie wydają się cieleśni i namacalni, nie jak duchy (test Okultyzmu). Jeśli Badacze zachowają spokój i ciszę oraz nie wykonają gwałtownych ruchów, nie zwrócą na siebie uwagi.

- W przypadku zwrócenia na siebie uwagi Badacze słyszą wyraźny odgłos kół pociągu i muszą wykonać test Po czytalności (utrata 0/1K4 PP). Czują na sobie wzrok fizycznych postaci. Mają poczucie, że nawiązali z kimś lub czymś kontakt. W oczach oficerów widać tylko czerni przypominającą otchłań.

- Jeśli Badacze nie zwrócą na siebie uwagi, wizja rozmywa się po salwie śmiechu i odłożeniu listu przez oficera. Następnie Badacze słyszą dźwięk kół pociągu.

→ **Wskazówka dla Badaczy – Gazeta „Signal” (archiwalny numer, dostępny w Bibliotece).**

Każdy Badacz, który nawiązał kontakt z Yithianami, od tej pory będzie doświadczał dziwnych snów.

Po udanym normalnym teście Spostrzegawczości Badacze zauważają zejście do piwnic pałacu.

Ruiny pałacu



Piwnice pałacu

Jeśli Badacze odkryją schody do piwnic i postanowią tam zejść, przedstaw im następującą sytuację:

Stare, spróchniałe schody prowadzą w dół do zatęchłych podziemi. Jest ciemno, a w oddali słychać miarowy plusk, jakby ogromne krople wody spadały wprost do wielkiego jeziora, burząc jego spokój. Rzeczywiście, im głębiej schodzicie, tym bardziej czuć chłód, a wasze stopy w pewnym momencie zanurzają się w czarnej wodzie.

Jeśli Badacze nie mają żadnego źródła światła, poproś o wykonanie normalnego testu ZR. Ci, którym się nie uda, poślizgną się i upadną prosto w wodę, która sięga do kolan. Betonowa podłoga jest schowana pod czarną wodą.

W świetle latarek (o ile je posiadają) Badacze mogą dostrzec niewyraźne cienie, przypominające stożkowate kształty, które zdają się poruszać – a może to oni sami? Poproś o wykonanie testu Poczytalności (utrata 0/1K4 PP).

Jeśli jest kompletnie ciemno, opisuj graczom, co dokładnie czują ich Badacze – chłód, wilgoć, zimną wodę, w której brodzą po kolana, smród zgnilizny i stęchlizny. Odwołuj się do innych zmysłów niż wzrok. Spraw, aby czuli niepokój – w końcu Badacze zwiedzają stare poniemieckie podziemia.

W pewnym momencie losowy Badacz poczuje, jak łapie go za nogi coś lepkiego i przeraźliwie zimnego. Poproś o wykonanie normalnego testu ZR. Jeśli się nie uda, Badacz przewraca się prosto w wodę, tracąc 1K2 PW. Jeśli Badacze posiadają źródło światła, opisz im tańczące stożkowate cienie, które zdają się poruszać po tafli wody. Poproś o wykonanie testu Poczytalności (utrata 0/1K3 PP). Postaciom, którym nie powiódł się test, zasugeruj, że być może Badacza pochwycili ich cienie.

W wodzie pływają szczątki mebli, kawałki drewna, fragmenty podartych materiałów, stare butelki itp. Postaciom, którym udał się test, wyjaśnij, że poszkodowany Badacz mógł otrzeć się nogą o jeden z tych elementów i spanikował.

Dom pod Lipą

Jeśli Badacze stwierdzą, że chcą zajrzeć do Domu pod Lipą (najstarszy pensjonat w Walimiu), spotkają tam grupę trzech historyków z Wrocławia, którzy przyjechali na otwarcie sztolni. Naukowcy bardzo przeżywają wypadek wójta. Widząc Bada-

czy, zagadują ich o profesora oraz o film, który ma powstać. Z rozmowy wynika, że interesuje ich temat Złotego Pociągu. Zapytani odpowiadają, że złoto i kosztowności to tylko przykrywka – tak naprawdę chodziło o nazistowską tajną broń, która miałaby pomóc wygrać wojnę.

– No, ale po klęsce w Stalingradzie nie mieli już możliwości ruchu. Za późno się wzięli za testy, podobno masa inżynierów zginęła, a gdy wkroczyła Armia Czerwona, konstrukcje zaczęto niszczyć, jak wszyscy wiemy. No, ale coś w Riese na pewno zostało. Po to tu jesteśmy. Kownacki solidnie się natrudził, by sprowadzić niektóre źródła do tutejszej biblioteki.

Historycy znają się z profesorem. Mówią, że nazajutrz jadą do domu i wrócą po pogrzebie. Zaznaczają też, że od miesiąca profesor jest jakiś nieswój i trudno się z nim dogadać. Być może to stres związany z pracami w sztolni.

→ **Wskazówka dla Badaczy:** Biblioteka (miejsce powinno być już zaznaczone na mapie).



Dom pod Lipą

Okolice

(Jeśli Badacze nie udali się na posterunek i nie spotkali tam Artura, patrz sekcja **Posterunek**. Jeśli Badacze spotkali Artura na posterunku, w tej scenie będzie siedział sam myśliwy).

Badacze zauważają wracającego z pobliskiego lasu starszego, siwego mężczyznę, który rozmawia z idącym obok małym chłopcem. Chłopiec trzyma aparat fotograficzny. Michał to tutejszy myśliwy i był żołnierz, Artur to chłopiec, który uwielbia fotografie i ciągle wspomina o Hermannie oraz pociągu, o którym opowiada jego przyjaciel.

Widząc Badaczy, Artur rozpoznaje ich ze zdjęć (jeśli nie widzieli się na posterunku bądź w domu kultury). Michał przedstawia się i zagaduje ich, pytając o film. Przekazuje Badaczom przestrogi, żeby nie wchodzili głęboko w kopalnię:

– *Cholera wie, jakie лихо w nich żyje. Złoty Pociąg to tylko mydlenie oczu. Niemcy przeprowadzali tam znacznie poważniejsze eksperymenty. Czort jeden wie, co jest zakopane głęboko pod ziemią.*

Udany test Gadaniny, Perswazji lub Uroku Osobistego sprawi, że Michał uchyli rąbka tajemnicy. Zapytany o służbę w Wehrmachcie odpowie, że to mroczne czasy, których nie chce pamiętać. Jego brat też został siłą wcielony do niemieckiego wojska, ale niestety nie miał tyle szczęścia, co ostatecznie Michał.



POCIĄG DO SZALEŃSTWA

CO WIE MICHAŁ?

- Ze sztolni dawno nikt nie korzystał, dopóki profesor nie zorganizował pracy nad trasą turystyczną.
- Pan Friedman strasznie oponował. W zasadzie był jedynym, którego myśliwy widział, jak często schodził do sztolni, ale nie wie po co.
- Złoty Pociąg to legenda, na której profesor chce oprzeć promocję. Sztolnie to trasa turystyczna, a co lepiej ściąga ludzi niż nierozwiązana tajemnica?
- Nie zapuszczałby się na miejscu Badaczy za głęboko w sztolnie. Podczas wojny ginęli tam ludzie, w tym inżynierowie Trzeciej Rzeszy. Mówiono, że większość inżynierów pracujących w Riese oraz konstruktorów pociągu oszalała i skończyła w szpitalach. Podaje nazwisko Anthona Dolmussa (zaznacza, że informacje o nim znajdują się w bibliotece).
- Michał nie chce się w nic mieszać, ale twierdzi, że ten rozgłos jest niepotrzebny – lepiej, żeby zakopać duchy i nie prowokować ich do wyjścia. Mówi Badaczom, że sam zajmuje się polowaniem i uczy też Artura. Wie, że Artur ma ostatnio problemy z pamięcią i choruje. Fotografia pomaga chłopcu, a myślistwo powoduje, że się relaksuje. Michał autentycznie dba o Artura. Wyjawia, że las jest pełen drzew z podpisami więźniów (tzw. **Drzewa Więźniów**) z KL Gross-Rosen. Magiczne miejsce, które być może oddziałuje na Artura – stąd wymyślił sobie przyjaciela.
- Jeśli Badacze zapytają go o Hermanna, Michał powie, że to wymysł dwunastoletka, aczkolwiek Hermann to imię dziecka jednego z naukowców Trzeciej Rzeszy, które ponoć zginęło w wypadku w sztolni, ale nic więcej nie wie: „Artur pewnie nacytał się gazet i wyobraźnia zrobiła swoje”. Niemcy mieli tu swoje bazy, filia KL Gross-Rosen w Jugowicach i jego oddział umieszczony w ruinach fabryki włókienniczej, pałac na Piastowskiej – „To miasteczko to jeden wielki kawał historii”.

Jeśli scena wymaga obecności Artura, przeprowadź rozmowę tak, jak miałyby to miejsce w sekcji **Posterunek** (lecz bez obecności policjanta i matki). Artur wyjmuje zdjęcia ze swojej torby, poznając Badaczy. Na wzmiankę o Hermannie i dziwnej poświęcie na zdjęciu pan Michał stwierdzi, że Artek rzeczywiście ma pewien dar, ale to chyba nie czas i miejsce, by o tym mówić (to samo powie, jeśli Badacze zapytają go o Artura po spotkaniu na **Posterunku** lub w **Domu kultury**). W lesie czuć dziwny powiew śmierci, towarzyszący temu terenowi od lat.

– *Artur po prostu widzi więcej. Niektórzy tak mają. A co, wy nie wierzycie w duchy?*

Artur będzie bardzo zadowolony z rozmowy z Badaczami; zainteresuje się zwłaszcza tym Badaczem, którego może znać. Nie omieszkaj zaprosić do siebie do domu, aby pokazać swoją

wystawę: „Mama na pewno się ucieszy, mając gości, zwłaszcza że pan ją przecież pamięta!”.

Artur wspomni też, że szukają z panem Michałem dobrego drzewa, żeby ten wystrugał mu pociąg-zabawkę, taki sam, jak ma Hermann.

Pan Michał odprowadza Artura do domu (to dobra okazja, żeby wpaść do chłopca i jego mamy na herbatę). Żegnając się z Badaczami, sugeruje, żeby w jaskiniach mieć ze sobą dużo światła i rejestrować wszystko, co tam będzie.

– *Najlepiej miejcie włączoną kamerę cały czas, to może uratować życie. Dlaczego? A mało to mówi się o tym, że obiektyw wychwytuje więcej niż ludzkie oko?*

→ **Biblioteka** (miejsce powinno być już zaznaczone na mapie).

→ **Ruiny** (miejsce powinno być już zaznaczone na mapie).

→ **Pałac** (miejsce może być zaznaczone już na mapie).

→ **Las i Drzewa Więźniów** (zaznacz to miejsce na mapie, jeśli Badacze jeszcze go nie odwiedzili).

Las i Drzewa Więźniów

Jeśli Badacze nie spotkali wcześniej pana Michała i Artura, stanie się to tutaj. Rozegraj scenę z sekcji **Okolica**.

Jeśli Badacze zapoznali się już z Arturem i panem Michałem, w lesie będzie sam Artur (oczywiście weź pod uwagę upływ czasu – jeśli Badacze udali się do lasu zaraz po pobycie na posterunku, niech Artur dotrze do nich np. kwadrans później). Chłopak siedzi na pieńku, ustawia obiektyw aparatu i nuci coś pod nosem. Na ramieniu ma starą skórzaną torbę, w której są zdjęcia.

Artur ucieszy się na widok Badaczy. Powie, że czeka na Hermanna, ale skoro zrobiło się tu tłoczno, to Hermann może nie chcieć przyjść.

– *Z pewnością jeszcze się zobaczycie, Hermann mówi, że chciałby się z wami też zaprzyjaźnić.*

Jeśli Badacze nie dali mu pociągu od Hermanna po scenie w Ruinach, Artur powie też, że chciał znaleźć dobre drzewo, żeby pan Michał wystrugał mu taki pociąg-zabawkę, jak ma jego przyjaciel.

Artur chętnie pokaże Badaczom drzewa, na których widnieją podpisy więźniów jeszcze z czasów wojny. Być może istniał tu spacerniak lub było to miejsce egzekucji więźniów. Udany trudny test Spostrzegawczości pozwoli dopatrzeć się nazwiska tutejszego Badacza. Być może jego przodek był jednym z więźniów? Spróbuj wywołać konflikt między graczami – może przodek jednego z nich był ofiarą, a drugi katem?

Badacze poczną tutaj narastający niepokój. Poruszające się, przytłoczone śniegiem gałęzie zdają się wyci, a świszczący wiatr przypomina zawrodoenie i jęki. Las nie jest spokojnym miejscem. Udany normalny test Nasłuchiwanie pozwoli również usłyszeć cichy odgłos jadącego pociągu, dochodzący gdzieś spod ziemi.

Zapytany Artur odpowie, że to pewnie Hermann albo w Jugowicach przywrócili ruch pociągów po porannym wypadku. Dla chłopca to normalne, on w głowie ciągle słyszy pociąg. Artur mówi, że niedaleko stąd mieszka pan Michał i jeśli Badacze chcą się więcej dowiedzieć o tym lesie, to może ich do niego zaprowadzić.

→ **Leśniczówka** (zaznacz to miejsce na mapie, jeśli Badacze jeszcze go nie odwiedzili).

Leśniczówka pana Michała

(O ile Badacze skorzystają z propozycji Artura)



Pan Michał mieszka w lesie, w drewnianej chacie na podmurówce. Wychodek stoi obok, przykryty niemal w całości śniegiem – wygląda na pozostałość z dawnych czasów. Z kominu unosi się dym, a w środku świeci się światło. Drewno jest stare i po części spróchniałe, a okna nieszczelne. Wewnątrz czuć zapach wilgoci i pleśni.

Jeśli Badacze nie poznali wcześniej pana Michała, spojrzysz on podejrzliwie na Artura, który wyjaśni mu, że to przyjaciele profesora. Michał burknie wtedy:

– *A, ci od filmu, tak. Naturalnie, wejdźcie, bo zimno.*

Rozegraj rozmowę z sekcji **Okolica** (lecz bez odprowadzania Artura).

Dodatkowo Michał opowie też, że Artur miewa ostatnio problemy z pamięcią; raz zgubił się w lesie. Michał znalazł leżący w śniegu aparat i torbę. Przeglądając zdjęcia, domyślił się, że to rzeczy Artura. Na szczęście chłopaka też udało mu się odnaleźć. Odprowadził go do matki, zmarzniętego i przestraszonego. Na zdjęciach Michał dostrzegł niewyraźną sylwetkę chłopca, malującą się na tle wejścia do kopalni oraz w lesie przy Drzewach Więźniów. Michał mimochodem w czasie rozmowy rzuci sugestią, aby Badacze mieli włączoną kamerę i dużo światła podczas wizyty w jaskiniach.

Następnie podrapie się po głowie i przyniesie Badaczom nieduży kamień z namalowanym fosforyzującą zieloną farbą Znakiem Starszych Bogów* (zwykły test Mitów Cthulhu lub trudny test Okultyzmu pozwoli rozpoznać ten symbol jako ochronny).

– *To na szczęście. Mieszkam tu od wielu lat, ten teren skrywa swoje demony, zwłaszcza po wojnie. Zawsze czuję się spokojniejszy, gdy widzę ten symbol. Może to po prostu wiara, a może rzeczywiście ma coś w sobie.*

→ **Drzewa Więźniów** (zaznacz to miejsce na mapie, jeśli Badacze go jeszcze nie odwiedzili).

Dom Artura

Badacze nie muszą skorzystać z zaproszenia mamy Artura, jeśli nie chcą lub nie znajdą czasu. Chłopiec mieszka z mamą w starym budynku dworca kolejowego przy ul. Marii Kopnickiej. To bardzo skromne mieszkanie na poddaszu. Artur będzie ogromnie zadowolony, jeśli Badacze pozwolą mu oprowadzić się po jego małym pokoju.

DODATKOWE INFORMACJE

- Pana Friedmana nie widziała od ponad miesiąca. Podobno bardzo choruje, ale pani Greta nikogo nie wpuszcza do ich domu – nawet księdza, więc chyba nie może być aż tak źle. Podaje adres, pod którym mieszka pan Friedman.
- Profesor od miesiąca dziwnie się zachowuje – jest rozdrażniony, nadpobudliwy, natarczywy. Artur zaczął źle na niego reagować, a teraz nawet nie chce chodzić do niego na lekcje w domu kultury (pan Wojciech, nauczyciel Artura, organizuje tam spotkania z kulturą, profesor był do niedawna ich częstym gościem).
- Jeśli Badacz, który podoba się mamie Artura, wykona trudny test Uroku Osobistego, kobieta się nieco rozklei i zwierzy się, że martwi się o Artura, który rzeczywiście traci pamięć, często też nie poznaje, gdzie jest. Jedyne, co dobrze pamięta, to ludzie i historie z dalekiej przeszłości, o których pewnie czytał w książkach (kobieta nie wie, że Hermann dużo opowiada Arturowi o historii II wojny światowej). Udany normalny test Psychologii pozwoli zauważyć, że mama Artura jest naprawdę samotna, szuka wsparcia i zdążyła już bardzo zaufać Badaczowi.
- Zapytana o leczenie Artura pani Marta odpowie, że w znalezieniu i sfinansowaniu pomocy wybitnego lekarza z Wałbrzycha (przyjeżdża tu raz w miesiącu) pomógł jej profesor Kownacki i mieszkańcy Walimia. Doktor Paweł Malinowski to świetny specjalista, a Artur go lubi.

→ **Wskazówka dla Badaczy: Pan Friedman, Pani Greta.**

→ **Dom kultury** (zaznacz na mapie, jeśli Badacze go jeszcze nie odwiedzili).

→ **Dom Friedmana** (zaznacz na mapie, jeśli Badacze go jeszcze nie odwiedzili).

Jeśli Artur przyprowadzi Badaczy do domu bez wiedzy matki, zaznacz, że pani Marta jest zdziwiona, ale po rozbrajających namowach syna zaprosi Badaczy do środka.

Udany normalny test Gadaniny, Perswazji lub Uroku Osobistego sprawi, że mama Artura zacznie opowiadać różne plotki z miasta – będzie się nimi dzielić zwłaszcza z Badaczem, na którego specjalnie zwróciła uwagę (możesz wykorzystać informacje z sekcji **Posterunek**).

Pokój Artura

W pokoju Artura królują zdjęcia, które on sam wykonał. Wiszą na ścianie, leżą na podłodze pośród ubrań, są przyklepione do szyby w oknie. Okno wychodzi na widoczny z oddali wiadukt kolejowy w Jugowicach. Artur nie omieszkawspomnieć, że często słyszy jadące tamtędy pociągi i mimo że są daleko, to odgłos kół jest dość wyraźny (pamiętaj o zasadzie z sekcji **Odgrywanie Artura**). Zapytany o swojego lekarza Artur odpowie, że pan doktor zaraził go pasją do fotografii i „ogólnie jest super”.

Wręczenie pociągu Arturowi

Jeśli Badacze posiadają pociąg od Hermanna i zdecydują się wręczyć go Arturowi, rozegraj następującą scenę (niezależnie od momentu i lokacji).

Artur wpatruje się podejrzliwie na pociąg, a po chwili ciszy uśmiecha się i mówi:

– *Spotkaliście Hermanna? Mówiłem mu, że też chcę mieć swój pociąg. Obiecał, że coś dla mnie znajdzie. Ale super, że dotrzymał słowa! Muszę mu się odwdziżyć!*

Zapytany o rozmowy z Hermannem Artur powie nieco więcej.

DODATKOWE INFORMACJE

- Widuje Hermanna czasami w lesie przy Drzewach Więźniów. Tam go poznał.
- Hermann odwiedza go też w snach i wtedy pokazuje mu, gdzie mieszka. To wielkie miasto pełne stożkowych istot, podobno jest tam też stacja kolejowa, bo Hermann ciągle mówi, że trafił tam przez pociąg.
- Hermann mówi też, że chciałby znów mieszkać po drugiej stronie, bo ma tu rodzinę.
- Hermann opowiada o kolegach taty, którzy pracowali z nim kiedyś w sztolniach. Kilku z nich już nigdy później nie spotkał. Tata mówił, że zachorowali i poszli do szpitala. Tutaj Artur wskaże Badacza spokrewnionego z jednym z inżynierów (o ile jest w tej scenie) i oznajmi, że zdaniem Hermanna jest on podobny do kolegi taty.
- Hermann nie chce mówić o wielkiej powodzi, zwłaszcza kiedy jest pytany o ten nieszczęsny pociąg, o którym tyle się mówi.
- Artur zaznacza też, że ilekroć śni o Hermannie, to nie pamięta, co robił poprzedniego dnia, i mylą mu się daty.

➔ **Las i Drzewa Więźniów** (zaznacz to miejsce na mapie, jeśli Badacze jeszcze go nie odwiedzili).

Fotografie Artura

Udany test Spostrzegawczości pozwoli zauważyć kosz na śmieci pełen wyrzuconych zdjęć. Artur mówi, że to te „brzydkie”, „złe” wspomnienia i że woli pokazywać tylko te „dobre”, bo pan doktor poradził mu kolekcjonować dobre wspomnienia. Jeśli jednak Badacze będą chcieli przejrzeć kosz, zobaczą następujące zdjęcia:

- Jedno ukazuje starszą kobietę, która po zmroku wchodzi do domu profesora Kownackiego (jeśli Badacze zapytają o nią mamę Artura lub jego samego, ci odpowiedzą, że to pani Greta, żona pana Friedmana). To zdjęcie ma datę sprzed 2 tygodni.
 - Drugie ukazuje kilka niewyraźnych ujęć z wypadku pociągu – widać wyraźną sylwetkę stojącego przed torami chłopca (Hermanna), którego chce wyminąć wójt. Data z dnia wypadku.
 - Trzecie ukazuje pociąg, który miażdży poloneza wójta. Jest na nim również niewyraźna sylwetka Hermanna, stojąca po drugiej stronie torów, tak jakby cofnął się przed tory w momencie zderzenia. Data z dnia wypadku.
 - Czwarte, zrobione przez okno, ukazuje pana Friedmana w domu profesora. Friedman wygląda, jakby się zamachnął na profesora pięścią. Udany trudny test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec podobieństwo Friedmana do Jürgena Fritza (jeśli Badacze widzieli go na zdjęciu). To zdjęcie ma datę sprzed miesiąca.
 - Piąte, znów zrobione przez okno, przedstawia panią Gretę z profesorem u niego w domu. Żona przynosi mu tacę ze srebrną zastawą do herbaty. Datowane na tydzień temu.
- Jeśli Badacze zechcą wziąć któreś z powyższych zdjęć, Artur powie, że nie ma problemu, ale poprosi, żeby nie pokazywali ich nikomu, bo nie wszyscy lubią być fotografowani. Zapytany o to, czemu wyrzucił te zdjęcia, odpowie, że są ciemne i bije z nich nieprzyjemna aura. To chyba smutne okoliczności, zwłaszcza ten wypadek. Artur nie chce zdjęć, które kojarzą się ze złem lub smutkiem.

➔ **Wskazówka dla Badaczy: pani Greta, pan Friedman.**

Badacze, którzy stracili ponad 6 PP, oglądając zdjęcia Artura, dostrzegą w jasnych plamach sylwetkę chłopca. Im więcej PP będą tracić, tym wyraźniejsza będzie ta postać. Badacze, którzy wciąż zachowują zimną krew i nie stracili więcej niż 6 PP, widzą tam tylko plamę.

RETROSPEKCJE

Podane przy lokacjach retrospekcje są przykładowymi scenami. Jeśli Strażnik ma inny pomysł na sceny lub chce zmodyfikować istniejące, ma do tego pełne prawo. Najważniejsze, aby taka scena przekazywała konkretne informacje:

W przypadku pałacu – niech będzie mowa o projekcie pociągu, nad którym pracuje Jürgen Fritz, oraz o potencjalnych podróżach w czasie, które umożliwią zwycięstwo Rzeszy.

W przypadku fabryki lnu – pamiętaj, aby ukazać Hermanna z pociągiem, przodka Badacza oraz podać informację związaną

z mianowaniem Fritza jako następcy projektu Złotego Po-
ciągu, ponieważ dotychczasowy, Anthon Dolmuss, oszalał.
Ważna jest także informacja o możliwości „powrotu” pod
Stalingrad. Jeśli Badacze odwiedzili wcześniej bibliotekę
(lub odwiedzą później), będą wiedzieli, że śmierć przodka
Badacza nastąpiła w 1945 roku, Fritz objął kierownictwo
nad pracami w 1944, a oblężenie Stalingradu zakończyło się
w lutym 1943 roku. Badacze powinni zacząć sobie zadawać
pytanie, jak to możliwe?

Jeśli Badacze jeszcze przed kolacją chcą udać się do domu
Friedmana, przejdź do sekcji **Dom Fritza/Friedmana**.

KOLACJA U PROFESORA

Profesor mieszka w dużym mieszkaniu w budynku Gottfrieda
Schneidera, na ul. Piastowskiej 9. Przywita Badaczy nieco
zdenerwowany, tłumacząc się stresem związanym z wy-
padkiem i przełożeniem otwarcia szpitala. Upany normalny
test Spostrzegawczości pozwoli wyczuć delikatny zapach
waniliowego tytoniu do fajki, który bije zarówno od profes-
ora, jak i z mieszkania. Badacz szczególnie zaprzyjaźniony
z profesorem wie, że uczony gardzi tym nałogiem i nigdy

Upany normalny test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec
dzieła Szekspira stojące w biblioteczce w salonie. Okładki
niektórych to zwykłe gazety lub szary papier z tytułem na-
pisanym markerem. Trudny test Spostrzegawczości pozwoli
dostrzec, że wystaje spod nich inna okładka. Jeśli Badacze
będą chcieli od razu sprawdzić biblioteczkę, nie zważając
na obecność profesora, Kownacki poprosi, aby uszanowali
jego własność.

Jeśli Badacze wykorzystają moment, gdy profesor wyjdzie
z pokoju, dostrzegą, że pod okładką z Szekspirem kryją się
księgi magiczne. Badacz interesujący się tematem może
wykonać normalny test Mitów Cthulhu. Jeśli mu się uda,
zorientuje się, że wspomniane księgi zawierają przede
wszystkim zaklęcia przejmowania tożsamości, ochronne
lub regeneracyjne. Badacz znający profesora od lat może
wykonać test INT, po którym przypomni sobie, że profesor
nigdy nie interesował się magią ani okultyzmem. Zapytany
o to uczony odpowie, że przy okazji badań na temat szpitala
musiał poznać również legendy, które się słyszy – niektóre
związane są z magią.

– *To w końcu miejsce z historią, prawda? W dodatku niechlubną.*

Upany test Psychologii pozwoli zauważyć, że profesor
przez cały wieczór jest niespokojny, zachowuje się nieco
inaczej, niż pamiętają go Badacze (tu możesz nawiązać do
ich własnych wspomnień na temat profesora). Badacz, który
zna się z nim szczególnie długo, odczuje wyraźny dyskomfort

Dom profesora



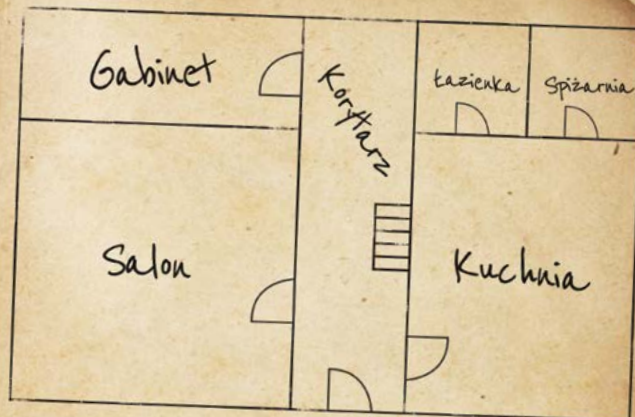
nie przepadał za zapachem tytoniu.

Opis mieszkania

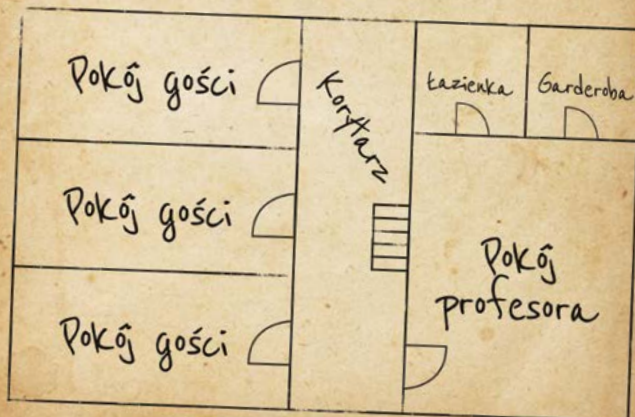
Profesor mieszka w starej willi, której wewnątrz podzielo-
no na kilka mieszkań. Obecnie profesor zajmuje parter
i pierwsze piętro po lewej od wejścia, na poddaszu zaś
mieszka starsza kobieta, właścicielka pobliskiego sklepu
spożywczego.

Wnętrze mieszkania zdobi ciemna boazeria, przetykana
gdzieniegdzie odpadającym tynkiem. Czerwone dywany
z frędzlami zakrywają podłogę w każdym pomieszczeniu.
Drewniane regały uginają się od książek, a przeszklony
kredens w salonie wypełniają porcelanowe figurki przed-
stawiające różne zwierzęta, głównie ptaki. W kuchni
panuje niemal idealny porządek, a na szafkach nie widać
ani śladu kurzu.

PARTER



PIĘTRO



i zmianę w jego zachowaniu. Opowiadając o pracy nad trasą turystyczną i badaniach sztolni walimskich, będzie mylił daty, wydarzenia i zapominał o istotnych faktach (Fritz po prostu nie wie wszystkiego i dużo zmyśla).

Profesor częstuje Badaczy wymyślnymi potrawami (przygotowanymi oczywiście przez panią Gretę) i winem, które bardzo zachwala. Z teatralnym smutkiem wspomina również wójta i podkreśla, że wszystko wróci do normy po jego pogrzebie, a trasa na pewno zostanie otwarta. Zaznacza, że jutro w okolicach 8 rano chciałby zacząć zdjęcia w sztolniach.

Jeśli w drużynie nie ma speleologa, profesor mówi, że wszelki potrzebny sprzęt jest na miejscu, ponieważ korzystali z niego ekipy pracujące w sztolniach, a on załatwił zgodę na skorzystanie z niego. Sztolnie są zalane w niektórych miejscach, a chciałby nakręcić dużo materiału. Zapewnia także, że Badacze mogą u niego zostać na noc, zwłaszcza że z chęcią doleje im wina.

Jeśli Badacze pokazali wcześniej pani Grecie zdjęcie zrobione przez Artura (to ukazujące spór Fritza z profesorem), kobieta niezwłocznie poinformowała o tym Fritza. Jeśli Badacze poruszą ten temat, profesor (Fritz) będzie się tłumaczył, że rzeczywiście spierali się, a pan Friedman jest w gorącej wodzie kąpany. Nic się nie stało w związku z ich kłótnią. Nie każdy zawsze musi się zgadzać, a pan Friedman choruje, bo pewnie mocno przeżywa stres. Profesor/Fritz szybko będzie chciał urwać ten temat.

NA CO JESZCZE BADACZE ZWRÓCĄ UWAGĘ PO WYKONANIU NORMALNEGO TESTU SPOSTRZEGAWCZOŚCI

- W łazience znajdują się dwie szczoteczki do zębów i damskie perfumy oraz szczotka do włosów.
- W korytarzu pod zimowymi płaszczami i kurtkami widać kombinezon do nurkowania jaskiniowego. Jest ubłocony, a w rogu obok drewnianej ławy stoi akwalung i sprzęt do nurkowania jaskiniowego. Wszystko to pachnie psią karmą.

Jeśli Badacze zostaną na noc

Profesor przeprosza Badaczy około 21:00, twierdząc, że jest już zmęczony. Pozostawia im do dyspozycji salon i informuje, że w pokojach jest świeża pościel; mogą rozlokować się wedle uznania (pamiętaj, że Badacze mogą się rozdzielić, nie wszyscy muszą zostawać na noc u profesora).

Trudny test Nasłuchiwania umożliwi podsłuchiwanie rozmowy profesora przez telefon. Przed położeniem się spać Kownacki sięga do telefonu stojącego na szafce w przedpokoju przy schodach. Stara się mówić cicho. Rozmawia z jakąś kobietą – mówi jej, że może przyjść dopiero jutro wieczorem, a na koniec zadaje jej pytanie, akcentując jedno słowo: „Czy nikt o mnie nie pytał?”, po czym odkłada słuchawkę.



Zapytany o tę rozmowę w dowolnym momencie później odpowie obcesowo, że nieładnie podsłuchiwać cudze rozmowy, szczególnie gdy jest się studentem, a rozmówcą jest promotor, od którego zależą późniejsze zaliczenia.

Jeśli Badacze będą chcieli otworzyć gabinet, przekonają się, że jest zabezpieczony zaskakująco solidnym zamkiem – otwarcie wymaga trudnego sukcesu w teście Ślusarstwa (jeśli mają wytrzychy, wystarczy normalny test).

W środku czuć zaduch wymieszany z zapachem waniliowego tytoniu do fajki i psiej karmy. W kącie pod ścianą stoją słupki książek (Badacz dobrze znający profesora odnotuje, że to jego książki, z których nieraz korzystał na zajęciach, jednak profesor nigdy nie miał psa). Na regałach natomiast stoją nowe książki – oprócz rzeczywistych dzieł Szekspira widać cały szereg książek magicznych lub okultystycznych. Udany trudny test Okultyzmu pozwoli rozpoznać *Księgę Eibona*, *Sztukę Czarnoksiężską*, *Księgę Wiedzy Tajemnej*, *Historię Wielkiej Rasy (Yithianie)*, a także książki na temat spirytyzmu i eksterioryzacji.

Przeszukując gabinet, Badacze dostrzegą w kącie zakryty materiałem stojący globus, który jest podświetlany. Jeśli włączą lampkę i wykonają udany normalny test Spostrzegawczości, zauważą, że w środku znajduje się jakiś przedmiot. Globus jest otwierany. Wewnątrz Badacze znajdą zawinięty w starą szerniałą skórę przedmiot.

Podłużny przedmiot nieco przypomina rzeźbioną fajkę wodną zakończoną czerwonym kryształem. Ma około 30 centymetrów długości i jest gorący. Włączenie komunikatora następuje po przekręceniu kryształu. Jeśli Badacz uruchomi komunikator, zwróci na siebie uwagę Yithian.

Informacja dla Strażnika: jest to komunikator czasowy, służący do nawiązania kontaktu z Yithianami. Został on zmieniony i poprawiony przez naukowca, który dzięki technologiom z pociągu był w stanie poprawić „jakość” działania urządzenia. Fritz komunikuje się przez to urządzenie z Yithianinem, który „używa” Hermanna jako naczynia. Fritz może obserwować syna, jeśli akurat kieruje nim Yithianin – kosztuje go to 1K4 PP. Jeśli Yithianin akurat nie wykorzystuje Hermanna do swoich podróży, Fritz widzi jedynie stożkowate sylwetki Yithian. Użycie komunikatora czasowego kosztuje Fritza mniej energii (PM) i PP niż podróż do Krainy Snów przez pociąg.

Co zobaczy Badacz? Rzuć 1K6:

1-3: Badacz widzi w formie hologramu Hermanna, który przedziera się przez kopalnię; wokół jest mokro i ciemno. Korytarz jest bardzo ciasny, zewsząd słychać krzyki i rozkazy wydawane po niemiecku. Czuć, jak pod wpływem silnego uderzenia z góry, być może wybuchu bomby, trzęsie się ziemia. Udany test Języka Obcego (Niemiecki) pozwoli zrozumieć kilka pojedynczych słów wykrzyczanych przez Niemców: „Zalać tunele! Na mój rozkaz, wysadzać!”. Hermann przeciska się przez osypujące się tunele, tak jakby próbował uciekać. Wizja urywa się w momencie, gdy wzrok Hermanna spotyka

się ze wzrokiem obserwującego go Badacza. Komunikator rozgrzewa się jeszcze mocniej, parząc w ręce osobę, która go trzyma. Badacz upuszcza go natychmiast na ziemię.

4-6: Badacz widzi w formie hologramu dziwną wysoką, stożkową postać. Ze szczytu stożka wyrastają cztery dziwne, mackowate kończyny, dwie zakończone są szczypcami, jedna wyrostkiem w kształcie trąbki, a ostatnia żółtawą bulwą. Wizja jest bardzo zamglona; otoczenie składa się z wystających z mlecznej mgły szpiczastych skał. Istota stoi tyłem w takim sposób, że zasłania sobą wijącą się przed nią postać, prawdopodobnie ludzką. Trzyma w mackowatej kończynie dziwne miedziane pudełeczko, z którego wystaje pięć metalowych rurek (informacja dla Strażnika: to **tabula rasa** – urządzenie służące do usuwania wspomnień, patrz *Księga Strażnika, rozdział 13*). W pewnym momencie istota odwraca trąbkowatą twarz i spogląda świecącymi ślepiami prosto na Badacza, który trzyma komunikator. Wyraźnie nawiązuje z nim kontakt – Badacz został zauważony. Poproś o wykonanie testu Poczytalności (utrata 0/1K6 PP). Wizja urywa się, a Badacz pada na ziemię nieprzytomny. Komunikator jest gorący i mieni się jasnym czerwonym światłem. Badacza po chwili można ocucić.

Pamiętaj, aby wykonać test Szczęścia za każdym razem, gdy Badacz lub przedmiot upadnie na podłogę w gabinecie – jest noc, a profesor może się obudzić.

Każdy Badacz, który nawiązał kontakt z Yithianinem lub Hermannem, od tej pory będzie doświadczał dziwnych snów.

Gdy Badacze wreszcie zasną, poproś ich o wykonanie testu Mocy. Każdy, któremu test nie powiedzie się, doświadcza snu – patrz sekcja **Sny**.

Jeśli Badacze nie zostaną na noc

Badacze mogą zdecydować, że nie nocują u profesora. W takim wypadku Kownacki także przeprosi Badaczy i pójdzie zadzwonić. Zarządź test Nasłuchiwanie na takich samych zasadach, jak w sekcji **Jeśli Badacze zostaną na noc**. Jeśli test będzie udany, Badacze usłyszą, jak profesor cichym głosem mówi do słuchawki: „Wieczór bez zmian, do zobaczenia”. Zapytany o to odpowie tak samo jak w poprzedniej sekcji.

Wychodząc od profesora, Badacze zauważą w oddali kroczącą przez śnieg opatuloną starszą kobietę. Idzie w kierunku domu profesora. To pani Greta, która idzie odwiedzić Fritza w mieszkaniu profesora. Gdy się zbliży, trudny test Spostrzegawczości pozwoli Badaczom dostrzec jej charakterystyczną zajęczą wargę. Jeśli Badacze widzieli zdjęcia w bibliotece, po normalnym teście INT rozpoznają pielęgniarke ze zdjęcia.

Pani Greta patrzy w ziemię i bez słowa mija Badaczy. Jeśli ją zagadną, zauważą zajęczą wargę. Grzecznie się ukloni i powie, że udziela profesorowi korepetycji z języka niemieckiego. Nie będzie zbyt rozmowna. Zapytana o Friedmana odpowie, że podała mu lekarstwa i zasnął. Zawsze zostawia mu też telefon przy łóżku, na wszelki wypadek. Tłumaczy, że niebawem wraca i nie zostawia go na długo. Po udanym normalnym teście Psychologii łatwo można zauważyć, że pani Greta aż nadto się tłumaczy i jest nieco nerwowa.

Po wizycie u profesora Badacze mogą udać się do innych lokacji w miasteczku. Pamiętaj jednak, że jest wieczór – dom kultury

i biblioteka czynne są do 19; reszta lokacji wedle twojego uznania, sceny w ruinach i pałacu mogą rozgrywać się także w nocy.

DOM FRITZA/FRIEDMANA

Wizyta w ciągu dnia



Dom Fritza/Friedmana

Jeśli Badacze udadzą się do jego domu w ciągu dnia, rozegraj następującą scenę. Fritz mieszka przy ul. Bocznej 5, w jedno-piętrowym budynku z czerwonej cegły, z dachem krytym papą. W budynku mieszkają on i pani Greta. Prawa część domu jest zajęta przez nich, lewa jest pusta i nieużywana od dawna.

Okna na parterze i na piętrze są szczelnie zasłonięte od wewnątrz. Przy zachodniej ścianie budynku znajduje się dawno nieużywana drabina. Leży w śniegu, Badacze dostrzegają ją po udanym teście Spostrzegawczości.

Jeśli Badacze skradają się, poproś ich o wykonanie testu Ukrywania – nieudany powoduje, że ze środka domu rozlega się głośnie, agresywne ujadanie dwóch psów. Jeśli Badacze będą kręcić się wokół budynku jeszcze przez kilka minut, z okna na parterze wyjrzy pani Greta. Poproś Badaczy o wykonanie testu Nasłuchiwania, jeśli im się powiedzie, usłyszą dochodzące ze środka domu krzyki: „Makbet, Makduf, spój, siad!”. Greta pośle Badaczom czujne spojrzenie. Badacz, który stoi dostatecznie blisko, po udanym teście Spostrzegawczości zauważy charakterystyczną zajęczą wargę. Jeśli Badacze widzieli zdjęcia w bibliotece, po normalnym teście INT rozpoznają w Grecie pielęgniarkę ze zdjęcia.

Jeśli Badacze dalej będą kręcić się przy domu, pielęgniarka uchyli okno i stanowczo poprosi o oddalenie się, ponieważ psy się denerwują. Ciągnięta za język powie, że pan Friedman jest bardzo chory i musi dużo spać, a ujadanie psów mu to utrudnia.

Jeśli Badacze będą stwarzać problemy, pani Greta zawoła sąsiadów, którzy uszanują jej prośbę i wierząc, że pan

Friedman jest chory, staną w jej obronie. Ostatecznie może też spuścić psy, krzycząc: „Makbet, Makduf – bierzcie ich!”.

Psy doskoczą do najbliższych dwóch Badaczy. Jeśli Badacze lub jeden z psów stracą co najmniej 2 PW, opisz, że zza rogu nadbiega policyjny patrol. Funkcjonariusze interweniują; widząc policję, pani Greta przywołuje psy i zabiera je do domu. Policjanci dopytują o szczegóły wydarzenia, lokalni mieszkańcy biorą stronę kobiety, mówiąc, że Badacze ją nagabywali. Badacze będą musieli z tego wybrnąć (test Gadaniwy albo Perswazji); odpowiednia kwota popierająca ich argumenty (kostka premiowa do testu) może pomóc szybko załatwić sprawę. Policjanci upomną także panią Gretę, aby pilnowała psów. Jeśli Badacze będą się opierać lub stawiać „czynny opór”, mogą nawet zostać aresztowani.



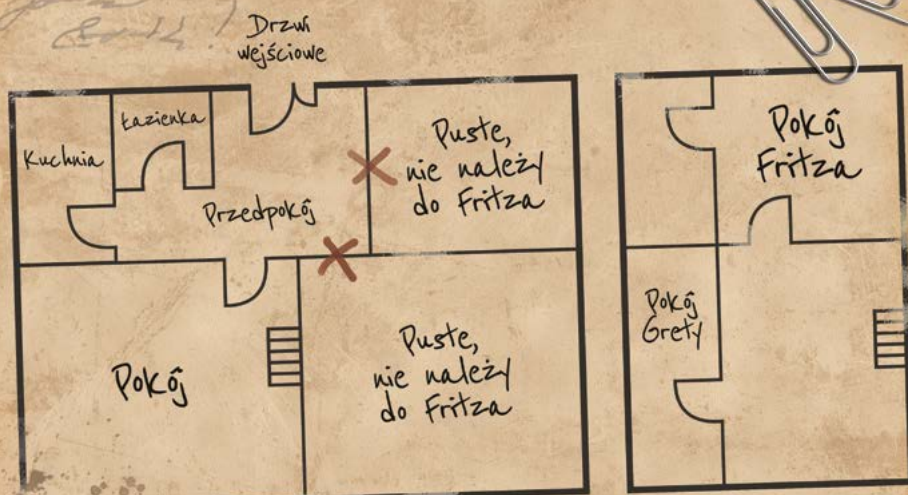
Wizyta w ciągu nocy

Jeśli Badacze postanowią zajrzeć lub włamać się do domu Fritza w nocy, przedstaw następującą sytuację:

Słaby blask księżycy ledwo przebija się przez zacinający śnieg. Ulica jest pusta. W domu nie świeci się żadne światło.

Badacze mogą próbować włamać się przez drzwi (trudny test Ślusarstwa lub normalny test, jeśli używają wytrychów). Po otwarciu poproś o wykonanie testu Ukrywania, aby nie obudzić psów. Jeśli Badacze wiedzą i pamiętają o obecności psów, dostają premię w postaci kostki do testu.

Obłaskawienie pupili Fritza nie należy do łatwych zadań – to stare, szkolone doberman; konieczny będzie trudny test Tresury Zwierząt. Jeśli Badacze są nieprzygotowani lub jeszcze bardziej rozdrażnią psy, te rzucą się na nich, próbując zagryźć (patrz **Dramatis Personae: doberman Makbet i Makduf**). Jeśli Badacze zdołają uciszyć doberman, poproś o wykonanie testu Ukrywania, kiedy będą poruszać się po domu (nikogo w nim nie ma, ale doda to napięcia).



NA CO JESZCZE BADACZE ZWRÓCĄ UWAGĘ PO WYKONANIU NORMALNEGO TESTU SPOSTRZEGAWCZOŚCI

- Duży pokój to jadalnia połączona z salonem do przyjmowania gości. Na regałach widnieją tytuły przede wszystkim dzieł Szekspira. Po udanym normalnym teście Okultyzmu można dostrzec również kilka ksiąg o magii i spirytyzmie, podobnie jak na półkach u profesora.
- W mieszkaniu unosi się zapach psiej karmy oraz tytoniu fajkowego, identyczny jak u profesora.
- Większość półek i regałów jest pusta; zdany trudny test Spostrzegawczości pozwoli Badaczom dostrzec, że rzeczy i książki musiały być zabrane niedawno – znaczna różnica w warstwie kurzu.
- Na wieszakach nie widać męskiego ubrania, żadnych płaszczy, kurtek zimowych ani butów. Są same damskie.
- W pokojach na piętrze nikogo nie ma. Pokój Fritza jest zamknięty na klucz. Udany test Ślusarstwa (improvizowane wytrychy lub inne narzędzia – kostka premiowa) pozwoli otworzyć drzwi. W pokoju nikogo nie ma. Łóżko jest zaścielone od dawna. Panuje zaduch, jakby długo nikt nie otwierał tu okna. Nie widać też ubrań Fritza, szafa jest w połowie pusta.
- W pokoju Greta pościel też jest nienaruszona, ale można dostrzec jej rzeczy i ubrania.
- Badacze mogą znaleźć album ze zdjęciami i stare gazety („Signal” z lat 40.). W albumie znajdują się zdjęcia z okresu II wojny światowej, głównie ze sztolni, filii KL Gross-Rosen w fabryce lnu, pałacu na Piastowskiej i z lasu. Na większości jest niemiecki naukowiec Jürgen Fritz wraz z synem Hermannem (co widać także na podpisach). Hermann przypomina oczywiście chłopca ze zdjęć i z wizji (jeśli Badacze ich doświadczali). Na zdjęciach, w tle, pojawia się też pani Greta jako pielęgniarka oraz Anthon Dolmuss.

Szybka konfrontacja z profesorem

Jeśli Badacze postanowią udać się do profesora (Fritza) od razu lub z samego rana, aby wyjaśnić sprawę, pozwól im na to. Mogą czuć niepokój w związku z dokonanymi odkryciami.

Przyparty do muru profesor (Fritz) będzie najpierw szedł w zaparte. Udany normalny test Perswazji lub Zastraszania sprawi, że przyzna się do „romansu” z panią Gretą. Jeśli Badacze zaczną robić mu zdjęcia lub włączą kamerę (o ile mają ją ze sobą), profesor zacznie gwałtownie się zasłaniać, krzycząc i wymachując rękami. Widząc, że nie ma innego wyjścia (także jeżeli Badacze pokażą skradziony komunikator czasowy), będzie próbował blefować, uspokajając Badaczy i obiecując, że powie prawdę. W rzeczywistości podejdzie do kredensu i z szuflady wyjmie broń (pistolet Luger 9 mm), chcąc zaatakować Badaczy.

Jeśli sytuacja rozgrywa się w nocy, na miejscu jest także pani Greta, która słysząc krzyki profesora, zejdzie z góry

i rozpaczliwie rzuci się z pięściami na Badaczy w obronie profesora (Fritza).

Jeśli PW Fritza lub pani Greta spadną do połowy, profesor podda się, błagając o litość i wysłuchanie. Twierdzi, że bez niego Badacze nie podołają temu, co czai się w sztolniach.

Jeśli Badacze nie włączą kamery i nie zobaczą zdeformowanego obrazu postaci profesora lub jeśli nie zasugerują, że Fritz podszywa się pod profesora, ten będzie szedł w zaparte.

– *Friedman nie żyje, to był wypadek. Rzucił się na mnie, bronilem się. Ale nie to jest teraz najważniejsze. W sztolni jest czarne jezioro. Niemcy zalali część kompleksu Riese, żeby ukryć pociąg – tak, ten Złoty Pociąg. Ale ani on ze złota, ani nie ma w nim kosztowności. To brama do innego świata, zatopiona na dnie jeziora. Syn Friedmana... w zasadzie Jürgena Fritza, inżyniera Riese, zginął w wypadku podczas zalewania sztolni. Utopił się. Anthon Dolmuss, wybitny inżynier, chciał skonstruować pociąg, który umożliwiałby podróże w czasie. Führer był wściekły za porażkę pod Stalingradem. Dolmuss wszedł w posiadanie pewnego przedmiotu (jeśli Badacze mają go ze sobą, wskaże komunikator) – konstrukcja pociągu miała opierać się na zasadzie działania tego urządzenia. Nie pytajcie, skąd je miał; nie wiem. Wiem, że nie pochodzi ono z tego świata, a Dolmuss kompletnie zwariował, tak jak potem Fritz. Hermann, syn Fritza, jest po drugiej stronie i wiem, że te dziwne istoty kontaktowały się przez niego z małym Arturem. Boję się, że Artur może być w poważnym niebezpieczeństwie. Te stwory umieją kontrolować każdą istotę. Jeśli uda nam się wyciągnąć Hermanna i zniszczyć pociąg, zamkniemy bramę i ocalimy ich obu. Musimy dostać się do sztolni najszybciej jak się da.*

Jeśli Badacze włączą kamerę lub zasugerują, że profesor nie jest sobą, zrezygnowany Fritz będzie przede wszystkim błagał o wysłuchanie, podkreślając, że życie Artura jest w niebezpieczeństwie i nie czas na osobiste porachunki. Oczywiście powie też, kim naprawdę jest dla niego pani Greta.

– *Profesor nie żyje, pokłóciliśmy się, to był wypadek. Nie wiem, co by się stało ze sztolniami, gdyby profesor tak po prostu zniknął. Musiałem trzymać rękę na pulsie. To, co jest tam ukryte, to całe moje życie. Chciałem kontrolować prace w sztolniach. Musicie mnie zrozumieć. Mój syn, Hermann, zginął, kiedy zalewaliśmy tunele, aby Armia Czerwona nie znalazła pociągu. Tak, tego Złotego Pociągu. Ale ani on ze złota, ani nie ma w nim kosztowności. To brama do innego świata, zatopiona na dnie jeziora. Dolmuss wszedł w posiadanie pewnego przedmiotu (jeśli Badacze mają go ze sobą, wskaże komunikator). Konstrukcja miała opierać się na zasadzie działania tego urządzenia. Nie pytajcie, skąd je miał; nie wiem. Wiem, że nie pochodzi ono z tego świata. Dolmuss przypłacił to życiem, mnie udało się zachować rozum. Twój przodek (patrzy na Badacza spokrewnionego z inżynierem) nie miał tyle szczęścia. Mój syn jest po drugiej stronie, pośród tych dziwnych istot. Od lat pracuję nad sposobem, aby sprowadzić go z powrotem. Te stwory potrafią kontrolować każdą istotę. Na pewno komunikowały się z Arturem przez mojego syna. Widocznie chciały go wciągnąć do swojego świata. Musimy wyciągnąć stamtąd Hermanna i zniszczyć pociąg. To zamknie bramę. Musimy dostać się do sztolni najszybciej jak się da.*

Fritz nie wie, że Hermann chce dokonać wymiany za Artura.

Nie wie też, że syn dzięki naukom Yithian posiada potężną moc. Jest przekonany, że Yithianie chcą używać Artura tak jak Hermann. Zapewne, znając prawdę, może w ostatecznej konfrontacji obrócić się przeciwko Badaczom. Dalszy bieg wydarzeń zależeć będzie od poczynąń graczy i tego, co z nich wyniknie.

JAK ZNISZCZYĆ ŻŁOTY POCIĄG?

Zakłęcie Stworzenia Bramy

Pociąg można zniszczyć, używając zaklęcia Stworzenia Bramy, które zna Fritz, w wariacie umożliwiającym wykorzystanie go do zamknięcia portalu albo wywołując eksplozję.

Jeśli Badacze będą chcieli podejrzeć przez komunikator, co dzieje się po drugiej stronie, Fritz będzie odradzał, argumentując, że nie chce zwracać na siebie uwagi potworów. Twierdzi, że urządzenie trzeba zniszczyć wraz z pociągiem.

Materiały wybuchowe

Istnieje prawdopodobieństwo, że Badacze podejmą decyzję o wysadzeniu sztolni i zasypaniu pociągu wewnątrz. Wówczas mogą udać się do pana Michała, który gdy tylko usłyszy o wszystkim, gwałtownie krzyknie, że sam wysadzi te gruzy w cholerę. Jako były żołnierz i miłośnik militariów dysponuje materiałami wybuchowymi (C4, metanit E7H, saletry palne pod wodą). Zaproponuje również swoją pomoc w podłożeniu ładunku.

Strażnikowi Tajemnic, pamiętaj, że gracze mogą podjąć decyzje, które uniemożliwią dalszą część historii. Raczej nie będą skłonni poświęcić Artura, który udał się do podziemi, jednak może zaistnieć taka sytuacja. Wtedy również celem stanie się wysadzenie przejścia do pociągu, gdyż może się zdarzyć, że Badacze nawet do niego nie dotrą.

przez więźniów obozów na korze drzew wzbudzają niepokój. Jest w tym wszystkim coś dziwnego i tajemniczego. W oddali, pomiędzy pokrytymi śniegiem gałęziami, można dostrzec wyłaniający się pomalowany stary stalowy płot odgradzający sztolnię od lasu. Kiedy zbliżacie się dostatecznie blisko, dźwięk wiatru nasila się i przemienia w świszczący, denerwujący pisk. Może to tutaj ostre zbocza skalne pokryte śniegiem zakrzywiają pęd powietrza, tworząc tę anomalie? Ciężkie maszyny stoją pozostawione niczym monumenty świadczące o wielkich czynach. Prace zostały już prawie ukończone. W oddali można dostrzec stróżówkę, która w tej chwili jest pusta, a nieopodal po terenie przechadza się barczysty mężczyzna w średnim wieku.

Sztolnia została ogrodzona na czas remontu. Aktualnie pilnuje tego miejsca jeden strażnik, Ryszard Brancz, który bardzo skrupulatnie stara się wypełnić swoją pracę, gdyż niejedną raz zdarzyło mu się „nadużyć” na służbie. Teraz stara się za wszelką cenę nie stracić posady. Jeżeli Badacze będą chcieli go ominąć, zmuszeni będą do wykonania trudnego testu Ukrywania, gdyż oprócz Ryszarda jest tutaj jeszcze jego pies, który zareaguje szczekaniem na zbliżające się postacie. Bohaterowie mają dokument umożliwiający im pracę w tym miejscu (podpisana umowa z profesorem), jednak po wypadku na torach sztolnia jest zamknięta do odwołania. Ryszard nie będzie skłonny wpuścić bohaterów bez względu na zapewnienia, iż wejdą tam za ledwie na chwilę. Oczywiście, jeżeli Badaczom uda się test Perswazji lub Zastraszania, Ryszard ostatecznie stwierdzi, że za kapkę dobrego alkoholu może przymknąć na wszystko oko. Pamiętaj, żeby był nastawiony do Badaczy raczej negatywnie – tym bardziej jeśli wcześniej doszło do konfrontacji z miejscowymi – w Walimiu wszyscy o wszystkim szybko się dowiadują.

Jeżeli bohaterowie przedostaną się, czy to przekradając, czy przekonując Ryszarda, nadszedł czas na eksplorację jaskiń. Pamiętaj, że jeśli Ryszard nie zgodzi się na zejście bohaterów, Badacze mogą wykonać test Spostrzegawczości, aby zauważyć generator prądu znajdujący się przy stróżówce. To on zapewnia zasilanie w niższych częściach sztolni, wymaga jednak dyskretnego uruchomienia.

DZIEŃ II – ZEJŚCIE DO SZTOLNI. FILM

WCZEŚNIEJSZE ZEJŚCIE DO SZTOLNI

Istnieje możliwość, że Badacze podejmą decyzję o zbadaniu sztolni przed jakimikolwiek innymi działaniami bądź po uzyskaniu zaledwie szcztankowych informacji. W takim wypadku należy im to umożliwić, jednak trzeba mieć na uwadze, iż może to skończyć się dla nich tragicznie.

Las sprawia wrażenie, jakby skrywał wiele tajemnic. Kołyszące się na wietrze drzewa falują wręcz rytmicznie, przyprawiając o lekkie zawroty głowy. Mimo że okolica jest spokojna, to ślady pozostawione



Wejście jest przygotowane dla zwiedzających. Widać, że wszystko jest już prawie na ukończeniu, jednak wciąż można zauważyć niedoróbki. Ze środka bije chłód, a świszczący dźwięk zaczyna się nasilać. Kiedy przekraczacie próg sztolni, czujecie, że po chwili wszelkie dźwięki zanikają, a skały zaczynają doskonale tłumić odgłosy otoczenia. Dostrzegacie klatkę windy, dzięki której możecie zejść na niższy poziom. Mechanizm uruchamia się ze zgrzytem i chrzęstem i jeśli ktoś nie wiedział o waszym przybyciu, to teraz na pewno został o tym poinformowany. Z każdą chwilą czujecie, jak wasze serca tłuką coraz mocniej, jakby coś wzbudzało w was niezrozumiały lęk. Gdy klatka zatrzymuje się, wkraczacie do niższej części sztolni.

Jeśli Badacze posiadają część informacji, zeszli tutaj zapewne pchani ciekawością i chęcią uzyskania odpowiedzi. W takim przypadku, gdy będą zagłębiali się w kolejne części sztolni, należy podkreślić istnienie ryzyka, że niedostatecznie poinformowani mogą się tutaj zgubić. Poproś o wykonanie testu Nawigacji – jeśli będzie udany, możesz dość szybko przeprowadzić Badaczy nawet do samego jeziora; w przeciwnym razie zaczną błądzić i po dłuższym czasie trafią do punktu wyjścia.

Po pewnym czasie dochodzicie do miejsca, które jest odgródzone od reszty sztolni. Widać wyraźnie ciężki zamek, który może sprawić wam kłopot przy otwarciu (test Ślusarstwa z kostką karną).

Po przekroczeniu progu skały zmieniają się i stają hebanowo czarne. Badacze pomału docierają do jeziora – patrz sekcja **Jezioro**.

Ważne jest jedno: jeśli bohaterowie przybywają bez odpowiedniego sprzętu, nie będą w stanie zanurkować w głąb jeziora. W takim przypadku, kiedy postanowią zawrócić – co jest bardzo prawdopodobne – natkną się na strażnika w towarzystwie funkcjonariuszy policji, którzy zabiorą Badaczy na komisariat, aby uzyskać wyjaśnienia (nie będą zainteresowani eksploracją jaskini). Jeżeli natomiast bohaterowie posiadają sprzęt oraz urządzenie Yithian, należy umożliwić im otwarcie przejścia, lecz w finale będą konfrontować się z samym Hermannem, chętnym do przejścia ciała jednego z Badaczy.

Jeśli Badacze nie posiadają żadnych informacji, jest to dla nich najgorsza z możliwych opcji, tym bardziej jeśli powiedzie im się dotarcie do jeziora. Stoją przed nimi takie same wyzwania, jak w poprzedniej opcji, lecz po dostaniu się do pociągu zostaną zabrani przez Yithian i zdani na ich łaskę i niełaskę.

Kiedy przekraczacie próg pociągu, czujecie, jak wasze umysły zostają wyrwane z rzeczywistości. Jest to uczucie nie do opisania – ból towarzyszy wam wpięty przez sekundę, a później uświadamiacie sobie, że powtarza się on w nieskończoność, a wy pojawiaacie się w każdym czasie i w każdym ze światów, wciąż czując, jak coś spogląda prosto na was. Stożkowata istota nie porusza się, jakby zastygła w wieczności, czerpiąc niezrozumiałą satysfakcję z waszego zagubienia, bólu, samotności na zawsze...

Strażnika, masz pełną dowolność improwizowania scen w różnych epokach. To mogą być czasy II wojny światowej, starożytny Egipt, wiktoriański Londyn itp.

ZEJŚCIE DO SZTOLNI DRUGIEGO DNIA

Jeśli bohaterowie nie rozmówią się z profesorem i planowo wyruszą następnego dnia do sztolni z zamiarem nakręcenia filmu, poprowadź następujący bieg wydarzeń:

Udając się do sztolni ze sprzętem, Badacze spotykają na ulicy zmartwioną mamę Artura, która podbiega do nich. Podobno Artur wyszedł z domu nad ranem.

– Okno w jego pokoju było otwarte, musiał się wymknąć, ale nie wiem po co. Nigdzie go nie ma, pytałam już u wszystkich. Nawet pan Michał nie wie. Boże, mam nadzieję, że po prostu robi zdjęcia gdzieś przy wiadukcie w Jugowicach. Jeśli go zobaczycie, przekażcie mu, że ma wracać do domu.

Profesor czeka na Badaczy przed wejściem do Sztolni II, od wschodniej strony w zboczu góry Ostrej. Jest bardzo dobrze przygotowany – ma solidne ubranie i wypakowany plecak. Dostarczył też obiecany sprzęt do nurkowania. W rękach trzyma plan sztolni z zaznaczonymi miejscami, w których wolno filmować. Zapytany o inne przejścia odpowie, że umawiał się tylko na konkretne miejsca – te, w których będzie najbezpieczniej. Nie chce przecież narażać Badaczy.

Wewnątrz sztolni panuje chłód, jest wilgotno, a długi korytarz wspierany drewnianymi stemplami prowadzi prosto w ciemność. Profesor wciąż wydaje się nerwowy. Przy rozstawianiu i włączeniu sprzętu wyraźnie unika bycia w kadrze, stoi z boku i przestępuje z nogi na nogę, tłumacząc się zimnem.

Buduj napięcie, niech w sztolni co jakiś czas gaśnie światło, a korytarze niech zdają się jeszcze ciaśniejsze, niż wydawały się na początku.

W pewnym momencie poproś o wykonanie normalnego testu Nasłuchiwania. Jeśli Badaczom się powiedzie, opisz, że słyszysz plusk wody – jest donośny i dochodzi gdzieś z głębi sztolni, od strony tuneli, które profesor wykluczył z „planu filmowego”. Równocześnie zwróć Badaczom uwagę, że zaniepokojony profesor nieopatrznie wszedł w kadr kamery. Poproś o wykonanie normalnego testu Spostrzegawczości Badacza, który nadzoruje nagranie. Jeśli Badaczowi uda się test,



zobaczy, że na nagraniu twarz profesora jest zdeformowana: wygląda jak stopiona gumowa maska, która skrywa inną twarz. Badacz powinien wykonać test Poczytalności (utrata 0/1K3 PP).

Jeśli Badacze wejdą w ciemny tunel, idąc za odgłosem pluskania wody, zdenerwowany profesor będzie oponował, tłumacząc to niebezpieczeństwem. Badacze, którzy wejdą w korytarz prowadzący w dół sztolni, muszą wykonać test Spostrzegawczości (trudny, jeśli nie mają źródła światła). Jeśli im się uda, znajdą na ziemi drewniany pociąg – dokładnie ten należący do Hermanna (widziany na zdjęciach lub przekazany Arturowi). Jest wilgotny i napuchnięty, jakby leżał długo w wodzie.

MASKA

Jeśli Badacze nawiążą do obrazu w kamerze, Fritz cofnie się o kilka kroków i poprosi o możliwość wyjaśnienia. W rzeczywistości chce sięgnąć po wiszący przy pasku nóż i zaatakować Badaczy. Jeśli PW Fritza spadną do połowy, mężczyzna podda się, błagając o litość i wysłuchanie. Twierdzi, że bez niego Badacze nie podołają temu, co czai się w sztolniach. Przedstawi im tę samą wersję wydarzeń, co w przypadku opisanej wyżej konfrontacji w domu (patrz **Szybka konfrontacja z profesorem**).

KONFRONTACJA I BLEF

Jeśli Badacze ruszą w stronę ciemnego korytarza w dół sztolni, nie zważając na protesty profesora, ten sięgnie po nóż i zaatakuje Badaczy. Jeśli PW profesora (Fritza) spadną do połowy, mężczyzna podda się, błagając o litość i wysłuchanie. Fritz będzie szedł w zaparte, udając wciąż Kownackiego, i przedstawi im tę samą wersję, co w przypadku opisanej wyżej konfrontacji w domu (patrz **Szybka konfrontacja z profesorem**, zaczynając od słów *W sztolni jest czarne jezioro...*).

Podczas schodzenia korytarzem poprosz o wykonanie testu Zręczności. Ci, którym test nie wyjdzie, poślizgną się i upadną, tracąc 1K2 PW. Jeśli Badacze lub profesor mają latarki, dodaj premiovą kostkę do testu.



Po wyjawieniu sekretu przez profesora/Fritza Badacze, którzy nawiązali kontakt z Yithianami, doświadczyli sennych wizji i stracili przy tym co najmniej 5 PP, odczuwają potrzebę zrozumienia tego, co niepojęte ludzkim umysłem, i doświadczenia wspaniałości cywilizacji Yithian.

JEZIORO

Z każdym kolejnym krokiem skały stają się coraz bardziej czarne, wręcz hebanowe. Sprawiają wrażenie, jakby zakrzywiały światło. Unosi się również specyficzny zapach przypominający grzyby. Powoli przed waszymi oczami rozpościera się olbrzymia jaskinia, z której dobiega lekko świszczący dźwięk, choć powietrze tutaj stoi, jakby zatrzymało się i nie mogło uciec z tego miejsca. Jest dość parno, a warunki wydają się zupełnie inne niż w normalnej

jaskini. Na samym środku dostrzec można coś niehumanoidalnego i przerażającego o niepokój. Dopiero po chwili, kiedy wasze zmysły są w stanie pojąć to, co dostrzegają, widać czarne jezioro o wręcz lustrzanej tafli, idealnej, choć w tej chwili lekko poruszającej się. Na dnie można zauważyć jakiś duży kształt. Jest w tym wszystkim coś niepokojącego i z innego świata.

Badacze wraz z Fritzem docierają do czarnego jeziora. Udany normalny test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec na skałach kurtkę Artura i jego aparat fotograficzny oraz torbę ze zdjęciami. Woda wygląda na lekko wzburzoną.

W torbie są zdjęcia przedstawiające spotkanie profesora i Fritza. Może Artur uwiecznił, jak Fritz zabija Kownackiego? A może to rzeczywiście był tylko wypadek? Decyzja należy do Strażnika.

Badacze mają ze sobą załatwiony przez profesora/Fritza odpowiedni sprzęt do nurkowania jaskiniowego. Mężczyzna informuje, że jedyna droga prowadzi przez jezioro – na dnie znajduje się pociąg, którym można się przedostać do innego wymiaru. Badacz, który jest speleologiem lub ratownikiem GOPR-u, powinien asekurować pozostałych, gdy ci będą nurkować.

Jeżeli pan Michał towarzyszy drużynie, postanowi poczekać na nią w tunelu lub na powierzchni.

Badacze muszą wykonać test Nurkowania z kostką karną lub ekstremalny test Pływania. Speleolog bądź ratownik GOPR wykonuje normalny test Nurkowania, jeśli posiada tę umiejętność. Jeśli popłynie jako pierwszy na rozpoznanie, udany test INT pozwoli mu wpaść na pomysł przeciągnięcia liny w taki sposób, aby jeden jej koniec został przymocowany na powierzchni, a drugi do Złotego Pociągu. Wspomaganie się nią zniesie kostkę karną w teście Nurkowania lub obniży poziom testu Pływania do trudnego u pozostałych Badaczy.

Woda delikatnie zniekształca obraz, kiedy zanurzacie się coraz głębiej. Możliwe, że to jedynie złudzenie, ale każda sekunda wydaje się rozciągać w minuty. Z ciemności powoli wylania się kształt olbrzymiego pociągu zatopionego na dnie. Jego ściany mają delikatny złoty połysk, a każdy z elementów wygląda, jakby został wykonany według misternie przemyślanego planu. Jest w tym wszystkim coś upiornego, kiedy do waszych uszu dociera dźwięk syczenia, jakby maszyna wciąż pracowała. Szyby sprawiają wrażenie wykonanych z luster, lecz będąc dostatecznie blisko, dostrzegacie coś, czego nie da się objąć rozumem. Pociąg sprawia wrażenie, jakby jego wnętrze nie zostało naruszone, a po chwili widać otwarte boczne drzwi, w których załamuje się woda. Po ich przekroczeniu czujecie, że jesteście w suchym miejscu, a za plecami zostawiacie ścianę wody.

Okazuje się, że wnętrze pociągu nie dopuszcza wody do środka – to wszystko za sprawą działającej technologii. W środku posiada zamontowany ogromny mechanizm, podobny do komunikatora czasowego. Po dokładnym przyjrzeniu wydaje się znacznie bardziej skomplikowany i rozbudowany. Urządzenie jest zwieńczone czerwonym kryształem, który ma domontowaną korbę, żeby łatwiej było go przekręcić i tym samym uruchomić. Jeśli Badacze nie wiedzą, jak go użyć, profesor powie im, co mają zrobić.

W momencie gdy Badacze przekręcą kryształ, ten zacznie



mienić się jaskrawym czerwonym światłem. Po chwili Badacze poczują, że tracą oddech, jakby tlen w butlach się skończył. Obraz wiruje dookoła, aż w końcu horyzont przekręca się o 180 stopni. Badacze twardo lądują na podłodze pociągu, który wbity jest w czarny jak smoła lód. Sztolnia, wcześniej ciasna, niska i zamknięta pod ziemią, teraz przypomina ogromny otwarty szyb, którego ściany piętrzą się na kilkanaście metrów do góry. Wyglądają niczym olbrzymie, długie, szpiczaste głazy. Badacze, łapiąc oddech, powinni wykonać test Poczytalności (utrata 0/1K6 PP). Badacz, który dostał kamień od Michała, otrzymuje kostkę premię do testów Poczytalności w Krainach Snów.

Miejsce przypomina miasteczko Walim, ale dziwnie odwrócone, wydłużone i zupełnie szare, niemal bezbarwne. Wszędzie unosi się dziwny pył, a ziemia zdaje się lekko drżeć.

Domy mieszkalne i inne budynki także są nienaturalnie wydłużone i wysokie na kilkanaście metrów każdy. Tam, gdzie powinny być ruiny czy stare pałace, stoją potężne kamienne twierdze. Całość wygląda, jakby miasteczko Walim było częścią większego, starożytnego, zbudowanego nieludzkimi rękami miasta.

WIELKA RASA

Rozglądając się dookoła, Badacze mogą dostrzec w oddali wysokie na parę metrów postacie, przypominające kształtem stożki, ze szczytów których wyrastają cztery mackowate kończyny. Profesor/Fritz po cichu odezwie się, tłumacząc,

że to Yithianie – obca rasa, która posiada niezwykle moc podróżowania w czasie i przestrzeni.

– *Są fascynujący. Te wielkie głazy, te budowle... nigdy nie dorównamy im intelektem.*

Każdy, kto ujrzy Yithianina po raz pierwszy, powinien wykonać test Poczytalności (utrata 0/1K6 PP).

Obecność w Krainach Snów kosztuje utratę punktów Magii. Każda godzina to 2 PM. Jeśli PM spadną do zera, postać mdleje i staje się łatwym łupem dla Yithian, którzy mogą wykorzystać ją do swoich celów.

Profesor rusza naprzód. Po krótkiej chwili marszu poprosi o wykonanie normalnego testu Nasłuchiwanie. Jeśli będzie udany, Badacze usłyszą głosy Artura i Hermanna.

Jeśli test nie powiedzie się, profesor w pewnej chwili gwałtownie zatrzyma się i schowa za jednym z budynków, wskazując stojących w dziwnym kamiennym kręgu Hermanna i Artura. Hermann mocno ściska Artura za obie ręce. Co jakiś czas widać wijące się nad nimi macki. Głazy są bardzo wysokie i mają kształt stożków; po chwili Badacze zorientują się, że jeden z nich się porusza – to Yithianin. Widać, jak macki zwisające z jego szczytu wiją się ponad głowami chłopców. Wydaje się coś do nich mówić; w jednej z macek trzyma dziwne urządzenie, jakby pudełko z odstającymi rurkami.

Profesor szepnie do Badaczy:

– *To urządzenie, które trzyma Yithianin, to czyściciel pamięci. Najpewniej chce wymazać wspomnienia Hermannowi, co oznacza, że chcą zmienić naczynie.*

ROZWIĄZANIE

Badacze mogą się łatwo domyślić, że Artur ma zająć miejsce Hermanna. Jeśli sami na to nie wpadną, na tym etapie możesz już otwarcie powiedzieć, jaki jest plan Yithian odnośnie chłopca. Choć oprócz tego ich dalsze zamiary nie są znane.

JAKIE SĄ MOTYWACJE BN-ÓW?

Rozwój wydarzeń w finale zależy od tego, czym kierować się będą Badacze. Pozwól im dokonać wyboru i nie ograniczaj ich działań. Pamiętaj jednak o motywacjach BN-ów.

Jürgen Fritz/Profesor – Fritzowi zależy na tym, aby wyciągnąć syna z Krain Snów. Nie wie, że Hermann dzięki naukom Yithian stał się bardzo potężny. Nie wie, co jego syn zamierza zrobić z Arturem. Jeśli zamiana sprawi, że Yithianie puszcza Hermanna, czy Fritz będzie się wahał? (Tu możesz kierować się pierwszym wyborem: czy Fritz zabił profesora, czy to był rzeczywiście wypadek?)

Jeśli Fritz się jeszcze nie zdemaskował, to jest dobry moment. To w końcu jego syn, Hermann, któremu za wszelką cenę będzie pomagał. Jeśli Yithianie zażyczą sobie Badaczy na dokładkę do wymiany, czy Fritz będzie się wahał? Jeśli Hermann w jakiś sposób zginie, Fritz popełni samobójstwo, aby zostać tutaj, w Krainach Snów (być może poświęci się dla Badaczy lub Artura?). Fritz nie chce zauważać dziwnego zachowania syna; cały czas tłumaczy je wpływem magii Wielkiej Rasy. Za wszelką cenę będzie chciał pozbyć się Yithianina i wyprowadzić Hermanna na zewnątrz.

Hermann Fritz – to już nie jest dziewięcioletni chłopczyk. Intelktem przewyższa swojego ojca. Lata spędzone u Yithian, kiedy pobierał nauki i sam mógł podróżować, eksplorując inne wymiary, sprawiły, że posiadał niezwykłą moc. Nawiązał kontakt z Arturem, by w zamian za niego powrócić na Ziemię. Hermann chce opuścić Krainy Snów, nie czuje już jednak silnej więzi z ojcem – jest szalony. Zrobi wszystko, aby dokończyć wymianę i zgodnie z umową opuścić Krainy Snów. Jeśli jego ojciec będzie próbował zabić Yithianina, Hermann obróci się przeciwko Fritzowi i przede wszystkim będzie bronił swojej „nowej rasy”. Jeśli Fritz będzie pomagał Hermannowi w ucieczce, ten chętnie skorzysta, udając stęsknionego syna.

Yithianin – zgodził się na wymianę, testując Hermanna, czy sobie poradzi. Yithianinowi zależy na naczyniu. Nie chce używać przemocy, ale jeśli Badacze nie zostawią mu wyboru, skorzysta ze swojego miotacza piorunów i szczypiec.

Artur – jest przerażony, a z drugiej strony zafascynowany, im bardziej oddala się od domu, tym bardziej się boi i chce wrócić. Widząc profesora i Badaczy, będzie starał się ich trzymać.

Artura można wyprowadzić z Krain Snów tą samą drogą, jaką tu przybył – przez pociąg.

Badacze, którzy do tej pory stracili co najmniej połowę PP, muszą wykonać test Mocy. Jeśli nie wyjdzie, rzuć K6:

1-3: Obecna tu aura sprawia, że Badacz chce zostać w Krainie Snów.

4-6: Obecna tu aura sprawia, że Badacz natychmiast chce uciec na powierzchnię i nigdy nie wracać.

NA POWIERZCHNIĘ

Jeśli Badaczom uda się wydostać na powierzchnię (testy analogiczne do tych wykonywanych, gdy przepływali tę trasę pierwszy raz), mogą wysadzić sztolnię i zasypać pociąg. Należy wykonać udany normalny test umiejętności Materiały Wybuchowe lub Nauka (Chemia). Jeżeli bohaterom pomaga pan Michał, który zna się na ładunkach wybuchowych, wystarczy test 1K100: jeśli wynik nie jest krytyczną porażką, nie ma problemu z odpaleniem ładunków, w przeciwnym razie materiał nie wybuchą. Co wtedy?

Jeśli Fritz wyszedł bezpiecznie, może spróbować zamknąć bramę zaklęciem. Kopalnia zostaje nienaruszona, ale pociąg przestanie mienić się złotą barwą i zardzewieje. Mechanizm z kryształem rozplynie się w czarnym jeziorze. Gdy przestanie działać, woda zacznie się wlewać do pociągu – Badacze będą mieli bardzo mało czasu, żeby założyć akwalungi, jeśli nie zrobili tego wcześniej. Pamiętaj, że Fritz może chcieć pozbyć się Badaczy, by prawda nigdy nie wyszła na jaw. W takim przypadku może usiłować zamknąć ich w Krainach Snów, używając zaklęcia.

ZAKOŃCZENIE

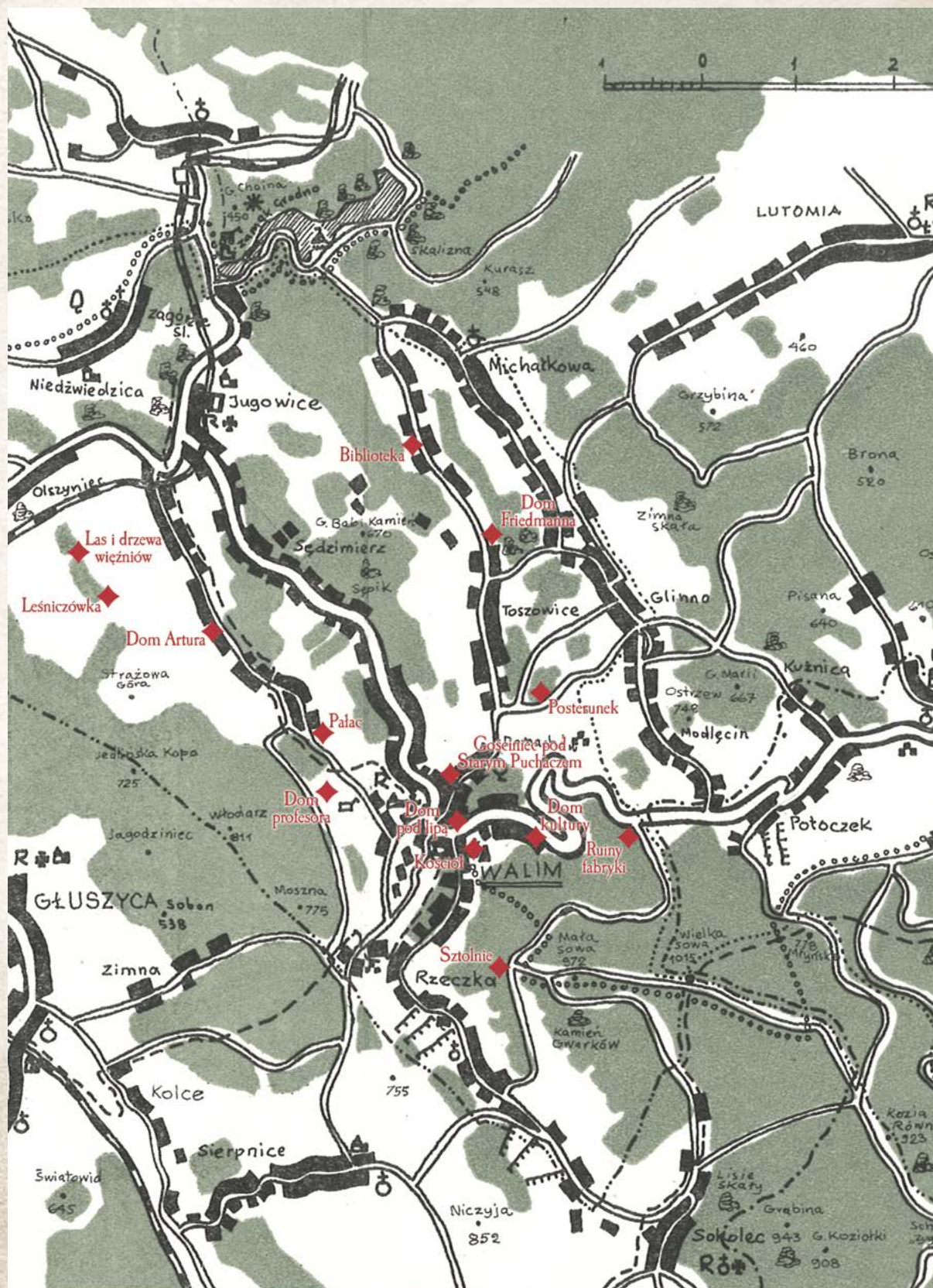
- Jeśli na powierzchnię wyjdzie Fritz, natychmiast zniszczy komunikator czasowy. Do Strażnika należy decyzja, czy wciąż będzie ukrywał się pod maską profesora, czy nie (być może ucieknie z miasteczka?).
- Jeśli Fritz i Hermann zostali w Krainie Snów, decyzja, czy komunikator czasowy (o ile bohaterowie go znaleźli) został zniszczony, należy do Badaczy.
- Jeśli Hermann wyszedł na powierzchnię – od Strażnika zależy, co dalej stanie się z miastem.
- Jeśli Artur zostanie bezpiecznie odeskortowany do domu, jego matka na pewno odwzajemni się Badaczom.
- Jeśli komunikator nie został zniszczony, być może ktoś użyje go ponownie do kontaktu z Yithianinem?
- Pani Greta dostosuje się do każdej decyzji Fritza. Jeśli Fritz zginął, prawdopodobnie wyjedzie z miasteczka.
- Możliwe, że jakieś wydarzenia udało się uchwycić kamerą – o ile Badacze pomyśleli o rejestrowaniu nadnaturalnych zjawisk. Jeżeli gracze deklarowali filmowanie, udany trudny test Sztuki/Rzemiosła (Fotografia) pozwoli uzyskać materiał filmowy, na którym cokolwiek da się zobaczyć. Pytanie brzmi: jak zostaną potraktowani Badacze – czy ich odkrycie ma znaczenie, czy raczej zostaną uznani za hochsztaplerów i oszustów? A może ktoś nie będzie chciał, aby prawda wyszła na jaw?
- Jeśli Badacze zachowali drewniany pociąg od Hermanna i nie dali go Arturowi, być może ma on w sobie pewną moc i dalej może służyć jako narzędzie kontaktu z Yithianami? Możesz to wykorzystać jako motyw do następnej przygody. Yithianie mogą użyć zabawki do obserwowania rzeczywistości i wytypowania potencjalnych ofiar.

[illegible]

付斗中ス世
斗中
斗中
斗中
斗中
斗中
斗中
斗中

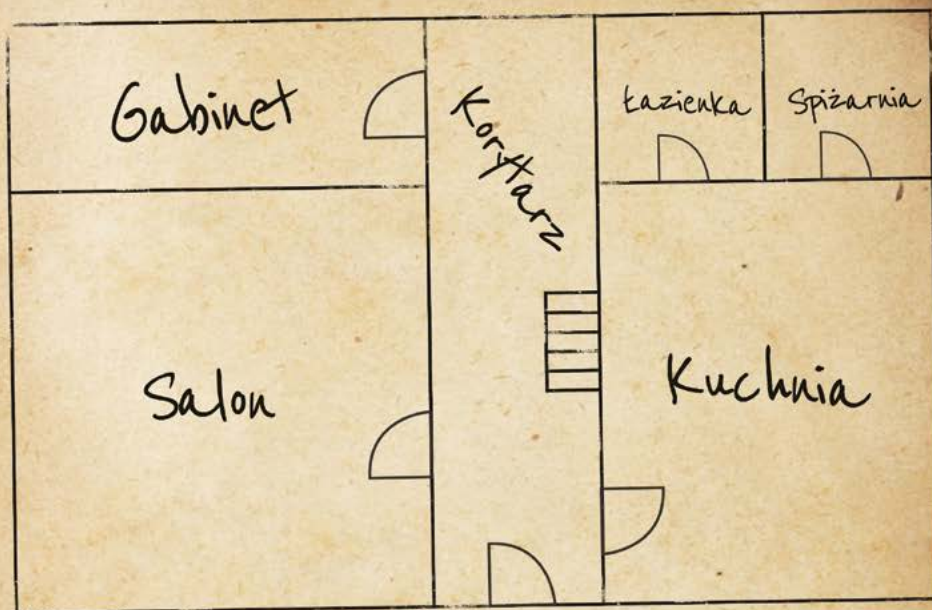


Pomoc #2 - Mapa Walimia - wypełniona

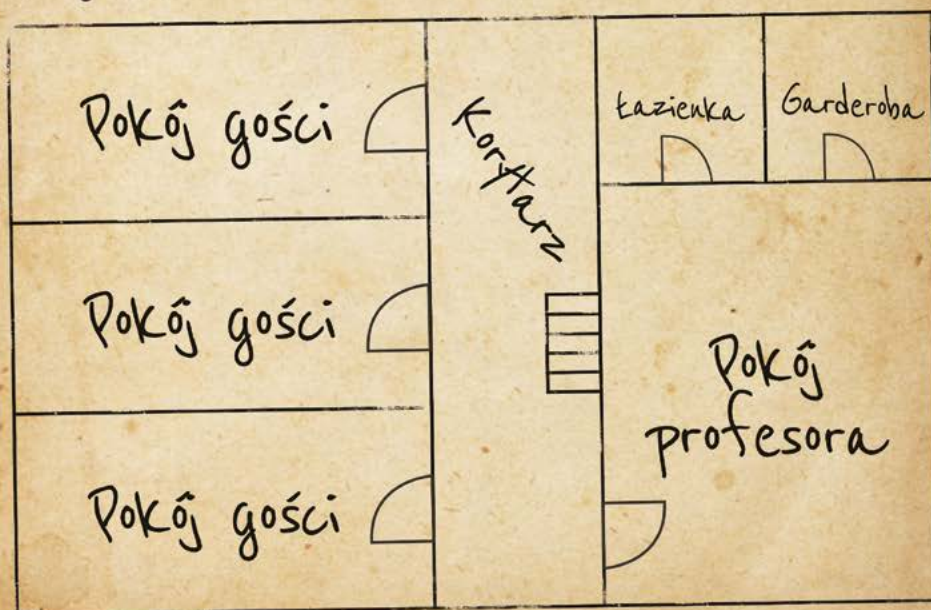


Pomoc #3 – Mieszkanie profesora

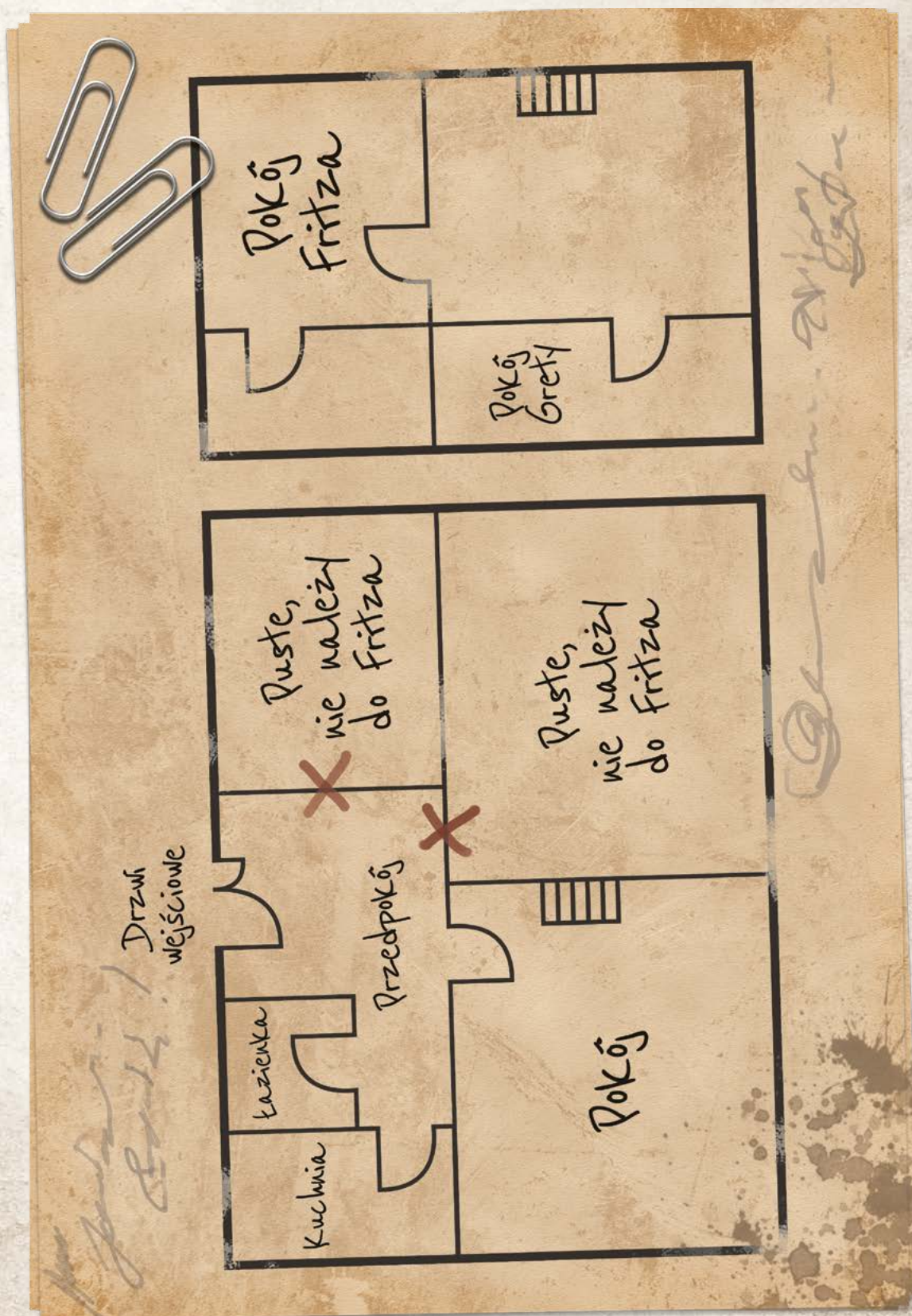
PARTER



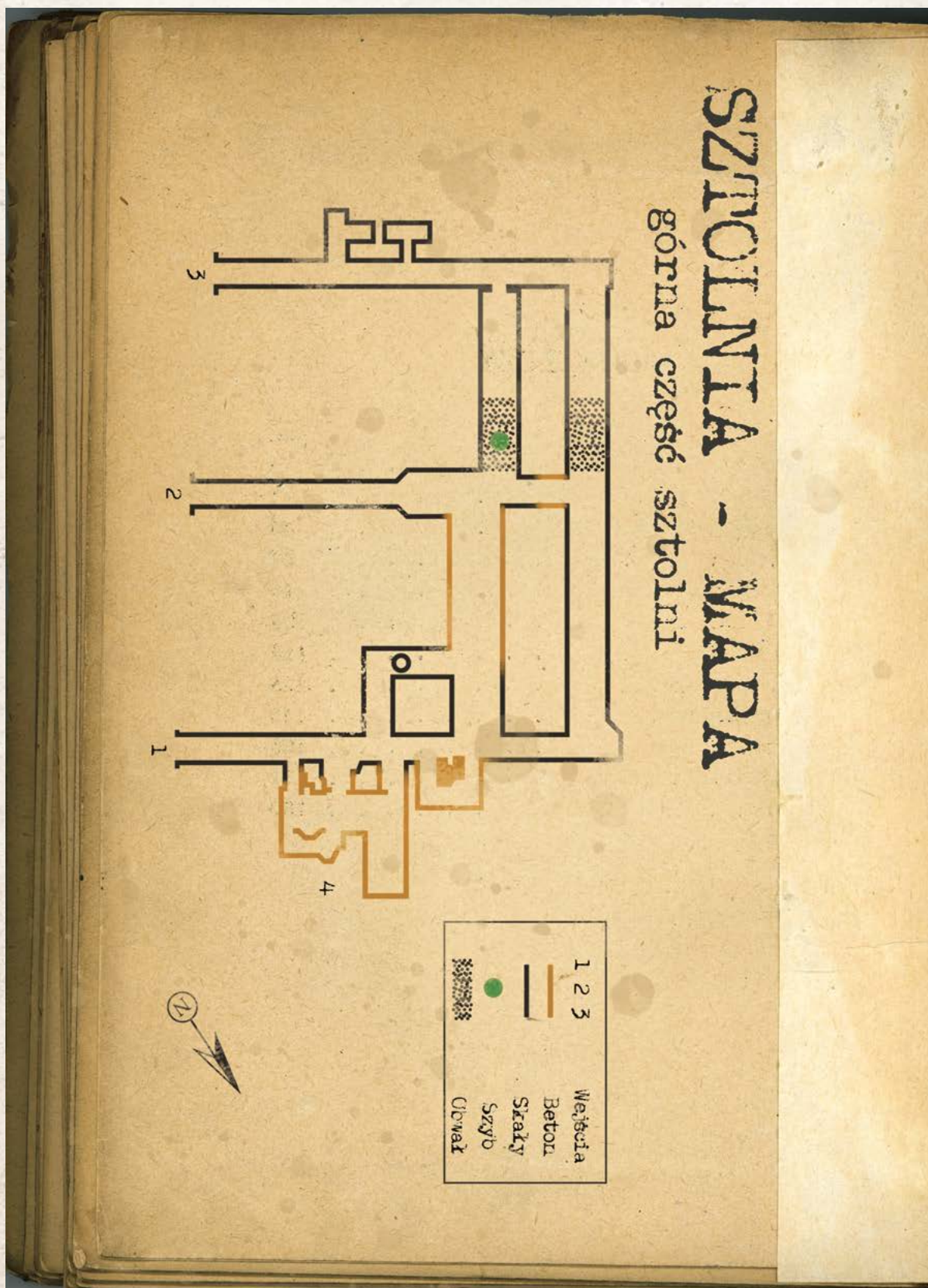
PIĘTRO



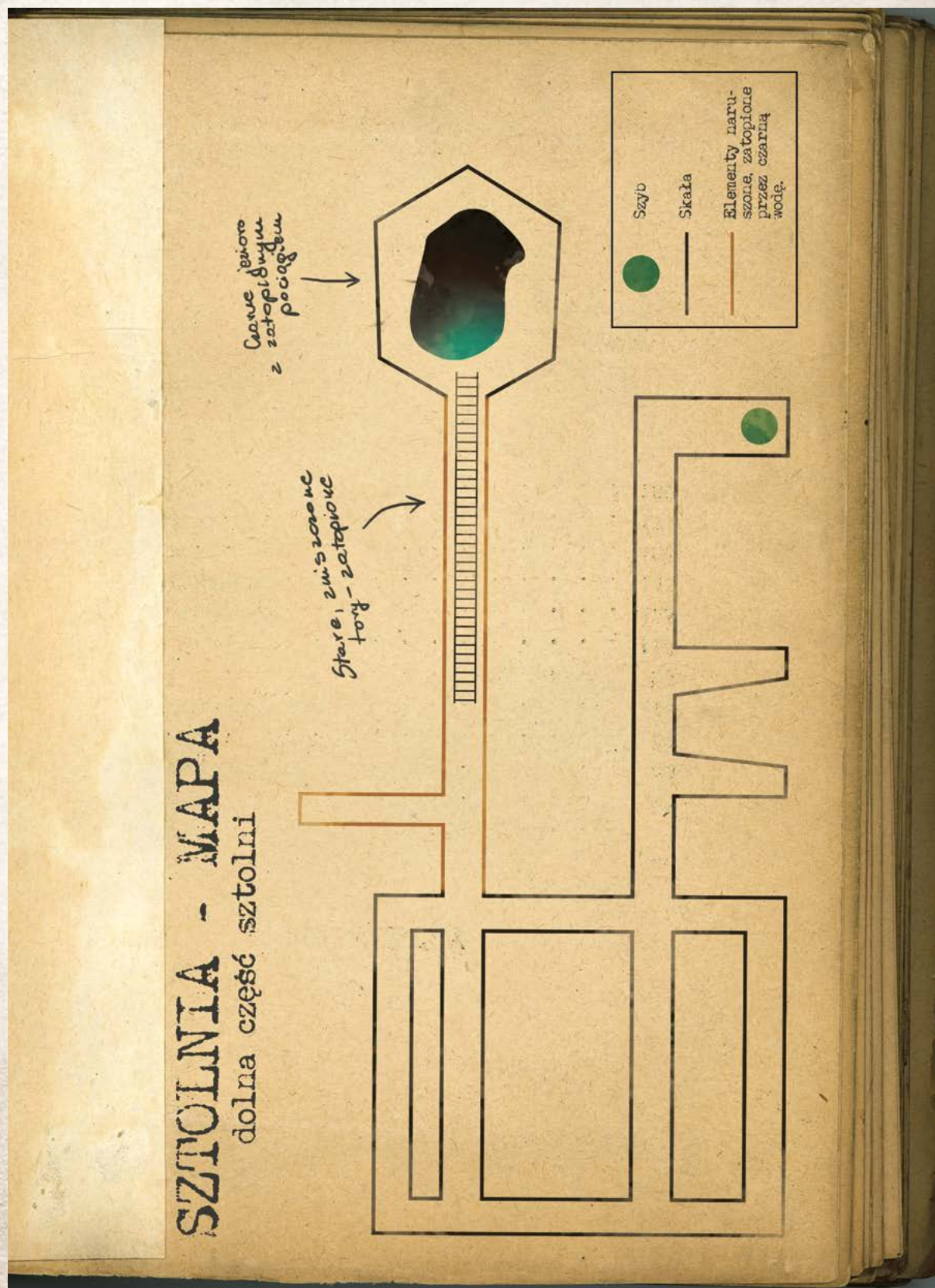
Pomoc #4 – Mieszkanie Fritza/Friedmana



Pomoc #5 – Kompleks Rzeczka (górna część)



Pomoc #5 – Kompleks Rzeczka (dolna część)



DRAMATIS PERSONAE

Jürgen Fritz (Jerzy Friedman)

Volksdeutsch z Dolnego Śląska, wcielony do organizacji Todt, pracujący jako inżynier dla Trzeciej Rzeszy. Jego syn zginął w wypadku przy zalewaniu pociągu w sztolniach. Fritz zatrzymał wiedzę o zalaniu pociągu dla siebie, dzięki temu odwiedza syna w Krainach Snów. Gdy wojska niemieckie wycofywały się z tych terenów, dla zatarcia śladów mordowano więźniów pracujących przy kompleksie. Mając świadomość, że niemal wszyscy, którzy mogliby go rozpoznać jako szefa projektu, ewakuowali się albo zginęli, Fritz podjął ryzyko i pozostał w Walimiu, aby nadal być blisko pociągu i syna. Przyjął nazwisko Jerzy Friedman; jego umiejętności inżynierskie były bardzo przydatne w okresie powojennej odbudowy, co ułatwiło mu asymilację z miejscową ludnością. Do lat 70. kierował fabryką włókienniczą w Walimiu. Mieszka wraz z żoną Gretą, była nianią Hermanna.

Ze względów osobistych Fritz chce utrzymać w tajemnicy sprawę pociągu. Gdy dowiedział się, że profesor Kownacki prowadzi badania historyczne mające na celu otwarcie trasy turystycznej w sztolniach Walim-Rzeczka, próbował w każdy możliwy sposób nie dopuścić, aby to się stało. Głośno było o sporze pomiędzy profesorem a Friedmanem. Ostatecznie, w czerwcu 1995, w trakcie wizyty Kownackiego u Fritza, inżynier zamordował profesora i przejął jego tożsamość (także wygląd). „Swoje” zniknięcie umotywował ciężką chorobą. Pani Greta oczywiście dochowuje tajemnicy i nikomu nie pozwala wejść do domu Fritza.

Dom Fritza znajduje się na obrzeżach Walimia, obecnie przebywa tam tylko pani Greta, która „opiekuje się chorym” i pilnuje domu wraz z dwoma dobermanami, Makbetem i Makdufem. Te dwa łądząco do siebie podobne dobermanys są ważnym elementem, ponieważ były jednymi z pierwszych eksperymentów Fritza. Są bardzo stare i mogą pojawiać się na fotografiach z okresu II wojny światowej, a sam Fritz (pod postacią profesora) jest w stanie kontrolować je swoim umysłem. Jeśli psy się czegoś dowiedzą, od razu będzie to wiedział też Fritz.

Zaklęcia – Kontrolowanie Chowańca (opis na końcu scenariusza); Nawiązanie Kontaktu z Yithianinem; Ochronny Krąg; Pożarcie Podobieństwa; Stworzenie Bramy; Znalezienie Bramy.

JÜRGEN FRITZ, inżynier okultysta

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

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 15

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

Broń Palna (Luger 9mm) 50% (25/10) obrażenia 1K10

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Charakteryzacja 50%, Gadanina 50%, Historia 60%, Język Obcy (Polski) 90%, Język Ojczysty (Niemiecki) 90%, Majętność 70%, Mity Cthulhu 50%, Okultyzm 70%, Psychologia 50%, Spostrzegawczość 60%, Urok Osobisty 50%, Zastraszanie 40%

Pani Greta

Rodowita Polka, miejscowa. Mając 19 lat, pracowała jako pielęgniarka w filii KL Gross-Rosen w Walimiu; później została zatrudniona przez Fritza jako niania Hermanna na krótko przed wypadkiem chłopca. Greta zżyła się z dzieckiem; bardzo współczuła i pomagała Fritzowi po stracie ukochanego syna, a z czasem obdarzyła pograżonego w rozpacz inżyniera głębokim uczuciem.

Gdy Armia Czerwona wkraczała na tereny Śląska, Greta pomogła ukryć się obłąkanemu Fritzowi – uratowała go przed śmiercią, później zaś pomogła mu stworzyć i uwiarygodnić nową tożsamość Jerzego Friedmana. Wyszła za Fritza. Nadal mieszka w ich wspólnym domu, aby nie wzbudzać zbytnich podejrzeń, ale wieczorami chodzi do domu profesora Kownackiego, w którym aktualnie przebywa Fritz, podszywający się pod profesora.

W jej wyglądzie zwraca uwagę charakterystyczna zającza warga.

PANI GRETA, lojalna niania

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

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Walka Wręcz (Bijatyka) 40%

Unik 20% (10/4)

Umiejętności: Język Ojczysty (Polski) 70%, Język Obcy (Niemiecki) 90%, Majętność 40%, Mity Cthulhu 2%, Okultyzm 50%, Perswazja 50%, Psychologia 50%, Spostrzegawczość 75%, Zastraszanie 30%

Profesor Hipolit Kownacki

Jest to starszy pan o spokojnym wyrazie twarzy. Historyk, profesor nauk humanistycznych na uniwersytecie (dowolnie wybranym przez Strażnika), reżyser filmów dokumentalnych. Mimo swojego wieku odwieka przejście na emeryturę; pasjonat i znawca tematyki II wojny światowej. Jego marzeniem było otwarcie



trasy turystycznej w kompleksie Walim-Rzeczka. Po wielu próbach i remoncie przeprowadzonym w sztolniach udało mu się zaplanować otwarcie pierwszej trasy turystycznej na 14 lipca 1995. Miesiąc wcześniej, w czerwcu, został zamordowany przez Jürgena Fritza w jego mieszkaniu.

Konflikt między Fritzem a profesorem rozpoczął się w kwietniu 1993 roku, kiedy prace remontowe sztolni walimskich weszły w zaawansowaną fazę. Fritz, kierując się osobistą motywacją, za wszelką cenę chciał uniemożliwić otwarcie trasy turystycznej, twierdząc, że to zbyt niebezpieczne i karkołomne. Gdy zapadła decyzja, że w lipcu 1995 trasa zostanie otwarta, profesor odwiedził Fritza w jego domu, aby wyjaśnić nieporozumienia.

Profesor Hipolit Kownacki od kilku miesięcy był w kontakcie z Badaczami (wyżej podane zostały propozycje powiązań z nimi). Na jego prośbę (np. propozycję zaliczenia studiów projektem filmu) przyjeżdżają nakręcić dokument o trasie turystycznej sztolni walimskich i legendzie słynnego Złotego Pociągu.

Odgrywanie profesora

Pamiętaj, że tak naprawdę jest to Jürgen Fritz, co oznacza, że stara się ukryć swoją tożsamość. Również wiedza Jürgena nie pokrywa się z tym, co wiedział profesor – jeśli Badacze zadadzą mu trudne pytania, profesor może stwierdzić, że ostatnio ma problemy z pamięcią. Dodaj tutaj trochę niepewności, niech takie sceny wzbudzą w Badaczach drobne wątpliwości, tak aby mieli szansę odkryć tajemnicę Fritza – może do tego dojść nawet wcześniej w przygodzie. Jeśli nadarzy się okazja, że profesor znajdzie się sam na sam w pokoju z panią Gretą, mogą zacząć rozmowę, jeśli uznają, że nikt ich nie słyszy.

Artur „Artek” Anielewicz

12-letni mieszkaniec Walimia, bardzo inteligentny, choć od roku cierpi na zaniki pamięci. W ramach terapii lekarz nakazał mu kolekcjonować wspomnienia – to zalecenie realizuje z ogromną przyjemnością, robiąc zdjęcia. Pasja fotografowania towarzyszy mu od długiego czasu, a że „woli” dobre wspomnienia, to „złe” (te nieudane lub te, które po prostu mu się nie podobają) wyrzuca. W domu ma mnóstwo pudeł i szuflad ze zdjęciami; fotografiami są też oklejone całe ściany. Chłopak widzi więcej niż inni. Cały czas słyszy też odgłos jadącego pociągu. Bardzo lubi fotografować przyrodę i przejeżdżające przez wiadukt pociągi. Lubi spędzać czas w lesie między Walimiami a Jugowicami. Tam też przychodzi rozmawiać ze swoim „kolegą” Hermannem, który opowiada mu o innym, podziemnym świecie i o stożkowatych istotach. To właśnie w wyniku tych spotkań Artur traci pamięć. Pobliski las jest szczególnym miejscem: tu mieściła się filia KL Gross-Rosen; tędy uciekali więźniowie w marszu śmierci. Granica między światami jest cienka.

Na drzewach wciąż są jeszcze wydrapane imiona niektórych ofiar i daty.

Odgrywanie Artura

Poprzez znajomość i wędrowki z Hermannem Artur ciągle słyszy odgłos kół pociągu. Odgrywając Artura, pamiętaj, aby

dać temu wyraz. Niech Artur co jakiś czas zawiesza wzrok, tak jakby szukał słowa lub zbierał myśli, po czym niech wspomni coś w stylu „znowu ten pociąg”. Jeśli ktokolwiek go o niego zapyta, Artur odpowie, że zdarza mu się słyszeć nadciągający pociąg, jakby jechał w jego głowie. Po czym radośnie podsumuje, że to pewnie przez to, iż mieszka w starym budynku dworca.

ARTUR ANIELEWICZ, 12-letni fotograf

S 20	KON 40	BC 40
ZR 70	INT 40	WYG 50
MOC 30	WYK 35	P 25
PW 8		

Modyfikator Obrażeń: -2

Krzepa: -2

Ruch: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 20%

Uniki 35% (17/7)

Umiejętności: Okultyzm 30%, Spostrzegawczość 80%, Sztuka (Fotografia) 60%, Urok Osobisty 50%

Michał Bury

Były żołnierz, jako 18-latek ze Śląska wcielony do Wehrmachtu. Cudem ocalał, ranny i niezdolny do służby. Ostatnie lata wojny spędził w ukryciu. Obecnie mieszka na obrzeżach Walimia i zajmuje się myślistwem. Nie jest lubiany, część rodaków ma do niego niechętny stosunek z racji jego przeszłości (nie wszyscy wierzą we wcielenie siłą do wojska). Jest jednak znany



w miasteczku i w Jugowicach. Od początku był przeciwny remontom sztolni, ale nie stawiał aktywnego oporu; zawsze stał z boku. Odradza Badaczom angażowanie się w tę sprawę, bo nic dobrego z tego nie wyniknie. W lesie często spotyka Artura, którego uczy fachu myśliwskiego, i opowiada mu, jak to drzewiej bywało. Michał wierzy, że w sztolniach „coś” żyje; tak samo wierzy Arturowi, że ten rozmawia z duchami – to w końcu przeklęta i dotknięta wojną ziemia. Za żadne skarby nie chce niczego odkrywać.

MICHAŁ BURY, przesądny myśliwy

S 70	KON 60	BC 60
ZR 60	INT 45	WYG 50
MOC 40	WYK 60	P 60
PW 12		

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 4

Walka Wręcz (Bijatyka) 65% (32/13) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO) albo nóż myśliwski 1K6 + 1K4 (MO)

Broń Palna (Strzelba kal. 12) 60% (30/12) obrażenia 4K6/2K6/1K6

Uniki 30% (15/6)

Umiejętności: Historia 30%, Okultyzm 20%, Rzemiosło (Stolarstwo/Snycerstwo) 40%, Spostrzegawczość 60%, Tropienie 50%, Zastraszanie 40%

Ekwipunek:

Dubeltówka

Materiały wybuchowe

Hermann Fritz

Nieżyjący syn Jürgena. Zginął w wypadku – utonął w sztolni przy okazji zalewania pociągu przez Niemców pod koniec wojny. Przeszedł na drugą stronę – jego dusza przebywa w Krainach Snów, pośród Yithian. Stał się dla nich naczyniem. Wykorzystują go do eksplorowania Ziemi w różnych epokach, a pociąg jest łącznikiem między tym wszystkim. Ojciec czasami go odwiedza. Hermann nawiązał kontakt z Arturem. Dużo opowiada chłopakowi i zaprzyjaźnił się z nim. Tęskni za tatą, z którym ostatnio rzadko się widuje. Hermann chce dokonać wymiany: dzięki rosnącej mocy (wyjątkowo uczy się od Yithian, będąc pierwszym takim przypadkiem w historii) chce wyjść na zewnątrz, oddając Wielkiej Rasie w zamian Artura. Dzięki przebywaniu pośród Yithian umysł Hermanna dorasta, chłopiec mimo 9 lat rozmawia jak dorosły. Jego umysł się starzeje, ciało zaś pozostaje wciąż na etapie dziewięciolatka.

HERMANN FRITZ, chłopiec po drugiej stronie

S 70 KON 60 BC 60
ZR 70 INT 85 WYG 80
MOC 65 WYK 55 P 0
PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 9

Punkty Magii: 13

Walka Wręcz (Bijatyka) 70% (35/14) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Unik 35% (17/7)

Umiejętności: Mity Cthulhu 50%, Okultyzm 80%, Perswazja 60%, Przekonywanie 70%, Psychologia 70%, Spostrzegawczość 80%, Wmawianie 60%, Zastraszanie 40%

Zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Yithianinem; Ochrona Ciała; Stworzenie Bramy; Stworzenie Mgły z R'lyeh; Znalezienie Bramy.

Amelia Kostrzycka



20-letnia kobieta, która pracuje w Gościńcu pod Starym Puchaczem. Jest bardzo znużona codziennym brakiem klientów w tym miejscu. Całe obecne zamieszanie powoduje, że wreszcie coś się dzieje. Amelia jest bardzo otwarta wobec Badaczy, ale również będzie starała się cały czas im towarzyszyć podczas przebywania w gościńcu.

Mimo że jest jedną z zaledwie kilku osób obsługujących to miejsce, nie wykazuje zmęczenia pracą, a raczej cieszy się z każdej prośby, jaką może spełnić. Chciała kiedyś dostać się na studia, jednak ze względu na to, że rodzina postawiła na jej brata, musiała pozostać w miejscowości. Jest dość oczyniana i jeśli Badacze jej nie zignorują, chętnie oprowadzi ich po okolicy i odpowie na podstawowe pytania (patrz **Lokalne informacje**). Trochę się narzuca, ale robi to z czystej sympatii.

AMELIA KOSTRZYCKA, uczynna pracownica gościńca

S 35 KON 55 BC 60
ZR 50 INT 45 WYG 80
MOC 55 WYK 45 P 55
PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

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

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Perswazja 60%, Spostrzegawczość 50%

Dobermany Makbet i Makduf

S 40 KON 50 BC 30
ZR 70 MOC 40
PW 8

Modyfikator Obrażeń: -1

Krzepa: -1

Ruch: 9

ATAKI

Ataki w rundzie: 2

Ugryzienie 40% (20/8) obrażenia 1K6 -1 (MO)

Unik 35% (17/7)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 60%, Wyczucie Obecności 30%, Węszenie (Zwęszenie Czegoś Ciekawego) 90%

Wielka Rasa z Yith

Rasa podróżująca w czasie, eksplorująca różne przestrzenie, wymiary i epoki. Szczegółowy opis rasy – patrz *Księga Strażnika, rozdział 14*.

W latach 40. XX wieku Yithianie, zainteresowani ludzkością w obliczu wojny, porwali Anthona Dolmussa. Inżynier, zafascynowany magią i podróżowaniem w czasie, chciał skonstruować pociąg będący wehikułem czasu, co wpłynęłoby na zmianę biegu wojny. Niemcy dotkliwie odczuli porażkę pod Stalingradem. Dolmuss był przekonany, że gdyby cofnąć czas, tym razem udałoby im się wygrać. Opracowany przez niego pociąg stał się elementem eksperymentów. Yithianie natomiast otrzymali wyłom dzięki plugawemu doświadczeniu, teraz mają szansę znów przedostać się do świata materialnego.

Szaleństwo Yithian

W trakcie wydarzeń ze scenariusza Badacze będą narażeni na spotkanie z Yithianami. Rasa ta może mieć bardzo mocny wpływ na psychikę postaci. Yithianie, jako podróżujący w czasie, mają niezrozumiały dla ludzi sposób działania, a co za tym idzie, człowiek, który się z nimi komunikuje, zaczyna popadać w określony rodzaj szaleństwa.

W momencie kiedy Badacz po raz pierwszy straci choć jeden

punkt Poczytalności w kontakcie z Yithianami, dokonującym się pomiędzy strefami (z użyciem ich urządzeń), następuje utworzenie więzi. Dopóki Badacz nie odzyska straconych punktów, Yithianie będą usilnie próbowali się skontaktować z daną postacią. Stopień kontaktu i wpływ na Badacza jest zależny od liczby utraconych punktów:

1-5 – Badacz zaczyna czuć się niekomfortowo w obecnych czasach. Ma wrażenie, jakby nie pasował do otaczającej go rzeczywistości. Może to oznaczać, że kiedy coś je, woli smaki z przeszłości; kiedy obserwuje pojazdy, może odczuwać,

iż dawniej na ulicach było spokojniej. Ciągłe wraca myślami w przeszłość.

6-10 – Badacz zaczyna śnić wizje przekazywane przez Yithian, które prowadzą go do miejsca, gdzie może przekroczyć granicę z Krainą Snów. Już na tym etapie Badacz stara się uzyskać jak najwięcej odpowiedzi na temat przedziwnej rasy.

11-20 – Badacz jest pochłonięty analizowaniem historii i faktów, gdzie pojawili się Yithianie; zaczyna dostrzegać ich obecność na każdym etapie istnienia ludzkiej rasy. Ma poczucie, że to dzięki nim dokonano największych historycznych odkryć.

SNY ZSYŁANE PRZEZ YITHIAN

Wylosuj (1K4) lub rozdysponuj niniejsze Sny między Badaczy, którzy mają ich doświadczyć.

1. Noc. Ciemna ulica. *W bladym świetle księżycy lśni biały śnieg osadzający się na dachach budynków. Jest mróz, w oddali słychać odgłos zbliżającego się pociągu, zakłócony charakterystycznym skrzypnięciem otwieranego okna. Zawinięty w futrzaną kurtkę niewysoki chłopak wyskakuje na dach budynku starego dworca kolejowego. Powoli zsuwa się po ośnieżonej drabinie na ziemię i biegiem rusza w kierunku lasu. To Artur. Śnieg trzeszczy pod jego butami. W pewnym momencie obraz delikatnie się zalamuje niczym pęknięte lustro, w którego odbiciu miasteczko Walim wydaje się wyglądać nieco inaczej – budynki mają nienaturalnie wydłużone kształty, zakończone szpiczastymi iglicami. Przypominają olbrzymie stożki. Robi się coraz zimniej; widać parę wydobywającą się z ust chłopaka. Nerwowo rozgląda się między drzewami. Odgłos jadącego pociągu staje się wyraźniejszy. Chłopak staje przed wejściem do sztolni i uśmiecha się, obserwując, jak z białej mgły formuje się niewielka sylwetka przypominająca dziecko niewiele młodsze od Artura. Obaj chłopcy wchodzą do środka sztolni. (Badacz się budzi.)*

Jeśli Badacz wyjrzy za okno, aby sprawdzić, czy sen był jawą, poproś go o wykonanie trudnego testu Spostrzegawczości (jest mocno rozkojarzony po wybudzeniu). Jeśli test będzie udany, w oddali zobaczy dach starego dworca kolejowego i otwarte okno na poddaszu.

2. Pył unosi się wszędzie. *Szary, przytłaczający, duszący. Całe miasteczko zdaje się być prawie bezbarwne. Wysokie, szpiczaste budynki o stożkowatym kształcie nie przypominają tych, które widziałeś w Walimiu. Jest inaczej, choć układ ulic i nazwy miejsc pozostały niezmienione. I odgłos jadącego pociągu, bez przerwy ten sam. Gdzieś na horyzoncie mającą dziwne kształty – ni to budynki, ni głazy, wysokie na parę metrów... W jednej chwili orientujesz się, że kształtem przypominają ogromne stożki. Poruszyły się. To nie są budowle. To żywe istoty. (Badacz się budzi.)*

Jeśli Badacz wyjrzy za okno, aby sprawdzić, czy sen był jawą, uspokój go i powiedz, że Walim jaki jest, każdy widzi. Tylko skąd dochodzi ten nieznośny odgłos pociągu?

3. Chłód *przeszywa całe twoje ciało, kiedy czujesz, jak unosisz się w całkowitej ciemności. Drobne refleksy światła odbijają się od czegoś poniżej ciebie. Kiedy próbujesz się poruszyć, czujesz, że twoje ciało jest zanurzone w wodzie. Zbliżając się do dziwnego kształtu, dostrzegasz zarysy lokomotywy pociągu, a z jej wnętrza bije czerwone światło. Po chwili kamienie wokół ciebie zaczynają się delikatnie poruszać, odsłaniając otaczające was miasto pograżone w szarości. Kamienie natomiast nie są tym, czym się wydają. Stożkowaty twór nachyla się nad tobą, próbując pochwycić cię w szczypce. Budzisz się.*

Badacz budzi się zły zimnym potem w swoim łóżku. Wszystko jest przesiąknięte, tak jakby coś go oblało, a w łazience obok wciąż słychać dźwięk lejącej się wody. Jeśli Badacz pójdzie zakręcić kran, zobaczy, że woda jest czarna. Dopiero po chwili, ze zgrzytem i bulgotem, zmienia się i wraca do normalności.

4. Czujesz, jak przyspiesza ci tętno. *Słyszysz za sobą krzyki. Biegniesz, nie mogąc złapać tchu, przez długi, ciemny korytarz. Twoje zmysły wariują i wydaje ci się, jakby coś podążało za tobą. Towarzyszy ci dźwięk pracy lokomotywy. Po chwili wybiegasz z ciemnego korytarza prosto na tory – ciągną się w nieskończoność, unosząc się gdzieś w całkowitej ciemności. Przed sobą dostrzegasz miasteczko Walim i zbliżający się pociąg oraz dwa pędzące obok siebie samochody, a po chwili powtarza się znajoma scena z przeszłości, lecz dostrzegasz coś nienaturalnego. Na torach tuż przed wypadkiem stoi chłopiec. Jego dłonie i nogi spowite są delikatnymi żyłkami niczym u marionetki. Kiedy błądzisz wzrokiem, szukając, kto pociąga za sznurki, dostrzegasz w ciemności kształt – stożkowaty, niehumaniczny. Istota dostrzega cię, a w głowie słyszysz tysiące głosów, krzyki ofiar zalania kopalni. Po chwili wszystko ustaje, a ty stoisz naprzeciwko lustra. Czujesz, że boją cię dłonie i pięty stopy, a takie same sznurki przytwierdzone są do twoich kończyn. Coś ci się przygląda z drugiej strony lustra... Budzisz się.*

Badacz, któremu przyśnił się ten sen, powinien wcześniej utracić przynajmniej połowę punktów Poczytalności. To już ten moment, kiedy staje się szalony i będzie pragnął dostać się do Krainy Snów, by stać się sługą Yithian. Możesz przekazać ten sen tylko temu jednemu graczowi. Możliwe, że od tej pory zechce działać przeciw reszcie Badaczy, może ich przekonać do przekroczenia granic, a może będzie błagał o pomoc.

20+ – to już etap szaleństwa, które doprowadza Badacza do oddania się Yithianom. Poprzez wcześniejsze sny, szukanie odpowiedzi i nienawiść do współczesnego świata Badacz pragnie zostać naczyniem do komunikacji z Yithianami – nie już go nie powstrzyma.

PROPONOWANE UTWORY

Lata 90. to rozkwit polskiej muzyki rozrywkowej oraz początki techno. Być może twoi gracze będą chcieli wykorzystać upodobania muzyczne jako charakterystyczne cechy swoich Badaczy, np. jeden z nich to zagorzały fan T.Love, inny uwielbia zespół Snap, a jeszcze inny nie znosi utworu What Is Love i zawsze narzeka, gdy słyszy go w radiu. Śmiało możesz wykorzystać utwory polskich wykonawców, którzy byli wtedy na topie, np.: T.Love, Varius Manx, Edyta Bartosiewicz, Kasia Kowalska, De Mono, Big Cyc, Elektryczne Gitary, Liroy, Mafia, Robert Chojnacki, Kayah, Hey. W muzyce zagranicznej warto zwrócić uwagę na Aerosmith i płytę Get a Grip oraz repertuar następujących wykonawców: Ace of Base, Snap, Tina Turner, Haddaway, Shaggy, Scatman John, Michael Jackson..

SŁOWNICZEK HISTORYCZNY

Poniżej możesz zapoznać się ze szczegółowymi faktami na temat wydarzeń, miejsc i postaci związanych z historią II wojny światowej i projektu Riese.

Anthony Dommuss – (zm. 1973) – niemiecki inżynier, major Wehrmachtu, główny energetyk budowy podziemnego kompleksu Riese w Górach Sowich.

W 1940 został powołany do wojska, służył we Francji, a następnie w Organizacji Todt w Jedlinie-Zdroju.

W 1945 brał udział w likwidacji budowy tajemniczych sztolni w Górach Sowich, po czym pozostał w Głuszycy na Dolnym Śląsku. Został głównym energetykiem w zakładach przetwórstwa bawełny w tejże Głuszycy, następnie objął eksponowane stanowisko w Ministerstwie Odbudowy. W 1953 lub 1960 wyjechał do RFN, gdzie zmarł w 1973.

Organizacja Todt – (niem. *Organisation Todt*, OT) – utworzona w 1938 w Niemczech organizacja mająca za zadanie budowę obiektów wojskowych, kierowana początkowo przez Fritza Todta.

Tworzyły ją zarówno prywatne firmy budowlane, jak i przedsiębiorstwa państwowe. Organisation Todt zatrudniała początkowo Niemców niezdolnych do służby wojskowej oraz przedpoborowych, którzy podlegali obowiązkowi pracy. W latach II wojny światowej zatrudniano przymusowo także robotników i inżynierów z krajów okupowanych, w tym więźniów.

W 1944 liczba zatrudnionych w Organisation Todt osiągnęła 340 000 ludzi. Ponadto – w ramach programu pracy

przymusowej wdrożonego przez Fritza Sauckela – w organizacji pracowało ok. 1,4 mln jeńców wojennych i więźniów obozów koncentracyjnych. OT była nadzorowana od 1944 przez oddziały SS. Po śmierci Todta w lutym 1942 kierownictwo organizacją przejął Albert Speer, minister do spraw uzbrojenia III Rzeszy.

Gross-Rosen – niemiecki nazistowski oboz koncentracyjny, istniejący w latach 1940–1945, nieopodal wsi Rogoźnica (nazwa powojenna) w dzisiejszej Polsce, będący na czele ponad setki obozów pracy założonych na Śląsku, na terenie Czech i Niemiec.

W wyniku decyzji o tzw. „ostatecznym rozwiązaniu kwestii żydowskiej”, czyli zagładzie Żydów, cała seria obozów pracy wykorzystujących więźniów żydowskich na obszarze Dolnego Śląska i okręgu Kraj Sudetów została podporządkowana w 1944 komendanturze Gross-Rosen. Powstał wówczas jeden z największych konglomeratów obozów pracy, skupiających obozy w około stu lokalizacjach, o bardzo zróżnicowanej strukturze, typie działalności i stopniu podporządkowania obozowi matce.

W Walimiu i Jugowicach istniały filie AL Wolfsberg, AL Hausdorf i AL Wüstewaltersdorf.

Projekt Riese – (z niem. *olbrzym*) – kryptonim największego projektu górniczo-budowlanego nazistowskich Niemiec, rozpoczętego i niedokończonego w Górach Sowich oraz na zamku Książ i pod nim w latach 1943–1945. Miała to być jedna z kwater głównych Adolfa Hitlera.

Złoty Pociąg – domniemany pociąg należący do III Rzeszy, który między listopadem 1944 a końcem stycznia 1945 roku miał wyruszyć z Wrocławia w kierunku Wałbrzycha, jednak na dworzec w Wałbrzychu nigdy nie dotarł. Miał jakoby zawierać złoto, kosztowności i dzieła sztuki zrabowane przez nazistów w Polsce i Związku Radzieckim, czy też tajne archiwa III Rzeszy. Przedmioty te ponoć miały zostać wywiezione z Wrocławia do nieznanego kryjówki, prawdopodobnie w okolicach Gór Sowich. Choć samo jego istnienie nigdy nie zostało potwierdzone, legenda Złotego Pociągu stała się inspiracją do licznych poszukiwań.

POLACY W WEHRMACHCIE

Polacy mieszkający przed wojną w Niemczech i posiadający obywatelstwo niemieckie podlegali obowiązkowi służby wojskowej w niemieckim wojsku w tym samym zakresie, jak inni obywatele III Rzeszy. Obowiązek ten dotyczył zarówno osób pochodzenia

polskiego identyfikujących się z państwem niemieckim oraz ideologią nazistowską, jak i członków różnych organizacji polonijnych działających w okresie międzywojennym na terenie Niemiec i przeciwstawiających się nazistom, często wcielanych do niemieckiego wojska przymusowo. Taki los spotkał przedwojennych obywateli Rzeczypospolitej Polskiej z terenów wcielonych do III Rzeszy, jak Pomorze, Śląsk czy Wielkopolska. Szczególnie dotyczyło to osób nazywanych przez Niemców Wasserpolen – „rozwodnionymi Polakami”, których w ramach tzw. planu Generalplan Ost przeznaczono do germanizacji – Kaszubów oraz Ślązaków.

KONTROLOWANIE CHOWAŃCA

Koszt: 5 punktów Mocy i 1K4 punkty Poczytalności jednorazowo przy stworzeniu więzi; 5 punktów Magii i 1K3 punkty Poczytalności za każdą godzinę kontroli.

Czas rzucania: stworzenie więzi – 1 godzina; przejęcie kontroli – 2 rundy za każde 10 kilometrów dzielące czarownika od chowańca (jeśli rzucający zaklęcie znajduje się w innym wymiarze niż kontrolowane zwierzę – np. w Krainach Snów – należy podwoić wszystkie powyższe wartości).

W noc Walpurgii moce ciemności stawały się najbardziej aktywne. Czarownice i czarnoksiężnicy odnajdywali swego pupila. Zwierzę na zawsze łączyło się myślami ze swym nowym właścicielem – mógł on korzystać ze zmysłów zwierzęcia i kierować jego poczynaniami. Trudno dokładnie określić pochodzenie tego zaklęcia, jednak wszystko wskazuje na to, że wielokrotnie było ono zmieniane przez pogan na przestrzeni tysiącleci.

Podczas rytuału tworzenia więzi czarujący zjada kawałek surowego ciała zwierzęcia, z którym ma stworzyć więź, a następnie karmi je częścią swojego ciała. Z początku błędnie interpretowany rytuał powodował, że czarujący poświęcali zbyt wiele. Z czasem odkryto, że odrobina krwi rzucającego czar była wystarczająca.

GŁĘBSZA WERSJA

Kontrolowanie chowańca jest czarem, który został dopracowany do perfekcji przez Jürgena Fritza. Podczas badań prowadzonych dla Organizacji Todt Fritz miał również dostęp do starych rękopisów gromadzonych przez Ahnenerbe. Dzięki połączeniu technologii i magii był w stanie kontrolować dwa zwierzęta jednocześnie. Oczywiście wydało się wybranie dwóch dobermanów, szkolonych przez najlepszych specjalistów programu SS. Zwierzęta dzięki magii stały się długowieczne, a sam Fritz mógł je kontrolować w dowolnej chwili. Fritz jest w stanie jednocześnie prowadzić naukową rozmowę, a w międzyczasie wysyłać swoje psy i obserwować otoczenie. Czar stał się na tyle potężny, że psy mogą być kontrolowane praktycznie na dowolną odległość. Obecnie zapiski dotyczące czaru i sposobu jego odtworzenia można znaleźć ukryte w jego pracowni.

Podziękowania

Konsultacja: Leszek Zieliński, Konrad Gajowiec.

Testy: Konrad Gajowiec, Michał Lewandowski, Paulina Piórkowska, Alexandr Stroganow, Błażej Grygiel, Anna Wojda, Katarzyna Papis.



Ythianin

INDEKS

CZARNY JAK WĘGIEL

Andrzej Mazur, profesor 6, 8, 16
Adrian Kopp, ksiądz 10, 17
Aleksander, myśliwy 9, 11, 16
Anapol 6, 7, 8, 9, 16
Anna Kowalska 7, 8, 10, 11, 12, 15
Gospodarstwo Kowalskich 11, 12
Jakub Kowalski 10
Kopalnia 13, 14
Leon Woźniak, sztygar 10, 13
Piotr Skorok, sołtys 9, 16
Venraij 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17

DZIEDZICTWO TATR

Szczegółowy wykaz wydarzeń, lokacji i postaci do tego scenariusza znajdziesz na stronach 66-67.

Chrobry 20, 25, 29, 31, 33, 35, 40, 44, 47, 64, 65
Duch Gór 20, 25, 46, 47, 60
Hrabina Ilona Bethlen Salamon 25, 27-29, 32, 37, 53, 57
Kłątwa Lodu 29
Kościół na Pęksowym Brzyzku 34, 42, 47, 48, 49, 50, 52
krew Chrobrego 20, 25, 29, 31, 33, 39, 46, 47, 50, 57, 65
Krzysztof Wosiak, właściciel Hotelu 22, 26, 27-30, 32, 50, 53
Kulig i ognisko 22-26
Ojciec Bartłomiej, mnich 33, 34, 41, 42, 49, 46, 61, 64
ONR, Narodowcy 19, 20, 32, 33, 37, 38, 39, 48, 49, 60
Owce 19, 30, 31, 43, 47, 48, 49
Owczarze 24, 25, 30, 31, 36, 39, 42, 44, 48, 49, 58, 59, 63, 64
Retrospekcje 26-27
Róg Chrobrego 38, 41, 47, 48-50, 56, 57, 60, 65
Rycerze pod Giewontem 25, 29, 31, 33, 44-47, 50, 57, 58, 61, 64
Widomowi wojownicy 25, 29, 31, 33, 44-47, 50, 57, 58, 61, 64
Seans spirtystyczny 26
Walery von Brukenthal, mag 28, 29, 33, 37, 41, 48, 49, 50, 51, 57

POZDROWIENIA Z POLSKI

Joachim Piontek 79, 82, 84, 92, 95
Krystyna Jonkisz 79, 83, 84, 85, 93, 94
Major Edmund Światała 81, 84, 85, 92, 93, 95
Marek Zabłocki 76, 78, 79, 84, 85, 90, 92, 93, 94

Mgła 86, 88, 93, 95
Miejsca samobójstw 88-90
Narkotyk z Plutona 76, 78, 84, 86, 88, 95
Ogar z Tindalos 84, 85, 86, 95
Pomoc #1: Analiza laboratorium 91, 96
Pomoc #2: Raport klawisza 91, 97
Pomoc #3: Protokół przesłuchania 91, 98
Pomoc #4: Skrót informacji o Marku Zabłockim 92, 99
Teresa Chyla, dziennikarka „Nowin” 81, 90, 93
Wydział X 75, 77, 85

PEŁZAJĄCA KONTREWOLUCJA

Anatolij Iwanow 102, 106, 107, 109
Lucjan Wroński 106, 109, 110, 111
Marcin Bialecki 103, 104
Miroslaw Drewniak 103, 106, 108, 111
Pomoc #1 - Raport milicyjny 103, 112
Pomoc #2 - Fragment książki 105, 113
Stowarzyszenie Oczyszczenie 102, 105, 110
Wampir z Zagłębia 101, 103

POCIĄG DO SZALEŃSTWA

Artur „Artek” Anielewicz 123, 126, 130, 136, 139, 141
Fritz/Friedman 120, 126, 131, 133, 134, 136, 139, 141
Herman 118, 119, 123, 128, 131, 134, 136, 138, 140,
Hipolit Kownacki, profesor 118, 148
Jugowice 117, 118, 131, 138
Mama Artura 123, 124, 130, 138
Materiały wybuchowe 137
Michał Bury 124, 128, 129, 130, 137, 138, 141, 149
Pani Greta 118, 122, 126, 131, 134, 135, 136, 148
Pomoc #1 - Mapa Walimia - pusta 142
Pomoc #2 - Mapa Walimia - wypełniona 143
Pomoc #3 - Mieszkanie profesora 132, 144
Pomoc #4 - Mieszkanie Fritza/Friedmana 135, 145
Pomoc #5 - Kompleks Rzeczka (dolna część) 147
Pomoc #5 - Kompleks Rzeczka (górna część) 146
Rzeczka 117, 146, 147,
Yithianie / Wielka Rada z Yith 118, 134, 137, 140, 141, 150
Zakłęcie Stworzenia Bramy 137



MARK MORRISON

Mark Morrison tworzy scenariusze do Zewu Cthulhu od czasu wydanego w 1986 roku dodatku Krainy Snów. Jego najnowsze dzieło, *Reign of Terror*, przenosi rozgrywkę w Zew Cthulhu w czasy rewolucji francuskiej. Największym wyzwaniem w karierze Marka było redagowanie olbrzymiej kampanii *Horror w Orient Ekspresie*, która zawiera jego scenariusz rozgrywający się w *Zagrzebiu*. Mark był konsultantem podczas prac nad grą komputerową *Call of Cthulhu*, wydaną w 2018 roku przez Focus Home Interactive. Prowadzi własną firmę z licencjonowanymi produktami do Zewu Cthulhu – Campaign Coins.



MICHAŁ DZIDT

W środowisku fanów RPG działa od 1996 roku, od początku jako aktywny konwentowicz i prelegent. Z czasem zaczął sam organizować konwenty i pisać materiały RPG-owe, między innymi crossovery Zewu Cthulhu i *Neuroshimy*. Obecnie pisze i wydaje gry fabularne oraz promuje RPG zarówno wśród młodzieży, jak i dorosłych, którzy zastanawiają się nad powrotem do hobby. Jego gra – *Wyjątkowi Bohaterowie i Niezwykłe Zagrożenia* – sprzedała się w trzech tysiącach egzemplarzy w polskiej i angielskiej wersji językowej.



PAWEŁ JURGIEL

Mistrz gry, gracz i twórca. Rocznic 1979. Od 25 lat zajmuje się grami RPG i LARP-ami jako gracz i MG. Od 15 - grami planszowymi jako twórca i fan. Zwycięzca konkursu o Puchar Mistrza Mistrzów w roku 2007. Jest członkiem-założycielem grupy kreatywnej Lans Macabre, promującej gry bez prądu, i współzałożycielem kanału na YouTube Erpegowy Yak. Autor artykułów do pisma RPG-owego Portal. Można go spotkać na konwentach, gdzie od ponad dwudziestu lat prowadzi prelekcje na tematy RPG-owe i pokrewne.



WOJCIECH RZĄDEK

Z wykształcenia tłumacz i pedagog, magister filologii romańskiej Uniwersytetu Jagiellońskiego. Game designer, trener, product manager i wydawca gier. Od 25 lat zajmuje się wszelkiego typu rozrywką interaktywną: grami RPG, grami planszowymi, LARP-ami, grami terenowymi i symulacyjnymi. Od 22 lat aktywny i czynny MG, zawsze sam tworzy scenariusze do gier fabularnych. Jest członkiem grupy kreatywnej Lans Macabre i współzałożycielem kanału na YouTube Erpegowy Yak. Jest autorem pięciu gier planszowych: Rice Wars, Abetto, Astro Jam, W pustyni i w puszczy oraz Mundial.



Lans Macabre



ADAM KOŁPACZEWSKI

Jego przygoda z grami fabularnymi rozpoczęła się w 1 klasie gimnazjum, kiedy to został zaproszony przez starszych kolegów na sesję w *Cyberpunka 2020*. Z zamiłowania podróżnik, szukający inspiracji do swoich sesji w małych miejscowościach i wśród mieszkających tam ludzi. Poszukiwacz legend miejskich i tajemniczych miejsc związanych z historią.



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.



REMIGIUSZ ZYGAROWICZ

Z pochodzenia Dolnoślązak, od wielu lat Wielkopolanin. W swoich zainteresowaniach obraca się wokół historii i pokrewnych dziedzin. Miłośnik muzyki, pszczoł i staroci. W swoich historiach stara się lawirować na cienkiej granicy pomiędzy fikcją a prawdą. Fanatyk historycznych smaczków i detali. Zawodowo organizator imprez fantastycznych i popularyzator fantastyki.



MARIA PIĄTKOWSKA

Współzałożycielka stowarzyszenia Graj! Kolektyw, mistrzyni gry, aktywna prelegentka i wielokrotny sędzia Pucharu Mistrza Mistrzów. Organizatorka i sędzia licznych turniejów RPG-owych na konwentach, laureatka konkursów dla graczy NERD 2017 i Archipelag 2016, wyróżniona w konkursie Game Chef 2017. Od kilku lat zasiada w kapitule konkursu Quentin. Z wykształcenia filolog, doktorantka na wydziale Filologii Angielskiej UW. Z zawodu scenarzysta gier wideo w warszawskim studio Flying Wild Hog. Z RPG związana od 18 lat - przede wszystkim w roli MG, ale również jako gracz.



WŁADYSŁAW KASICKI

Władysław "Włodi" Kasicki jest związany z grami fabularnymi od ponad 20 lat. Dwukrotny zwycięzca Pucharu Mistrza Mistrzów i laureat konkursu Archipelag. Pomysłodawca i współzałożyciel stowarzyszenia Graj! Kolektyw. Sędzia konkursów RPG, prelegent, aktywny konwentowicz, a z zamiłowania scenopisarz, jednak przede wszystkim oddany fan wszystkiego, co przedwieczne.



GRAJ
KOLEKTYW

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 NYARLATHOTEPY

Złowrogie knowania zwiastujące koniec świata

NAJLEPSZY SERIAL, JAKI PRZEŻYJESZ!

W opętanych szaleństwem umysłach zrodził się straszliwy plan zagrażający istnieniu całej ludzkości. Jednak nie wszystko stracone! Jeśli kilka odważnych dusz odkryje i połączy ze sobą strzępki rozrzuconych po całym świecie informacji, mają szansę powstrzymać to nieopisywalne zło.

Mierząc się z mrocznymi kultami, starożytną wiedzą i ohydnyimi potworami, Badacze wyruszają w pełną niebezpieczeństw i okropności podróż, by stawić czoła ostatecznemu horrorowi. To ich historia, którą opowiesz Ty.

*Maski Nyarlathotepa to największa i prawdopodobnie najbardziej spektakularna wieloczęściowa kampania w historii gier fabularnych. Osadzona w latach 20. XX wieku opowieść zabierze Ciebie i Twoich Badaczy w podróż życia. Rozegrajcie ją w klasycznym stylu *Zewu Cthulhu*, rodem z filmów grozy, który pozwoli Wam zgłębić pokłady zła kryjące się w ludzkich głowach, albo założcie fedorę, weźcie do ręki bicz i z uśmiechem na ustach wyruszcie na epicką przygodę w nieznane. Jesteście gotowi?*

W SPRZEDAŻY W 2021 ROKU!



ZEW CTHULHU[®]

GRA FABULARNA

ZBIÓR SCENARIUSZY DO 7. EDYCJI ZEWU CTHULHU

Scenariusze z tego podręcznika wrzucą Waszych Badaczy w wir wydarzeń, z których tylko nieliczni wyjdą o własnych siłach.

CZARNY JAK WĘGIEL - Mark Morrison, John Coleman

W 1922 r. w pobliżu wioski Anapol na Podhalu spadł tajemniczy meteoryt. Grupa naukowców z Uniwersytetu Jagiellońskiego szybko organizuje wyprawę badawczą, mając nadzieję, że ten przypadek będzie równie sławny, co katastrofa tunguska z 1908 r.

DZIEDZICTWO TATR - Paweł Jurgiel, Wojciech Rzadek

Wiosną 1938 roku w Zakopanem, łączą się dwa światy: góralski, pełen ludowych wierzeń i tajemnic oraz wielkomiejski świat bohemy. Badacze będą musieli sprawnie ławirować między nimi, aby rozwiązać zagadkę dziwnych zgonów w miasteczku. Czy odkryją tajemnicę dawnych wieków? Czy dadzą się wpłatać w polityczną intrygę?

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.

PEŁZAJĄCA 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 kobicę dłoń i ślady po tajemniczym rytuale, przeprowadzonym zapewne zgodnie z jakimiś burżuazyjnymi przesądami. Przerażony sekretarz lokalnego Komitetu Wojewódzkiego PZPR wzywa na pomoc specjalistę. Ten kontaktuje się z funkcjonariuszami 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?



ZewCthulhuRPG



blackmonk.pl



9 788364 198090

Wydawca:

Black Monk Michał Lisowski
ul. Słowackiego 13/211
60-822 Poznań

Wydrukowane przez:
STANDARTŲ SPAUSTUVĖ
www.standart.lt
Wilno, Litwa

