

ZEW CTHULHU.

TRZEBA KARMIC OGIEŃ

Scenariusz
Kamińska, Życzkowski



SPONSOR SCENARIUSZA:



SCENARIUSZ DO 7. EDYCJI ZEWU CTHULHU

Wydawca: Michał Lisowski

Autorzy: Airis Kamińska, Marcin Życzkowski

Wsparcie merytoryczne:
Zbigniew Zych, Katarzyna Kraińska

Redakcja: Paweł Marszałek

Korekta: Kasia Wieczorek

Ilustracja na okładce: Jakub Fajtanowski

Ilustracje: Bartosz Nawrot

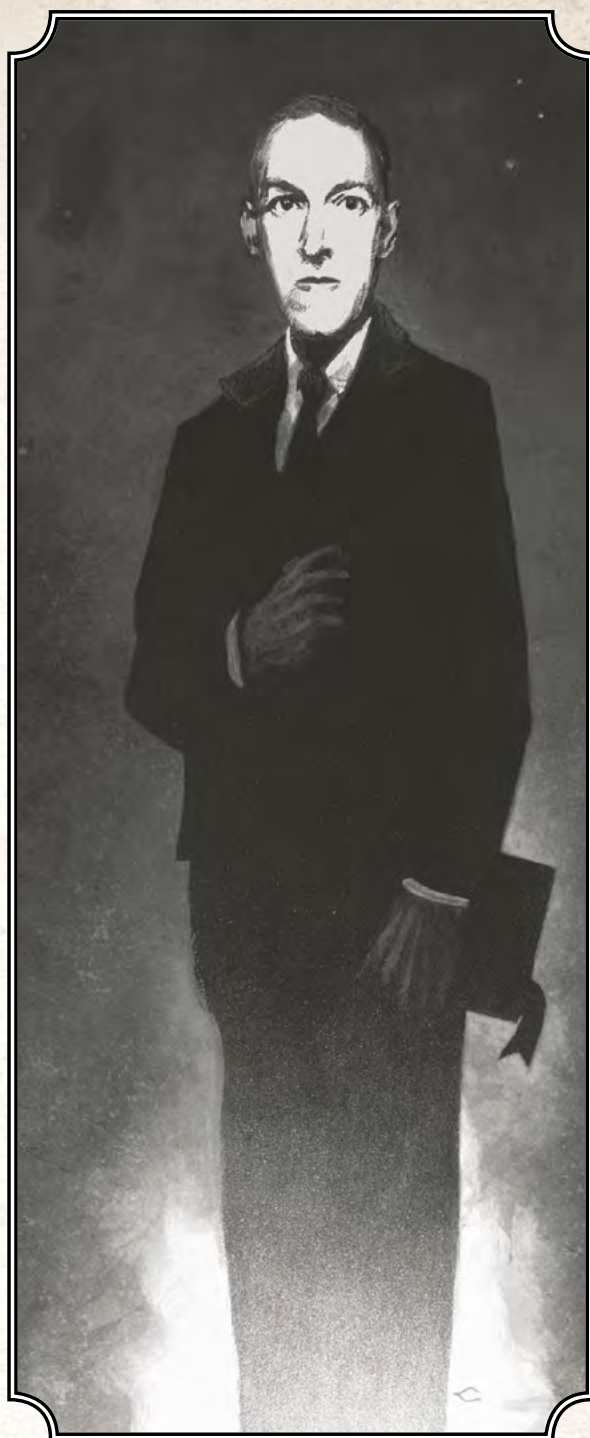
Niniejsze dzieło jest fikcją. Nazwy postaci, miejsc oraz wydarzeń mogą stanowić punkt odniesienia, natomiast jakiegokolwiek podobieństwo postaci z gry lub scenariuszy do osób żyjących lub zmarłych jest przypadkowe.

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 odtworczych jest zabronione.

CALL OF CTHULHU, ZEW CTHULHU, Trzeba Karmić Ogień © 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

ISBN: 978-83-64198-15-1
Październik 2019



HOWARD PHILLIPS
LOVECRAFT
1890 - 1937

TRZEBA KARMIĆ OGIEŃ



Wszystkie osoby zaangażowane w tworzenie scenariusza są związane z obozami RPG Biura Turystyki Orion. Airis, Topór i Zed należą do orionowej kadry, a Kasia i Bartek od lat uczestniczą w rpgowych wyjazdach dla dorosłych. Pierwsza wersja scenariusza była testowana podczas rpgowej zimówki. Jaramy się grami fabularnymi, lubimy wyzwania i staramy się zarażać innych naszą pasją, więc nie mogło nas zabraknąć w bluźnierczo ambitnym projekcie nowej polskiej edycji *Zewu Cthulhu*.

Będzie nam miło, jeśli odwiedzisz nas na www.btorion.pl oraz www.facebook.com/orionrpg

Kto wie? Może kiedyś zagramy w coś razem?

Gra dotyczy małej syberyjskiej miejscowości Siktja oraz pobliskiej kopalni diamentów, znajdującej się na terenie dawnego łagru. Od pewnego czasu rośnie tam liczba tajemniczych zaginięć i zgonów robotników. Clare Sowinsky, ambitna wnuczka założyciela firmy Diamond Inc., Henryka Sowińskiego, za namową dziadka zwraca się po pomoc do ludzi, którym nie trzeba udowadniać, że nadprzyrodzone istnieje – naszych Badaczy Tajemnic.

Bohaterowie opowieści udadzą się na Syberię, żeby rozwiązać problemy kopalni. Przy okazji będą mogli poznać mroczne tajemnice z przeszłości, zagłębić się w świat szamańskich wierzeń i – jak przystało na scenariusz do *Zewu Cthulhu* – zajrzeć za zasłonę skrywającą prawdziwą naturę świata. Od poczynań i decyzji graczy będzie zależeć wiele: życie ludzi zaplątanych w tę sprawę, przyszłość kopalni, firmy i miasteczka, przetrwanie jakuckich tradycji, a może nawet... nadejście kolejnej epoki lodowcowej.

O SCENARIUSZU

Scenariusz został zbudowany na zasadzie sesji blokowej. To znaczy, że przygotowaliśmy dla ciebie, Strażniku Tajemnic, tło fabularne, bohaterów niezależnych wraz z ich motywacja-

mi, opisy lokacji i rozmaite zagrożenia. Uwzględniliśmy też konkretne sceny, które w dowolnym momencie możesz wpisać w strukturę sesji. Nie chodzi o to, żeby prowadzić je po kolei tak, jak zostały napisane. To zbiór interaktywnych elementów, z których razem z graczami ułożycie swoją własną opowieść. Niektóre opisane sceny w ogóle się nie pojawią. Inne trzeba będzie dostosować do waszej historii albo zaimprovizować w trakcie gry. Nie jesteśmy w stanie przewidzieć, co zrobią twoi gracze. I bardzo dobrze. Dzięki temu każda sesja RPG jest niepowtarzalna! Ale postaraliśmy się zgromadzić dla ciebie przydatne narzędzia, które pozwolą ci odpowiadać na działania graczy w sposób konsekwentny, spójny i zaskakujący oraz zapewnić im emocjonujący finał.

Nie twórz wiernej symulacji rzeczywistego świata – to Badacze znajdują się w centrum opowieści i najważniejsze rzeczy dzieją się wtedy, kiedy oni pojawiają się „na scenie”. Nie prowadź też graczy po sznurku – użyj naszych propozycji, żeby reagować na ich deklaracje, i wykorzystuj własne pomysły oraz improwizowane sceny wszędzie tam, gdzie będzie to potrzebne. Ucinaj fragmenty, które nikogo nie interesują. Przespaną spokojnie noc albo kilkugodzinną podróż podsumuj kilkoma słowami, a czas poświęć na to, co wzbudzi w graczach emocje. Pilnuj tylko, żeby przy okazji nie zatracić spójności i wiarygodności świata. Rozegranie całej historii, w zależności od waszego stylu gry, powinno zająć od trzech do pięciu sesji. Jeśli gracze będą wycofani, masz mnóstwo narzędzi do tego, żeby wciągnąć ich w akcję. Dołóż starań, żeby każda sesja kończyła się jakimś cliffhangerem albo pełną napięcia sceną finałową.

Przed podjęciem decyzji o poprowadzeniu tego scenariusza nie zapomnij porozmawiać z graczami o ich tematach tabu. Pisaliśmy horror, a to znaczy, że w tej opowieści będą nieprzyjemne momenty. Upewnij się, że żaden z tematów poruszonych w scenariuszu nie sprawi, że któryś z graczy poczuje się niekomfortowo.

A przede wszystkim pamiętaj, że to Badacze Tajemnic są głównymi bohaterami tej historii. Prowadź scenariusz tak,

żeby, niezależnie od wypracowanego zakończenia, gracze mieli pewność, że to ich decyzje były kluczowe. Jeśli uznasz, że musisz coś zmienić, dodać albo wyrzucić, żeby osiągnąć ten cel, zrób to! Wasza dobra zabawa jest tutaj nadrzędną wartością.

ŹRÓDŁA GROZY

Nasz scenariusz jest utrzymany w konwencji horroru. To znaczy, że pojawia się w nim szereg zjawisk, które – odpowiednio przedstawione – powinny wzbudzać w graczach strach. Oto najważniejsze z nich:

Tajga

Świerki, sosny, modrzewie. Zwarte szeregi cichych strażników bezkresu. To nie jest miły las. Widzisz polanę? Uważaj na dłonie tych, nad którymi zamknął się lód, sterczące ku górze jak obumarłe krzewy. Zamarznięty las nie szumi, bo drzewa są pokryte białym pancerzem. Jeżeli słyszysz ich poruszenie, to dlatego, że idzie śnieżyca. Albo coś cię tropi.

Szamani

Mądrość stara jak rodzaj ludzki. Pieśni zrodzone przed wykształceniem się mowy. Zapach ziół, krwi i palonych kości. Nie bez przyczyny każdym krokiem miejscowych, gdy wychodzą w tajgę, kieruje rytualna przezorność. Tu, gdzie klechdy i bajania mają moc raportów, a mit jest faktem, miejscowy szaman, zwany Ajjunem, pełni rolę ostatecznego sędziego. Co prawda jesteś człowiekiem z zewnątrz, ale niewiedza nie chroni cię przed konsekwencjami złamania prawa.

Mróz

Na dalekiej północy temperatura spada do minus 60 stopni. W takich warunkach nieosłonięte części ciała najpierw stają się czerwone, a później czernieją, gdy wdaje się martwica i wewnątrz komórek powstają kryształki lodu. Organizm kumuluje całą krew wokół najważniejszych organów, wydając wyrok na palce, uszy, nos... Ale to nie wystarcza. Tajga jest pełna skostniałych ciał tych, którzy nie bali się mrozu.

Predwiestniki

Podłużny pasożyt, z mokrym mlaskiem przesuwający się pod powłoką skóry, próbujący zagrzebać się coraz głębiej w ciele. Chce tylko jednego – mnożyć się. Najpierw poczujesz klucie w przelyku. Potem przyjdzie ból głowy. Potem gorączka...

Pomyśl o parze błyszczących, nieustannie pracujących żuwaczek, które wypracowują w miękkiej tkance ciała kolejne tunele, by poszerzyć swój ul. Pomyśl o nieruchomych grudach wciśniętych w najwęższe szczeliny, które niepokojąco przypominają skulonych, zastygłych w bezruchu ludzi. Grudach, które roją się od robaczywego życia i jęczą cicho z bólu. Miejscowi nazywają te istoty predwiestnikami – „zwiastunami”. Czyją bliskość zwiastują?

Śniegosnusznij

Jego domeną jest mróz, który ścina wszystko, co żywe, w krystaliczne posągi. Jego głos wypełnia strachem sny i jawę. Pomiędzy szczytami Gór Wierchojańskich przed dziesiątkami wieków zostały ukryte wrota do miejsca jego spoczynku. Na razie śpi. I niech tak zostanie. Miejscowi nie wypowiadają jego prawdziwego imienia, by nie wybudzić go ze snu, a nawet jego przydomki wymieniane są trwożnym szeptem. Śpiący w Śniegu dotyka wszystkich stąpających po skrzypiącym śniegowym pyłe. Ty też usłyszysz jego głos.

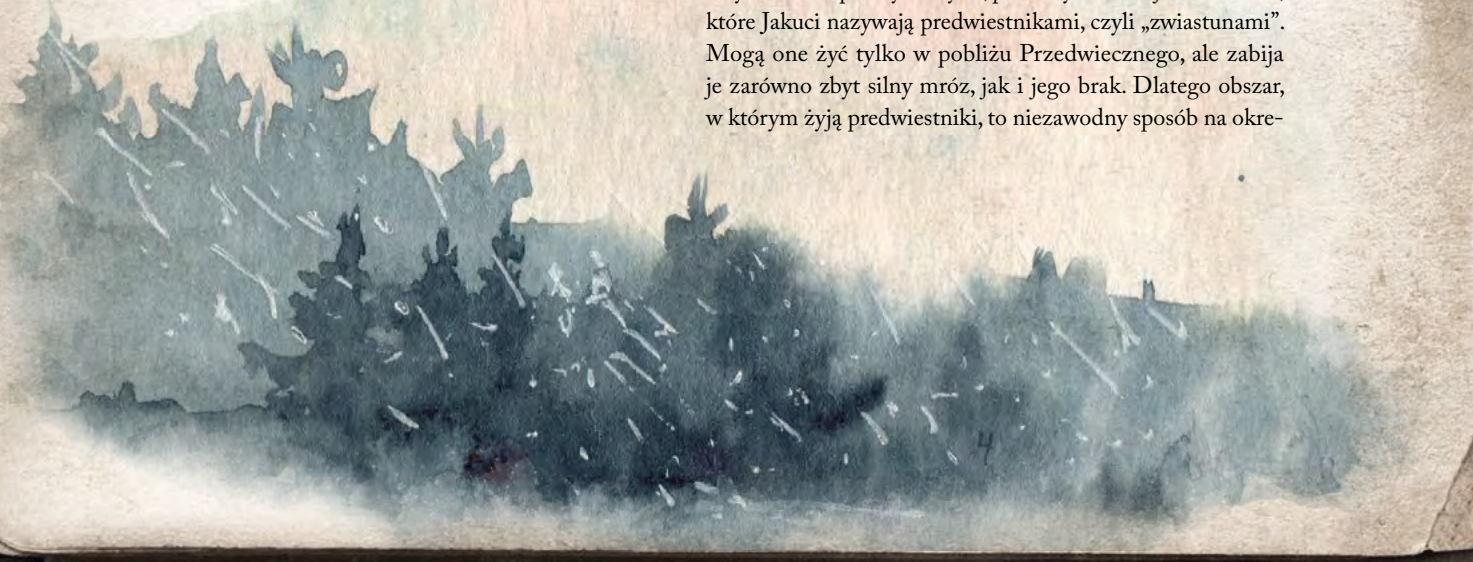
TŁO FABULARNE

Śpiący w Śniegu i jego Zwiastuni

Pod syberyjską wieczną zmarzliną od końca ostatniej epoki lodowcowej śpi prastara i potężna istota, której domeną jest mróz. Jej letarg podtrzymuje szamańska magia Jakutów, Buriatów i innych rdzennych plemion Syberii. Odnawiany co roku rytuał Karmienia Ognia umacnia stworzoną wokół miejsca spoczynku Przedwiecznego duchową barierę, która powstrzymuje mróz przez rozprzestrzenianiem się. Większość z szamanów dawno już zapomniała, skąd wziął się ten zwyczaj. Ale nie ci mieszkający w bezpośredniej bliskości Śpiącego w Śniegu. Nie ci, którzy bez przerwy słyszą jego głos.

Strażnikom Tajemnic, którzy z mitami są za pan brat, postać ta może wydać się znajoma. Ludy Ameryki Północnej podobną, a może tę samą istotę nazywają Ithaqua. Sam zdecyduj, jakiej wagi jest zagrożenie, które postawisz przed swoimi graczami. Czy od powodzenia misji zależeć będzie istnienie pobliskiego miasteczka Siktja? Jakucji? Całej Azji? A może przerwanie bariery spowoduje nadejście kolejnej epoki lodowcowej, która zmieni historię całego świata?

Niezależnie od przypisanej mu potęgi, Śpiący w Śniegu żyje w symbiozie z pasożytniczymi, podobnymi do wijów robakami, które Jakuci nazywają predwiestnikami, czyli „zwiastunami”. Mogą one żyć tylko w pobliżu Przedwiecznego, ale zabija je zarówno zbyt silny mróz, jak i jego brak. Dlatego obszar, w którym żyją predwiestniki, to niezawodny sposób na okre-



ślenie strefy wpływów Śpiącego w Śniegu. Im jest silniejszy i bliższy przebudzenia, tym dalej zapuszczają się zwiastuni.

Predwiestniki żerują na żywych istotach, w tym ludziach. Mechanizm ich działania jest opisany szczegółowo w dalszej części scenariusza, ale teraz ważne jest jedno: Symbioza zachodzi także między zwiastunami a szamanami, czy też Ajjunami, jak nazywają ich miejscowi. Każdy kandydat na Ajjuna zostaje celowo zarażony predwiestnikiem i musi swoją duchową siłą zwalczyć pasożyta albo umrzeć. Bez predwiestników, a więc i bez Przedwiecznego, nie byłoby więcej szamanów, a rdzenna ludność Syberii zostałaby pozbawiona łączności ze światem duchów.

Co jakiś czas Śpiący w Śniegu rośnie w siłę i zaczyna emanować czystym mrozem. Czasami dlatego, że któryś z szamanów zawodzi. Czasami ze względu na wpływ zewnętrznego świata. Równowagę może przywrócić tylko złożenie ofiary i oddanie Przedwiecznemu niewinnej duszy, by uwięzić nadmiar mrozu w formie Krawagota – straszliwej istoty z lodu i trupów.

Sowiecki łagier wśród syberyjskiej tajgi

Sytuacja na Syberii wygląda tak od wieków, ale kruchą równowagę naruszyło powstanie niedaleko miejsca spoczynku Śpiącego w Śniegu sowieckiego łagru zwanego Oczystką. Była to tajna placówka, nieznaczona na żadnej oficjalnej mapie archipelagu. To gułag, gdzie zsyłano przede wszystkim naukowców, który narazili się partii. Oprócz regularnej pracy nad wyciną drzew badano tu endemiczny gatunek pasożytów, zwanych predwiestnikami – znanych z wcześniejszego fragmentu. Badania nigdy nie zostały ukończone, a większość więźniów nic o nich nie wiedziała.

Nie wiedział o nich też Henryk Sowiński. To ważna postać w naszym scenariuszu, więc opiszemy jego historię nieco dokładniej. Henryk urodził się w łagrze i został odebrany rodzicom – zesłańcom z Polski. Większość dzieciństwa spędził w Siktji, w jakuckiej rodzinie, poznając miejscowe zwyczaje i sposób myślenia. Jako nastolatek wrócił do łagru, bo zgodnie z prawem nadal był więźniem. Jego rodzice już nie żyli. Osierocony chłopak wzbudził sympatię oficera politycznego, więc został przydzielony do łżejszych zadań i dołączył do ekipy zajmującej się utrzymaniem na chodzie agregatu prądotwórczego. Jego nauczycielem został Tomasz Zawada, 37-letni naukowiec z Polski, zesłany na Syberię razem z żoną i synkiem. Zawadowie stali się drugą rodziną Henryka. Edyta Zawada nauczyła go czytać i pisać, Staś traktował Henryka jak starszego brata, a Tomasz obudził w chłopcu polską tożsamość i poczucie przynależności do kraju, z którego pochodzili jego rodzice.

Monotonie męczących dni i zimnych nocy przerwało przypadkowe odkrycie – podczas naprawiania instalacji elektrycznej w pobliżu robót ziemnych Henryk i Tomasz zauważyli, jak jeden z więźniów chowa w ustach znaleziony w błocie kamyczek. Był to niewielki diament. Okazało się, że na terenie nowych robót tego typu niepozorne skarby znajdowano zaskakująco często, ale nie wiedział o tym jeszcze nikt ze strażników czy zwierzchnictwa. Nieoczekiwane bogactwo rozbudziło marzenia o wolności w Zawadach, Henryku i kilku innych więźniach z Polski.

Wtedy Henryk stehórzył. W noc ucieczki, w drodze na umówione miejsce zbiórki, został złapany przez oficera politycznego i w panice opowiedział mu o planie, wskazując Tomasza Zawadę jako prowodyrę. Zataił tylko fakt posiadania znalezionych diamentów. W łagrze rozpętało się piekło. Część uciekinierów została zastrzelona na miejscu, część zaginęła w tajdze podczas desperackiej próby ucieczki, a resztę rozstrzelano. Ostatecznie przeżył tylko mały Staś, strauumatyzowany rozgrywającym się wokół koszmarem, i zrozpaczony Henryk. Chłopcy zostali rozdzieleni. Stanisław trafił do Kazachstanu i stamtąd kilka lat później do Polski. Natomiast Henryk został w Oczystce aż do zwolnienia warunkowego na fali odwilży po śmierci Stalina.

Powstanie Diamond Inc.

W chwili odzyskania wolności Henryk miał ledwie dwiętnaście lat. Korzystając ze zdobytego majątku wydostał się ze Związku Radzieckiego i ostatecznie zawędrował do Ameryki, gdzie po latach przygotowań założył własną firmę, Sowinsky ExcoDim. Początkowo firma zajmowała się wydobywaniem odkrywkowym na Alasce. Aby powrócić do Oczystki, Henryk musiał poczekać aż do późnych lat 70., kiedy radziecki rząd na gwałt poszukiwał zewnętrznych źródeł dewiz strategicznych. W czasach wielkiego boomu ekonomicznego nikt nie pytał, skąd Henryk, właściciel dobrze prosperującej firmy, nagle znalazł miliony potrzebne do rozpoczęcia ekspedycji.

Rozpadający się Związek Radziecki nie miał zasobów, technologii i wiedzy potrzebnej do eksploatacji ogromnych złóż dóbr naturalnych znajdujących się na Syberii. Dlatego też, nawet jeszcze przed ostatecznym rozpadem ustroju, partia dzierżawiła fragmenty tajgi na rzecz prywatnych inwestorów z zachodu, którzy w zamian zasilali budżet tak niezbędnymi dolarami. Tak w miejscu dawnego łagru powstała kopalnia diamentów, także nazwana Oczystką.

Początkowo Henryk pilnował, żeby warunki pracy w kopalni były jak najlepsze, dbał też o wysokość wynagrodzenia robotników. Chciał, żeby dzięki jego kopalni okolice dawnego łagru rozkwitły, a jego firma okazała się błogosławieństwem dla miejscowej ludności. Niestety, zyski nie były zadowalające. Wtedy stery w firmie przejął syn założyciela, Olivier Sowinsky. Młody przedsiębiorca w tajemnicy przed ojcem wprowadził szereg zmian – między innymi drastyczne obcięcie pensji i piętnastoletnie „niezrywalne” kontrakty. Stopniowo coraz bardziej oszczędzał na warunkach pracy i opiece medycznej. Zyski poszybowwały w górę, a praca w kopalni do złudzenia zaczęła przypominać pracę więźniów sowieckiego łagru.

To wszystko okazało się jednak niewystarczające, by przetrwać krach roku 2008. Wstrząsy wtórne, które po zapaści rynku mieszkaniowego rozeszły się po wszystkich gałęziach przemysłu, doprowadziły do paniki inwestorów i gwałtownego spadku wartości akcji firmy. Po trzech latach zacieklej walki o utrzymanie wypłacalności przedsiębiorstwa, Olivier otarł się o śmierć – przedawkował środki uspokajające i stracił zdolność do zarządzania rodzinnym przedsięwzięciem. To byłby koniec, gdyby na scenę nie wkroczyła wnuczka Henryka, a córka Oliviera, Clare (którą dziadek nieustannie nazywa Klarą). To ona powstrzymała wykup akcji Sowinsky ExcoDim przez

magnatów branży. Teraz firma należy do spółki Diamond Inc., ale rodzina Sowinskiich nadal posiada wystarczająco dużo akcji, aby zachować miejsce w radzie nadzorczej. Sama Clare nie spocznie, dopóki nie odzyska pakietu kontrolnego i swojego rodzowego dziedzictwa.

Tomasz Zawada zostaje Ajjunem

Ale wróćmy na chwilę do nieudanej ucieczki z łagru. Tak naprawdę Tomasz Zawada wcale nie zginął tamtej nocy. Ranny, na wpół zamrożony i w dodatku zainfekowany predwiestnikami został znaleziony przez jakuckich myśliwych i oddany pod opiekę szamana, który zobaczył w nim moc podobną do swojej.

Odnalazł go więc w świecie duchów i pomógł przejść przez próby. Tomasz Zawada stał się Ajjunem.

Zmagania ze zwiastunami i rekonwalescencja trwały przez kilka miesięcy. Po wybudzeniu się z transu Tomasz ledwie pamiętał, kim jest. Był też przekonany, że wszyscy jego bliscy z poprzedniego życia musieli zginąć podczas próby ucieczki. Dlatego został w jakuckiej wiosce na zawsze. W nowym wcieleniu przyjął imię „Oddychający Mrozem”, a Jakuci przetłumaczyli jego nazwisko na Zatrud – z rosyjskiego „przeszkoda, zawada”. Po kilku latach znalazł sobie drugą żonę, spłodził dzieci i przejął od starego szamana obowiązki Ajjuna. Jego córka Barbara nigdy nie usłyszała wezwania duchów, dopiero wiele lat później jego wnuki, bliźnięta Olga i Paweł, zostały powołane do przejścia przez rytuał szamańskiej inicjacji. Tomasz nigdy nie zapomnił o swoich polskich korzeniach, stąd imiona jego dzieci brzmią znajomo, chociaż miejscowi wymawiają je na rosyjską modłę – Warwara, Olga i Paweł. Mimo nostalgii Oddychający Mrozem nie mógł powrócić do ojczyzny. Żaden szaman, który choć raz brał udział w corocznym rytuale Karmienia Ognia, nie może już nigdy opuścić syberyjskiej tajgi. Tomasz zmarł w podeszłym wieku, więc zdążył jeszcze zobaczyć, jak jego wnuki zostają szamanami, ale nie żył na tyle długo, by być świadkiem nadciągającej rodzinnej tragedii.

Stworzenie Krawagota

W tej chwili w miejscowości Siktja żyje dwóch szamanów – bliźniacze rodzeństwo. To Olga i Paweł, wnuki Tomasza Zawady, którzy stali się Ajjunem w bardzo młodym wieku, żeby Oddychający Mrozem mógł wreszcie odejść w spokoju do przodków. Tak, Ajjunem, a nie Ajjunami, bowiem w oczach duchów są jednym człowiekiem w dwóch ciałach – Głosem Tajgi. Jego oddzielne imiona to Krzycząca w Ciemności i Szepczący w Kniei, ale tylko razem mogą korzystać w pełni ze swojej duchowej mocy. Duchy bowiem chcą słuchać Głosu, nie zaś jedynie Szeptu czy Krzyku.

Olga poślubiła dawnego towarzysza dziecięcych zabaw, Yuria Bahlewa, zwanego Sangorem. Przez lata byli szczęśliwi, a owocem ich miłości była Anuska Bahlew, którą matka zawsze nazywała jej Jakuckim imieniem – Sułuscianna, Gwiazdka. Niestety, duchowe imię Olgi okazało się być przepowiednią, która strzaskała jej ducha. Śpiący w Śniegu zaczął poruszać się niespokojnie w swym pozbawionym ciepła łożu i tego roku wiosna nie przyszła do doliny. Paweł i Olga ruszyli do walki rytuałem i wolą, ale żadna siła nie mogła powstrzymać lodowatych mas

powietrza wyciekających wprost z zakrzepłych trzewi Ziemi. Choć próbowali w wizjach poradzić się swojego wielkiego przodka, jego odpowiedzi z zaświatów zagłuszało nieustanne wycie Przedwiecznego. I tak, po wielu nieprzespanych nocach, Paweł przyszedł do Olgi z pewnością, że jest tylko jedna rzecz, którą mogą uczynić: uwięzić wydobywający się z kopalni mróz w ciele Krawagota, potężnej lodowej istoty stworzonej z zimna i śmierci, której rdzeniem jest złożona w ofierze czysta niewinność – ludzkie dziecko. A jedynym dzieckiem w miasteczku była dwuletnia wówczas córeczka Olgi i Sangora. Szepczący w Kniei przekonał zrozpaczoną siostrę, że nie ma innej drogi, i we wspólnym rytuale stworzyli potwora, w którego skutym lodem rdzeniu na wieczność zatonęła Sułuscianna.

Działo się to trzynastcie lat temu. Następnego poranka śnieg zaczął topnieć, ale serce Olgi zamarzło, by pozostać skute lodem do dziś. Zaczęła popadać w coraz większą rozpacz, zaniedbując obowiązki szamanki, oddalając się od męża i umacniając w sobie żal do brata. Żal, który ostatecznie przerodził się w nienawiść. Wreszcie jej zmęczony umysł otworzył się na podszepty Przedwiecznego, w którego nawoływaniu słyszy głos swojej maleńkiej Gwiazdki. Nie pozwoli jej już dłużej cierpieć.

Tak, Strażniku Tajemnic, to Olge, Krzyczącą w Ciemności, możesz nazwać głównym antagonistą Badaczy. To ona z premedytacją stara się obudzić Przedwiecznego. To ona otwiera umysły robotników kopalni na wezwanie Śpiącego w Śniegu, sprawiając, że ich ciepło staje się pożywieniem dla jej córeczki, wciąż uwięzionej w potwornym ciele Krawagota.

To właśnie stąd biorą się niewyjaśnione wypadki w kopalni. Robotnicy, którzy słyszą zew mrozu, porzucają swoje obowiązki i wchodzą w tajgę, gdzie prędzej czy później stają się ofiarą lodowego potwora. Krawagot emanuje czystym zimnem pochodzącym wprost od Przedwiecznego. Zamraża swoje ofiary, po czym pochłania je jak lawina, zwiększając swoją masę i siłę. Jest nienasycony, ale bezrozumny, i kieruje się tylko instynktownym głodem.

Aktualna sytuacja na Syberii

Sangor, mąż Olgi, nie zdaje sobie sprawy, jak daleko jego ukochana zaszła w swoim szaleństwie. Nie wie też, co tak naprawdę stało się z ich córką. Jest przekonany, że zmarła w wyniku nieszczęśliwego wypadku. Powodowany miłością do żony, stopniowo przejął od niej funkcje reprezentacyjne szamana w społeczności – to on odpowiada za przestrzeganie dawnych zwyczajów i zachowanie tradycji. Tymczasem Paweł próbuje własnymi siłami utrzymać barierę, ale jest na skraju porażki. Wie, że walczy z siostrą, ale boi się wystąpić otwarcie przeciwko niej.

Predwiestniki zaczynają pojawiać się coraz bliżej ludzkich siedzib, uciekając przed nadchodzącym mrozem. Coraz więcej robotników z kopalni słyszy zew Śpiącego w Śniegu. Krawagot, chroniony i karmiony przez Krzyczącą w Ciemności, staje się coraz silniejszy i coraz mocniej pragnie ciepłej krwi. Konflikt między rodzeństwem narasta. Niedługo przyjdzie czas Karmienia Ognia, a Szepczący w Kniei nie ma już dość siły, by przeprowadzić rytuał. Jeśli nic się nie zmieni, bariera zostanie przerwana.

To moment, w którym Clare daje się przekonać Henrykowi, że zdarzenia w kopalni mogą mieć nadnaturalne korzenie, i decyduje się zatrudnić specjalistów. I tu na scenie pojawiają się Badacze Tajemnic.

KALENDARIUM

- 1913 r. – Na Wileńszczyźnie przychodzi na świat Tomasz Zawada.
- 1936 r. – Na świat przychodzi Henryk Sowiński.
- 1944 r. – Na świat przychodzi Stanisław Zawada.
- 1947 r. – Rodzina Zawadów trafia na Oczyszkę.
- 1950 r. – Henryk zostaje przeniesiony na Oczyszkę i poznaje Zawadów.
- 1953 r. – Umiera Stalin. Zawadowie podejmują nieudaną próbę ucieczki.
- 1955 r. – Henryk zostaje wypuszczony z łagru na fali odwilży po śmierci Stalina.
- 1958 r. – Henryk trafia do Stanów Zjednoczonych.
- 1962 r. – Henryk zakłada Sowinsky ExcoDim.
- 1979 r. – Henryk rozpoczyna przymiarki do operacji wydobywczej na Syberii.
- 1981 r. – Na świat przychodzą Pavel i Olga.
- 1990 r. – Kopalnia Sowińskiego rusza pełną parą.
- 1995 r. – Olga i Pavel przechodzą szamański rytuał przejścia.
- 1998 r. – Olga i Sangor pobierają się.
- 2001 r. – Na świat przychodzi córka Olgi i Sangora.
- 2002 r. – Umiera Tomasz Zawada.
- 2004 r. – Olga i Pavel przeprowadzają rytuał Krawagota.
- 2008 r. – Wielki krach na giełdzie.
- 2009 r. – Sowińscy tracą swoją firmę, zostaje założone konsorcjum Diamond Inc.
- 2019 r. – Henryk zwraca się o pomoc do Badaczy.

DRUŻYNA BADACZY

Proponowana drużyna

Scenariusz można rozegrać drużyną stworzoną specjalnie na jego potrzeby. W takim wypadku gracze wcielą się w rolę najmłodszego pokolenia rodziny Zawadów – tej samej, która była więziona w sowieckim łagrze. To niezwykła rodzina, w której nadnaturalne zdolności nie są rzadkością. W każdym pokoleniu znajdzie się parę osób z Darem.

Przedstaw graczom poniższe archetypy. Niech wybiorą po jednym i sami zdecydują o imionach, płci i charakterze swoich postaci oraz ich powiązaniach rodzinnych. Jedno jest pewne: wszyscy Badacze są spokrewnieni i pochodzą z rodziny Zawadów, nawet jeśli noszą inne nazwisko. Na końcu scenariusza znajdziesz gotowe karty postaci do wydrukowania i rozdania graczom.

Doktorantka/doktorant antropologii

Znasz wielu antropologów, którym wydaje się, że badają zabobony

i przesady – ciekawe, niezwykle, dające wgląd w ludzką psychikę, ale jednak zabobony i przesady. Ty szukasz w nich prawdy.

Ratownicza/ratownik GOPR

Jesteś jednym z najsukuteczniejszych ratowników podhalańskiej grupy GOPR. Koledzy nie mogą się nadziwić twojej intuicji oraz trafnym diagnozom, które stawiasz nawet w przypadku najczęściej poszkodowanych ofiar wypadków.

Policjantka/policjant

Kondycja fizyczna zawsze była dla ciebie ważna, ale to nie ona najbardziej pomaga ci w codziennej pracy. Koledzy w żartach nazywają cię żywym wykrywaczem kłamstw i w sumie mają rację.

Nauczycielka/nauczyciel biologii

Na co dzień uczysz biologii w szkole podstawowej. W wakacje jeździsz szukać endemicznych gatunków w amazońskiej dżungli, a w wolnych chwilach stawiasz znajomym tarota.

Mechanik samochodowy

Z jakiegoś powodu maszyny naprawdę cię lubią. Zresztą nie tylko one. Fortuna często uśmiecha się do ciebie i twoje niezwykle szczęście jest już wręcz legendarne.

Macie ochotę na inne archetypy? Nie ma problemu. Stwórzcie od podstaw własne karty postaci, pamiętając o tym, że dzięki domowej edukacji dziadka Staszka wszystkie wnuki mówią dość dobrze po rosyjsku. Tak czy inaczej, jeśli decydujecie się na grę rodziną Zawadów, każdy z Badaczy ma specjalny atut – Dar rodziny Zawadów.

DAR RODZINY ZAWADÓW

Badacz może wykonać zwykły test Mocy. W przypadku udanego testu Strażnik Tajemnic informuje Badacza, czy w promieniu działania dzieje się coś nadnaturalnego. Zasięg 20 metrów; koszt 2 PM. Jeśli uda mu się zdać trudny test Mocy, może zwiększyć zasięg do 50 metrów lub zmniejszyć koszt użycia mocy do 0 PM.

Istniejąca drużyna

Nie musicie korzystać z powyższych postaci. Scenariusz można rozegrać dowolną drużyną. Jednak w takim wypadku dobrze jest znaleźć odpowiednią motywację. Najlepiej będzie „dokleić” któremuś z graczy dziadka Sybiraka – Stanisława Zawadę, tego samego, który jest dziadkiem postaci z naszej gotowej drużyny i przyjacielem Henryka Sowińskiego. Może to być rzeczywiście rodzina albo tak zwany „przyszywany” dziadek.

Jeśli zdecydujesz się na to rozwiązanie, zadбай, żeby gracze mieli okazję poznać pana Stanisława na wcześniejszych sesjach. Możesz wykorzystać fakt niezwykłych zdolności występujących w rodzinie Zawadów i zrobić z pana Stanisława człowieka wyczulonego na zjawiska paranormalne, który od lat interesuje się magią szamańską, dziwnymi zjawiskami

i pradawnymi mitami. Wtedy spotka się z naszymi Badaczami na gruncie, nazwijmy to, zawodowym. Może jest w posiadaniu olbrzymiego zbioru starych tekstów, z którego pozwoli skorzystać Badaczom? Może w inny sposób wspomże ich w rozwiązaniu którejs z poprzednich zagadek? A potem w ramach rewanżu sam poprosi ich o pomoc, bo jemu wiek już nie pozwala wybrać się na Syberię? Postaraj się, żeby gracze polubili tego BN-a. Dzięki temu będą znacznie bardziej zainteresowani wydarzeniami opisanymi w scenariuszu.

SCENY I MIEJSCA

OTWARCIE

Jeśli zdecydowaliście się na zagranie rodziną Zawadów lub dodaliście dziadka Stanisława do historii jednego z Badaczy, najlepiej będzie zacząć sesję od retrospekcji. Opisz graczom dziecinny pokój pogrążony w mroku, niewielką staromodną lampkę z abażurem i kilka dziecięcych twarzy z szeroko otwartymi ze strachu oczami, kulących się za białą pościelą jak za śnieżną zaspą. Opisz głos starego mężczyzny opowiadający o lesie, który nie ma końca. Mrozie, przed którym nie można uciec. Ciemności, w której zawsze coś się porusza. Niech bajka o syberyjskiej ziemi będzie straszna, niech zaciera granicę między rzeczywistością a fikcją i odwołuje się do pojawiających się w scenariuszu jakuckich wierzeń.

Pozwól graczom wcielić się w dzieci i opisać ich reakcje. Jeśli chcesz, razem z nimi w pokoju może być jeszcze Łucja, młodsza od wszystkich kuzynka, która uwielbia straszne bajki dziadka Staszka. Będzie ekscytować się opowieścią, udawać, że nic a nic się nie boi i mogłaby iść sama w tajgę choćby teraz. Z jej pomocą łatwiej będzie skłonić graczy do interakcji. Jeśli będą mieli ochotę, daj im parę minut na zbudowanie relacji między ich postaciami, które sprawią, że potem będą bardziej zżyci. W odpowiednim momencie przeskocz bezpośrednio do następnej sceny, rozgrywającej się wiele lat później.

Jeśli gracze innym zestawem Badaczy, wymyślenie otwierającej sceny pozostawiamy tobie. Spróbuj za jej pomocą przekazać, jaki klimat będzie mieć rozpoczynana właśnie historia.

Cel sceny: klimatyczne wprowadzenie do sesji, budowanie relacji między postaciami, postać małej Łucji, która potem może skojarzyć się graczom z uwięzioną w łodzie Gwiazdką i dać dodatkową motywację do działania

Na początek Badacze poznają dwóch kluczowych dla fabuły bohaterów niezależnych. Dokładniejsze opisy BN-ów i ich statystyki znajdziesz w następnym rozdziale.

SCENA: SPOTKANIE Z CLARE SOWINSKY

Nastroj sceny: korporacyjny minimalizm i bezduszna elegancja. Sterylnie czysta i całkowicie anonimowa sala na najwyższym piętrze wieżowca. Za nieskazitelnie przejrzystym szkłem rozciąga się widok na Los Angeles w smogu i promieniach zachodzącego słońca.

Clare Sowinsky to młoda, najwyżej trzydziestoparoletnia kobieta, zadbana i elegancka. Archetyp amerykańskiej bizneswoman. Wyraźnie stara się zrobić na swoich gościach wrażenie. Choć są tutaj tylko w kilka osób, do dyspozycji mają całą olbrzymią salę konferencyjną. Informacje o firmie są wyświetlane w pętli w formie profesjonalnej prezentacji na jednej ze ścian. Clare stara się sprawiać wrażenie osoby, która panuje nad sytuacją, ale normalny sukces w teście Psychologii pozwoli dostrzec, że jest mocno zestresowana.



Clare Sowinsky

Clare prosi Badaczy o zajęcie się sprawą należącej do firmy kopalni diamentów. Informacje, które trzeba przekazać Badaczom:

- Od kilku miesięcy systematycznie rośnie liczba zaginionych wśród robotników, dochodząc do rekordowego poziomu pięciu osób zaginionych w zeszłym tygodniu.
- Kilka zaginionych osób zostało znalezionych w tajdze, zamrażniętych na kość.
- Większości zaginionych (ani ich ciał) niestety nie udało się zlokalizować.
- Według wszystkich zebranych informacji, zaginionych nie łączy nic poza miejscem zatrudnienia. Są w różnym wieku, mieszkali w różnych miastach, mają różny staż pracy i sytuację rodzinną.
- Niemal wszyscy pracownicy kopalni, poza kilkoma na wyższych stanowiskach, to Rosjanie i jeszcze do niedawna była to druga wspólna cecha zaginionych.
- W zeszłym tygodniu zniknął pierwszy z amerykańskich pracowników kopalni, John Malcolm, odpowiedzialny za kwestie bezpieczeństwa. Oficjalnie uznany jest za zaginionego, ale nikt nie spodziewa się znaleźć go żywego.
- Sprawą zaczyna interesować się amerykański rząd, co jest kłopotliwe dla firmy.
- Jakuci mieszkający w Siktji, jedynej miejscowości w pobliżu kopalni, są zaniepokojeni. Zrzucają winę na mityczne stworzenia z legend.
- Dziadek Clare, Henry Sowinsky, uważa, że zniknięcia mogą rzeczywiście mieć w sobie coś nadnaturalnego. Twierdzi, że to dlatego, że kopalnia została zbudowana na terenie dawnego łagru i za zniknięcia odpowiedzialne są żądne zemsty duchy więźniów.
- To on nalegał, żeby zwrócić się o pomoc do Badaczy, bo tak doradził mu jego najstarszy i najbliższy przyjaciel – Stanisław Zawada. Zresztą Henryk sam będzie chciał z nimi o tym porozmawiać jeszcze tego samego dnia.

Odgrywając Clare, daj graczom zauważyć, że młoda bizneswoman nie bardzo wierzy w historie o duchach, a swojego dziadka uważa za nawiedzonego starca. Jednak jest już zdesperowana i chwytą się każdego dostępnego sposobu na wyjaśnienie zagadki znikających robotników.

Rozmowę pod koniec powinno przerwać pojawienie się mężczyzny w drogim garniturze, który w ostrych słowach

przypomni Clare, że sala za chwilę będzie potrzebna na konferencję i że wynajęła ją tylko na godzinę. Pokaż, że pozycja Clare w firmie wcale nie jest w tej chwili wysoka, i daj Badaczom pretekst, żeby zaczęli drążyć ten temat. Jeśli dobrze poprowadzą rozmowę (albo osiągną sukces w teście Perswazji), Clare niechętnie przyzna, że rozwiązanie sprawy kopalni to dla niej ostatnia szansa na utrzymanie pozycji w firmie – rodzina Sowinskiich straciła pakiet kontrolny podczas krachu w 2008 roku i od tamtej pory ich znaczenie maleje. Kobieta jest zdeterminowana, żeby odzyskać to, co uważa za swoje dziedzictwo.

Cel sceny: przekazanie Badaczom kluczowych informacji na temat ich misji na Syberii, wzbudzenie sympatii do Clare i przedstawienie jej słabej pozycji w firmie, zarysowanie konfliktu między nią a dziadkiem.

SCENA: SPOTKANIE Z HENRYKIEM SOWIŃSKIM

Nastroj sceny: ciepły, miękki i nostalgiczny. Klimat pokoju starego człowieka. Wózek inwalidzki, rodzinne fotografie na stoliku przy łóżku, pielęgniarka, która zanim wyjdzie, upewnia się, że panu Henrykowi niczego nie brakuje. Starzec jest momentami jakby nieobecny, trochę tutaj, trochę w świecie majaków czy wspomnień.

Henryk opowie Badaczom o swojej młodości na Syberii. Będzie ze łzami w oczach wspominać Tomasza Zawadę, jego żonę Edytę i oczywiście Stanisława, którego traktuje jak młodszego brata. Poinformuje Badaczy, że:

- Sytuacja w kopalni jest jego zdaniem związana bezpośrednio z przeszłością tego miejsca i duchami osób zabitych w łagrze.
- Siktja to miejscowość, w której się wychowywał, więc jest mu bardzo bliska i nie chciałby, żeby jej mieszkańcom stała się jakakolwiek krzywda.
- Jakuccy szamani mają wielką moc i wielką mądrość. Badacze powinni im zaufać.
- Założył firmę ExcoDim, jak kiedyś nazywało się Diamond Inc., bo czuł, że tamta ziemia ma wobec niego dług. Chciał wydrzeć jej bogactwo w zamian za cierpienie, jakiego tam doświadczył.
- Jednocześnie miał nadzieję, że jego firma będzie błogosławieństwem dla ludzi mieszkających w Siktji, ale rzeczywistość wygląda inaczej. Większość robotników pochodzi z daleka.

- Żałuje, że nie próbował odnaleźć Stanisława już po wojnie. Dopiero po wielu latach to Stanisław odnalazł jego i przyjaźń została nawiązana na nowo.
- Uważa, że jego wnuczka (którą nazywa po polsku Klarą i o której wypowiada się ciepło, ale z wyraźną przyganą – widać, że jest nią rozczarowany) zbyt przejmując się kwestiami wizerunkowymi, a za mało zagrożeniem życia robotników.

Henryk poprosi graczy, żeby mniej zwracali uwagę na zysk firmy, a bardziej na dobrostan pracujących w niej ludzi i mieszkańców Siktji. Zasugeruje, że chciałby po ich powrocie poznać prawdę o warunkach pracy w kopalni, niezależnie od tego, jak bolesna się okaże. Uważa, że założenie tej kopalni było błędem, i gdyby mógł, wolałby zamknąć firmę i pozwolić syberyjskiej ziemi zagoić swoje rany. Pamiętaj, żeby dać graczom jasno do zrozumienia, że to, o co prosi drużynę Henryk, stoi w sprzeczności z interesami Clare i firmy.

Na koniec Henryk wspomni o tym, że Stanisław zapewne chciałby, żeby odnaleźli grób Tomasza Zawady. Poprosi, żeby pomodlili się też w jego imieniu.

– Nie wierzę w żadnego boga, ale jeśli znajdziecie ten grób, zmówcie modlitwę też ode mnie. Był mi jak ojciec, którego nigdy nie znałem.

W tym miejscu możesz poprosić o test Psychologii. Normalny sukces pozwoli Badaczom wyczuć, że Henryk coś przed nimi ukrywa. Trudny sukces wykaże olbrzymie pokłady poczucia winy, a ekstremalny ujawni, że mają one bezpośredni związek z rodziną Zawadów. Jeśli wolisz uderzyć w bardziej sentymentalne tony i jednocześnie dać graczom więcej wskazówek, użyj sceny, w której Henryk zapomina na moment, gdzie się znajduje, i w jednym z Badaczy rozpoznaje Tomasza Zawadę. Niech prosi go o wybaczenie albo przeciwnie – zaprzecza, że to jego wina, bez wyjaśniania, o co dokładnie chodzi.

Cel sceny: przedstawienie zadania stawianego przed Badaczami z perspektywy Henryka, przedstawienie tego BN-a w korzystnym świetle, wzbudzenie w Badaczach sympatii i chęci pomocy, nakierowanie ich na istnienie tajemnicy z przeszłości.

MIJSCA: SIKTJA

Siktja jest jedynym w promieniu setek kilometrów ośrodkiem ludzkiej aktywności, który można by nazwać „miasteczkiem”, choć byłoby to znaczące naciągnięcie tego terminu. Znajduje

się na terenie Jakucji, zwanej też Republiką Sacha. To właściwie stały obóz zimowy Jakutów, który jest miejscem spotkań wielu rodzin. W dobrych czasach populacja dochodziła nawet do stu stałych rezydentów i pięciuset zimą, ale teraz jest tu niewiele więcej niż dwie setki ludzi. Wiele domów stoi opuszczonych i dosłownie zabitych deskami.

Ponieważ kiedyś działał tu łagier, miasteczko zostało zaopatrzone w przyzwoitą przystań w spokojnym zakolu rzeki, do której mogą zawijać nawet całkiem sporych rozmiarów barki transportowe. Teraz oczywiście rzeka jest zamrznięta i pełni rolę zimowej autostrady, po której można wygodnie jechać wozem, skuterem śnieżnym, czy nawet ciężarówką.

Oprócz składu handlowego jedyne podmurowane budynki w miasteczku to niewielka cerkiew oraz hotel robotniczy. Większość domostw zaopatrzona jest w przylegającą albo osobną banię, czyli miejscową odmianę sauny. Są tu także nieco większe drewniane szopy przeznaczone dla zwierząt, zwłaszcza koni pociągowych, bo sanie to wciąż jedna z najpopularniejszych form transportu.

SCENA: PRZYBYCIE BADACZY

Badacze docierają na miejsce akcji helikopterem. To mało komfortowa podróż. Są upakowani jak sardynki w puszcze, siedzą na walizkach, torbach i skrzyniach ze sprzętem. Poproś graczy, żeby opisali, jak wyglądają i jak się zachowują. Przypilnuj, żeby każdy miał szansę powiedzieć chociaż parę słów. Jeśli gracze mają chęć na trochę interakcji między sobą, to świetnie. Niech wymieniają się swoimi obawami czy planami. Ale nie trać tempa. Kiedy tylko rozmowa przestanie się kleić, dolatujecie na miejsce.

Lokacja początkowa to ośnieżone pole w pobliżu miejscowości, nad zamrzniętą rzeką. Do helikoptera podbiega grupa ludzi, którzy zaczynają wyładowywać bagaże i towary. Niedaleko czekają sanie z drewna i stary, poobijany skuter śnieżny. Pojawia się też ważny bohater niezależny – pozwól Badaczom myśleć, że to miejscowy szaman.

W papierach nazywa się Jurij Bahlew, ale nie lubi, żeby się tak do niego zwracać. Przedstawia się jako Sangor. Mówi całkiem niezłe po polsku, podobnie jak jego żona oraz część mieszkańców, którzy są potomkami syberyjskich zesłańców. Wobec Badaczy jest serdeczny, wręcz kordialny. Stara się im przypodobać, ale już na wstępie nazywa ich „turystami” i bardzo się przy tym określeniu upiera. Nie

ma żadnych oficjalnych powiązań z Diamond Inc. i został zatrudniony jako ich przewodnik.

Sangor wygląda jak szaman z popkulturowych wyobrażeń. Wskazówki na temat wyglądu i statystyki Sangora, jak i wszystkich istotnych BN-ów, znajdziesz w rozdziale **Bohaterowie niezależni** (str. 21). Pamiętaj, żeby zwrócić uwagę Badaczy na wielki drewniany dysk, który Sangor nosi

na piersi. Jest na nim tarcza księżycy i szybujące wokół niej sokoły. Kiedy obraca go w dłoniach, z tyłu widać liczne napisy cyrylicą. Zapytany, Sangor twierdzi, że to amulet zrobiony ze skóry Aan Hatun, Matki Ziemi, nazywanej też „Śpiącą w drzewie”. Udać wykorzystanie Daru rodziny Zawadów pozwoli upewnić się, że amulet rzeczywiście promieniuje nadnaturalną mocą. To prezent od żony Sangora, prawdziwej szamanki, który ofiarowała mu w dzień ślubu. Przynosi szczęście, ale tylko jemu.

Jeśli gracze mają ochotę na rozmowę z Sangorem, to może być dobry moment, żeby sprzedać im trochę informacji na temat Siktji. Od Sangora mogą dowiedzieć się, że:

- Miasteczko czasy świetności ma już za sobą, kiedyś mieszkało tu znacznie więcej ludzi.
- Jakuci nie mówią tak o sobie, na ogół wolą miano Sacha, czyli po prostu „człowiek”, a w tej okolicy najczęściej używają określenia Ajyy Dżono, czyli „dzieci boga”. Nazwę Jakut, nadaną im przez Rosjan, uważają wręcz za obraźliwą.
- Warunki życia są trudne. Nie ma bieżącej wody ani prądu, a tylko kilka rodzin jest na tyle bogatych, żeby posiadać własny skuter śnieżny.
- Helikopter z zaopatrzeniem przylatuje tutaj z Jakucka najwyżej raz na dwa tygodnie, chyba że zdarzy się jakiś nagły wypadek.
- Latem raz w miesiącu kursuje rzeką prom do Jakucka.
- Do najbliższego szpitala trzeba lecieć kilka godzin, dotarcie tam skuterem śnieżnym zajmie dwa dni, a saniami konnymi jeszcze dłużej.
- Brak tu Internetu i zasięgu telefonów komórkowych, ale w kopalni oraz w hotelu są telefony satelitarne.
- Pieniądze niespecjalnie mają tu jakąś wartość. Poza składem handlowym, prowadzonym przez rodzinę Dumiczów, ludzie wolą raczej handel wymienny. Z drugiej strony, prawie nie ma takiej rzeczy, której nie da się kupić – trzeba tylko zaferować wystarczająco wiele w zamian.
- Miejscowi nazywają kopalnię Stoonaan (Płacz Aan); uważają ją za ranę w boku Matki Ziemi.

W dowolnej rozmowie z Sangorem możesz przemycać fragmenty jakuckich wierzeń. Zacerpnij je z materiałów dodatkowych na końcu scenariusza albo zwyczajnie wymyśl. W końcu Sangor nie jest prawdziwym szamanem i równie dobrze może wciskać Badaczom kit dla turystów. Ale niech koniecznie wspomni przy pierwszej nadarzającej się okazji, że trzeba karmić ogień, wlewając odrobinę kumysu do ogniska, pochodni, czy nawet na kuchenkę gazową. Motyw ważnego rytuału Karmienia Ognia będzie potem dla Badaczy bardziej zrozumiały i spójny ze światem.

Jeśli Badacze od razu zaczną wypytywać o grób Tomasza Zawady, Sangor zaśmieje się, że źle trafili. Tutaj nie ma cmentarzy, miejscowi nie lubią myśleć o śmierci i nie odwiedzają zmarłych.

– Jeśli nikt nie wie, gdzie leży, to może znak, że czas o nim zapomnieć?

Jeśli będą drążyć temat i tłumaczyć, że nie chodzi o kogoś miejscowego, tylko o więźnia łagru, usłyszą, że takich grzebano we wspólnych mogiłach albo nawet wrzucano ciała do rzeki. Sangor zasugeruje, że może pop wie coś więcej na ten temat.



Pamiętaj, że jest środek zimy. Wszystko jest przysypane grubą warstwą śniegu, a temperatura jest dla Badaczy trudna do zniesienia.

Cel sceny: przetransportowanie Badaczy w miejsce akcji, przedstawienie Sangora w roli miejscowego szamana oraz przekazanie potrzebnych informacji o miasteczku.

Od tej chwili zaczyna się jazda bez trzymanki. Od graczy zależy, gdzie skierują się Badacze i co najbardziej przykuje ich uwagę. Mają już wystarczająco dużo informacji, żeby zacząć po swojemu radzić sobie z sytuacją. Nie zabraniaj im niczego – po prostu reaguj. Poniżej znajdziesz opis miejsc i sugestie dotyczące scen, które mogą się w nich wydarzyć, ale oczywiście wiele będzie trzeba zaimprovizować. Im dalej zabrnijemy w opowieść, tym więcej będzie niewiadomych.

MIEJSCE: HOTEL ROBOTNICZY

Badacze zapewne będą chcieli zostawić gdzieś swoje bagaże. Miejskowy hotel nie ma nawet nazwy, ale łatwo go zauważyć – to jedyny poza cerkwią dwupiętrowy budynek w okolicy. Na dole są dwie wielkie sale, przestrzeń barowo-kuchenna i wejście na tył, gdzie w dobudówce jest bania na dwadzieścia osób. Na piętrze znajdują się dwie duże otwarte sale, zastawione dziesiątkami trzyściemnowyższych łóżek. To tutaj śpią robotnicy. Na krótszej ścianie budynku mieszczą się cztery pojedyncze pokoje – kłitki trzy na dwa metry. Miejsca wystarcza akurat na to, żeby wstawić dwa łóżka, trochę podwyższone, bo pod nimi znajdują się prowizoryczne szafki. W tych pokojach zostają zakwaterowani Badacze. W przetransportowaniu bagaży pomaga im dwóch miejscowych chłopaków, Misza i Sasza.

SCENA: GOŚCIE Z WIELKIEGO ŚWIATA

W tym miejscu możesz umieścić scenę, w której organizowane jest niewielkie przyjęcie z okazji przybycia Badaczy. W Siktji niewiele się dzieje, więc niespodziewana wizyta jest nie lada wydarzeniem. To może być dobry sposób na przedstawienie graczom jeszcze paru BN-ów oraz przemycenie informacji o miasteczku i kopalni, jeśli nie dowiedzieli się wszystkiego od Sangora. Pamiętaj, że w oczach miejscowych Badacze są w jakiś sposób powiązani z Diamond Inc., więc raczej nikt nie będzie szczerze wypowiadać się na temat warunków pracy czy zagrożeń, ale półsłówkami i niedopowiedzeniami możesz zacząć już budować w umysłach graczy obraz całej sytuacji. To też dobry moment, żeby postraszyć ich trochę lokalnymi wierzeniami. Pamiętaj, żeby pojawili się tutaj rzeźnik-lekarz Bela i mechanik Goran. Niech gracze mają świadomość, że mogą się do nich zwrócić w razie potrzeby.

Podczas rozmów z BN-ami przewija się temat syberyjskiej bany, czyli tutejszej odmiany sauny. Wspólna wizyta w bani jest jednym z ulubionych sposobów na spędzenie wolnego czasu w Siktji. Niech Badacze nasłuchują się o kłębach pary

unoszących się znad polewanych wodą rozgrzanych kamieni, o przyjemnym bólu w chłostanych brzoźowymi wtkami plecach, o nieźrównanym zapachu rozgrzanego, mokrego drewna i o nacieraniu śniegiem gorącej skóry po skończonym seansie.

Wreszcie któryś z BN-ów (ale nie Sangor) zaproponuje rozgrzanie hotelowej bany, żeby przekonali się natychmiast i na własnej skórze, jakie to zdrowe i przyjemne. Jeśli Badacze wyrażą zainteresowanie, przejdź do sceny **Bania w hotelu**. Jeśli nie, lecimy dalej.

Cel sceny: przedstawienie klimatu Siktji oraz dodatkowych BN-ów, danie Badaczom możliwości interakcji ze światem i ze sobą nawzajem, uzupełnienie wiadomości o miasteczku, zainteresowanie Badaczy tematem bany.

SCENA: BANIA W HOTELU



Jeśli chociaż jeden z Badaczy wyrazi zainteresowanie banią, BN, który zaproponował jej rozgrzanie, poprosi o pomoc w rozpaleniu pieca. Chodzi o to, żeby w miarę możliwości ściągnąć tam któregoś Badacza (albo i wszystkich!), bo znacznie ciekawiej będzie, jeśli to oni odkryją ul.

Bania znajduje się w niskiej przybudówce z drewnianych bali, z kamienną podmurówką. Na wejściu opis Badaczowi sporego robaka – a może to był zwykły karaluch? – który chowa się w szczelinie obok drzwi. To pierwsze ostrzeżenie. W pomieszczeniu nie ma okien, panuje tu półmrok rozświetlany tylko przyniesionym źródłem światła, zapewne latarką. Jest duszno. Pod ścianą znajduje się piec obłożony kamieniami. Obok stoi cebrzyk pełen wody i drugi z brzoźowymi wtkami, a pod ścianami drewniane ławy. Zdanie normalnego testu Spostrzegawczości pozwoli Badaczom zauważyć dziwny kształt schowany za piecem – zupełnie jakby kulił się tam jakiś człowiek.

To aktywny ul przedwiestników, założony w stwardniałym ciele jednego z zaginionych robotników, ledwie rozpoznawalnym w gąszczu kostnych wyrostków. Jeśli się przyjrzeć, można zobaczyć zarys klatki piersiowej zrośniętej z kolanami, podbródek zrośnięty z mostkiem, kopułę czaszki pod kostnymi rogami. Mężczyzna jest już martwy, chociaż ciało jest wciąż ciepłe. Do szeroko otwartych ust wbiegają wijopodobne robaki, próbujące skryć się przed intruzami.

Predwiestniki są wyjątkowo skuteczne w opanowywaniu ludzkiego organizmu dzięki symbiotycznemu gatunkowi grzyba z rodziny *Ascomycota* (workowców, do których należą np. purchawki). Grzyb ten żywi się produkowaną nieustannie przez ul tkanką kostną. Ma właściwości psychoaktywne i powoduje poważne tymczasowe upośledzenie odpowiedzi układu nerwowego. W dojrzałych ulach grzyb potrafi stworzyć obszerne zarodnie wypełnione milionami zarodników. Naruszenie w dowolny sposób ściany ula skutkuje eksplozją zarodników, które po dostaniu się do układu oddechowego powodują obrzęk śluzówki i duszność. Ofiara półprzytomnie wije się po ziemi, gwałtownie próbując złapać oddech, i tę sposobność wykorzystują predwiestniki, aby wdrzeć się przez usta do wnętrza nowego nosiciela. Po dotknięciu ula wszyscy obecni w pomieszczeniu Badacze wykonują trudny test łączony Kondycji i Mocy. W przypadku niepowodzenia któregośkolwiek testu jeden z predwiestników zagnieżdża się w organizmie na dobre. Ofiara na kilkanaście minut traci przytomność, a po jej odzyskaniu doświadcza obfitego krwawienia z ust, oczu i nosa.

Jeśli w scenie pojawi się Sangor, wezwany przez Badaczy lub któregoś BN-a, będzie robił dobrą minę do złej gry, ale nie opanuje sytuacji. Żeby pozbyć się zagrożenia, będzie musiał sprowadzić jednego z prawdziwych Ajjunów – pośle kogoś po swoją żonę, Olgę. Zamiast niej przyjdzie Pavel Zatrud, brat Olgi, twierdząc, że Olga odmówiła przyjęcia. Pozwól bohaterom zauważyć, że Sangor nie tylko jest z tego powodu zły, ale jest mu też zwyczajnie po ludzku przykro.

Pavel jest ubrany normalnie, ale sukces w teście Spostrzegawczości pozwoli Badaczom zauważyć, że ma na szyi amulet z zamkniętym w grudzie przejrzyściej żywicy predwiestnikiem. Być może zaangażowanym Badaczom uda się przekonać Szepczącego w Kniei, żeby pozwolił im uczestniczyć w pozbywaniu się ula.

Zarażenia predwiestnikami nie widać na pierwszy rzut oka. Nawet jeśli Badacze otworzyli ul, Sangor nie ma pewności, czy zostali zarażeni. Zacznie ich bacznie obserwować i następnego dnia na pewno wypyta, czy nie pojawiły się żadne niepokojące objawy.

Postawmy sprawę jasno. Jako Strażnik Tajemnic chcesz, żeby któryś z Badaczy został zarażony przez predwiestniki (albo nawet wszyscy). To podkręci tempo opowieści, wprowadzi poczucie zagrożenia, zwiększy stawkę i potencjalną satysfakcję

z wygranej, no i da zarażonemu Badaczowi możliwość zostania szamanem. Próbuąc zarażać Badaczy predwiestnikami, wykorzystaj wszystkie dane ci w tym celu narzędzia i możliwości. Jeśli wpadniesz na nowe sposoby – użyj ich! Jeśli nie znajdą ula tutaj, możesz przenieść go do dowolnej bani w miasteczku albo w inne miejsce, które uznasz za stosowne. Ale pamiętaj, żeby grać uczciwie i dać graczom szansę na uratowanie Badaczy przed zarażeniem. Nie musisz robić nic na siłę. Ostatecznie od czego są BN-i? Zagrożenie życia lubianego przez graczy bohatera niezależnego też będzie emocjonującą stawką.

Cel sceny: budowanie horrorowego nastroju i zaprezentowanie jednego z zagrożeń oraz potencjalnie zarażenie nieostrożnych Badaczy predwiestnikami. Dodatkowo Badacze mają możliwość dowiedzenia się, że Sangor nie jest prawdziwym szamanem, oraz odkrycia tożsamości prawdziwych Ajjunów.

SCENA: ZNISZCZENIE ULA

Szaman potrzebuje pomocników. Jeśli Badacze uparli się, że chcą uczestniczyć w rytuale, rola niszczycieli ula przypadnie im – to warunek dopuszczenia do rytuału.

Pavel powinien ostrzec ich przed niebezpieczeństwem zarażenia. W przypadku, gdy Badacze zdecydują się zaryzykować, Szepczący w Kniei każe sobie przynieść odpowiedni strój i przede wszystkim szamański kołpak – rytualne nakrycie głowy ozdobione piórami drapieżnych ptaków, jedyny element szamańskiego stroju, którego nigdy nie zakłada Sangor (możesz zwrócić na to uwagę postaci Antropologa). Zasłania twarz nasączoną ziołami tkaniną, przykrywając także oczy. Od tej pory prowadzą go duchy. Zaczyna wybijać na bębnie coraz szybszy rytm i śpiewnie recytować niezrozumiałe dla

Badaczy słowa. Co jakiś czas przerywa, żeby wydać polecenie. Najpierw uczestnicy rytuału muszą obłożyć szczelnie całość ula grubą, nasączoną olejem tkaniną, aby związać zarodniki grzybów, którymi całość jest pokryta; odsłonięta zostaje tylko jama ust. Następnie należy ostrożnie wyciągnąć ul z zagłębienia i wystawić na mróz. Potem wlać benzynę do pozostawionego otworu, przykryć tak przygotowany ul metalową balią wyciągniętą z zaplecza bani i podłożyć pod nią ogień. Przez cały ten czas oszołomione robactwo próbuje wydostać się z ula.

Po podłożeniu ognia okaże się, że osłabiony Szepczący w Kniei nie może utrzymać koncentracji. Rytm wybijany na bębnie zaczyna się rwać, a szaman wyraźnie słania się na nogach. Spod balii zaczynają wypęłzać predwiestniki,



PREDWIESTNIKI – PRZEBIEG „CHOROBY”

Dla ułatwienia przebieg choroby podzieliliśmy na kilka etapów. Każdy trwa od 4 do 8 godzin, w zależności od KON i stanu zdrowia Badacza. Decydując o szybkości rozwoju choroby, weź pod uwagę tempo scenariusza i dobrą zabawę gracza. Nikt nie chce być wyłączony z rozgrywki w środku sesji, ale zagrożenie powinno być realne, a gracze mają naprawdę dużo czasu i możliwości na poradzenie sobie z chorobą. Niech rozwija się w tle – pamiętaj o upływie czasu; okazjonalnie przypominaj zarażonemu Badaczowi, że jego stan się pogarsza, i dodawaj kolejne objawy.

Etap 1 – Ból w klatce piersiowej, trudności z oddychaniem, na razie niewielkie. Co jakiś czas pojawiają się krótkie skurcze przepony, przypominające kolkę. Badacz wykonuje trudny test KON. Porażka powoduje utratę 1 PW.

Etap 2 – Ściśnięcie klatki piersiowej nasila się. Pojawia się lekka gorączka, która będzie rosła na przestrzeni następnych godzin. Kolejny trudny test KON i utrata 1 PW w przypadku porażki.

Etap 3 – Jeśli nie rozpoczął się proces leczenia, pojawia się światłowstręt i uczucie zimna. Chory zaczyna instynktownie szukać jak najcieplejszych i najciemniejszych miejsc, chociaż jest w stanie siłą woli zmusić się do mniej więcej normalnego funkcjonowania, zwłaszcza w sytuacji stresowej. Musi wykonać test KON. Porażka to tym razem już utrata 2 PW. Od tej pory wszystkie testy fizyczne, które musi zdać Badacz (z wyjątkiem testów związanych z chorobą), mają zwiększony o jeden poziom trudności (zwykły do trudnego; trudny do ekstremalnego).

Etap 4 – Pojawia się kaszel z krwią, bardzo wysoka gorączka (ponad 40 stopni) i halucynacje. Ajyy Dżono wierzą, że do chorego zaczynają przemawiać duchy. To ostatni moment, kiedy można jeszcze udzielić skutecznej pomocy medycznej. Czas na kolejny test KON. Porażka to strata kolejnych 2 PW.

Etap 5 – Zaczyna się przekształcanie osteoblastów, czyli komórek odpowiedzialnych za tworzenie kości, i gwałtowne narastanie tkanki kostnej nosiciela. Zdeformowane kości w niektórych miejscach zaczynają przebijać się przez skórę (czaszka, kłykie, łokcie, pięty itd.). Chory właściwie nie jest w stanie się samodzielnie poruszać, wymiotuje krwią i ma poważne halucynacje, niemal uniemożliwiające kontakt z otoczeniem. To ostatni moment na przejście rytuału inicjacji pod opieką doświadczonego szamana. Tym razem nieudany test KON oznacza permanentną utratę 1K10 punktów KON.

Etap 6 – Stan agonalny, chory instynktownie stara się zwinąć do pozycji płodowej w możliwie najciemniejszym i najcieplejszym miejscu. Badacz wykonuje trudny test KON oraz MOC. Porażka to permanentna strata odpowiednio 1K10 punktów KON i 1K10 punktów MOC. Jego męczarnie zakończy dopiero przerwanie rdzenia kręgowego na wysokości płuc i śmierć pnia mózgu.

W tym momencie predwiestnik w pełni kontroluje ciało ofiary i zaczyna przekształcać je w swój „ul”. Biologiczne funkcje ciała są podtrzymywane koktajlem hormonalnym. Jednocześnie cały czas stymulowany jest rozrost kości. Predwiestnik zaczyna karmić żołądek nosiciela fragmentami ciała, które nie są mu już potrzebne – zaczynając od tkanki mózgowej, która jest dla niego cennym źródłem protein. Do funkcjonowania ula potrzebne jest niewiele więcej niż bijące serce, żołądek i fragment jelita grubego.

Proces jest tym szybszy, im więcej predwiestników znajduje się w ciele nosiciela. Dlatego w międzyczasie predwiestnik składa jaja wewnątrz dawnej komory płuc. Odżywia larwy gęstą papką wytworzoną w żołądku. Większość z nich nie przeżyje, ale część po kilku dobach przekształci się w dorosłe osobniki, które dołączą do pracy nad ulem.

Zawsze pozostaje jakiś otwór, z którego korzystają predwiestniki – najczęściej w miejscu jamy ustnej. Owady nie są w stanie używać ula zbyt długo, ale w sprzyjających warunkach mogą przedłużyć jego funkcjonalność nawet do kilku miesięcy, „karmiąc” żołądek ciałami upolowanych owadów czy drobnych zwierząt, takich jak myszy. Ul, którego nie da się już utrzymywać przy życiu, zostaje porzucony, a dorosłe predwiestniki rozchodzą się po świecie w poszukiwaniu nowych nosicieli.

Sposoby na poradzenie sobie z pasożytem są dwa. Pierwszy to chirurgiczne usunięcie predwiestnika z ciała. W gabinecie lekarskim z nowoczesnym sprzętem taka procedura nie stanowi ani wielkiego problemu, ani zagrożenia. Niestety w Siktja nie ma lekarza z prawdziwego zdarzenia. Zdesperowani Badacze mogą jednak zwrócić się o pomoc do rzeźnika Beli Naszina – będzie to wymagało operacji bez znieczulenia i bez użycia profesjonalnego sprzętu. To po prostu mechaniczne wyrwanie wgrzyzonego w tkankę mięśniową pasożyta. Tego sposobu można użyć tylko na wczesnych etapach choroby i siłą rzeczy jest on dość ryzykowny, ale daje drogę wyjścia graczom, którzy nie chcą brać udziału w szamańskich rytuałach i zbyt boją się o życie swojego Badacza, żeby kontynuować grę z wiszącym nad nim zagrożeniem.

Przed wszystkim, każdy mieszkaniec Siktji słysząc o dziwnych objawach chorobowych skieruje Badaczy do szamanów. Są oni w stanie spowolnić działanie predwiestników. W tym celu podaje się napar z przeszli chińskiej (*Ephedra sinica*, którą zwą skoba) oraz chwojniku (*Ephedra pachyclada*). Obie te rośliny zawierają efedrynę, mają działanie przeciwzapalne i przeciwbólowe oraz spowalniają znacząco metabolizm użytkownika. Ból nadal jest istotnym elementem, ale sam pasożyt zostaje ogłuszony i jego tempo działania musi zwolnić. Mechanicznie, regularne picie naparu wydłuża dwukrotnie czas trwania każdego etapu choroby. Jest to czas na szukanie pomocy medycznej – albo na przejście szamańskiego rytuału inicjacyjnego. To jedyny sposób na zwalczenie infekcji bez wykonywania niebezpiecznej operacji „na żywca”.

Dokładny przebieg rytuału inicjacji jest opisany w scenie **Badacz zwalcza predwiestnika i zostaje Ajjunem**.



ROZDZIAŁ 5

tym razem szybsze, bo rytualny zaśpiew nie utrzymuje ich już w letargu. Pozwól Badaczom zaangażować się jeszcze bardziej – mogą wyłapywać pasożyty, podtrzymywać szamana, a nawet przejąć bęben i samodzielnie wybijać rytm. Jeśli pomogą Pawłowi, na pewno znacznie szybciej i łatwiej zwierzy im

się w przyszłości ze swoich problemów.

To powinna być emocjonująca scena z testami w kluczowych momentach i poważnymi konsekwencjami w przypadku porażki. Możliwe konsekwencje to oczywiście zarażenie się predwiestnikiem, ale też wybuch uła i obrażenia zadane przez latające odłamki.

Po skończonym rytuale resztki nieszczęśnika można normalnie pochować – są już tylko wypaloną skorupą. Zostaną złożone w drewnianej trumnie i z szacunkiem odniesione do cerkwi.

Cel sceny: budowanie klimatu, przedstawienie Szepczącego w Kniei jako prawdziwego szamana i jednocześnie pokazanie jego osłabienia, przekazanie graczom wskazówki na temat powiązań między Ajjunami a predwiestnikami.

SCENA: ROBOTNICY WYJEŹDŻAJĄ DO PRACY

Wczesnie rano część robotników mieszkających w hotelu zbiera się do wyjazdu do pracy – spróbuj zainteresować tym Badaczy. Wszyscy są zaniepokojeni – od paru godzin nie ma kontaktu z kopalnią. W scenie pojawia się Janet Hotchkins, manager do spraw zasobów ludzkich. To młoda kobieta, może nie mieć jeszcze trzydziestu lat, ale jej twarz jest bardzo zmęczona i w tej chwili wyraźnie zatroskana. Dygocząc z zimna, kuli się w grubych ubraniach w jaskrawych kolorach i zdenerwowana, bezskutecznie próbuje dodzwonić się gdzieś przez masywny telefon satelitarny. Będzie próbowała zniechęcić Badaczy do wyprawy do kopalni, bo podejrzewa, że musiało się tam stać coś złego. Ale wcale nie zamierza zatrzymywać jadących tam robotników.

W trakcie rozmowy z Janet jeden z robotników zaczyna kaszleć krwią, ślaniać się na nogach i ostatecznie mdleje. Jeśli Badacze zainteresują się zaistniałym zamieszaniem, poznają Wołodę, który został zainfekowany przez predwiestniki. Hotchkins będzie próbowała bagatelizować sprawę – pozwól Badaczom działać tak, jak uznają za stosowne.

W kopalni tymczasem doszło do masakry, za którą odpowiada budzący się Przedwieczny i przybywający na jego zew żądny krwi i ciepła Krawagot. Tą lokacją nie musisz się już specjalnie przejmować – zostały tam tylko zamrożone trupy i powoli sączący się z wnętrza Ziemi mróz. Za to śniegowy potwór krąży gdzieś po tajdze, coraz bliżej miasteczka.

Jeśli Badacze zdecydują się mimo wszystko jechać z robotnikami ciężarówką, zmuszą Janet do towarzyszenia im do kopalni albo przekonają kogoś do pożyczania im skutera śnieżnego czy sań – w porządku. Po drodze czeka na nich niespodzianka.

Cel sceny: budowanie realności świata, pokazanie Badaczom, że coś złego musiało stać się w kopalni oraz że warunki pracy

i stosunek do robotników są bardzo złe, możliwość wciągnięcia ich w pułapkę.

SCENA: ROZMOWA Z CHORYM ROBOTNIKIEM

Wołodia jest już w bardzo złym stanie. To czwarty etap choroby i ostatni moment, kiedy można jeszcze udzielić skutecznej pomocy medycznej. Pojawia się kaszel z krwią, bardzo wysoka gorączka (ponad 40 stopni) i halucynacje. Chory nie do końca kontroluje to, co mówi. Dlatego znacznie łatwiej (zwykły test Perswazji lub Uroku Osobistego) będzie wydobyć od niego prawdziwe informacje na temat warunków pracy w kopalni. Badacze mogą dowiedzieć się od niego, że:

- Robotnicy podpisują kontrakt na 15 lat.
- Większość robotników pochodzi z Rosji, praktycznie nie ma wśród nich Jakutów.
- Bieżące wynagrodzenie jest marne, w dodatku potracą im się za wszystko, od zniszczenia sprzętu po lekarstwa w przypadku choroby.
- Zerwanie kontraktu przed czasem skutkuje zupełnym brakiem zysków długoterminowych.
- Po 15 latach robotnik, który skończył kontrakt, dostaje udziały w firmie wystarczające, żeby do końca życia pławić się w luksusie – o ile oczywiście przeżyje.
- Nikt z robotników nie wie, ile przeżywa, takie dane są tajne.
- Wołodia nie zna nikogo, kto pracuje w kopalni dłużej niż kilka lat.
- Może mówić o koszmarnych snach, głosach w głowie i pokrętnie opisywać efekty działania Śpiącego w Śniegu.

Badacze mogą chcieć sami zająć się chorym albo zwrócić się o pomoc do Beli, który po obejrzeniu chorego stwierdzi, że na jego pomoc jest już za późno, i odeśle ich do Ajjuna. Jeśli Badacze zdecydują się sami operować chłopaka i próbować wyciągnąć predwiestnika, ekstremalny sukces Medycyny pozwoli pozbyć się pasożyta, ale stan pacjenta będzie ciężki i trzeba będzie go jak najszybciej przetransportować do prawdziwego szpitala, jeśli ma przeżyć. Mogą próbować uzyskać wsparcie Szepczącego w Kniei, ale ten wcale nie będzie skłonny do pomocy. Poda Wołodii napar spowalniający postęp objawów, ale uzna, że nie widzi w nim potencjału, który pozwoliłby mu przejść rytuał inicjacyjny i zostać Ajjunem, zwalczając w sobie predwiestnika. Jeśli Badacze się uprą i przekonają Pavla, chory umrze w trakcie rytuału.

Pamiętaj o czasie. Choroba u Wołodii będzie się rozwijać raczej szybko, bo jego organizm jest wycieńczony pracą w trudnych warunkach. Jeśli Badacze wrócą do niego po kilku godzinach albo odłożą rozmowę na później, będzie w znacznie gorszym stanie i nawet najlepsze testy go już nie uratują. Eskaluj objawy zgodnie z etapami choroby opisanymi wcześniej, aż do momentu śmierci chorego i utworzenia nowego uła.

Cel sceny: przekazanie nieoficjalnych informacji na temat kopalni, pokazanie, jak wyglądają zaawansowane objawy zarażenia predwiestnikami, informacja, że z takimi objawami trzeba zwrócić się do szamanów, bo standardowa medycyna jest bezsilna, przypomnienie o odcięciu Siktji od świata.

MIEJSCE: TAJGA

Jeśli gracze zdecydują się opuścić miasteczko i wejść w tajgę – udając się do kopalni, na polowanie albo szukając na własną rękę zaginionych robotników – czekają na nich różne niebezpieczeństwa, zarówno zwyczajne, jak i nadnaturalne. Pamiętaj, żeby w opisach podkreślać porę roku (scenariusz rozgrywa się zimą) i niezwykłość miejsca, w którym się znajdują, oraz oderwanie od wszelkich oznak cywilizacji.



SCENA: WALKA Z KRAWAGOTEM

Niezależnie od tego, czy Badacze zdecydują się dołączyć do robotników, czy nie, na pojazd jadący w stronę kopalni napadnie Krawagot – olbrzymi potwór ze zmrożonych razem martwych ludzkich ciał. Krawagot jest w stanie bez problemu przewrócić ciężarówkę, nie mówiąc już o skuterze śnieżnym, i rozprawić się z pasażerami. Zadbaj o odpowiednią oprawę – śnieżnica wydaje się dobrym rozwiązaniem. Nie chcemy pokazywać zagrożenia wprost, chodzi nam o chaos i zasianie paniki. Trzask pękającej blachy, przerażone krzyki ludzi, czerwone rozbryzgi na śniegu, zwalisty kształt potwora w śnieżnej kurzawie. Badacze powinni być świadomi tego, że nie jest to wróg, którego mogą pokonać, rzucając się na niego we frontalnym ataku.

Jeśli Badacze zdecydują się na konfrontację i jakimś cudem uda im się poważnie zranić lub nawet unicestwić Krawagota, Krzycząca w Ciemności dowie się o tym i będzie obwiniać ich o skrzywdzenie jej dziecka. Możliwość przemówienia szamance do rozsądku zostanie ostatecznie zaprzeczona. W przypadku ucieczki Badacze mają dwa wyjścia: wrócić do miasteczka albo przeć dalej w stronę kopalni.

Cel sceny: wprowadzenie sceny akcji i realnego zagrożenia, zaprezentowanie Krawagota, zmuszenie Badaczy do zagłębienia się w tajgę bez obstawy.

SCENA: GŁOS ŚPIĄCEGO W ŚNIEGU

Gdy Badacze – z dowolnego powodu – znajdą się sami w tajdze, Śpiący w Śniegu spróbuje sięgnąć do ich umysłów.

Jeżeli ktoś zbyt długo nie „karmi płomienia” (poddaje się smutkowi, wyziębia organizm, przez co spada jego odporność psychofizyczna, przemieszcza się samotnie, jest głodny, niewyspany – słowem, jest daleko od stada ludzkiego i jego zasobów, a nie ma w sobie ognia determinacji), wtedy Śniegosnusznij jest tuż obok.

Wszystko zaczyna się od degeneracji faktycznych bodźców sensorycznych – głównie słuchowych. Z początku to nie będą słowa. Raczej nieco zbyt głośny skrzyp śniegu, tak jakby obok szła jeszcze jedna osoba, której nie widać. Nierówny oddech, jakby ktoś jeszcze oddychał razem z Badaczem, ale spóźniał się troszeczkę. Potem trochę za głośne wycie wiatru, przeszkadzające w skupieniu, sprawiające, że wypowiedane słowa brzmią jakoś inaczej.

Wreszcie przyjdą słowa. Głosem towarzysza, który idzie tuż obok, ale nawet nie otworzył ust. Głosem osoby, która jest teraz na drugim końcu świata. Głosem człowieka z przeszłości, którego nie słyszało się od wielu lat. Co dokładnie słyszy Badacz? To już zależy do ciebie, Strażniku Tajemnic. Jeśli graliście razem wiele sesji, masz z czego czerpać. Przypomnij dawne porażki, niespełnione obietnice, bolesne rozczarowania. Głos Śpiącego w Śniegu mówi o braku nadziei i namawia do poddania się. Przecież łatwiej po prostu położyć się na śniegu i usnąć, prawda? Pojawi się potworne uczucie zmęczenia i zimna. Głód, którego nie będą sycić żadne zapasy. Pragnienie, którego nie da się ugasić wodą, bo jest zbyt zimna, żeby ją pić.

Na tym etapie zaczynają się halucynacje. Cienie zlewają się i tańczą ze sobą. Widzenie staje się bardziej tunelowe, pojawiają się poważne problemy z dostrzeganiem głębi i percepcją odległości. Badaczom zdaje się, że są wśród nich dodatkowe osoby, których nie rozpoznają. Zaczynają widzieć ludzi, których nie ma, albo przestają rozpoznawać swoich towarzyszy.

Przed głosem Przedwiecznego znacznie łatwiej jest obronić się w grupie. Każdy Badacz wykonuje trudny test Mocy. Jeśli w trakcie trwania sceny Badacz przebywa w grupie (więcej niż dwie osoby), otrzymuje kostkę premii do tego rzutu. Niezdany test powoduje utratę 1K4 punktów Poczytalności. Zdany powoduje utratę 1 PP. W tym wypadku każda chwila niepoczytalność kończy się atakiem paniki i obłąkańczą ucieczką w ciemność i mróz samotnej nocy.

Cel sceny: budowanie nastroju grozy, bezpośredni kontakt Badaczy ze Śpiącym w Śniegu.

MIEJSCE: ZAMARZNIĘTA KOPALNIA

Wyobraź sobie miejsce, w którym tajga się nagle urywa, odsłaniając rozległe karczowisko i olbrzymią dziurę kopalni odkrywkowej, schodzącą pierścieniowo w głąb ziemi. W tej chwili wszystko pokrywa gruba warstwa lodu i szronu, od przewróconej koparki tuż obok, przez na wpół zawalony budynek strażniczy kawałek dalej, aż po znieruchomiałą sprzet wydobywczy. Nigdzie nie widać ludzi, nie widać też trupów, chociaż gdzieś tam w śniegu widnieją ciemne ślady zamrożonej krwi. Nigdzie nie ma ciał – wszystkie zostały wchłonięte przez Krawagota.

Sukces w teście Tropienia lub Spostrzegawczości pozwoli zauważyć, że ktoś zdołał uciec – ślady prowadzą w głąb tajgi.

Im bliżej dziury w ziemi, tym zimniej. Sen Śpiącego w Śniegu jest już bardzo płytki, a jego bliskość bardzo niebezpieczna. W promieniu stu metrów od centrum kopalni roztacza się aura zabójczego zimna, które promieniuje od Śpiącego w Śniegu. Każda postać znajdująca się w zasięgu działania aury musi co 5 minut wykonać test KON. Niezdany sprawia, że ofiara otrzymuje 2 obrażenia na skutek odmrożeń. Obrażenia zwiększają się wraz ze zbliżaniem się do centrum kopalni. Jednocześnie każdy z Badaczy słyszy w głowie głos wzywający do podejścia bliżej i wykonuje test Poczytalności (utrata 1/1K4 PP). Postaraj się szybko dać graczom do zrozumienia, że pozostanie w tym miejscu to zbyt duże ryzyko dla Badaczy.

Cel sceny: budowanie nastroju grozy, pokazanie, że Śpiący w Śniegu jest o krok od przebudzenia

SCENA: SPOTKANIE Z TATIANA

Jedyną osobą, która przeżyła masakrę, jest Tatiana Krasnodriewska, zatrudniona w firmie ochroniarskiej odpowiedzialnej za bezpieczeństwo w kopalni. To twarda kobieta, która niejedno w życiu widziała, ale wydarzenia ostatniej nocy i głos Śpiącego w Śniegu sprawiły, że jest na skraju załamania psychicznego. Badacze znajdują ją uzbrojoną i czujną, ale przemarzniętą do szpiku kości. Nosi ochroniarski kombinezon z logo Diamond Inc. i ma przy sobie pistolet. Jest doskonale wyszkolona i nawet osłabiona może stanowić znaczące zagrożenie dla drużyny. Ukrywa się w tajdze, przekonana, że „to coś” po nią wróci. Jeśli Badaczom nie uda się test Spostrzegawczości i nie zauważą jej w porę, strzeli do pierwszego z nich, zanim zdążą cokolwiek powiedzieć.

To od graczy zależy, czy będą mieć w niej wroga, czy sojusznika. Jeśli zdecydują się odpowiedzieć ogniem, Tatiana będzie walczyć do momentu, aż zostanie ciężko ranna. Jeśli będą chcieli rozmawiać, sukces w teście Perswazji pozwoli uspokoić ją na tyle, żeby Badacze mogli przedstawić swoje stanowisko. W gruncie rzeczy to dobry człowiek, tylko nie wie już, co ma robić, bo była świadkiem niewyobraźnego horroru, a jej przeszkolenie nie obejmowało walki z nadnaturalnymi śniegowymi potworami.

Jeśli Badaczom uda się porozmawiać z Tatianą, dowiedzą się, jak wyglądała poprzednia noc. Dziewczyna, w odróżnieniu od większości pracowników kopalni, pokochała to miejsce i surowe piękno tajgi, więc znudzona kolejną godziną nocnej warty, wyszła z budki strażniczej na spacer wzdłuż krawędzi lasu. Z oddalenia widziała pojawiającego się Krawagota i mróz chwytający w wieczny uścisk uciekających w panice ludzi. Próbowwała strzelać do potwora z daleka, ale wydawało się, że jej pociski nie wyrządzają mu żadnej krzywdy. Wtedy uciekła. Wciąż jest w szoku po tym, co zobaczyła w nocy, i nie będzie chciała podawać zbyt wiele szczegółów. Nie ma wątpliwości, że istota, którą zobaczyła, pochodzi z samego dna piekieł.

Oczywiście Tatiana wie dużo na temat samej kopalni – m.in. gdzie znajduje się skład materiałów wybuchowych, które mogą przydać się Badaczom. Zresztą sama będzie

nalegać, żeby tę przeklętą dziurę wysadzić w powietrze, niezależnie od tego, co właściwie próbuje z niej wyjść. Ona nie chce wnikać w żadne miejscowe przesady, tylko pozbyć się zagrożenia szybko i brutalnie.

Cel sceny: element zagrożenia ze strony człowieka, a nie nadnaturalnej istoty, możliwość dowiedzenia się więcej na temat masakry w kopalni, potencjalny sojusznik.

Badacze oczywiście mogą nie zainteresować się tematem jadących do pracy robotników i odłożyć eksplorację kopalni. W takim wypadku temat nocnej masakry pojawi się znacznie później, wraz z którymś z robotników, któremu uda się uciec przed atakiem Krawagota na ciężarówkę i po paru godzinach przedzierania się przez śnieg dotrzeć z powrotem do osady.

Jeśli Badacze zdecydują się zostać w Siktja, będą mogli obserwować przygotowania do polowania na wybudzonego przedwcześnie niedźwiedzia, którego widział dzień wcześniej jeden z myśliwych.

SCENA: PRZYGOTOWANIA DO POLOWANIA



Według Sangora niedźwiedź został wybudzony ze snu przez Abasy – złe duchy, które chciały go nastawić przeciwko ludziom. Tak naprawdę przyczyną był zew Śpiącego w Śniegu. Tak czy inaczej, zwierzę jest oszalone ze strachu, głodne oraz bardzo niebezpieczne, więc trzeba je zabić.

Według jakuckich wierzeń duch zwierzęcia może szukać zemsty, więc trzeba go oszukać i udawać, że wcale nie chodzi o polowanie. Możesz zrobić to w dowolny sposób, ale w naszej wersji wygląda to następująco: Sangor prowadzi wszystkich obecnych na skraj lasu, gdzie wraz z Saszą i Miszą odgrywają scenę przygotowującą. Udawany szaman podnosi nad głowę bęben i zaczyna w niego miarowo uderzać, a wszyscy zgromadzeni zaczynają oddychać w tym samym rytmie, głośno wydychając powietrze. Gdy się zgrają, Sangor przestaje bębnić i z udawanym niezadowoleniem karci zebranych, kładąc palec na ustach – nadal oddychają razem, ale już po cichu. Sangor podkrada się do granicy lasu i nasłuchuje, z teatralną przesadą chodząc w tę i z powrotem. W pewnym momencie

z tłumu wychodzą Sasza i Misza, i z udanym zdziwieniem pytają Sangora, co właściwie robi. Na to on opowiada im o dziadku niedźwiedziu, który nie może spać. W odpowiedzi cały tłum zaczyna przesadnie lamentować. Sangor pyta tłum, co trzeba zrobić w takiej sytuacji. Tłum odpowiada, że trzeba pomóc mu zasnąć. Na to Sangor pyta, czy Sasza i Misza mogą odwiedzić kochanego dziadka, żeby pomóc mu zasnąć. Myśliwi narzekają, że mają ważniejsze rzeczy do roboty i tak naprawdę nie chce im się iść. Tłum nalega, aż w końcu młodzieńcy ustępują. Sangor poucza ich jeszcze, żeby do dziadka niedźwiedzia odnosić się z szacunkiem, i okadza ich dymem z misy wypełnionej ziołami, krzycząc, że śmierdzą i tak do dziadka iść nie wolno. Na koniec młodzieńcy zdejmują kurty i nacierają obnażone klatki piersiowe śniegiem.

Po skończonym przedstawieniu myśliwi wyruszają na faktyczne polowanie. Badacze, jeśli tylko zechcą, mogą do nich dołączyć. W trakcie przemierzania tajgi nie tylko nasłuchują się więcej o miejscowych wierzeniach, ale też trafiają na parę wskazówek. Jeśli nigdzie wcześniej nie pojawił się ul, możesz pozwolić Badaczom znaleźć ul w gawrze (niedźwiedź został przedwcześnie obudzony przez predwiestniki) albo po prostu gdzieś w tajdze. Jeśli czujesz, że twoi gracze mają potrzebę większej ilości akcji, możesz wrzucić tu walkę z niedźwiedziem, pozwolić im natknąć się na spanikowaną Tatianę, a nawet użyć spotkania z malyszami Leny. Mogą też znaleźć ślady po przejściu Krawagota.

Cel sceny: zaprezentowanie miejscowych wierzeń, uświadomienie Badaczom, że Sangor w roli „teatralnego szamana” jest bardzo ważny dla życia społeczności.

SCENA: ROZMOWA Z POPEM



Być może Badacze będą chcieli najpierw popytać o sytuację w miasteczku. W takim wypadku prędzej czy później wdadzą się w rozmowę z miejscowym popem. Tak jak cerkiew jest największą konstrukcją w Siktja i góruje nad chatami Jakutów, tak też ojciec Wasilij jest najwyższym spośród żyjących tu ludzi. Mierzy prawie dwa metry i gdy ubrany w pełny strój popa przywdzieje cerkiewną czapkę, przypomina czarnego szachowego gońca.

Ojciec Wasilij jest pasjonatem fotografii i etnologiem-amatorem. Od lat zajmuje się dokumentowaniem życia miasteczka. Nie będzie chciał rozmawiać z Badaczami w cerkwi, ale raczej chętnie zaprosi ich do swojego domu i pokaże albumy sięgające kilku pokoleń wstecz, od czarno-białych rozmazanych ujęć, robionych jeszcze przez poprzedniego popa, po nowoczesne fotografie, które z powodzeniem można by opublikować w czasopiśmie podróżniczym.

Co interesującego mogą znaleźć na fotografiach?

- Zdjęcie młodego Sangora, jeszcze bez szamańskiego stroju i długich wąsów.
- Zdjęcia ze ślubu Sangora i Olgi. Oboje są ubrani w tradycyjne jakuckie stroje i wyglądają na szczęśliwych.
- Zdjęcie z chrzcina, Sangor i Olga stoją objęci, dziecko trzyma rozpromieniony Pavel.
- Czarno-białe zdjęcie Tomasza Zawady w tradycyjnym stroju szamana.
- Fotografię rodzinną Zatrudów. Olga i Pavel mogą mieć może dziesięć, góra dwanaście lat i wyglądają praktycznie tak samo. W centrum siedzi Tomasz Zawada w podeszłym wieku obok starej Jakutki.

Tutaj Badacze mają okazję poznać historię rodziny Zawadów. Ojciec Wasilij, zapytany o mężczyznę na fotografii, opowie o legendarnym już szamanie o imieniu Oddychający Mrozem, który został zesłany przez duchy i przybył znikąd niczym Bóg-Wędrowiec z jakuckich legend. Pomoże bohaterom połączyć kropki i rozpoznać w dawnym szamanie uciekiniera z łagru, ale ma też dla nich zaskakujące informacje. Jako agent bezpieczeństwa miał dostęp do dokumentów, w których Henryk Sowiński oskarża Tomasza Zawadę o zorganizowanie ucieczki. Badacze dowiedzą się też, że Olga i Sangor mieli córeczkę Anuszkę, która zniknęła w niewyjaśnionych okolicznościach w trakcie najdłuższej i najmroźniejszej zimy jaką pamięta ojciec Wasilij. Wieść o tragedii przyniósł Pavel Zatrud, a mimo długich poszukiwań nie udało się nawet odnaleźć ciała.

W zależności od tempa sesji i preferencji graczy wyciągnięcie tych informacji może być trudniejsze i wymagać testów Perswazji albo nawet przeszukania domu popa i samodzielnego znalezienia odpowiednich dokumentów. Ocen w trakcie sesji, czy potrzebne jest dodatkowe wyzwanie. Pamiętaj jednak, że nie chcesz, by gracze błądzili w ciemności. Decyzje na sesji mają znacznie większą wagę, jeśli nie są podejmowane na ślepo.

Cel sceny: przekazanie graczom pełnych informacji na temat rodziny Zawadów oraz przeszłości Henryka.

SCENA: BADACZ ZWALCZA PREDWIESTNIKA I ZOSTAJE AJJUNEM

Jeśli w trakcie eksplorowania miasteczka bądź tajgi któryś z Badaczy zostanie zainfekowany predwiestnikiem i nie będzie chciał lub mógł użyć konwencjonalnych metod na poradzenie sobie z problemem, być może będzie miał szansę przejść szamański rytuał inicjacji. Tak jak w innych

kulturach animistycznych, ceremonia inicjacyjna jest tutaj równoznaczna z symboliczną śmiercią szamana. Jej przebieg jest bezpośrednio związany ze stadiami infekcji, a później z etapami zdrowienia. Możesz poprowadzić tę scenę narracyjnie, wspólnie z resztą graczy budując niezwykle wizję, albo odwołać się do mechaniki, operując testami Mocy oraz Poczytalności w podobny sposób, jak w poprzednich scenach dotyczących szamańskich rytuałów.

Na początek Ajjun pali odpowiednie zioła, sosnowe igliwie i żywicę. W tańczącym dymie chory próbuje zobaczyć przesłanie od duchów, przeznaczone tylko dla niego. Potem wypija ziołowy napar, po którym wzmagają się powodowane przez predwiestniki halucynacje. Ma uczucie spadania w otchłań, upadku i uderzenia o coś twardego i mokrego. Widzi nad sobą czarne bezkształtne sylwetki, które otworzą go, wypatroszą, oglądając uważnie każdą kość, ścięgno i organ, a jego krew rozleją do mis. W trakcie tego procesu znajdują ukrytego w ciele predwiestnika. Kim są te postacie? Część to przodkowie Badacza, część to Abasy, część to duchy tajgi.

Jeśli lubicie eksperymenty, poproś resztę graczy, żeby odegrali głosy w głowie przechodzącego próbę Badacza. Możesz w tej scenie rozlosować pomiędzy nich poniższe duchy:

Duch dalekiego przodka – jesteś wyblakłym cieniem człowieka, nie pamiętasz swojego poprzedniego życia. Chcesz doświadczyć odrobiny teraźniejszości, chcesz pocucia, że ktoś cię potrzebuje, boisz się zapomnienia i pustki.

Duch bliskiego przodka – chory to ktoś z twojej rodziny, czujesz łączące was więzy. W pierwszej chwili boisz się, chcesz usłyszeć jakieś dobre słowo, zapewnienie, że będzie dobrze. Jeśli cię uspokoi, będziesz ostoją wsparcia.

Abas – jesteś uosobieniem ciemności i zła. Chcesz porażki chorego, chcesz jego śmierci, chcesz, żeby został tu na zawsze. Zniszcz jego determinację!

Myślokształt – jesteś istotą powstałą z najsilniejszej emocji chorego. Przypomnij sobie, czego w ostatnich dniach było najwięcej w jego życiu, zachowuj się zgodnie z tą emocją.

Duch tajgi – jesteś spokojnym, mistycznym bytem, który nie ma prawie nic wspólnego z człowieczeństwem. Uosabiasz nieczuły osąd syberyjskiej zimy, która nie szczędzi cierpień i akceptuje tylko tych, którzy są godni.

Jeśli wolisz stawiać na realizm, opisz reszcie Badaczy, że chory na tym etapie prawie nie oddycha, jego oczy uciekają w głąb czaszki, ciało wypręża się i sinieje. Wygląda to tak, jakby miał zaraz umrzeć, ale Ajjun prowadzący rytuał nie zgadza się na wybudzenie go z transu. Badacze musieliby to zrobić siłą.

W krytycznym momencie agonii chory słyszy swoje prawdziwe szamańskie imię (wymyśl je albo zapytaj o nie gracza), a ciałem wstrząsają torsje. Wymiotuje krwią, w której znajduje się też skurczone ciało pokonanego pasożyta. Zalane żywicą będzie później pierwszym i najważniejszym amuletem Ajjuna. Tymczasem postacie z wizji składają jego ciało z powrotem. Chory czuje, że czegoś mu ubyło – ale i pojawiło się coś nowego. Szaman może wyjaśnić mu później, że zgodnie z wierzeniami jest teraz pół-człowiekiem, pół-duchem. Sam będzie musiał zdecydować, czy zamierza stworzyć szamański

bęben i zostać w Siktji, by spełniać obowiązki Ajjuna, czy też zamierza wrócić do dawnego życia. Niezależnie od decyzji, nigdy już nie będzie taki sam.

- Moc Badacza zwiększa się o 10; wpływa to również na maksymalny poziom punktów Magii Badacza.
- Badacz odnawia swoje punkty Magii do maksymalnego poziomu, jaki wynika z aktualnego stanu cechy Moc.
- Utrata Poczytalności: 1/1K6
- Badacz otrzymuje również następujące zaklęcia szamańskiej magii rytualnej:

Uzdrowienie Przez Odnalezienie Duszy

Koszt: 3 PM + 1 PM za każdego zwierzęcego ducha-przewodnika; utrata 1 punktu Poczytalności

Czas rytuału: 1K6 x 20 minut

Po zdaniem teście Mocy szaman wchodzi w trans w bezpośredniej bliskości chorego i udaje się do Dolnego Świata, żeby odnaleźć duszę porwaną przez złe duchy, co według wierzeń Jakutów często jest źródłem choroby. Może przyzwać ducha jakiegoś zwierzęcia, żeby było jego przewodnikiem. Szansa na odnalezienie właściwej duszy i uleczenie poważnej choroby wynosi 10% x liczba użytych punktów Magii (każdy duch przewodnik zwiększa tę szansę). Rytuał nie działa na rany i nie przywraca punktów Wytrzymałości. Każdy przyzwany duch-przewodnik powinien zostać odpowiednio nagrodzony za swą pomoc (ofiara może być w postaci mięsa, suszonych owoców, soli, mleka lub krwi, albo inna adekwatna). Jeśli szaman zapomni o tym, obrażony duch odbierze mu dodatkowo 1 punkt Magii.

Nawiązanie Kontaktu z Duchami Zmarłych

Koszt: 5 PM +1 za każdego świadka; szaman oraz świadkowie tracą po 1 punkcie Poczytalności

Czas rytuału: 1K6 x 20 minut

Po zdaniem teście Mocy szaman wchodzi w trans i udaje się do Dolnego Świata, gdzie może porozmawiać z duchem zmarłej osoby. Może zabrać ze sobą dodatkowe osoby w charakterze świadków.

Odprowadzenie Duszy

Koszt: 5 PM +1 za każdego świadka; szaman oraz świadkowie tracą po 1 punkcie Poczytalności

Czas rytuału: 1K6 x 20 minut

Po zdaniem teście Mocy szaman wchodzi w trans przy zwłokach i udaje się do Dolnego Świata w towarzystwie duszy zmarłej osoby. Odprowadzona dusza na pewno zazna spokoju i nie będzie nawiedzać świata żywych w żadnej formie. Szaman może zabrać ze sobą dodatkowe osoby w charakterze świadków.

Przy każdym rytuale konieczne jest posiadanie własnoręcznie wykonanego szamańskiego bębna, który w trakcie wizji zmienia się w wierchowca.

Choroba szamanów: Każdy Ajjun odczuwa nierozdzielalną więź z Syberią. Ma ona charakter nadnaturalny i sprawia, że niezależnie od wszystkiego zaczyna on z czasem odczuwać

smutek i tęsknotę za „domem”. Im dłużej szaman przebywa z dala od ziemi, na której się przebudził, tym silniejsze są objawy jego choroby. Co 14 dni Badacz musi zdać trudny test Mocy, inaczej traci 1K3 punktów Poczytalności. Raz niezdany test sprawia, że szaman nie może odzyskiwać punktów Magii do czasu, aż choć na jeden dzień powróci na miejsce swojego przebudzenia.

Cel sceny: uratowanie Badacza przed predwiestnikiem, zagłębienie się w szamańskie wierzenia, przemiana bohatera, możliwość zabawy narracją i konwencją.

SCENA: ROZMOWA Z PRADZIADKIEM

W trakcie rozgrywki Badacze mogą wpaść na pomysł, żeby skontaktować się z duchem zmarłego pradiadka. Jest to bardzo ryzykowne, ponieważ głos starego szamana jest zagłuszany przez Śpiącego w Śniegu. Jego wnukom przez lata nie udało się z nim skontaktować. Jeśli Badacz-szaman sam spróbuje przeprowadzić rytuał, nie uda mu się to – usłyszy tylko rozpaczliwe wycie Przedwiecznego, które wyrzuci go z transu (test Poczytalności i utrata 1/1K4 PP).

Kontakt z Tomaszem Zawadą będzie wymagał pomocy jednego z bardziej doświadczonych szamanów – Pavla lub, w mniej prawdopodobnej wersji, Olgi. Połączone siły Ajjuna i Badaczy wystarczą do przezwyciężenia na chwilę mocy Śpiącego w Śniegu, ale będzie to wymagało uczestnictwa w mistycznej wyprawie Rzeką Mleka w górę Drzewa Świata.

Najpierw Badacze muszą poczynić odpowiednie przygotowania, o których pouczy ich Ajjun. Badacze powinni:

- Zdobyć łódź, której rolę będzie pełnić misa. Może to być zwykła miska pokryta odpowiednimi symbolami, ale znacznie lepiej by było, gdyby była wykonana z mózgowcaszki czegoś, co kiedyś żyło i miało bardzo silnego ducha. Wtedy taki duch będzie dodatkowym strażnikiem i nawigatorem wyprawy (może to być np. mózgowcaszka niedźwiedzia, któremu Jakuci/Badacze pomogli zasnąć).
- Znaleźć silne wiosła, które pozwolą pokonać przeciwny nurt. W tym celu dobrze sprawdzą się na przykład okorowane gałązki zanurzone w żywicy albo opalone w ognisku odłamki kości.
- Przygotować żywność na drogę i ofiarę dla duchów.
- Stworzyć myślokształtne „kukły”, wewnątrz których ich

duśże udadzą się w zaświaty. To małe rzeźbione laleczki, które trzeba nakarmić krwią i kumysem. Badacze mogą poprosić szamana o pomoc w ich wykonaniu, ale będzie doradzał im, żeby spróbowali stworzyć je sami. Bez nich, ich duśże mogłyby zostać uwięzione na zawsze, a tak w razie niebezpieczeństwa wystarczy rzucić powłokę na pożarcie dowolnemu zagrożeniu, by wyrwać się z transu.

Niech wskazówki będą mętne. Gracze nie muszą użyć żadnych konkretnych materiałów. Daj im do zrozumienia, że mają opierać się na symbolach i wyobrażeniach. Pozwól im wykazać się kreatywnością. Każdy pomysł, który da się sensownie uzasadnić, jest trafiony. Z drugiej strony, potraktowanie sprawy lekko powinno mieć negatywne konsekwencje.

Umiejętności Badaczy w Dolnym Świecie zależą od tego, jak opisali swoje laleczki. Jeśli mają pazury – potrafią nimi walczyć, jeśli skrzydła – latać, i tak dalej.

Sygnałem do rozpoczęcia transu jest zaśpiew prowadzącego szamana i rytmiczne bicie w bęben. Ogień w jurcie karmiony jest zastygłą żywicą i suszem z igliwia świerkowego, skoby i chwojnika. Uczestnicy uświadamiają sobie, że są teraz w pokracznych ciałach myślokształtów i wiosłują co sił wśród fal srebrzystomlecznej, wzburzonej i spienionej rzeki, której brzegi toną w gęstej mgle. Ponad głowami Badaczy krążą kryłaci bractcy – sokoły o ludzkich oczach – i świeci srebrny księżyc. Rzeką pełną jest potworów i widm, dlatego nie wahaj się, Strażniku Tajemnic, kołysać łodzią i ukazywać Badaczom twarze wystających z wody, otwartych paszcz złożonych tylko z zębów i każdego koszmaru, jaki wyda ci się stosowny. To, jak bardzo będą atakowani, powinno zależeć od pieczołowitości przygotowań, mocy prowadzącego szamana oraz jakości i rzadkości komponentów – zasada brzmi: im ważniejsza jest dana rzecz dla kogoś, tym potężniejsza będzie w świecie złożonym ze wspomnień i emocji.

Badacz, który uzyska krytyczną porażkę w jakimkolwiek teście podczas tej duchowej podróży, może zadeklarować poświęcenie myślokształtu, aby natychmiast odzyskać przytomność, tracąc jednocześnie możliwość dalszego uczestnictwa w transie. Jeśli woli ryzykować, każda porażka to utrata 1K3 PP i 1K3 PW – ciało Badacza w realnym świecie zaczyna dusić się, kaszleć krwią, otwierają się stare rany.

Jeżeli choć jednemu Badaczowi uda się przetrwać podróż, dociera on do położonej na rzece wyspy, która ma formę półokrągłego kurhanu porośniętego ostrą jak żyłkę trawą.



Na środku, na kurzej nóżce, stoi wzniesiona na platformie jurta. Na platformę prowadzi gruby sznur, a wewnątrz czeka w półśnie Zatrud.

Stary Ajjun będzie tylko w połowie obecny – znajduje się w miejscu, gdzie czas nie ma znaczenia, i jest osłabiony przez ciągły zew Śpiącego w Śniegu. Mimo to Badacze (poza historią jego życia i stworzenia Krawagota, jeśli jeszcze ich nie znają) mogą od niego usłyszeć, że:

- Śpiący w Śniegu od tysięcy lat nie był tak bliski przebudzenia.
- Tym, co go wybudza, nie jest sama kopalnia, tylko mróz gnieźdzący się w duszach pracujących ponad siły i pozbawionych nadziei robotników – tak jak niegdyś więźniów łagru.
- Najbliższy rytuał Karmienia Ognia musi zostać poprowadzony przez szamana w pełni sił – albo Krzyczącą w Ciemności dołączy do Szepczącego w Kniei i razem poprowadzą rytuał Karmienia Ognia, albo potrzebny jest nowy Ajjun, który się tego podejmie.
- Krawagot jest już zbyt silny i będzie coraz bardziej agresywny; ktoś musi go powstrzymać.
- Dusza Losu córeczki Olgi wciąż jest uwięziona w ciele potwora i bardzo cierpi, ale można ją uratować i odprowadzić do Dolnego Świata.

Uczestnictwo w tym rytuale skutkuje utratą 1/1K6 punktów Poczytalności.

Cel sceny: dalsze eksplorowanie świata szamańskich wierzeń, możliwość uzyskania brakujących informacji na temat fabuły, ważna emocjonalnie scena dla Badaczy z rodziny Zawadów.

SCENA: PROŚBA KRZYCZĄCEJ W CIEMNOŚCI



Olga Zatrud

Jeśli Badacze spróbują porozmawiać z Olgą bezpośrednio, będą wypytywać ją o córeczkę albo poproszą o pomoc z przedwieśnikami, Krzyczącą w Ciemności zobaczy w tym szansę na pozyskanie sojuszników. Olga najbardziej na świecie chce odzyskać dziecko, ale z drugiej strony wpływ Przedwiecznego jest już w niej tak głęboko zakorzeniony, że tylko w nim upatruje nadziei. Może spróbować manipulować Badaczami,

żeby ich rękami zemścić się na bracie. Będzie próbowała nastawić ich przeciwko Pawłowi, opowie o stworzeniu Krawagota, ale zrzuci całą winę na swojego brata – będzie twierdzić, że sama nic o tym nie wiedziała i nie uczestniczyła w rytuale. Poprosi Badaczy o pomoc w uzyskaniu sprawiedliwości. Jeśli Badacze jej zaufają, zasugeruje, żeby pod jakimś pretekstem sprowadzili Pavla w umówione miejsce w tajdze. Chce wydać go na pastwę Krawagota.

Istnieje możliwość przekształcenia Olgi z antagonisty w sojusznika, choć będzie to bardzo trudne i na pewno nie wystarczy po prostu odpowiednia argumentacja. Jeśli

gracze dowiedzą się od starego Zatruda, że jest inna droga, by uratować duszę Gwiazdki, i zdołają przekonać Krzyczącą w Ciemności, że to prawda, zrobi wszystko, żeby wspomóc ich plany i osobiście odprowadzić córeczkę do Dolnego Świata. Jednak w przeważającej większości przypadków znacznie bardziej prawdopodobna będzie bezpośrednia konfrontacja z Krzyczącą w Ciemności w trakcie jednej z finałowych scen.

Cel sceny: pokazanie ludzkiej strony antagonistki, wciągnięcie graczy w konflikt między szamanami.

Do czego to wszystko prowadzi? To już zależy tylko od twoich graczy oraz od ciebie. Ale spróbowałem spisać parę pomysłów na potencjalne zakończenia, które mogą okazać się przydatne.

POTENCJALNE ZAKOŃCZENIA

Oportunistyczne

Być może sytuacja przerośnie twoich Badaczy i uznają, że jedynym, co ich interesuje, jest ich własne bezpieczeństwo i przetrwanie. Co prawda Siktja jest odcięta od świata i helikopter nie wróci wcześniej niż za dwa tygodnie, ale pozostają inne środki transportu – ścigacz śnieżny Sangora, ciężarówka Diamond Inc., czy wreszcie sanie konne, których w miasteczku jest kilka. Niezależnie od środka transportu, czeka ich długa droga przez tajgę i być może wyścig z chorobą. Jeśli potrzebujesz emocjonującego finału z dala od miasteczka, dobrym rozwiązaniem jest pościg albo ostateczne starcie z Krawagotem. Jeśli wywiąże się walka, wtedy pewnie pojawi się też Krzycząca w Ciemności, żeby bronić swojego dziecka.

Realistyczne

Badacze mogą uznać, że szamańskie przesady ich nie interesują i jedynym sposobem na zatrzymanie szaleństwa jest zniszczenie kopalni, zwłaszcza że Tatiana może wskazać im, gdzie są przechowywane materiały wybuchowe. Oczywiście ambitni gracze mogą chcieć upiec dwie pieczenie przy jednym ogniu i zwabić w strefę wybuchu także Krawagota – co jak poprzednio włączy w scenę Krzyczącą w Ciemności.

Szamańskie

Jeśli gracze zaangażują się w szamańską warstwę historii, Strażnik Tajemnic ma spore pole do popisu. Przede wszystkim jeden z Badaczy może zostać Ajjunem i przeprowadzić rytuał razem z Szepczącym w Kniei albo nawet zamiast niego. Dla ułatwienia podajemy szkielec, na którym możesz zbudować swoją wersję rytuału Karmienia Ognia, dostosowaną do tego, kto i w jakich okolicznościach go przeprowadza.

Wzruszające

Badacze mogą też spróbować doprowadzić do pogodzenia się rodzeństwa, pomagając Oldze odprowadzić Duszę córeczki do Dolnego Świata. Tutaj aż się prosi o motyw wymiany duszy za duszę i poświęcenia czyjegoś życia dla przepro-

SCENA: RYTUAŁ KARMIENTA OGNI

Pradawny rytuał, którego echem jest zwyczaj karmienia ognia praktykowany przez Jakutów. Dla odróżnienia w scenariuszu zapisany wielkimi literami.

To coś więcej niż po prostu magiczna wymiana. Karmienie Ognia ma więcej wspólnego z obrzędkiem zaślubin czy uroczystej przysięgi niż klasycznie pojętym zaklęciem. Ogień to istota zazdrosna i żarłoczna. Ajjun, który chce oddać się płomieniom i tym samym podsyć je, by odepchnąć mróz, musi uczynić najpierw obszerny krąg wokół ogniska ułożonego wysoko na podobieństwo stosu ofiarnego. Szaman wchodzi do wnętrza kręgu i odtąd aż do skończenia rytuału nie może go opuścić. Wewnątrz stosu umieszcza reprezentację czegoś, co jest dla niego bardzo ważne – swojego marzenia, pięknego snu, w który nie przestał wierzyć – i gdy ogień rozgorzeje, musi tańcząc i wybijając rytm na bębnie podsyć w sobie przekonanie, że oddaje płomieniom swój skarb. Pozwala mu odejść. Gdy ognisko zmieni się w stertę popiołu, Ajjun pada przed nim na kolana, zagłębia palce w świeżo rozmarznietą, pachnącą węglem ziemię i błotem nanosi na siebie symbole przymierza. Od tego momentu to on jest opałem dla płomienia, który powstrzymuje Śpiącego w Śniegu. Jego ciało i dusza będą na rok przypisane do tego zarzewia, które stworzył, więc nie może się zaudadzić oddalić od miejsca przeprowadzenia rytuału.

Jeśli szamanem Karmiącym Ogień będzie jeden z Badaczy, zapytaj go, co oddaje płomieniom. Zostanie to bezpowrotnie stracone. Nie będzie też w stanie wrócić do normalnego życia poza Siktją.

Przeprowadzenie rytuału kosztuje 10+1K6 punktów Magii, ale inne osoby mogą wspomagać szamana prowadzącego rytuał, niezależnie od tego, czy będzie to jeden z Badaczy, czy ktokolwiek inny. Każdy Badacz, który dołoży swoje punkty Magii, również musi oddać płomieniom coś ważnego dla niego.

Każda osoba uczestnicząca w rytuale traci 1/1K6 punktów Poczytalności, a obserwatorzy 0/1K3.

wadzenia rytuału. Być może któryś z Badaczy zechce się poświęcić dla sprawy? A może przekonają do tego Sangora? Przeprowadzenie rytuału może też wymagać zwabienia Krawagota w odpowiednie miejsce i utrzymywania go wystarczająco długo w kręgu, żeby w świetle duchów odnaleźć i wyrwać z jego trzewi duszę Anuszki. To może być angażujący i niebezpieczny finał, który ma szansę skończyć się wzruszającą sceną, gdy matka odprowadzi swoje dawno utracone dziecko w zaświaty.

Na koniec, jeśli uznasz, że jest taka potrzeba, możesz jeszcze stworzyć epilog i zamknąć grę klamrą kompozycyjną – rozmową z Henrykiem albo Clare. Ładnym domknięciem historii dla rodziny Zawadów może być powtórzenie sceny otwierającej, tylko tym razem to oni Badacze dziadkowi Staszce straszną bajkę o syberyjskim mrozie.

BOHATEROWIE
NIEZALEŻNI

DIAMOND INC.

HENRYK SOWIŃSKI
(Henry Sowinsky), 83 lata

Czasami w nocy wciąż słyszę ich głosy. Nie było warto... Niezależnie od wszystkiego, nie było warto.

Założyciel Sowinsky ExcoDim, obecnie Diamond Inc., i odkrywckowej kopalni diamentów Oczystka. Dawny więzień łagru, przyjaciel i przyszywany starszy brat Stanisława Zawady, przyczynił się do rzekomej śmierci Tomasza Zawady. Nikomu do tej pory nie przyznał się, że niepowodzenie ucieczki więźniów to jego wina.

CLARE SOWINSKY, 34 lata

Są dwa typy ludzi. Ci, którzy mają marzenia, i ci, którzy je realizują. Do których wy się zaliczacie?

Wnuczka Henryka Sowińskiego, członek zarządu Diamond Inc., ambitna bizneswoman, która walczy o wpływ w firmie i rentowność kopalni. Badacze są dla niej tylko środkiem do celu, podobnie jak pracownicy kopalni. Nie cofnie się przed niczym.



TŁO HISTORYCZNE

TOMASZ ZAWADA, zm. w wieku 93 lat

Urodziliście się z potężnymi skrzydłami, moje dzieci, ale dopiero gdy złapiecie w nie wiatr, zniknie ich ciężar, który teraz was przytłacza. Aby poczuć wiatr, musicie rzucić się z urwiska.

U Jakutów znany jako Tomasz Zatrud/Oddychający Mrozem. Urodzony na Wileńszczyźnie w rodzinie polskich patriotów, przez całe dzieciństwo oddychał wiatrem wolności, który przez chwilę wiał przez polskie ziemie. Od najmłodszych lat zdradzał wyjątkowy talent do nauki i na studia poszedł, kiedy jego rówieśnicy zaczęli naukę w liceum. Gdyby miał czas, zostałby wielkim naukowcem, ale los chciał inaczej. Pod koniec wojny trafił wraz z rodziną do łagru ukrytego pomiędzy szczytami Gór Wierchojańskich w obwodzie jakuckim. Jego szczęściem w nieszczęściu była perfekcyjna znajomość języka rosyjskiego i godna podziwu historia pracy naukowej – ktoś z wierchuszki uznał, że jego możliwości muszą być użyte na korzyść partii. Żona Edyta i kilkuletni syn Stanisław stali się zakładnikami, on zaś intelektualnym niewolnikiem systemu.

Kiedy po nieudanej próbie ucieczki został ocalony przez szamana, całe jego życie uległo przewartościowaniu. Walka, jaką stoczył w świecie duchów, zmieniła go nie do poznania – zwłaszcza że jako jedyny ze współczesnych mu szamanów musiał zwalczyć w sobie aż trzy predwiestniki naraz. Związany z syberyjską ziemią rytuałem Karmienia Ognia, nie mógł wrócić do ojczyzny, resztę życia poświęcił więc służbie społeczności Siktji.

STANISŁAW ZAWADA, ok. 75 lat

Syn Edyty i Tomasza Zawadów, przyjaciel Henryka Sowińskiego, dziadek/znajomy Badaczy. Ponieważ jest to BN służący do zaangażowania gotowej drużyny w fabułę, użyj go, jeśli będzie ci potrzebny w sesjach wprowadzających do fabuły, i dostosuj do prowadzonych wcześniej przygód oraz preferencji graczy.

MIASTECZKO SIKTJA



SANGOR, 41 lat

SZLACHETNI! Lena szumiała od dawna o waszym przybyciu! Witajcie w najskromniejszych progach waszego przyjaciela i sługi Sangora! Nakarmiłem po trzykroć ogień za waszą szczęśliwą podróż!

U Jakutów znany jako Yuri Bahlew. Przewodnik Badaczy, mąż Olgi Zatrud, pełni funkcje reprezentacyjne szamana w Siktji. Gdy pełni

funkcje obrzędowe ubiera się jak szaman z popularnych wyobrażeń. We włosy wplata niezliczone paciorki i kościane amulety. Nosi też smoliste wąsy, które naciera tłuszczem. Zazwyczaj ma na sobie ciężką szubę z grubej bydlęcej skóry, z kolosalnym futrzanym kołnierzem, tłoczoną w tradycyjne jakuckie wzory, do której przyszyto niezliczone metalowe figurki zwierząt i kolorowe szarfy. Do tego niebieska rubaszka, wełniane spodnie, wysokie buty z niewyprawionej skóry i szeroki myśliwski pas. Na jego klatce piersiowej wisi wielki drewniany dysk, na którym widnieje tarcza księżycy i szybujące wokół niej sokoły – to list miłosny od żony, potężny talizman przynoszący szczęście.

Sangor pełni w Siktji obowiązki szamana. Widać, że miejscowi zwracają się do niego z szacunkiem, ale wnikliwy obserwator dostrzeże mieszanek współczucia, niechęci i drwiny. Każda rozmowa Sangora z innym Jakutem brzmi tak, jakby opowiadali sobie wspólny żart, który jest już bardzo stary i powoli przestaje bawić.

Sangor uwielbia swoją żonę i nazywa ją zawsze Chukaduk (jedna z mitycznych córek bogini Leny). Tak naprawdę to ona – Olga Bahlew (dawniej Zatrud) – jest jedną z dwójki prawdziwych szamanów. Odkąd wiele lat temu stracili jedyną córkę, a Olga zaczęła się rozpadać wewnętrznie i powoli wycofywać z życia społeczności, Sangor na ile tylko mógł, przejął jej obowiązki. Wszyscy w miasteczku wiedzą, że nie

ma żadnego kontaktu z duchami, ale społeczność potrzebuje szafarza magicznych misterii, a nikt nie wie o nich tyle co Sangor. Choć dwójka prawdziwych szamanów nie jest w stanie wypełniać swoich obowiązków w wielkim teatrze, którym jest życie Jakutów, nie może zabraknąć jednej z głównych postaci przedstawienia i wszyscy muszą zgodzić się na dublera. W naturalny sposób Sangor jest także publicznym głosem osady i rzecznikiem wobec wścibskich obcych.

SANGOR

S 60	KON 40	BC 70
ZR 45	INT 40	WYG 50
MOC 30	WYK 40	PW 11

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 6

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Broń Palna (Karabin SKS) 60% (30/12) obrażenia 2K6+1 (90 metrów)

Unik 30% (15/6)

Pancerz: Kilka warstw odzieży oraz grube kurtki albo futra zapewniają 1 punkt.

Umiejętności: Gadanina 73%, Język Obcy (Polski) 41%, Język Obcy (Rosyjski) 80%, Prowadzenie Skutera Śnieżnego 65%

OLGA BAHLEW, 38 lat

Światelko dnia, tańcz proszę tańcz – nie toń w odmętach rzeki.

Idź szybko tam, gdzie jeszcze bóg oświeśla kraj daleki.

Idź za nim w dal, światelko me, nie daj się nocy smucić.

A gdy już ujrzysz daleki świat, pamiętaj do mnie wrócić.

– fragment kołysanki

U Jakutów znana jako Olga Zatrud/Krzycząca w Ciemności. Olga jest jedną z dwójki prawdziwych szamanów w Siktji, wnuczką Tomasza Zawady, znanego tutaj jako Zatrud lub Oddychający Mrozem, bliźniaczą siostrą Pavla Zatruda oraz żoną Sangora.

Wygląda, jakby była zawieszona pomiędzy młodością a starością; jej twarz jest zmęczona, zmarszczki wyraźne, a wzrok niewymownie smutny. Oczy, których spojrzenia unikają miejscowi, są mniej skośne, niż zwykle u Jakutów. Włosy ma jasne, a rysy regularne. W codziennym stroju Olgi nie ma ani śladu ostentacyjności cechującej ubiór Sangora. To zwykle, wygodne ubrania z praktycznych materiałów, w stonowanych kolorach i bez żadnych ozdób z wyjątkiem schowanego pod koszulą amuletu w postaci kawałka żywicy, w którym zatopiony jest wijopodobny owad – predwiestnik. Każdy prawdziwy Ajjun ma taki amulet ze szczątkami zwiastuna, którego pokonał podczas rytuału przejścia.



Kontakt z Olgą nie należy do przyjemnych. Będzie odpowiadać zdawkowo i wymijająco, jakby była bardzo niewyspana, znużona i nie do końca obecna. Przedstawi się samym imieniem i spróbuje skończyć rozmowę tak szybko, jak to tylko możliwe. Uczestniczy we wszystkich aktywnościach osady, które wymagają zbiorowej obecności, ale zawsze stoi na uboczu otoczona niemym szacunkiem.

OLGA BAHLEW

S 45 KON 55 BC 50
ZR 65 INT 60 WYG 75
MOC 90 WYK 50 PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 18

W trakcie konfrontacji Krzycząca w Ciemności będzie się bronić nożem.

Walka Wręcz (Nóż) 40% (20/8) obrażenia 1K4

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Kilka warstw odzieży oraz grube kurtki albo futra zapewniają 1 punkt.

Umiejętności: Język Obcy (Rosyjski) 70%, Język Obcy (Polski) 55%, Medycyna 50%, Perswazja 60%

Zaklęcia: Aura Ciemności; Mroźny Krzyk; rytuały magii szamańskiej.

AURA CIEMNOŚCI

Koszt: 2 PM

Czas rzucania: 1 runda

Wykonując trudny test Mocy, Krzycząca przywołuje mrok, która sprawia, że niezależnie od pory dnia czy miejsca w promieniu 30 m od niej robi się ciemno jak nocy. Wszyscy znajdujący się w zasięgu działania aury muszą wykonać test Poczytalności. Nieudany powoduje utratę 1K3 PP.

MROŹNY KRZYK

Koszt: 2 PM

Czas rzucania: natychmiast

Zamiast atakować, Olga może wykorzystać swoją straszliwą magię. Jej przeraźliwy krzyk jest w stanie uszkodzić miękką tkankę (oczy czy bębniaki w uszach), a nawet oderwać skórę od ciała. Wszyscy znajdujący się w zasięgu słuchu otrzymują 1K3 obrażeń. Dodatkowo muszą wykonać przeciwstawny test swojej BC przeciw Mocy Krzyczącej w Ciemnościach. Nieudany test powoduje utratę dodatkowych 1K3 punktów Wytrzymałości.

PAVEL ZATRUD, 38 lat

Kim jest ten, który pyta? Jam ten, co jest odpowiedzią, i moje są ścieżki prawa.

– rytualny zaśpiew Ajjuna



U Jakutów znany również jako Szepczący w Kniei. Pavel również sprawia wrażenie człowieka, na którym ciąży brzemie lat. Jego sylwetka jest zawsze jakby przycięta ciężkimi tobołami, a włosy i rzadką brodę przysprószyła przedwczesna siwizna. Choć nie stroni od śmiechu i rozmów z miejscowymi, brzmi tak, jakby każda interakcja bardzo go męczyła. Jego ubrania są raczej współczesne, ale nosi płócienny pas i tobolek ze skóry renifera wyszywany w tradycyjne wzory oraz amulet z predwiestnikiem, identyczny jak u siostry.

Na co dzień Pavel pracuje jako miejscowy cieśla – głównie naprawia sanie i tworzy sprzęty codziennego użytku. Najczęściej można spotkać go przed jego domem, gdzie pochyla się nad szerokimi kłodami, które co jakiś czas mieszkańcy Siktji przynoszą mu z lasu. Wzdłuż ściany domu stoją przygotowane już przez niego ławy, stoły i zydelki, których wygląd zdradza ogromną wprawę. W kontakcie z Badaczami Pavel będzie ospały i flegmatyczny, trochę nieobecny. Czasem wypowiada się z melancholią i odnosi do mało zrozumiałych abstrakcyjnych porównań. Ogółem jednak widać, że stara się być miły.

Pavel jest bliźniakiem Olgi. Jego wyniszczenie wynika z tego, że odkąd jego siostra wycofała się z praktyki szamańskiej, jest zdecydowanie przeciążony nieustannymi zmaganiem z budzącą się pod górami mocą.

Szepczący w Kniei nosi w sobie brzemie winy, ale jego największą motywacją było zawsze wypełnienie powołania. Postrzega wszystko w kontekście obowiązku i powinności, gotów jest poświęcić życie, by przeciwstawić się Śpiącemu w Śniegu. Badaczom początkowo trudno będzie uzyskać od niego jakiegokolwiek informacje – jest przekonany, że to nie jest sprawa ludzi spoza jego świata, i stanie się opryskliwy, jeśli będą zbyt mocno naciskać. Jeśli Badacze urażą go lub poruszają temat Olgi i jej dziecka, może wpaść w gniew.

Jednocześnie, jeżeli któryś Badaczy nosi w sobie predwiestnika, Pavel będzie bardzo niechętny do pomocy. Nie wierzy, że obcy mogą mieć w sobie dość siły, by zwalczyć pasożyta, i trzeba będzie ogromnego trudu, by użył części swoich potwornie nadwątłych mocy, aby ratować przybyszów. Z drugiej strony, Pavel jest świadom, że zadanie, przed którym stoi, przerasta jego siły, i kiedy już zrozumie, że nie ma innego wyboru, przyjmie pomoc Badaczy.

Jeśli Badaczom uda się doprowadzić do szczerzej rozmowy, Szepczący w Kniei wyjawy im istnienie Śpiącego w Śniegu i potrzebę wykonywania rytuału oraz poprosi ich o pomoc. Swojej siostrze będzie zarzucać szaleństwo i uleganie podszeptom Sniegosnusznia, ale nie przyzna się do poświęcenia jej dziecka. Wyrzeknie się też jakichkolwiek powiązań z Krawagotem.

PAVEL ZATRUD

S 55 KON 55 BC 50
 ZR 65 INT 60 WYG 50
 MOC 65 WYK 30 PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0**Krzepa:** 0**Ruch:** 9**Punkty Magii:** 13

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) 1K3

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Kilka warstw odzieży oraz grube kurtki albo futra zapewniają 1 punkt.**Umiejętności:** Język Obcy (Rosyjski) 70%, Język Obcy (Polski) 55%, Perswazja 60%, Sztuka/Rzemiosło (Cielstwo) 70%**Zaklęcia:** Nawiedzenie; rytuały magii szamańskiej.**NAWIEDZENIE****Koszt:** 3 PM**Czas rzucania:** 1 runda

Wykorzystując swoją władzę nad duchami zmarłych, Szepczący jest w stanie zmusić je do „zaatakowania” wybranego celu. Aby to zrobić, musi albo widzieć swój cel, albo znać jego imię. Jeśli cel przegra przeciwstawny test Mocy, nawiedzają go przerażające wizje pełne koszmarnych, eterycznych istot, które próbują wydrzeć duszę z jego ciała, by ją splugawić i pożreć. Od tej chwili wszystkie testy cech i umiejętności wykonywane przez nawiedzonego stają się trudne. Cel nawiedzenia wykonuje też test Poczytalności (1/1K8 PP) i jeśli utraci 5 lub więcej PP, popada w paranoję (chwilowa niepoczytalność). Nie może się na niczym skoncentrować przez 30 minut, a wszystkie testy stają się ekstremalnie trudne.

OJCIEC WASILIJ PASZTUN, 65 lat

Priviet dzieci. Spocznijcie i ochłońcie w ciszy tego miejsca. Tak, wiem, że macie pytania, ale teraz ścisście głos. Tu nic nie załatwia się szybko.

Pop w cerkwi prawosławnej. Choć jego ruchy są spokojne i stonowane, uśmiech łaskawy, a głos miękki, ciepły i niski jak pomruk odległej burzy, to jego oczy przypominają lodowate syberyjskie jeziora. Jest osobą, która zna się na ludziach i potrafi w nich dostrzec ciężar doświadczeń.

Ojciec Wasilij to były agent GRU. Za czasów ZSRR było normą, że duchowni stanowili wygodne narzędzia kontroli i inwigilacji małych osiedli ludzkich. Wasilij przeszedł szkolenie w Moskwie i służył w Afganistanie, gdzie doświadczył horroru wojny i nadzorował najbrudniejszą robotę Specnazu. Gdy powrócił do Siktji, by przejąć obowiązki swojego ojca, wykazywał się ogromną gorliwością. Jednak z czasem doświadczał coraz więcej dziwnych wydarzeń i zjawisk, a także nasiąkał folklorem. Można powiedzieć, że przeżył nawrócenie i posługa duchowna, którą wcześniej wykonywał mechanicznie, teraz stała się dla niego prawdziwym sensem życia. Na starość zrzekł się stanowiska i stopnia w bezpieczeństwie i pozostał tylko tym, kogo teraz widać – duchownym. Oraz po części etnografem. Ma w sobie kolosalny szacunek dla Ajyy Dżono i sam nigdy nie nazywa ich Jakutami. Wie, że jest i zawsze będzie dla nich obcy, ale przyjmuje to z pokorą. Stara się dokumentować życie osady, zarówno w postaci notatek, jak i zdjęć czy filmów.

Pop z zimną kurtuazją przyjmie Badaczy w swojej cerkwi i jego czujnemu wzrokowi nie ujdzie, czy wzięli udział w nabożeństwie, czy też nie. Zapytany o to, jak trafił do tej parafii, odpowie, że to rodzinna tradycja – zarówno jego ojciec, jak i dziad byli popami w tej małej wspólnotce. Wiele zależy od tego, jak przybysze poprowadzą z nim pierwszą rozmowę. Jeżeli wykażą się taktem i szacunkiem, jego podejście do nich znacząco się ociepli. Zaprosi ich do swojego domu i pokaże albumy z cennymi dla Badaczy informacjami. Wasilij zna historię Zatruda i jego dzieci, posiada też wiele informacji z przeszłości osady. Wie o głosach, które słyszy się na wietrze, kiedy jest się samotnie w tajdze, ale przypisuje je diabelskim wpływom.

BELA „BATKO” NASZIN, rzeźnik/lekarz, 61 lat

Nic się nie bój, serdeńko. Robiłem to już nie raz... Co najmniej trzy. Będzie bardzo bolało, ale raczej przeżyjesz. Znieczulenie? A tak, tak! Już! No! Chłapnij sobie i zaczynamy...

Pełni w miasteczku jednocześnie funkcje rzeźnika, lekarza i artysty. Urzęduje w dawnym posterunku policji/budynku pocztowym i jego podstawową fuchą jest oprawianie i dzielenie przyniesionego z polowań mięsa. Ze skóry, kości i rogów w wolnym czasie tworzy niewielkie dzieła sztuki: pasy, buty, kamizelki, rękocyfki do noży i figurki zwierząt. Poza tym Bela pomaga miejscowym w prozaicznych przypadłościach zdrowotnych, zbyt białych dla szamana i niewystarczających, by wzywać helikopter i lecieć do prawdziwego szpitala. Wyrzywa bolące zęby, usuwa kurzajki, nastawia złamane kości, pomaga z przepukliną. Wraz z bratem są oficjalnie „na emeryturze”, ale więzienne tatuaże na przedramionach sugerują, że mają niejedną historię do opowiedzenia.

Bela jest wentylem bezpieczeństwa dla graczy, którzy będą chcieli za wszelką cenę pozbyć się predwiesników bez ufania szamańskim rytuałom, ale nie zdecydują się operować na własną rękę.

GORAN „STIERWIATNIK” NASZIN, mechanik/rusznikarz, 59 lat

No pokażesz te malyszkę. Skądżeś, drug, ten szmeln wyciągnął? Z bagna? No raczysz żartować tawarisz! Oczywiście, że będzie jeszcze strzelać! To radziecka technologia!

Młodszy brat Beli, dawny żołnierz radziecki i zagorzały patriota. Gdy był młodszy, pełnił rolę listonosza, ale teraz jego głównym zajęciem jest granie w karty z bratem (i niekiedy popem Wasilim) oraz pędzenie bimbru w piwnicy. Ma złote serce, ciężki dowcip i mistrzowską rękę do wszelkiej maści mechanizmów. Gdyby nie jego niemal nadnaturalne zdolności, połowa antycznego sprzętu w Siktji, od strzelb używanych przez myśliwych po skuter śnieżny Sangora, byłaby od lat bezużyteczna. Każdy centymetr ściany jego niewielkiego pokoju oblepiają szczelnie wszystkie poradzieckie materiały propagandowe, jakie tylko mógł zdobyć. W młodości służył w marynarce i uwielbia przy pracy snuć niekończące się opowieści o sztormach i morskich potworach, które nie brzmią w najdrobniejszym stopniu przekonująco. Powiada, że mieszka tu z bratem, bo „pasuje mu klimat”. Z radością ugości Badaczy ze słowiańskim rozmachem i pomoże im z problemami sprzętowymi przy użyciu swoich zaskakująco zadbanych narzędzi. Oczywiście od pieniędzy woli handel wymienny.

TATIANA KRASNODRIEWSKA, pracownik firmy ochroniarskiej, 28 lat

Przeżyłam, bo jestem twarda i mam do czego wracać. Nie wasz zaszran interes do czego, rozumiesz? A teraz słuchajcie, bo wdepnęliście w gnój po pachy.

Tatiana jest jak ryś. Każdy, kto umie ocenić człowieka, dostrzeże w niej trudne dzieciństwo i burzliwą młodość. To kobieta o dumie ocalańca, która nie pokazuje bólu i słabości. To, co wydarzyło się w kopalni, i rzeczy, które widziała w lesie, napawają ją skrajnym przerażeniem i jest teraz na skraju wytrzymałości nerwowej. Będzie niebezpiecznym wrogiem – lub cennym sprzymierzeńcem. Nieufna wobec szamanów,

kamłanie uważa za czarną magię. Będzie dążyć do szybkiego i siłowego załatwienia problemów w kopalni.

TATIANA KRASNODRIEWSKA

S 70	KON 70	BC 70
ZR 55	INT 45	WYG 50
MOC 50	WYK 50	PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Broń Palna (Pistolet 9 mm) 60% (30/12) obrażenia 1K10 (15 metrów)

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

Unik 50% (25/10)

Umiejętności: Pierwsza Pomoc 50%

MISZA I SASZA, myśliwi z Siktji, 22 i 24 lata

– Mój przyjaciel chciałby wiedzieć, ale boi się zapytać, dlaczego pachnieć jak dziewice w dzień ślubu? Hehehehehe... Spokojnie, nie denerwujcie się! W tajdzie nie wolno się denerwować. Lepiej, żeby tajga się nie zdenerwowała na was.

– Nie bójcie się! Ja giero! Ja was obronię.

Dwóch krzepkich i ogorzałych Jakutów, którzy mają rodziny w Siktji. Od najwcześniejszych dni życia nawykli do wszystkich niuansów otaczającego ich świata i traktują tajgę jak swój dom. Choć nie są braćmi, widać, że łączy ich naprawdę wielka przyjaźń i są gotowi zrobić dla siebie nawzajem wszystko. Biorą chętny i czynny udział we wszystkich aktywnościach społeczności. Można ich często zobaczyć, jak załatwiają jakieś sprawunki dla Sangora czy popa, albo gdy noszą świeżo oprawione przez Belę mięso po chatach. Ruchliwi, żywi i wszędobylscy. Bardzo honorowi, trochę arogancy i bez wątpienia skłonni tak samo do bitki, jak i do kielicha.

Ewidentnie to starszy Sasza jest bardziej gadatliwy i przyjmuje na siebie ciężar komunikacji społecznej, Misza jest typem obserwatora, ale zawsze śmieje się z żartów przyjaciela. Jednocześnie to Sasza jest tym bardziej skłonny do gwałtownych reakcji i Misza musi go czasem stopować zarówno w picu, jak w rozmowie.

Niespecjalnie szanują przybyszów i chociaż nie próbują ich celowo prowokować, to będą drwić z „miękkich obcych” o ile Badacze nie pokażą im swojej wartości albo nie będzie bezpośredniej dyrektywy od kogoś ze starszyny. Na pewno rzucą się na ratunek każdej zagrożonej osobie z miasteczka, zwłaszcza Oldze, którą traktują z niesamowitym szacunkiem.

MISZA

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

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Walka Wręcz (Nóż myśliwski) 60% (30/12) obrażenia 1K4+2 + 1K4 (MO)

Broń Palna (Dubeltówka) 70% (35/14) obrażenia 4K6/2K6/1K6 (10/20/50 metrów)

Unik 50% (25/10)

Pancerz: Kilka warstw odzieży oraz grube kurtki albo futra zapewniają 1 punkt.

Umiejętności: Sztuka Przetrwania (Tajga) 80%, Tropienie 60%

SASZA

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

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Walka Wręcz (Nóż Myśliwski) 60% (30/12) obrażenia 1K4+2

Broń Palna (Dubeltówka) 80% (40/16) obrażenia 4K6/2K6/1K6

(10/20/50 metrów)

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Kilka warstw odzieży oraz grube kurtki albo futra zapewniają 1 punkt.

Umiejętności: Sztuka Przetrwania (Tajga) 50%, Tropienie 60%

JANET HOTCHKINS, przedstawicielka korporacji Diamond Inc., 34 lata

Tak, technicznie rzecz ujmując, to nie jest teren korporacji, ale ktoś musi dbać tu o nasze sprawy. Nie, nie uważam, żeby był jakiś problem, i jeżeli macie zastrzeżenia, to proszę się skontaktować z centralą.

Janet wyróżnia się na tle mieszkańców Siktji jak polarnik na plaży nudystów. Dygocząc z zimna, kuli się w grubych ubraniach, które kupowała zapewne w sklepie alpinistycznym, bo są jaskrawe i pstrokate. Jej twarz w puchowym gnieździe ocieplanego kaptura jest koścista i wychudzona. Niemniej polecenia wydaje zdecydowanym tonem. Widać, że nieco bliżej swojej strefy komfortu mogłaby być całkiem charyzmatycznym liderem.

Teraz niewiele z tego zostało. Jako rezydent korporacji podpisała kontrakt na trzy lata i większość jej pobytu tutaj składa się z coraz częstszych raportów o problemach i z ton papierkowej roboty, przed którą nie da się uciec nawet w środku Syberii. Kiedy nie musi, nie opuszcza swojego prefabrykowanego i ocieplanego agregatem domostwa, które postawili jej ludzie z korporacji. W pierwszej chwili może wydać się opryskliwa, ale uważniejszy znawca ludzkiej natury dostrzeże w niej nerwowość i znużenie. To, co tu się dzieje, ewidentnie ją przerasta.

Posiada wiedzę o wszystkich dziwnych zdarzeniach, które ostatnio mają miejsce w kopalni, ale będzie się starała ukrywać wszystko, co może stawiać Diamond Inc. w niekorzystnym świetle. Jednak w gruncie rzeczy będzie się bardzo cieszyć z obecności osób, które nie są „tutejsze” i pochodzą z „cywilizowanego świata”. Tylko niech nie insynuuje się jej, że sytuacja jest niestabilna. Janet niczego tak się nie boi jak przyznania się do utraty kontroli.

WOŁODIA BOGDANOW, szeregowy pracownik kopalni diamentów, 23 lata

Ćsss... słyszycie? Coś stuka miarowo. Taki jakby chrobot... cholerne robaki w ścianach, mówiłem tym miejscowym pastuchom reniferów, żeby rozsypali tu obierki cebulane posypane cukrem...

Wołodia na pewno nie zostałby światowej sławy modelem. To prosty chłopak o barkach byka i twarzy podziurawionej niezliczonymi kraterami po nieleczonym trądziku. Teraz jest cieniem człowieka.

Wołodia wychował się na blokowiskach Nowosybirsk. Trzy lata temu wyjechał z rodzinnego domu skuszony obietnicami kolosalnych zarobków, jakie czekają na tych górników, którzy wytrzymają piętnaście lat morderczych warunków pracy w równie zabójczym klimacie. Wymyślił sobie, że się zepnie, przetrzyma, a potem wyciągnie rodzinę z długów i już do końca życia będzie odcinał kupony. Przecież 35 lat to wcale nie za późno, żeby założyć rodzinę i zacząć normalne życie.

Niestety Wołodia najprawdopodobniej umrze w przeciągu godzin. W jego klatce piersiowej zagnieździł się predwiestnik, który wylazł z ula pod banią w hotelu. Chłopak wchodzi już powoli w stadium gorączki, majaków i potwornego bólu.

Jeśli Badacze zwrócą się do Krzyczącej w Ciemności o pomoc dla Wołodii, Olga zrobi z niego swojego dzieretnika, przyjmując jego Duszę Losu jako zapłatę za zniszczenie pasożyta. Jest szansa, że w finale Badacze skonfrontują się bezpośrednio z szamanką, wtedy wykorzysta dzieretnika, żeby jej bronił, zanim przybędzie Krawagot. Więcej informacji na temat dzieretników znajdziesz w części **Statystyki potworów**.

STATYSTYKI POTWORÓW

Krawagot

Zwalisty lodowy potwór, którego ciało składa się ze zrośniętych ze sobą zamrożonych trupów. Amorficzna bryła korpusów, kończyn i wykrzywionych twarzy o pustych oczach. Na ogół trwa w letargu, rozbudza go głos Śpiącego w Śniegu lub Krzyczącej w Ciemności oraz bliskość istot, z których emanują silne emocje, odczuwane przez niego jako ciepło. Krawagot wiecznie czuje głód, zimno i strach – ostatnie wrażenia towarzyszące złożonemu w ofierze dziecku. Im bliżej przebudzenia jest Śpiący w Śniegu, tym potężniejszy staje się Krawagot. Porusza się, przetaczając po ziemi i tratując wszystko na swojej drodze. Otacza go aura wiecznego Mrozu.

KRAWAGOT

S 260	KON 90	BC 270
INT 50	MOC 80	ZR 40

PW: 36

Modyfikator Obrażeń: +6K6

Krzepa: 7

Ruch: 10

ATAKI

Ataki w rundzie: 3

Walka: Z ciała Krawagota wysuwają się dziesiątki rąk pochłoniętych przez niego ofiar, które próbują drapać i szarpać pobliskie cele.

Pochłonięcie (manewr): Jako jeden ze swoich ataków Krawagot może spróbować pochłoniąć ofiarę w całości. Jeśli ofiara zostaje pochwycona, otrzymuje obrażenia równe MO. W momencie, w którym PW ofiary spada do zera, zostaje ona pochłonięta. Po pochwyconiu szanse na przeżycie są znikome.

Tratowanie: Zamiast atakować, Krawagot może spróbować przetoczyć się po swoich ofiarach. Tratowania można unikać.

Aura zimna: W promieniu 30 metrów wokół Krawagota roztacza się aura zabójczego zimna. Każda postać znajdująca się w jej zasięgu musi co 15 minut wykonać test KON. Niezdany test sprawia, że ofiara otrzymuje 2 obrażenia na skutek odmrożeń.

Walka 80% (40/16) obrażenia 1K6 + 6K6 (MO)
 Tratowanie 40% (20/8) obrażenia 2K6 + 6K6 (MO)
 Unik 20% (10/4)

Pancerz: Ciało Krawagota składa się z lodu i zamrożonego mięsa. Z tego powodu wszystkie zadawane mu obrażenia pomniejszane są o 2. Wyjątkiem są obrażenia od ognia, które zadawane są z pominięciem Pancerza.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Krawagota to utrata 1K3/1K10 PP. Bycie świadkiem, jak Krawagot kogoś pochłania, to utrata 1/1K6 PP.

Dzieretnik

Człowiek, który oddał swoją Duszę Losu szamanowi i tym samym musi słuchać jego rozkazów. Dusza Cienia jest w nim silniejsza niż Dusza Ciała, więc powoli gnije. Żeby utrzymać siłę, musi żywić się olbrzymią ilością mięsa. Dzieretnik nie jest bezmyślnym zombie, zachowuje pamięć i tożsamość, ale nie jest w stanie przeciwstawić się woli Ajjuna, który go stworzył, i nie zachowuje żadnych własnych pragnień poza chęcią przetrwania. Takie same statystyki będzie mieć każdy dzieretnik stworzony w trakcie fabuły.

DZIERETNIK

S 70 KON 60 BC 70
 ZR 50 INT 40 MOC 35
 WYG 40 WYK 40 PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 65% (32/13) 1K3 + 1K4 (MO)
 Unik 25% (12/5)

Dzieretnik nie jest już człowiekiem. Dzięki temu nie jest podatny na obrażenia wynikające z czynników naturalnych takich jak np. mróz. Ogień cały czas jest dla niego zwyczajnym zagrożeniem.

Utrata Poczytalności: Uświadomienie sobie prawdziwej natury dzieretników 1/1K6 PP

Malyszyi Leny

Dzieci Leny, zmiennokształtne istoty, które wychodzą tylko nocą. Stworzone z trupów ludzi, którzy zginęli gwałtowną śmiercią, a ich ciała znalazły wieczny spoczynek w wodach rzeki. Wyglądają jak nadzy, zagubieni w tajdze ludzie bliscy śmierci z wyziębienia, ale potrafią zmieniać się w na wpół ludzką, na wpół zwierzęcą formę. Dzieci Leny są inteligentne, można z nimi rozmawiać, zachowały pewne wspomnienia z poprzedniego życia, a ich motywacje opierają się na sposobie śmierci. Jeśli chcesz wprowadzić ten motyw na sesję, malyszyi Leny mogą być pomordowanymi lub zmarłymi z wycieńczenia więźniami łagru, których ciała łatwiej było wrzucić do rzeki niż kopać grób w zamrożonej ziemi, albo uciekinierami, którzy woleli utonąć w lodowatej wodzie niż wyrzec się wolności. W zależności od klimatu, jaki chcesz wprowadzić na sesji, mogą pragnąć bezmyślnej zemsty, odrobiny współczucia lub czegośkolwiek innego. Mogą też po prostu dostarczyć graczom potrzebnych scen akcji lub elementów horroru.

MALYSZYI LENY

S 105 KON 75 BC 75
 ZR 65 INT 40 MOC 60

PW: 15

Modyfikator Obrażeń: +1K6

Krzepa: 2

Ruch: 13

ATAKI

Ataki na rundę: 2

Walka: Pazury i kły.

Walka 80% (40/16) obrażenia 1K6 + 1K6 (MO)

Unik 60% (30/14)

Utrata Poczytalności: Ujrzanie zwierzęcej formy malyszyi Leny kosztuje 1/1K6 PP

Niedźwiedź

No dobrze, to właściwie żaden potwór. Zwyczajny niedźwiedź brunatny, przedwcześnie obudzony z zimowego snu, przestraszony i agresywny.

S 100 KON 60 BC 100
 ZR 50 MOC 50

PW: 16

Modyfikator Obrażeń: +1K6

Krzepa: 2

Ruch: 12

ATAKI

Ataki na rundę: 2

Walka: Duże, silne stworzenia z masywnymi łapami, pazurami i zębami. Atakuje pazurami i próbuje ugryźć ofiarę.

Ugryzienie: Następuje zaraz po zdanym, trudnym teście Walki i zadaje 1K10 + 1K6 (MO) obrażeń.

Walka 40% (20/8) obrażenia 1K6 + 1K6 (MO) (patrz też Ugryzienie)

Unik 25 (12/5)

Pancerz: 2 punkty sierści i tkanki chrzęstnej

Umiejętności: Nasłuchiwanie 75%, Węszenie 70%, Wspinaaczka 30%

WIERZENIA JAKUTÓW

Wierzenia Jakutów są rozległe i niejednoznaczne, a prezentowany poniżej skrót został ujednolicony i zmodyfikowany na potrzeby scenariusza. Nie traktuj go jako wiarygodnego źródła wiedzy o realnych zwyczajach mieszkańców Syberii.

Ajyy Dżono – Dzieci Boga. Tak Jakuci z okolic Siktji nazywają sami siebie. Jeszcze bardziej rozpowszechniona jest nazwa Sacha, czyli po prostu „człowiek”. Słowo „Jakut” zostało ukute przez Rosjan i jest uważane za dość obraźliwe.

Ajjun (szaman) – podróżnik między światami, przewodnik dusz posiadający zdolność wstępowania do nieba i piekła. Jego główną funkcją jest magiczne uzdrawianie, bo choroba to porwanie lub opętanie duszy, a szaman potrafi wyruszyć do Dolnego Świata, by sprowadzić ją z powrotem. Szaman dba też o zachowanie równowagi pomiędzy światami.

Bęben szamański – odpowiedniki czarnoksięskiej różdżki. Więzi duchy, łączy Niebo z Ziemią za pośrednictwem Drzewa Świata, z którego gałęzi powstał, przenosi szamana do środka świata, pozwala nawiązywać kontakt z duchami. Często nazywany jest szamańskim wierzchowcem. Wybór drewna do wykonania obręczy bębna zależy od duchów. U Jakutów często wybierane jest drzewo, w które niegdyś uderzył piorun. Skóra naciągana na obręcz zazwyczaj pochodzi z rena, łosia lub konia.

Kamłanie – zwane też szamańskim podróżowaniem, obrzęd mający wprowadzić szamana w trans i umożliwić zejście do Dolnego Świata i kontakt z duchami. Podczas kamłania dusza szamana opuszcza jego ciało, udając się w świat duchów. Na kamłanie składa się między innymi bicie w bęben oraz słowne zaklinanie duchów.

Trzy dusze – Ajyy Dżono wierzą, że każdy człowiek rodzi się nie z jedną, a trzema duszami – Ciała, Losu i Cienia.

- **Dusza Ciała** – jest tym, co sprawia, że mięso, krew i kość żyją i ruszają się, jej siła jest mierzona oddechem. Śmiertelna i zniszczalna. Ma w sobie wszystkie popędy, sny i pragnienia.

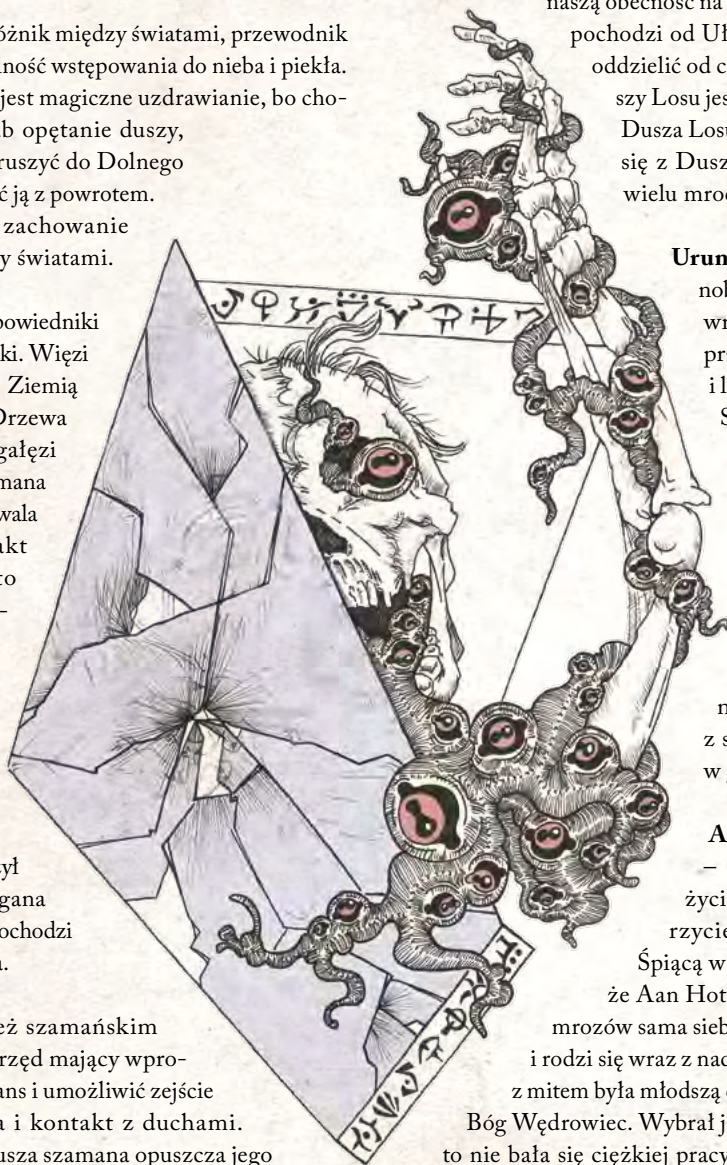
- **Dusza Losu** – to coś więcej niż dusza w rozumieniu zachodniego świata – to niezniszczalna i nieśmiertelna unikatowa cząstka wieczności, która jednak budzi się i mówi „Ja” dopiero, gdy dziecko, w którym się znalazła, wyda pierwszy krzyk. Odchodzi ona później do Ajyy i jest częścią jego wielkiej gry toczonej w zaświatach. Ta dusza jest bardziej jego częścią niż dziełem i zachowuje tylko część (ale za to najistotniejszą) swojej jednostkowej tożsamości.

- **Dusza Cienia** – jest tym w nas, co jest złe i okrutne, plugawe, zawistne i mściwe, cieniem rzucanym przez naszą obecność na świat. To część nas, która pochodzi od Uлуу Tojona. Nie da się jej oddzielić od ciała, ale w obecności Duszy Losu jest „tylko” cieniem, gdy zaś Dusza Losu odchodzi... to, co dzieje się z Duszą Cienia, jest obiektem wielu mrocznych legend.

Urung Ajyy Tojon – Mlecznobiały Pan Stwórca, przewrotny bóg, który uosabia przeciwieństwa – powagę i lekkość, srogość i czułość. Stworzył świat w sobie tylko znanym celu, ale nie wnika już w to, co się na nim dzieje, zostawił to bowiem w rękach swoich licznych dzieci, dobrych duchów zwanych Ajyy. Prowadzi on własną niebiańską rozgrywkę z siłami, które się ludziom w głowach nie mieszczą.

Aan Alahczyn Hotun – Bogini Ziemia, matka życia i jedna z córek Stwórcy. Czasem nazywana Śpiącą w Drzewie. Jakuci wierzą, że Aan Hotun przez czas zimowych mrozów sama siebie nosi we własnym łonie i rodzi się wraz z nadejściem wiosny. Zgodnie z mitem była młodszą córką, którą wziął za żonę Bóg Wędrowiec. Wybrał ją, bo choć była brzydsza, to nie bała się ciężkiej pracy i nigdy nie przestawała się uśmiechać.

Lena – Bogini Rzeka, kapryśna, skłonna do gniewu i chowania urazy, ale jednocześnie potrafi chronić tych, których uzna za swoich. Okazuje miłosierdzie w dziwnych momentach i łatwo ją urazić. Nazywana jest czasem Matką Potworów. Jest nieśmiertelna i zawsze w kwiecie wieku. Według legendy była starszą córką, która choć nieziemsko piękna, brzydziła się pracą. Gdy Bóg Wędrowiec nią wzgardził, powiesiła się ze wstydu, a jej łzy stały się rzeką.



Uluu Tojon – Starszy brat Stworzyciela. Wraz z nim tworzył fundamenty rzeczywistości. Gdy praca zbliżała się ku końcowi, bracia pokłócili się o swoje dzieła i rozgorzała wojna w niebie. Jest on władcą podziemi i wszystkiego, co mroczne.

Abasa – Kolektywny termin na wszystkie złe duchy. Charakterystyką najbardziej podobne są do poltergeistów, ale są bardzo uniwersalne w swej naturze. Opętują ludzi i zwierzęta, zsyłają koszmary i powodują choroby i kalectwo. Samo słowo wypłute przez zęby jest ciężkim przekleństwem.

Krylaci braćcy – dosłownie „skrzydlaci bracia”. Ajjy Dżono mają wiele teorii na temat tego, jak powstają. Może to Dusze Losu, które jeszcze nie zakończyły swojej służby na ziemi lub zostały przeklęte za swoje przewiny i muszą tu pozostać? Może to manifestacje duchów lasu? Są traktowani jako posłańcy duchów, omeny nadchodzących zdarzeń lub znaki ostrzegawcze. To, co jest ważnym elementem ich mitu, to Logawa Sućby („leże/gniazdo zapłaty”), czyli miejsce, gdzie krylaci braćcy składują zapłatę za przenoszenie dusz do Nieba. Są to gniazda znacznie większe, niż wskazywałby na to typ ptaka, i wypełniają je najróżniejsze błyskotki, z których wiele podobno posiada magiczną moc. Są tam także palce i zęby, gdyż nawet biedny człowiek ma czym zapłacić.

Dżosagiej Taion – zwany też Śnieżnogriwym (Śnieżnogrzywym), animistyczny duch opiekuńczy łowców i podróżników. Legendy przedstawiają go jako ogromnego, ale zwiewnego w budowie konia – ogiera bądź klacz – o grzywie w kolorze najświeższego śniegu. Jest on związany z niezliczonymi legendami, ale zawsze traktowany jako przejaw miłości tajgi do ludzi. Mówi się o nim, że kochał swojego jeźdźcę i gdy ten poszedł walczyć ze złem, Śnieżnogriwy pozostał w tajdze i czeka na jego powrót. Zdarza się, że pojawia się przed zbłąkanymi wędrowcami i wyprowadza ich na właściwą drogę albo nawet daje się upolować i zjeść głodującym myśliwym w lesie, ale nigdy nie pozwala się dotknąć.

Ajrag – kumys, pieniący się alkohol z mleka klaczy. Centralny element wierzeń Jakutów. Zgodnie z mitem pierwszy kumys spenił się, gdy spadła do niego kropla nektaru z Drzewa Świata. Bardzo ważny zarówno w osobistej praktyce religijnej, jak i działalności szamanów.

Karmienie ognia – zwyczaj polegający na wrzucaniu jedzenia lub wlewaniu odrobiny napoju w płomień. Najczęściej praktykowany przez myśliwych rozpalających ognisko w tajdze, ale najbardziej gorliwi karmią nawet płomień kuchenki gazowej. Podobno ma to uspokajać głodne duchy i jest echem starszych i ważniejszych rytuałów, o których nikt już nie pamięta. Do karmienia ognia często używa się kumysu.

Malyszyi Leny – Dzieci Leny. Z ciekawostek lingwistycznych: „malyszka” może być tłumaczone jako „dziecinka”, ale bardzo często odnosi się do broni (ulubionej szabli/pistoletu). Jest to w mitologii Jakutów typ upiora, istoty nadnaturalnej, która nie jest jednocześnie abasem. Ich pochodzenie jest różnie interpretowane. Niektórzy powiadają, że są to ludzie, którzy zamarzli w tajdze, albo samobójcy, nad którymi Lena się lituje i przygarnia ich do swej świty. Inni twierdzą, że to duchy zwierząt, które najadły się tak wiele ludzkiego mięsa, że nauczyły się przyjmować ludzką formę. Podobno ajrag pali ich jak żywy ogień. Podobno nienawidzą słońca. Miejscem, gdzie legendy się zgadzają, jest fakt, że są bardzo niebezpieczne, ale wysoce inteligentne i można z nimi negocjować. Legendy są pełne bohaterów, którzy przechytzyli Dzieci Leny w konkursie zagadek albo przekonali do darowania im życia w zamian za przysługę.

Dzieretniki – Ajjy Dżono wierzą, że jeżeli ktoś dla nieśmiertelności, zemsty lub w wyniku oszustwa sprzeda szamanowi swoją Duszę Losu, staje się dzieretnikiem. Uważają to za los gorszy od śmierci. Dusza Ciała i Dusza Cienia nadal są w nim silne, ale ta druga systematycznie zaczyna wygrywać. Ciało dzieretnika gnije powoli, a on, żeby powstrzymać rozkład i zachować nadludzką siłę, którą czerpie z Cienia, musi jeść ogromne ilości mięsa – najlepiej ludzkiego. Nie są oni jednak bezmyślni jak zombie i zachowują pamięć i tożsamość tego, kim byli wcześniej. Każdy Jakut lęka się, by Ajjun nie poszczuł go kiedyś dzieretnikiem.

Krawagoty – straszliwe śniegowe istoty stworzone z trupów i lodu. Podania różnią się na temat ich wielkości i pochodzenia. Niektóre utrzymują, że są wielkości człowieka, ale zdają się być poskładane z tysięcy niepasujących do siebie zwłok połączonych zmarzliną. Inne zaś mówią, że potwory są wielkości największych drzew i przypominają żywą zaspę. Według części legend to abasy, które przejmują kontrolę nad zwłokami po wielkich bitwach. Są też i tacy, którzy twierdzą, że to szamani tworzą krawagoty w sobie tylko wiadomym celu, a ziarnem, wokół którego potwór rośnie jak lawina, jest złożone w ofierze ludzkie dziecko.

Radzimy, żeby wszystkim graczom dać opis wierzeń do przeczytania przed sesją, a wersję wydrukowaną przekazać postaci Antropologa (lub innej, która zna się na tej dziedzinie). Jeśli gracze zaczną snuć teorie, łączące wypadki w kopalni z dawnymi wierzeniami – wykorzystaj to. W halucynacjach możesz użyć sokołów o ludzkich oczach czy wyprowadzającego Badacza z tajgi wierzchowca, który nie pozwoli się dotknąć. Miejscowi mogą mówić o rzece Lenie jak o realnej osobie czy przestrzegać przyjezdnych przed jej dziećmi. W szamańskich wizjach lub w scenie ucieczki z Siktja w charakterze zagrożenia świetnie sprawdzą się malyszyi Leny. Niech gracze nie mają pewności, co jest rzeczywistym elementem świata, a co tylko miejscowym folklorem.

BADACZE

Doktorantka/doktorant antropologii

Historia postaci: Znasz wielu antropologów, którym wydaje się, że badają zabobony i przesady – ciekawe, niezwykle, dające wgląd w ludzką psychikę, ale jednak zabobony i przesady. Ty szukasz w nich prawdy.

S 40 KON 50 BC 40
ZR 50 INT 80 WYG 60
MOC 60 WYK 70 P 60
PW 9

Szczęście 45

Modyfikator Obrażeń: -1

Krzepa: -1

Ruch: 8

Punkty Magii: 12

Umiejętności zawodowe:

Antropologia 70%

Historia 60%

Język Obcy (Angielski) 60%

Język Obcy (Rosyjski) 50%

Korzystanie z Bibliotek 40%

Majtność 40%

Prowadzenie Samochodu 50%

Spostrzegawczość 40%

Wiedza o Naturze 50%

Zainteresowania:

Język Obcy (Jakucki) 21%

Psychologia 30%

Sztuka/Rzemiosło (Djembe) 25%

Okultyzm 25%

Dar rodziny Zawadów:

Badacz może wykonać zwykły test Mocy. W przypadku udanego testu Strażnik Tajemnic informuje Badacza, czy w promieniu działania dzieje się coś nadnaturalnego. Zasięg 20 metrów; koszt 2 PM. Jeśli Badaczowi uda się zdać trudny test Mocy, może zwiększyć zasięg do 50 metrów lub zmniejszyć koszt użycia mocy do 0 PM.

Mechanik samochodowy

Historia postaci: Z jakiegoś powodu maszyny naprawę cię lubią. Zresztą nie tylko one. Fortuna często uśmiecha się do ciebie i twoje niezwykle szczęście jest już wręcz legendarne.

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

Szczęście 75

Modyfikator Obrażeń: +1k4

Krzepa: 1

Ruch: 9

Punkty Magii: 10

Umiejętności zawodowe:

Elektryka 50%

Język Obcy (Angielski) 40%

Majtność 50%

Mechanika 70%

Nasłuchiwanie 40%

Prowadzenie Samochodu 60%

Obsługa Ciężkiego Sprzętu 60%

Urok Osobisty 50%

Zręczne Palce 25%

Zainteresowania:

Broń Palna (Krótka) 40%

Język Obcy (Rosyjski) 21%

Unik 60%

Walka Wręcz 45%

Dar rodziny Zawadów:

Badacz może wykonać zwykły test Mocy. W przypadku udanego testu Strażnik Tajemnic informuje Badacza, czy w promieniu działania dzieje się coś nadnaturalnego. Zasięg 20 metrów; koszt 2 PM. Jeśli Badaczowi uda się zdać trudny test Mocy, może zwiększyć zasięg do 50 metrów lub zmniejszyć koszt użycia mocy do 0 PM.

Nauczycielka/ nauczyciel biologii

Historia postaci: Na co dzień uczysz biologii w szkole podstawowej. W wakacje jeździsz szukać endemicznych gatunków w amazońskiej dżungli, a w wolnych chwilach stawiasz znajomym tarota.

S 50 KON 50 BC 40
ZR 50 INT 60 WYG 60
MOC 70 WYK 80 P 70
PW 9

Szczęście 35

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 14

Umiejętności zawodowe:

Język Obcy (Rosyjski) 40%

Majtność 40%

Nauka (Chemia) 50%

Nauka (Biologia) 70%

Perswazja 60%

Pierwsza Pomoc 50%

Wiedza o Naturze 60%

Zainteresowania:

Język Obcy (Angielski) 21%

Sztuka Przetrwania (Las) 30%

Sztuka/Rzemiosło (Rysunek) 25%

Stawianie Tarota 25%

Dar rodziny Zawadów:

Badacz może wykonać zwykły test Mocy. W przypadku udanego testu Strażnik Tajemnic informuje Badacza, czy w promieniu działania dzieje się coś nadnaturalnego. Zasięg 20 metrów; koszt 2 PM. Jeśli Badaczowi uda się zdać trudny test Mocy, może zwiększyć zasięg do 50 metrów lub zmniejszyć koszt użycia mocy do 0 PM.

Policjantka/policjant

Historia postaci: Kondycja fizyczna zawsze była dla ciebie ważna, ale to nie ona najbardziej pomaga ci w codziennej pracy. Koledzy w żartach nazywają cię żywym wykrywaczem kłamstw i w sumie mają rację.

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

Szczęście 45

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 9

Umiejętności zawodowe:

Broń Palna (Krótka) 60%

Broń Palna (Długa) 40%

Intuicja (Wykrycie Kłamstwa) 70%

Język Obcy (Angielski) 40%

Prawo 60%

Prowadzenie Samochodu 50%

Spostrzegawczość 50%

Zastraszanie 50%

Zainteresowania:

Pierwsza Pomoc 50%

Historia 25%

Język Obcy (Rosyjski) 21%

Pilotowanie (Śmigłowiec) 21%

Dar rodziny Zawadów:

Badacz może wykonać zwykły test Mocy. W przypadku udanego testu Strażnik Tajemnic informuje Badacza, czy w promieniu działania dzieje się coś nadnaturalnego. Zasięg 20 metrów; koszt 2 PM. Jeśli Badaczowi uda się zdać trudny test Mocy, może zwiększyć zasięg do 50 metrów lub zmniejszyć koszt użycia mocy do 0 PM.

Ratownicza/ratownik Gopr

Historia postaci: Jesteś jednym z najskuteczniejszych ratowników podhalańskiej grupy Gopr. Koledzy nie mogą się nadziwić twojej intuicji oraz trafnym diagnozom, które stawiasz nawet w przypadku najciężej poszkodowanych ofiar wypadków.

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

Szczęście 55

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 10

Umiejętności zawodowe:

Intuicja (Wyczucie Choroby) 60%

Język Obcy (Angielski) 50%

Majątność 40%

Medycyna 50%

Pierwsza Pomoc 70%

Psychologia 50%

Prowadzenie Skutera Śnieżnego 40%

Wspinaczka 60%

Wiedza o Naturze 40%

Zainteresowania:

Język Obcy (Rosyjski) 21%

Nauka (Farmacja) 40%

Pływanie 40%

Walka Wręcz (Bijatyka) 45%

Dar rodziny Zawadów:

Badacz może wykonać zwykły test Mocy. W przypadku udanego testu Strażnik Tajemnic informuje Badacza, czy w promieniu działania dzieje się coś nadnaturalnego. Zasięg 20 metrów; koszt 2 PM. Jeśli Badaczowi uda się zdać trudny test Mocy, może zwiększyć zasięg do 50 metrów lub zmniejszyć koszt użycia mocy do 0 PM.

Testerzy: Kuba Bigaj, Emilia Czerniawska, Konstanty Famulski, Tymek Kołodziej, Maciej Marciniec, Julia Michalkiewicz





AIRIS KAMIŃSKA

Z wykształcenia japonistka, zawodowo koordynator obozów młodzieżowych BT Orion, wychowawca i Mistrz Gry oraz pilot wycieczek do Japonii. Członek grupy kreatywnej Lans Macabre. Od lat działa w środowisku gier fabularnych, prowadząc warsztaty, prelekcje i konkursy na konwentach oraz wciągając młodych ludzi w hobby. Wielbicielka pokracznych lwów, pojedynków na broń białą i ciekawych konstrukcji fabularnych.



MARCIN ŻYCZKOWSKI

Socjoterapeuta, psycholog, filozof i pedagog. Zaangażowany pracownik społeczny z doświadczeniem w pracy z dziećmi i nastolatkami. Pasjonat. Wychowawca kolonijny i Mistrz Gry na obozach rpgowych BT Orion oraz specjalista od pracy z trudną młodzieżą. Wierzy, że człowiek jest celem i środkiem do celu, a poprzez gry fabularne można wpłynąć na ludzki umysł oraz zachowanie.



BIURO TURYSTYKI