

# Impostor

Autor: Tymoteusz Czyż

Scenariusz do Cthulhu Dark 2e w dwudziestoleciu międzywojennym.

W rodzinnej Fabryce Grabskich coraz częściej dochodzi do niewyjaśnionych wypadków. Na początku niewinne usterki szybko przeradzają się w coraz większe zagrożenie dla pracowników. Kadra szepcze o dziwnym cieniu przemykającym pomiędzy maszyną, oraz o niepokojących dźwiękach i światłach dochodzących w nocy z budynku Fabryki. Wśród podejrzanych pojawia się osierocona w wojnie bratanica Grabskich i jej dziwne wynalazki.

*Impostor* to scenariusz o napięciach wewnątrz społeczności, tożsamości, mentalności tłumu i kosztach związanych z odbudową powojennej Polski.

<b>The hook</b>	<b>3</b>
<b>Final Horror</b>	<b>3</b>
<b>Streszczenie</b>	<b>3</b>
<b>Bohaterowie Graczy</b>	<b>4</b>
Elżbieta Grabska	4
Jerzy Grabski Młodszy	4
Emilia Sławek	5
<b>Zasady</b>	<b>5</b>
Kości	5
Insight	5
Poszukiwanie nowych informacji	5
Rzuty na inne czynności	6
Porażka	6
Spróbuj ponownie!	6
Współpraca i konkurencja	6
Walka z potworami	6
5+ Insight	7
<b>Zdobywanie informacji</b>	<b>7</b>
<b>Kiedy wypadnie 5, albo 6</b>	<b>7</b>
<b>Creeping Horrors</b>	<b>8</b>
Jak działają Podmieńcy?	8
<b>Tematy Przewodnie</b>	<b>9</b>
<b>Przebieg scenariusza</b>	<b>9</b>
Budowanie Napięcia	9
Prolog Emilii	9
Prolog Grabskich	9
Wypadek w Fabryce	9
Plotki i Tropcy	10
Odwiedziny u podejrzanego pracownika	10
Pościg	11
Free Play	11
Posiadłość Grabskich	11
Fabryka	13
Dom Pracowniczy	15
Tunele	16
Zakończenia	16
Porażka	16
Ratunek	16
Zwycięstwo?	16
<b>Epilog</b>	<b>16</b>
<b>Generator NPC i inne</b>	<b>17</b>

## The hook

Pod koniec dnia roboczego w fabryce tekstylnej jedna z maszyn doznaje poważnej awarii raniąc grupę robotników. To wydarzenie przelewa czarę goryczy i pracownicy rozpoczynają strajk, twierdząc, że wypadek został spowodowany przez tajemniczą istotę sabotującą fabrykę od paru miesięcy.

## Final Horror

Rozwój radia, oraz raczkująca telewizja kineskopowa powodują powstawanie wyrw do innego wymiaru, zamieszkanego przez złośliwe, zmiennokształtne istoty, które od mileniów czekały na okazję, aby się wydostać i zawłasczyć ziemię tylko dla siebie.

## Streszczenie

W środku dnia roboczego w fabryce tekstylnej następuje wypadek w wyniku którego zostaje rannych kilku robotników. Przestraszeni pracownicy zostają podburzeni do strajku, cała produkcja stoi. Pomiędzy robotnikami szepcze się o dziwnych cieniach przemykających pomiędzy maszyną, ludziach znikających pomiędzy maszynami i pojawiającymi się niewiadomo skąd i nie wiadomo jak.

Poszukiwacze rozpoczynają śledztwo (z różnych pobudek) kto stoi za sabotażem. Szukając poszlak, gracze mogą zawędrować do **Posiadłości Grabskich**, **Stancji Pracowniczych**, **Fabryki Tekstylnej**, oraz **Tuneli** wykopanych przez stwory nie z tego świata.

W trakcie scenariusza wraz z rosnącym poziomem **insight** podmieńcy będą podszywać się pod kolenych NPC. Jest to kolejny filar przygody (po samym śledztwie), który powinien być załączkiem niepokoju, oraz dramaturgii w późniejszych etapach przygody .

Najważniejsze podmiany to: Brat Emilii Sławek – Ireneusz Sławek, Eugeniusz Grabski – Dziadek Elżbiety i Jana Młodszeo, oraz Jerzy Grabski Senior – Najbliżsi NPC dla graczy.

Trzecim filarem przygody jest przygotowanie transportu wynalazków Elżbiety Grabskiej na expo w Paryżu, daje to ramy czasowe dla scenariusza – 3dni “in game” (albo ważny wybór o porzuceniu wyjazdu i zapewne świetlanej przyszłości Elżbiety).

**OPCJA:** Można też wyznaczyć ultimatum na 3-4h czasu “realnego” i powiązać upływ czasu na sesji do upływu czasu w świecie gry. Jest to bardzo umowna, abstrakcyjna

metoda, zwiększająca presję w kierunku graczy.

Zakończenie całego scenariusza zależy od uratowania najbliższych, oraz zniszczenia wynalazków Elżbiety.

Scenariusz przewiduje trzy warianty:

1. BG zostają pokonani, lub podmienieni,
2. BG udaje się uratować rodzinę, ale zagłada jest nieunikniona,
3. BG udaje się uratować zarówno rodzinę jak i miasto. Tym razem.

## Bohaterowie Graczy

Poszukiwacze mieszkają w okolicy fabryki i pochodzą z dwóch środowisk: klasy robotniczej, albo burżuazji (jednak nie bezpośrednio właścicieli fabryki, a raczej ich rodziny). Ważne aby mieli rodzinę (którą czym dalej w scenariusz mogą podmieniać stwory)

Czego potrzebuje postać Poszukiwacza?

1. Powiązania z fabryką (najlepiej, aby był postacią w jakiś sposób uzależnioną od działania fabryki)
2. Stosunek do technologii (nieważne czy negatywny, czy pozytywny)
3. Więzy rodzinne, więzy przyjaźni które można wykorzystać do zasiania elementów horroru.

## Elżbieta Grabska

Wynalazczyni

**Pytania:** Jak(i) czy poradziła sobie ze stratą rodziców? Stosunek do wuja, stosunek do dziadka, stosunek do kuzyna, dlaczego zajmuje się wynalazkami, dlaczego akurat radiem i telewizją, dlaczego jest to dla niej ważne?

Co sądzi o pracownikach fabryki i ruchach związkowych?

Elżbieta Grabska ściga się z czasem. Za 3 dni ma pociąg do Paryża, gdzie wystąpi na expo prezentując swoje wynalazki. MUSI być szybsza od konkurencji i musi zaprezentować swoje trzy prototypy Telewizora kineskopowego szerszej publiczności. Szeroko zakrojone plany masowej produkcji w rodzinnej fabryce są już we wstępnej fazie realizacji, to jej szansa!

Jeżeli pracownicy nie załadują sprzętu na ciężarówkę, a później go nie rozładują, to co będzie z przyszłością fabryki Grabskich? Co będzie z JEJ przyszłością? Prototypy są jej oczkiem w głowie i chce je wziąć ze sobą do pociągu, cała reszta radioodbiorników ma pojechać ciężarówkami i stanowić dodatkową atrakcję, dla potencjalnych inwestorów.

Nieobecność jej pomocników: rodziny Urbanków jest irytująca. Mieli zajmować się pomocą, ale choroba może dotknąć każdego. Dobrze, że jej nie zarazili.

## Jerzy Grabski Młodszy

Teozof komunista

**Pytania:** Stosunek do Ojca, Dziadka i Kuzynki. Dlaczego wspiera ruchy związkowe? Dlaczego zainteresował się okultyzmem i teozofią (czy ma to jakiś związek z Wielką Wojną)? Jaki ma stosunek do postępu technologicznego? Dlaczego wrócił do rodzinnego domu?

Syn marnotrawny, który powrócił na łono rodziny po wieloletnich wojażach. Ojciec widzi w nim spadkobiercę interesu tekstylnego, lecz Jerzy pochłonięty jest od jakiegoś czasu teorią teozofii i jest aktywnym członkiem Polskiego stowarzyszenia Teozofów. Skupuje książki okultystyczne, prenumeruje gazety teozoficzne.

## Emilia Sławek

Doświadczona Robotniczka

**Pytania:** W jaki sposób brat jest dla niej ważny? Jak bardzo zmienił się po wojnie i jak starają sobie radzić z otaczającą ich sytuacją ekonomiczną? Jaki ma stosunek do Grabskich (Szefa, jego syna i młodego pokolenia Grabskich), jaki ma stosunek do postępu technologicznego? Jaki ma stosunek do ruchów związkowych, wśród pracowników fabryki? Jak radzi sobie z utratą rodziców?

Na froncie wschodnim straciła ojca, a brat został kaleką, rok później hiszpanka zabrała ze sobą matkę zostawiając ją samą z opieką nad bratem w dwupokojowym mieszkaniu w kamienicy. Pracowała w fabryce od około dziesiątego roku życia, inaczej nie byłoby na chleb. Nosi się wedle męskiej mody, przyjęła funkcję pracującej głowy rodziny i jest tak traktowana przez całe miasteczko. Zadeklarowana panna. W Fabryce szanowana za ciężką pracę i otwarte podejście do wszystkich.

## Zasady

Skrócone zasady można znaleźć w podręczniku na stronie 13, oraz ich poszerzoną wersję na stronie 15. Segment poniżej jest próbą telegraficznego skrótu.

## Kości

Każdy gracz ma trzy kości sześciocienne (k6). Pierwsza jest jego podstawową kością odpowiadającą za zdolności każdego człowieka. Druga jest kością powiązaną z jego profesją, oraz trzecia – jeżeli to możliwe żółta(zielona wedle podręcznika) kość odpowiada za **insight**.

## Insight

Każdy gracz zaczyna scenariusz z **Insight** na poziomie 1 (kładzie przed sobą zieloną kość z wynikiem 1). Kiedy Poszukiwacz danego gracza doświadczy czegoś, co może wywołać w nim strach, gracz może zdecydować o rzucie “na insight”. Jeżeli wypadnie wynik większy niż dotychczasowy, postać gracza jest przerażona (można wybrać sposób w jaki jego postać reaguje), oraz jego Insight zwiększa się o 1.

## Poszukiwanie nowych informacji

Kiedy postać szuka nowych informacji:

- dobierz jedną k6, jeśli to, co robi jest osiągalne przez człowieka.
- dobierz kolejną kość, jeżeli to, co postać robi jest powiązane z jej profesją.
- dobierz kość **insight**, jeżeli postanowisz zaryzykować umysł swojego poszukiwacza.

Jeżeli kość **Insight** uzyskała najwyższy wynik, musisz wykonać “rzut na insight” (opis powyżej).

Liczy się najwyższy wynik sposobu kości.

**1 - 3:** Postać otrzymuje niezbędne minimum informacji aby pchnąć śledztwo dalej.

**4:** Postać otrzymuje tyle informacji, ile uzyskałby kompetentny poszukiwacz.

**5:** Otrzymujesz tyle informacji co kompetentny poszukiwacz, plus dodatkowo postać przypomina sobie plotkę, lokalną opowieść, albo powiązany artykuł.

**6:** Dostajesz komplet informacji + twój gracz na chwilę doświadcza horroru powiązanego ze scenariuszem,

najprawdopodobniej wywoła to  
“rzut na insight”

## Rzuty na inne czynności

Tutaj sprawa ma się podobnie jak powyżej.

1-3: ledwo ci wyszło.

4: pełny sukces.

5: pełny sukces + coś ekstra.

6: pełny sukces + być może, aż za dużo “czegoś ekstra”.

W scenariuszu pojawiają się rzuty: szansa **insight** na 6, że dany NPC jest Podmieńcem. Oznacza to, że MG wykonuje tajny rzut k6 i jeżeli wynik jest równy, lub mniejszy najwyższemu **insight** spośród BG w danej lokacji to dany NPC jest Podmieńcem.

*Przykład:*

*Emilia i Elżbieta wchodzą do domu grabskich, aby sprawdzić stan Eugeniusza, po drodze spotykają Kucharkę Jolantę Zdun, MG wykonuje tajny rzut: Emilia ma 3 insight, Elżbieta 4, najwyższy insight w grupie to 4.*

*Rzut k6, wypada 3, Jolanta nie jest Podmieńcem.*

## Porażka

Jeżeli ktoś przy stole uzna, że dla opowieści ciekawiej byłoby aby twojej postaci się nie powiodło, może wykonać rzut k6 “przeciw tobie” i opisać w jaki sposób mogłoby się nie udać twojej postaci.

Jeżeli podczas całego rzutu kość “przeciwko” miała najwyższy wynik w fikcji dzieje się tak jak opisał to dany gracz / mistrz gry.

## Spróbuj ponownie!

Jeżeli chcesz wykonać dany rzut jeszcze raz, dołóż do niego kość **insight** i ponów rzut. Jeżeli wykonałeś rzut z kością **insight** i chciałbyś go ponowić, możesz to zrobić używając takiej samej puli kości.

Jeżeli kość **Insight** uzyskała najwyższy wynik wykonaj “rzut na insight”.

Możesz przerzucać kości dowolną ilość razy.

Kości “przeciw komuś” nie podlegają przerzutom.

**OPCJA: jeżeli chcesz możesz uzasadnić ponowny rzut na tą samą czynność zmianą podejścia twojej postaci do danego kłopotu.**

## Współpraca i konkurencja

Kiedy postacie współpracują, wszyscy wykonują rzut (każdy dobiera kości osobno) i najwyższy wynik jest wynikiem wpływającym na fikcję.

W razie konkurencji między graczami, każdy zaangażowany gracz wykonuje rzut, wygrywa ten z najwyższym wynikiem, w razie remisów można rzut przetrzucić (trzeba dołożyć kość **insight**)

## Walka z potworami

Poszukiwacze nie mogą **POKONAĆ** horroru za pomocą walki, polegną próbując. Jednak dany gracz może opisać co dokładnie chce uzyskać w danej potyczce: spowolnienie stwora, przemknęcie się obok niego, ucieczkę, uwolnienie porwanej osoby ze szponów horroru, to wszystko i jeszcze więcej wchodzi w grę.

W przypadku zwykłej walki obowiązują zasady “rzutów na inne czynności”.

## 5+ Insight

Kiedy postać ma 5 insight, może próbować przeciwdziałać zbliżającemu się szaleństwu za pomocą niszczenia przedmiotów związanych z horrorem/mitami, lub czynnościami autodestrukcyjnymi. Należy wykonać "rzut na insight" i jeśli wypadnie mniej niż aktualnie posiadana liczba Insight obniża się o 1.

Postać od tego momentu może ponawiać tę czynność, nie musi mieć 5 insight.

W wypadku w którym postać osiągnie poziom 6 następuje załamanie psychiczne i całość horroru przygniata świadomość poszukiwacza. Spotlight powinien być w takiej scenie na poszukiwaczu, gracz powinien zdecydować w jaki sposób postać "odchodzi"

Po tym wydarzeniu można zrobić nowego poszukiwacza, albo kontynuować rozgrywkę starym z zaznaczeniem, że postać powinna jak najszybciej przejść "na spoczynek".

**OPCJA:** W przypadku tego scenariusza można w wypadku 6 insight "podmienić" postać gracza na sobowtóra z innego wymiaru.

## Zdobywanie informacji

Wskazówki będą zamieszczone w tabelach przy każdej z lokacji, kiedy gracze próbują się czegoś dowiedzieć, możesz wylosować co dana postać wie, lub też po prostu wybrać pasujący element. Jeżeli gracze rozmawiają z Podmieńcem, będzie on przy okazji podania informacji próbował wciągnąć BG w zasadzkę, pułapkę, jakąś inną formę niebezpieczeństwa, przykładowe pomysły również znajdują się w specjalnym dziale przy każdej lokacji..

## Kiedy wypadnie 5, albo 6

Kiedy poszukiwacz podczas testu pozyskiwania informacji lub wskazówek uzyska wynik 5 dostaje wszystkie potrzebne informacje oraz dodatkowe informacje.

Przykładowe dodatkowe informacje:

1. Poszukiwacz przypomina sobie artykuł z zagranicznej gazety o dziwnych wypadkach w warsztatach produkujących radia i mechaniczne telewizory.
2. Poszukiwacz przypomina sobie plotki o dziwnym zachowaniu niektórych mieszkańców miasteczka, nie pamiętali podstawowych rzeczy, zapominali imion swoich przyjaciół, jednak po jakimś czasie chwilowa amnezja zniknęła.
3. Robotnicy plotkują o dziwnych światłach w nocy na terenie Fabryki, oraz o tym, że dźwięki szwalniczych maszyn towarzyszą im nawet po pracy.

Kiedy poszukiwacz uzyska podczas testu pozyskania informacji lub wskazówek wynik 6, uzyskuje wszystkie potrzebne informacje oraz doświadcza wpływu nadprzyrodzonego horroru.

Może być to przykładowo:

1. Dostrzeżenie w czyichś oczach przerażenia, jakby doświadczył horroru pochodzącego spoza tego świata
2. Dostrzeżenie na ułamek sekundy u jednego z przechodniów / postronnych wykrzywionej twarzy potwora, o żółtych ślepiach,

wąskich szparkach zamiast nosa i zębatym uśmiechu.

3. Jedna z postaci tła przeszła za zasłaniającym widok obiektem np. maszyną, słupem, wozem i rozplynęła się w powietrzu.

Pamiętaj, że możesz użyć również jednego z **creeping Horrors** (rozdział poniżej)

Kiedy scenariusz zbliża się do końca, któryś z poszukiwaczy ma **Insight** na poziomie 5, wynik rzutu 6 podczas prowadzenia śledztwa, może skutkować częściowym ukazaniem **final horror**.

*Przykład:*

*Nagle wszystko nabiera sensu, nie potrafisz tego wyjaśnić, ale wiesz, że eksperymentalny telewizor jest bramą do innego świata.*

**RADA:** Pamiętaj, że przytoczone tutaj przykłady to tylko sugestie, nie bój się wymyślać własnych opcji i improwizować zależnie od sytuacji.

## Creeping Horrors

1. **Dźwięk maszyn szwalniczych** w różnych miejscach podczas dochodzenia, na początku odległe, jakby dobiegające "przez wodę", później coraz wyraźniejsze.
2. **Żółte wybroczyny podobne do plam wątrobowych** będące oznaką wpływu stworów z innego wymiaru: albo chcą daną osobę podmienić, albo już to zrobiły.
3. **Oleisty, żółtawy płyn o odpychającym zapachu** – można go znaleźć blisko bram międzywymiarowych, oraz blisko działalności stworów.
4. **Fala gorącego, cuchnącego powietrza** – tak jak i oleisty płyn

pojawia się blisko bram i działalności stworów.

**OPCJA:** Na początku przygody warto opisać, że Dziadek Elżbiety i Jerzego – Eugeniusz ma żółte wybroczyny, oraz, że brat Emili – Ireneusz, skarży się na pojawienie się plam na rękach. W ciągu trwania przygody można opisać, że takie plamy pojawiły się również na ciele samych poszukiwaczy.

Horrory warto wprowadzić na początku delikatnie i wraz z trwaniem scenariusza i wzrastającym współczynnikiem **Insight** u graczy podkreślać ilość, oraz natężenie występowania danego creeping horroru.

## Jak działają Podmieńcy?

1. Przedostają się przez wyrwy w czasoprzestrzeni
2. Kopiają tunele, gdzie zakładają swoje gniazdo
3. Porywają ludzi i przejmują ich tożsamość. Jednak potrzebują paru "sesji" spijania snów, aby przyswoić sobie wspomnienia i zachowania. Człowiek musi być żywy aby mogły wyglądać tak jak on, więc przetrzymują ich w tunelach.
4. Chcą użyć prototypów aby otworzyć stałe bramy do swojego świata i przenieść swoją populację na ziemię.

Nie bój się wymyślać swoich własnych motywów!

**OPCJA:** Kiedy gracz wyrzuci 6 na kości można opisać jeden z horrorów i uznać, że dany gracz do końca scenariusza pozostaje świadomy i wrażliwy na jego wpływ.

# Tematy Przewodnie

1. Napięcia wewnątrz społeczności
2. Tożsamość
3. Mentalność tłumu
4. Odbudowa powojennej Polski

## Przebieg scenariusza

W odpowiednich folderach znajdują się specjalne diagramy mające w przejrzysty sposób pokazać powiązania pomiędzy elementami scenariusza.

## Budowanie Napięcia

### Prolog Emilii

**BG:** Emilia

**Klimat:** Skoro świt, "biednie, ale godnie", bardzo za tobą tęskniłam, tęskniłem

**Kluczowe informacje:**

- Brat jest zaniepokojony **żółtymi plamami** na swoich rękach,
- Rodzina Urbanków ostatnio **dziwnie się zachowywała**, nie pamiętali podstawowych rzeczy, jakby dostali krótkotrwałej demencji, to chyba przez jakąś chorobę, bo od tygodnia nie chodzili do pracy, ostatnio dopadło nawet dziewięcioletnią **Julię Urbanek**.

**Opis:** Emilia Sławek (jedna z postaci BG) wróciła dzień wcześniej z ponad miesięcznego wyjazdu służbowego (transport materiałów tekstylnych). Teraz budzi się w swoim i brata mieszkaniu na kolejny dzień pracy przy maszynach. Siadają do skromnego śniadania i rozmawiają przez chwilę o tym co dzieje się w Domu Pracownika, po czym Emilia musi iść do Fabryki.

### Prolog Grabskich

**BG:** Elżbieta i Jerzy Młodszy

**Klimat:** Jak ci idzie wnuczko?, Pot, iskry i smar; Quo Vadis rodzinie Grabskich?

**Kluczowe informacje:**

- Żółte plamy na ciele Eugeniusza i Jerzego Starszego.
- Eugeniusz Grabski (dziadek i właściciel) narzeka na brak rodziny Urbanków, mieli pomóc pakować rzeczy Elżbiety na pakę ciężarówki, jak nie wyruszą za 3 dni to nie zdążą na expo w paryżu.
- Jerzy Starszy widział dzisiaj małą Julię Urbanek na Małej Hali

**Opis:** Rodzina Grabskich odwiedza Elżbietę przygotowującą się do załadowania prototypowego telewizora i radia. Scena ma na celu ukazanie więzi rodzinnych ukształtowanych za pomocą pytań przy tworzeniu postaci. Eugeniusz i Jerzy będą chętnie porównywać osiągnięcia Elżbiety i Jerzego Młodszego (BG). Podczas rozmowy przemycają kluczowe informacje.

### Wypadek w Fabryce

**BG:** Emilia + później Elżbieta i Jerzy

**Klimat:** Huk maszyn, dym, ogień i krew, krzyki i gdzieś pomiędzy kłębami coś jeszcze, coś nie z tego świata.

**Kluczowe informacje:** Mała, dziecięca postać przemykająca pomiędzy maszynami, znika bez śladu.

**Opis:** Emilia ma dzisiaj zmianę na małej hali, huk silnika, zgrzyt taśmy napędowej, metaliczne klik i klak maszyny dziewiarskiej. Czy brakowało jej tego po miesiącu w ciężarówce? Brygadzistka **Wisława Kruzel** przychodzi się z nią przywitać i podzielić plotkami (wybierz dwie, lub rzuć dwa razy w tabeli), oraz spróbuje skonsultować się na temat coraz częstszych wypadków przy pracy, a to

przerwana taśma napędowa, a to komuś bela materiału spadnie na nogę. Grabszy rozkładają ręce i nie wiedzą co robić.

Nagle, w środku zdania rozległ się przeciągły metaliczny zgrzyt zaciętych części maszyn i jęk wyginanej stali, który słycać na całą fabrykę.

BUM.

Części jednej z maszyn w rogu małej hali fruują w powietrzu, szpule, pręty i zębaki stają się szrapnelem. Krzyk ludzi miesza się z wyciem bólu.

Pośród całego zamieszania w bebeczach maszyny pojawia się iskra. Materiał zajmuje się natychmiast.

Gdzie są wiadra z wodą?

Zapytaj Emilii i pozostałych graczy co robią.

Na 4-5-6 umieść w opisie walki z pożarem, lub ewakuacji, że pomiędzy kłębam dymu widać małą, ludzkkształtną postać znikająca pomiędzy maszynami, na 6 dodaj, że dziwnie podryguje, jakby trzęsła się ze śmiechu.

## Plotki i Tropki

**Klimat:** Mentalność tłumu, zbierające się chmury burzowe, szepty o strajku, niskie morale.

**Kluczowe informacje:** Pożar został ugaszony. Ktoś sabotował maszynę (poluzował elementy). Ślady dziwnego, żółtego, cuchnącego oleju, mała dziecięca stopa odcisnięta w oleju. Trzech ciężko rannych, stan stabilny, ale trzeba się nimi zająć.

Plotki	
1	Niektórzy ostatnio dziwnie się zachowują, jakby nie pamiętali kim są, ale po jakimś czasie im przechodzi i znów są normalni; dziwne, prawda?
2	Dziwne hałasy z fabryki po nocy, do tego te ciągłe wypadki :(
3	dziwne trzeszczenia w mieszkaniach

	pracowniczych.
4	Dziwne zachowanie Rodziny Urbanków, to od nich chyba wszystko się zaczęło
5	Czy Urbankowie nie pomagali przypadkiem Elżbiecie Grabskiej w warsztacie?
6	Te wynalazki Elżbiety są jakieś dziwne, trzeszczą, jakby ktoś mówił w niezrozumiałym języku. Aż ciarki przechodzą mi po plecach.

**Opis:** Pracownicy, oraz zarząd zbierają się przed wejściem do Fabryki. Jerzy Starszy prosi o zachowanie spokoju i wybiera grupę dochodzeniową: **Siebie, Elżbietę** (bo się zna na maszynierii), **Jerzego Młodszego** (bo syn ma się uczyć) i **Wisławę Kruzel**, która dobiera od grupy **Emilię Sławek** (razem będą stanowić reprezentację pracowniczą). Jerzy Starszy dają wszystkim chwilę na ochłonięcie (podczas której można dalej przepytować pracowników czy coś widzieli), wyznaczy paru robotników do odwiezienia **Eugeniusza**, który gorzej się poczuł, po czym grupa uda się do małej hali i nastąpi badanie spalonej maszyny i okolic. Jerzy Starszy po oględzinach prosi Wisławę na bok w sprawie obgadania potencjalnych nastrojów robotników. Daje do zrozumienia, że zastój Fabryki będzie trwać dopóki nie zostanie ujęty sprawca. Daje BG wolną rękę.

## Odwiedziny u podejrzanego pracownika

**Klimat:** Ciemne, niekończące się korytarze jak z Kafki, Obskurtność, prostota, użytkowość formy ponad wszystkim

**Kluczowe informacje:** Pogarszający się stan **Ireneusza** (Brata Emilii), **Rodzina Urbanków** jest *dziwna*, ale czuje się

lepiej, nie widzieli Julii od rana, myśleli, że poszła do pracy.

**Opis:** Ciemne korytarze, ciemne mieszkania, zapach gotowanego jedzenia. Użycie jednego z **creeping horrors** jest wskazane dla załamania poczucia normalności, szczególnie, jeżeli któryś z graczy już na tym etapie ma **insight** na poziomie 3.

Przed wejściem do ceglanej kamienicy stoi **Ireneusz**, będzie chciał zamienić parę słów z Emilią, powiedzieć jej, że czuje się obserwowany i zmęczony jednocześnie, że chyba nie da rady wypełnić dzisiejszych domowych obowiązków i pójdzie położyć się do łóżka.

Mieszkanie Urbanków jest odrapane, zapuszczone jakby ktoś nie sprzątał tutaj od tygodnia, łącznie z psującą się żywnościom. **Bogna** (matka) i **Anna** (starsza córka, 16 lat) **Urbanek**, będą zaskakująco rzeźkie i pomocne. Jednocześnie będą starały się wyciągnąć od BG ile dokładnie wiedzą o całej sprawie (obie są **Podmieńcami**) i udzielając wskazówek wrobić BG w jedną z **zasadzek** (wylosuj z tabeli). W którymś momencie rozmowy **Julia** (podejrzana dziewczynka) pojawi się na końcu korytarza / albo otworzy drzwi do mieszkania (zależnie czy gracze zostawili kogoś na czatach, na korytarzu itd.) i gdy tylko dostrzeże BG, zaczną **uciekać**.

## Pościg

**Klimat:** Czas ucieka, a to nasza jedyna szansa!

**Kluczowe informacje:** Czy to na pewno było dziecko? Kim są ONI?

**Mechanika:** Proponuję użycie trzech stanów: BG muszą wykonać pierwszy rzut aby skrócić dystans do Juli, drugi aby ją pochwycić, oraz trzeci aby przesłuchać. W przypadku dwóch pierwszych doradzam wykonania rzutu przeciwko graczom z opisem Julii zwiększającej dystans,

wymykającej się pochwyceniu i uciekaniu dalej. Dzięki temu nie sprowadzamy powodzenia lub porażki tej sceny do jednego rzutu. Pamiętaj o możliwości przerzucania kości przez graczy i proponują ją, jeżeli ich rzut się nie powiedzie.

**Opis:** Julia jest wyjątkowo sprawnym dzieckiem, zaprawionym w uciekaniu i chowaniu się. Jeżeli uda jej się zwiększyć dystans dwukrotnie dobiegnie do rzeki koło fabryki i po prostu do niej wskoczy nigdy nie wypływając. W przypadku dogonienia i pochwycenia Julii, będzie się wyrwać jak silny, dorosły mężczyzna i wycharczy coś o tym, że czas ludzi przemija, że **Fabryka** i tak jest w **NASZYCH** rękach, po czym wyrwie się BG i wskoczy dwoma susami na dach najbliższego budynku, i dalej. 1-3 na rzucie spostrzegawczości pozwoli zobaczyć, że sylwetka dziecka zmieniła się, bardziej przypominając zwierzęcy szkielet; 4-6 dookreśli, że to sylwetka żadnego znanego zwierzęcia, coś w pół drogi pomiędzy dużym psem, a nietoperzem. (Julia po przemianie jest traktowana przez zasady jako **POTWÓR**)

## Free Play

### Posiadłość Grabskich

**Mapa:** załączniki

	Wskazówki Dom Grabskich
1	Głosy w Pokoju Rodziców Elżbiety
2	Oleiste ślady w schowku, tylko służba tam wchodzi
3	Ktoś przekrada się w nocy do piwnicy, to chyba któraś ze służących.
4	Zofia ostatnio źle się czuła, przez chwilę dziwnie się zachowywała, jakby nie pamiętała kim jest.
5	Hałasy, jakby jakieś zwierzę chodziło po dachu, a później drapanie przy oknach i

	drzwiach
6	Trzeszcząco-szumiące dźwięki w piwnicy

**Opis:** Dwupiętrowy, zadbanej ceglany dom z podjazdem i wypielęgnowanym ogródkiem.

- **Salon** – Zapach pieczonego, wielki dębowy stół, wytworna zastawa, idealny porządek. Insight 4+: pod dywanem ślady szponów i żółtego śluzu.
- **Kuchnia** – Zupa na ogniu, wypolerowane blaty, zapach suszonych ziół. Insight 4+: Cichuteńkie trzeszczenie radia, jakby spodziemi.
- **Pokój służby** – Śwad palonych papierosów, niedopita herbata na stole, ciemno i ponuro, na ziemi kłapa do piwnicy. insight 4+: Kłapa do piwnicy jest odrapana przez głębokie ślady szponów.
- **Piwnica** – Zatechłe powietrze, odległa melodia trzeszczącego radia, ciemno, bardzo ciemno. Wejście do Tuneli PODMIENICÓW.
- **Pokoje należące do BG** – poprosz BG o opisanie swoich pokoi.
- **Pokój Rodziców Elżbiety** – Kurz, białe płachty na wszystkim, jakby zatrzymał się czas. Insight 4+: Zofia udaje głosy rodziców Elżbiety, są wynaturzone, nieludzkie i mówią o nadciągającej zagładzie.
- **Pokój Jerzego Starszego** – zapach kobiecych perfum, kobiece rzeczy w szafie, kobiece kosmetyki na stoliku. Jerzy jest nadal w żałobie po żonie. Insight 5: W lustrze na stoliku przez chwilę migają tunele podmieńców.

**NPC:**

- **Eugeniusz Grabski** – Dziadek Elżbiety i Jerzego Młodszego, około 60, łysy, z plamami wątrobowymi, zawsze lekko

uśmiechnięty, o bystrych oczach. PODMIENIEC kiedy ktoś ma insight 3+: Ironiczny uśmiezek, nerwowe stukanie palcami o blat, szczekający śmiech, lekka strużka żółtego płynu ciekąca z kącika ust.

- **Jerzy Grabski Starszy** – Ojciec Jerzego Młodszego, żona umarła krótko przed wojną, nadal w żałobie, tradycjonalista, nie chce zmian, chce aby Fabryka osiągnęła monopol na tym terenie. PODMIENIEC kiedy ktoś ma insight 4+: chce jak najszybciej przeprowadzić transformację Fabryki w Farbykę produkującą radia i telewizory, nie może się doczekać sukcesu wynalazków Elżbiety na Expo w Paryżu, żółty blask w ślepiach.
- **Jolanta Zdun** – Kucharka, około 50, rzadkie włosy, chuda, porowata cera, iskiereki w oczach, zawsze pachnie mięętą. (szansa **insight** na k6, że jest Podmieńcem)
- **Zofia Ciesielczyk** – Służka, około 30, zawsze uśmiechnięta i schludnie ubrana, pachnie tanimi perfumami, osobista służka rodziców Elżbiety, teraz główna Służka Grabskich. PODMIENIEC.
- **k4 służby** na stanie, wylosuj z tabeli, (szansa **insight** na k6, że są Podmieńcami)

**Zasadzki Podmieńców:**

- **Dziwne ślady w Schowku:** jeżeli podmieńciec dał tą wskazówkę, to po wejściu BG, ktoś zakłucza drzwi, zatraskując BG w środku. Każdy rzut na wydostanie się to godzina zmagania z drzwiami. (przerzuty nie wliczają się).
- **Głosy w Pokoju rodziców Elżbiety:** Jeżeli Podmieńciec dał tą wskazówkę, i BG udadzą się przeszukać pomieszczenie, w drzwiach stanie dany Podmieńciec,

zamknie ich ze sobą i ujawni swoją formę zmieniając się w POTWORA. BG będą musieli walczyć o życie.

## Fabryka

**Mapa:** załączniki

Wskazówki Fabryka	
1	Inwentura na wyjazd do Paryża wykazała, że brakuje części i prototypów. Ktoś musiał je ukraść
2	Z Magazynu dochodzą dziwne, zwierzęce dźwięki, kiedy maszyna stoi.
3	W nocy z Warsztatu i Magazynu dochodzą dziwne światła
4	Widziałam dziwny kształt przemykający gdzieś przy rzece, w pomieszczeniu z silnikiem.
5	Jak ci ludzie wchodzą w Noc do Fabryki? Co tam właściwie robią?
6	Może Henryk - stróż, coś wie? On powinien coś wiedzieć!

### Opis:

Wysoki, rozległy moloch ceglanej fabryki tekstylnej, rzeka przepływająca obok jest używana do zasilania wielkiego silnika przekazującego moc do niezliczonych maszyn tkackich. Z tyłu znajduje się podjazd, na którym stoją ciężarówki zwykle wyładowane materiałem, teraz gotowe do transportu prototypów wynalazków Elżbiety.

- **Główna hala** – Rzędy maszyn tkackich, wszystkie napędzane głównym wałem zawieszonym pod sufitem. Zwykle panuje tu huk i harmider, teraz zapadła nienaturalna, dudniąca cisza. **Insight 4+:** Z oddali słychać trzaski nie dostrojonego radia i jakby szum pracujących maszyn. Przecież Fabryka stoi. Jak to możliwe?

- **Mała hala** – Mniejsza i skromniejsza siostra Głównej Hali, teraz dodatkowo naznaczona spalona maszyna w samym rogu sali. Na podłodze leżą porozrzucone części maszyny, niekiedy naznaczone krwią. **Insight 4+:** Teraz dostrzegacie, że nie tylko spalona maszyna była sabotowana. Reszta maszyneryi też nosi ślady majstrowania. Tu poluzowany pasek, tam niedokręcona śrubka. Czy wcześniej też tak było? Czy ktoś to zrobił teraz?

- **Magazyn** – Wysokie po sam sufit półki wypełnione rolkami materiału, rządami szpuli przeróżnych kolorów i od niedawna, części zamiennych do wynalazków Elżbiety. W powietrzu czuć bawełniany pył i kurz, od którego niejedyn pracownik dostał zapalenia płuc.

**Insight 3+:** pułki naznaczone są śladami pazurów.

### ZABLOKOWANE

**WEJŚCIE**(Blacha przykryta paroma ciężkimi wałkami materiału) do **TUNELI** Podmieńców.

**Insight 4+:** echo niesie gardłowe, zwierzęce głosy wydobywające się jakby spod ziemi. Nie można rozróżnić poszczególnych słów, tylko złośliwy ton.

Wejście do **TUNELI** Podmieńców, przykryte blachą.

- **Silnik** – Wielki silnik parowy obracający główny wał. Hałda węgla, parę łopat. Teraz ogień w piecu dogasa, woda stygnie. Rozpalenie na nowo takiego molocha nie będzie łatwe.
- **Warsztat** – Stały zawałone częściami i narzędziami, w powietrzu zapach ozonu, co chwila coś brzęczy, coś trzeszczy.

**Insight 3+:** Elżbieta zauważy, że brakuje jednego z trzech prototypów telewizora, oraz paru radiodbiorników. Ślady z żółtego śluzu będą prowadzić w głąb fabryki (w kierunku magazynu), aniżeli w kierunku wyjścia na Plac Fabryczny.

**insight 4+:** Nagle radio samo się włączyło i przez głośniki słychać zwierzęcy głos PODMIĘNCÓW rozmawiających ze sobą o Rytuale otwarcia Bramy do ich świata i zalania ziemi swymi braćmi. Po czym radio zaczyna dymić i staje w płomieniach (zwarcie)

- **Budynek szefostwa** – Niski ceglany budynek pokryty czerwoną dachówką. W środku znajduje się księgowość, oraz biuro Eugeniusza i Jerzego Starszego. To tam trzymana jest wszelka papierologia i spis rzeczy.

- **Plac Fabryczny** – Kawał ubitej ziemi, teraz wypełniony Pracownikami wykrzykującymi postulaty o bezpieczeństwie pracy.

**Insight 3:** Trwają dyskusję na temat stosowności Strajku, część z pracowników zauważa potrzebę transportu dóbr z warsztatu na Paryskie Expo.

**Insight 4:** Robotnicy dzielą się na dwa obozy, jeden kontynuuje proces przenoszenia wynalazków, drugi, już bez Wisławy Kruzel strajkuje dalej. Pojawiają się głosy o tym, że to Elżbieta sabotowała produkcję materiału.

**Insight 5:** Robotnicy są naprawdę zdesperowani, Przebijają opony w ciężarówkach i demolują wynalazki Elżbiety. Zaczyna się polowanie na czarownice.

#### **NPC:**

- **Henryk Jeleń** – Stróż Fabryki, wybite jedyńki, pali papierosy,

około 60-tki. Widział światła w nocy w magazynie i warsztacie, ale myślał, że to Elżbieta pracuje po godzinach aby przygotować się do Expo. (szansa **insight** na 6, że jest Podmieńcem )

- **Wisława Kruzel** – Brygadzistka, Przedwcześnie osiwiła, mąż umarł na hiszpankę, nie ma dzieci, Pracuje w Fabryce rok wcześniej niż Emilia Sławek. Chce poprawy warunków pracy i zaczyna dowodzić Strajkiem. Jeżeli **insight** któregoś z graczy osiągnie 4+ zostanie PODMIĘNCEM. Jako Podmieniec przekonuje robotników do wzmożonej pracy na rzecz przetransportowania wynalazków do ciężarówek, aby mogły wyjechać na expo. Jej zwykle brązowe oczy, dostają żółtawego odcienia, paznokcie wydłużają się i są lekko szponiaste.

- **Agata Foryś** – księgowa – około 50-tki, pali papierosy, schludnie ubrana, o jastrzębim wzorku i ostrych perfumach próbujących zamaskować zapach tytoniu. Zaczepi BG jeżeli będą przechodzić koło budynku szefostwa i będzie zadawała pytania jak czuje się Eugeniusz, bo widziała, że jego stan zdrowia się pogorszył. Będzie starała się nakierować BG na **POSIADŁOŚĆ GRABSKICH** jak tylko może. Zapytana o to, czy coś widziała, słyszała niechętnie odpowie. **JEST PODMIĘNCEM.**

- **10+2k6 strajkujących robotników.** Jeżeli BG będą chcieli zadawać im pytania, wylosuj ich z Generators NPC, z szansą 1 na 6, że są czymś innym niż robotnik. Mają szansę insight na 6, że są PODMIĘNCEM.

#### **Zasadzki Podmieńców:**

- **Magazyn** – BG przechodząc między półkami wypełnionymi belami materiału słyszą rumor u góry, nagle parę wałków materiału spada, zmierzając nieubłaganie w ich kierunku.
- **Silnik** – Nic tutaj nie ma. Żadnych śladów, żadnych wskazówek. Nagle słyszycie skrzypnięcie drzwi i powoli do środka wchodzi 3+k6 robotników, każdy z metalową rurką w rękę. Mają drapieżne, zębate uśmiechy i żółte szaleństwo w oczach. Chyba chcą wam dać nauzkę. (Robotnicy to podmieńcy, ale w ludzkiej formie działają na normalnych zasadach konfliktu)

## Dom Pracowniczy

**Mapa i opis:** Dom pracowniczy jest pogmatwanym miejscem, pełnym korytarzy, pokoi i pięt. Miejsce jak z powieści Franza Kafki. Mapa tutaj nic nie pomoże.

	Wskazówki Dom Pracowniczy
1	Julia lubiła godzinami patrzeć na wynalazki Elżbiety, fascynowało ją jak właściwie działają
2	Coś przemyka nocą po korytarzach, strach sprawdzić.
3	Urbankowie skarżyli się na ból głowy po wielu godzinach spędzonych w warsztacie Elżbiety.
4	Paru ludzi widziało Julię często schodzącą do piwnicy. Co dziecko miałoby tam robić?
5	Z piwnicy strasznie śmierdzi, jakby zalęgły się tam szczury.
6	W nocy słysząc dziwne odgłosy i drapanie z piwnicy

### NPC:

- **Bogna, Anna i Julia Urbanek** – Mąż Bogny odszedł od nich po

wojnie, to chyba nawet lepiej, bo ostatnio coraz częściej spogląda do butelki.

W fabryce na początku stały przy maszynach, teraz zajmują się pomocą przy dziwnych wynalazkach Elżbiety. Nie rozumieją co ona do nich mówi, ale nie muszą. Mają prznosić rzeczy i podawać narzędzia. To lżejsza robota niż to co robiły na halach, a równie dobrze płacną. Bogna i Anna są PODMIĘNCAMI i chętnie wrócą do "pracy" dla Elżbiety. Julia ukrywa się w tunelach od kiedy porzuciła ludzką formę.

- **Ireneusz Sławek** – Brat Emili Sławek. Został ciężko ranny na froncie wschodnim i od tego czasu bardzo mocno kuleje, wspierając się na kulach. Stara się nie być zbyt zgorzkniałym, ale znajduje się w wyjątkowo trudnej sytuacji fizycznej, psychicznej jak i finansowej.

Jeżeli któryś z BG osiągnie **insight 3+** Ireneusz zostaje PODMIENIONY i przestaje kuleć z chęcią prezentując swoją, nową, uleczoną formę swej siostrze, do tego nabiera paskudnych, poźółkłych zębów.

- **3 + 2k6 – mieszkańców, rodziny strajkujących** robotników. stworzonych wedle potrzeby z użyciem generatora NPC. (insight na 6, że dana osoba jest PODMIĘNCEM)

### Zasadzki Podmieńców:

- **Piwnica** – W ścianie piwnicy jest wielka dziura prowadząca do tunelu. Nagle u szczytu schodów zaczyna się harmider zwierzęcych głosów. Idą po was.

## Tunele

**Mapa:** Tunele podmieńców są dziwnym, poplątany miejscem. MG powinien losować kolejne odcinki Tuneli (k8) i liczbę rozgałęzień (k4)

	Tunele
1	Ślepy zaułek cuchnący fekaliami i uryną, ślady krwi
2	Niedokończona komora, ślady pazurów na ścianach i piżmowy smród
3	Sterta brudnych, oleistych szmat - 3 na 6, że w środku śpi Podmieniec - Julia
4	Patrol podmieńców - Robotników (k6) zmierzający ku wyjściu
5	Komora z Ludźmi owiniętymi w kokony - Wszyscy ważni dla BG NPC są tutaj.
6	Spora komora z grupą śpiących Podmieńców (k6)
7	Chwilowa emanacja przy Prototypie Elżbiety - wyrwa w wymiarach z której chce wyskoczyć podmieniec, ale portal zamyka się tuż przed nim.
8	Wyjście - wybierz lub wylosuj: Dom Pracowniczy, Dom Grabskich, Fabryka

Jeżeli BG odnajdą swych najbliższych i wydostaną się z nimi na powierzchnię scenariusz się kończy.

## Zakończenia

### Porażka

Jeżeli BG zostali podmienieni, lub polegą w trakcie scenariusza Podmieńcy przejmują kontrolę nad światem. Miasto po mieście, państwo po państwie, kontynent po kontynencie. Nieubłaganie.

### Ratunek

Uratowaliście swoich najbliższych. Jednak dobrze wiecie, że podmieńcy nadal tutaj są, zapewne nawet wśród was. Z każdym

dniem ich jest więcej, a was mniej. Jak długo ludzkość wytrzyma?

## Zwycięstwo?

Zniszczyliście źródło zła i uratowaliście swoich najbliższych.

Obecność Podmieńców malała dzień po dniu, tydzień po tygodniu, aż w końcu nabraliście pewności, że udało wam się wypenić to zagrożenie. Jednak czy aby napewno?

## Epilog

Jeżeli BG przeżyli, poproś ich o krótkie opisanie tego co mogło dalej stać się z ich postacią. Po tym, jeżeli chcesz możesz zakończyć sesję.

## Generator NPC i inne

	Imię Żeńskie	Imię Męskie	Nazwisko	Profesja	Cecha charakterystyczna
1	Bogna	Cyryl	Filipowicz	Rołnik	Ranny w wojnie
2	Pelagia	Hipolit	Trzciński	Rzemieślnik	Wychudły
3	Krystyna	Ryszard	Ruta	Robotnik	Blizny po ospie
4	Anna	Zenon	Spychalski	Robotnik	Modny
5	Halina	Czesław	Kosub	Sklepiarz	Pali papierosy/żują tabakę
6	Judyta	Sławomir	Urbanek	Inteligent	Naprawde wymęczony życiem

	Plotki
1	Niektórzy ostatnio dziwnie się zachowują, jakby nie pamiętali kim są, ale po jakimś czasie im przechodzi i znów są normalni; dziwne, prawda?
2	Dziwne hałasy z fabryki po nocy, do tego te ciągłe wypadki :(
3	dziwne trzeszczenia w mieszkaniach pracowniczych.
4	Dziwne zachowanie Rodziny Urbanków, to od nich chyba wszystko się zaczęło
5	Czy Urbankowie nie pomagali przypadkiem Elżbiecie Grabskiej w warsztacie?
6	Te wynalazki Elżbiety są jakies dziwne, trzeszczą, jakby ktoś mówił w niezrozumiałym języku. Aż ciarki przechodzą mi po plecach.

	Wskazówki Dom Grabskich
1	Głosy w Pokoju Rodziców Elżbiety
2	Oleiste ślady w schowku
3	Ktoś przekrada się w nocy do piwnicy
4	Zofia ostatnio źle się czuła, przez chwilę dziwnie się zachowywała, jakby nie pamiętała kim jest.
5	Hałasy, jakby jakieś zwierzę chodziło po dachu, a później drapanie przy oknach i drzwiach
6	Trzeszcząco szumiące dźwięki w piwnicy

	Wskazówki Fabryka
1	Inwentura na wyjazd do Paryża wykazała, że brakuje części i prototypów. Ktoś musiał je ukraść
2	Z Magazynu dochodzą dziwne, zwierzęce dźwięki, kiedy maszyna stoi
3	W nocy z Warsztatu i Magazynu dochodzą dziwne światła
4	Widziałem dziwny kształt przemykający gdzieś przy głównym silniku.
5	Jak ci ludzie wchodzą w Noc do Fabryki? Co tam właściwie robią?
6	Może Henryk - stróż, coś wie? On powinien coś wiedzieć!

	Wskazówki Dom Pracowniczy
1	Julia lubiła godzinami patrzeć na wynalazki Elżbiety, fascynowało ją jak właściwie działają
2	Coś przemyka nocą po korytarzach, strach sprawdzić.
3	Urbankowie skarżyli się na ból głowy po wielu godzinach spędzonych w warsztacie Elżbiety.
4	Paru ludzi widziało Julię często schodzącą do piwnicy. Co dziecko miałoby tam robić?
5	Z piwnicy strasznie śmierdzi, jakby zaległy się tam szczury.
6	W nocy słychać dziwne odgłosy i drapanie z piwnicy