

# DZIEŃ PRZED ŚWIĘTAMI

---

## WPROWADZENIE

Ten scenariusz został napisany z myślą prowadzenia go w systemie Zew Cthulhu 7 edycji, jednak przy odpowiedni nakładzie pracy może zostać poprowadzony w większości systemu RPG. Zalecany jest do rozegrania w gronie dwóch do pięciu Badaczy, a przewidziany czas zakończenia oceniam na od 1 do 2 sesji. Wydarzenia w nim przedstawione mają miejsce w późnych latach 80 XX wieku, jednak przy odrobinie pracy czas może zostać dowolnie zmodyfikowany.

Sam scenariusz pozwala poprowadzić przygodę, w której grupa badaczy stara się rozwiązać zabójstwo nikogo innego jak Świętego Mikołaja. Magiczna Laponia i świat baśni oraz magicznych stworzeń bardzo odbiega od tego, który został nam przedstawiony za dziecka, dlatego liczę na to że zderzenie ponurej wizji tej krainy i dosyć luźnego podejścia do sesji spowoduje rozegranie szalonej sesji świątecznej, która zapadnie w głowie wszystkich biorących udział. Od uczestników wymaga to może jedynie trochę dystansu, ale po kolei.

Nie zalecam przygotowanie i prowadzenie scenariusza początkującym Strażnikom Tajemnic. W mojej opinii informacje zawarte na kolejnych stronach dają możliwości stworzenia dobrej gry, wymagają jednak od Strażnika doświadczenia i kierowania historią podczas samej rozgrywki. Oczywiście jeśli czujesz się pewnie, jesteś ambitny lub masz inny powód żeby był to jeden z pierwszych lub nawet pierwszy scenariusz jaki poprowadzisz w życiu, będę wręcz zaszczycony, że wybrałeś akurat ten napisany przeze mnie. Tak pisząc tylko między nami, uproszczona wersja tego scenariusza przyczyniła się do prowadzenia mojej pierwszej sesji w życiu.

## TROCZĘ HISTORII

Zimna Wojna trwała prawie pół wieku i spowodowała napięcia i rywalizację między wieloma państwami tzw. bloku wschodniego i bloku zachodniego. Mało jednak kto wie, że ten konflikt dosięgnął nawet ukrywaną przed wieloma ludzkimi oczami krainę Laponii, w której swojego czasu zamieszkiwała duża część magicznych stworzeń żyjących na ziemi. Główną osią konfliktu była rywalizacja między łagodnym, radosnym i lubianym przez wszystkich Świętym Mikołajem, a wywodzącym się z bloku wschodniego zarozumiałym, nieuczciwym, a czasem nawet brutalnym Dziadkiem Mrozem. Oprócz tarć na tle politycznym walczyli o możliwość oceniania zachowania dzieci i nagradzania lub karania. Święty Mikołaj uważał, że należy dzielić się radością i przede wszystkim nagradzać dzieci za ich dobre zachowanie. Dziadek Mróz zaś preferował raczej technikę kija niż marchewki i głównie chciał odwiedzać dzieci z workiem różg, których oczywiście używałyby do wymierzania odpowiedniej ilości uderzeń, w zależności od listy wykroczeń. Niektórzy mówią nawet, że w przypadku wyjątkowo niedobrych dzieci, Dziadek Mróz uprowadzał je do swojej chaty, w której dożywotnio byli skazani na produkowanie zabawek dla tych grzecznych. Zimna Wojna w tym miejscu była wyjątkowa jeszcze z innego powodu, była krwawa i brutalna jak nigdzie indziej. Armie elfów, skrzatów, bałwanów, reniferów i innych magicznych stworzeń pokrywały białe polany śniegu krwią swoich przeciwników w takiej ilości, że nie było widać ani jednego białego płatka. Krążą plotki, że dzieci narodzone w tym okresie przez większość część młodego życia myślały, że śnieg jest w kolorze czerwonym. Uśpieni agenci, wyczekujący właściwego momentu na sabotaż sań lub wysadzenie fabryki słodczy były standardem, a szpiegostwo przy użyciu istot posiadających

magiczne moce było na tak wysokim poziomie, jak żadna inna siła na świecie. Ostateczne starcie nazwane Wielką Wojną Lapońską zabrało ze sobą życie wielu. To dlatego takie postacie jak Gryla Przerazająca Trollica, Frau Perchta, Hans Trapp czy chociażby Jólakötturinn wpomina się już tylko w powoli zapominanych legendach.

Ostatecznie bitwę wygrał Mikołaj pozbawiając życia Dziadka Mroza nabijając go na specjalną odmianę choinki, wychodowaną tylko w tym celu. Do teraz domy, w których występuje silna sympatia do Świętego ozdoby na choince są jedynie w kolorze czerwonym. Aby przypieczętować swoje zwycięstwo i zabezpieczyć się pod kątem wywołania kolejnych konfliktów poślubił córkę Mroza. W tym miejscu pewnie wiele dziwnych baśni skończyłoby się słowami „i żyli długo i szczęśliwie”, ale nie ta. W końcu która historia w świecie Zewu kończy się tymi słowami...

## INFORMACJE DLA STRAŻNIKA GRY

**TL;DR**, czyli człowieku wyleciała mi z głowy ta sesja i mam tylko 30 minut na jej przygotowanie przed przyjściem znajomych.

Ciało Pani Mikołaj został opanowane przez przedstawiciela Wielkiej Rasy z Yith, która razem z były agentami Dziadka Mroza planuje dokonać podobnej zamiany umysłu każdej istoty ludzkiej na ziemi.

### Wersja Reżyserska

Lata mijały, a kiedyś piękna kraina zaczęła popadać w coraz to większą ruinę. Niezwykłe istoty opuszczały to miejsce, ponieważ kojarzyło im się z ostatnimi krwawym wydarzeniami. Nikt nie miał siły czy zasobów, aby odbudować miejsca pracy, domy czy inne budowle, a zgliszcza, pustostany i opuszczone w pół zburzone budowle powoli stawały się nową codziennością. Kilka miesięcy później pojawiały się pierwsze wzmianki o rabunkach, przemytach i innych formach łamania prawa. Mimo wygranej walki, ta nowa rzeczywistość coraz bardziej zaczęła przypominać szary komunistyczny świat sąsiadów. Jedynie posiadłość Państwa Mikołajów razem z ich zakładem pracy i fabryką zabawek była miejscem powszechnej radości i szczęścia. Przynajmniej do czasu.

W połowie lat 80 Pani Mikołaj podczas jednej z prac w fabryce została dotkliwie uderzona przez jedną ze spadających skrzyń z częściami. Przez kolejne 2 tygodnie leżała w łóżku pozbawiona przytomności co jakiś czas próbując z siebie wydusić niezrozumiałe dla nikogo słowa. Ostatecznie udało jej się odzyskać przytomność, ale nigdy już nie była taka sama. Dawniej uśmiechnięta, energiczna i zawsze chętna do pomocy osoba, stała się wycofana, zamknięta i bardzo oszczędna w relacje międzyludzkie. Do kompletu należy również dodać brak pamięci o całym życiu z przed nieszczęsnego wydarzenia w fabryce. Oprócz wspomnianego wcześniej wypadku do zmiany przyczynił się jeden malutki prawie nikomu nieznany element, mianowicie przedstawiciel Wielkiej Rasy z Yith o imieniu Pnakatak, który dokonał wymiany umysłów z Panią Mikołaj zamieszkując jej ciało. Obca istota została wysłana z dalekich zakątków kosmosu w celu znalezienia nowego świata dla swojej rasy, która aktualnie walczyła z kataklizmami klimatycznymi zagrażającymi istnieniu wszystkich istot z jej gatunku. Za swój nowy dom wybrała właśnie Ziemię i po uzyskaniu pełnej kontroli nad swoim nowym ciałem powoli przechodziła do realizacji planu, który miał na celu przeniesieniu w tajemniczy umysłów pozostałych przedstawicieli swojej rasy. Cała ta sytuacja oczywiście miała katastrofalny wpływ na Mikołaja, jak i cały jego przybytek, który stopniowo zaczął popadać w ruinę. I właśnie tu zaczyna się cała zabawa.

Całą sytuację przejścia ciała widział bowiem jeden skrzat, który aktualnie pracował w pobliżu w fabryce. Widział, że chwilę przed uderzeniem ciała kobiety wyglądało jakby wchodził w nie duch, a następnie upadało na ziemię mijając tym samym spadającą skrzynię, która tak naprawdę nigdy nie spowodowała żadnego uszczerbku na zdrowiu. Zrządzeniem losu skrzat o imieniu Łyżewka był jednym z pozostałych sprzymierzeńców nieżyjącego już Dziadka Mroza i tajnym agentem, który nigdy nie zdołał wypełnić swojej misji. Korzystając z wiedzy na temat całej tej dziwnej sytuacji zawarł sojusz z Pnakatak i postanowił pomóc jej w realizacji planu. Przez lata eksperymentowali ze stworzeniem substancji, która po spożyciu przez ludzi pozwoli na szybką wymianę umysłu z Wielką Rasą. Plan zakładał wymieszanie substancji ze słodyczami, które zostaną dostarczone wszystkim dzieciom w święta przez nikogo innego, jak niczego nieświadomego Świętego Mikołaja.

### Substancja wymiany umysłu

Zażycie substancji może wywołać wiele negatywnych efektów. Badacz powinien wykonać test Kondycji, jeśli zakończy się porażką wylosuj efekt z poniższej tabelki rzucając k10.

1	Chwilowy lekki ból głowy
2	Silne bóle głowy, 1K2 obrażeń
3	Dreszcze, pocenie się mdłości, 1k3 obrażeń
4	Ślepotą, dodanie kości karnej do testów wykorzystujących wzrok
5	Niewydolność oddechowa 1k10 obrażeń
6	Wymioty i biegunka przez 1k4 godzin, dodatkowa kość karna do testów fizycznych
7	Utrata przytomności na godzinę
8	Paraliż na 1k4 godzin
9	Opętanie przez obcą istotę, opcjonalnie po nieudanym teście Mocy
10	Wizje związane z przyszłością lub Wielką Rasą, utrata 1k6 poczytalności i otrzymanie 1k4 Mitów Cthulhu

## DZIEŃ PRZED WIGILIĄ

Los jest kapryśny i pech chciał, że 23 grudnia Mikołaj podsłuchał w fabryce słodyczy rozmowę Łyżewki z innymi tajnymi agentami dotyczącą ostatnich ustaleń realizacji planu. Pobiegł co sił w nogach do swojego gabinetu, przegrywając niestety wyścig na samym korytarzu przed gabinetem, w którym znajdował się telefon. Śmierć była szybka, skrzat zadał kilka celnych pchnięć w brzuch starca ostro zakończoną cukrową laską. Chcąc zatuszować całą sytuację pobiegł po pomoc do Pnakatak, jednak gdy wrócili na miejsce usłyszeli krzyk wzywający przez telefon policję dobiegający z gabinetu Mikołaja. Nie mając specjalnie wyboru zabili pozbawionego szczęścia skrzata Bombeczkę. Jego ciało ukryli szybko w jednym z magazynów w Fabryce, a Łyżewka w celu oddalenia podejrzenia na czas śledztwa przyjął tożsamość nieżywego skrzata. W tym miejscu na scenę wkraczają Badacze.

### Statystki cukrowej laski

Cukrowa laska jest specjalną improwizowaną bronią, z której korzysta Łyżewka. Wykorzystując swój spryt oraz umiejętności cukiernika potrafi stworzyć w ciągu godziny komplet dwóch cukrowych lasek

zakończonych ostrym końcem. Laski zadają 2K6 obrażeń, a jeśli Strażnik chce dodatkowo podwyższyć poziom trudności, mogą powodować zatrucie. W takim wypadku nieudany test Kondycji będzie dodatkowo powodował utratę 1k4 punktów wytrzymałości na rundę. Jeśli Badacz przechwyci broń, to bazowa wartość umiejętności Walka Cukrowe Laski wynosi 25%.

## ZAANGAŻOWANIE BADACZY

Przygoda może być jedną z wielu w trwającej kampanii lub jednostrzałem, a Badaczami mogą kierować różne, pasujące do sytuacji motywacje. Na potrzeby tej historii można jednak skorzystać z kilku wcześniej przygotowanych pomysłów.

Najbardziej popularnym jest oczywiście grupa przedstawicieli władzy lub tajnych agentów, która została skierowana po wezwaniu telefonicznym do rozwiązania morderstwa. Mogą to być zwykli policjanci zamieszkujący te rejony, dla których magiczne stworzenia, fabryka zabawek i sama postać Świętego nie będzie niczym szczególnym. Ciut bardziej szalonym pomysłem jest grupa specjalnych agentów, która na co dzień zajmuje się magią, mitycznymi istotami i potworami z opowiadań dla dzieci. Po rozwiązaniu tajemnicy zniknięcia dziewczynki w czerwonym płaszczu, która ostatni raz była widziana w drodze do babci (nie prowokuje) została skierowana do znalezienia mordercy Mikołaja. Szczególnie jednak ciekawym pomysłem będzie zebranie grupy indywidualistów z różnych części świata, którzy właśnie zostają wcieleni do nowej jednostki specjalnej i będzie to ich pierwsze zetknięcie z magicznym światem. Taka mieszanina charakterów może przyczynić się do stworzenia ciekawej atmosfery rodem z filmów policyjnych lat 90 oraz chemii między postaciami, którzy będą musieli znaleźć wspólny język lub ponieść porażkę. Niektórzy z nich mogą zostać skierowani do specjalnej jednostki w ramach awansu jako najlepsi z okręgu, a inni za karę ponieważ nikt już nie chce mieć z nimi nic do czynienia. Za przykład niech posłużą takie filmy jak „Zabójcza Broń”, „Godziny Szczytu” czy „Faceci w Czerni”.

Kolejną koncepcją jest wcielenie się Badaczy w grupę elfów, która pracowała w fabryce i od dawna czuła, że coś wisi w powietrzu. Mogą to być zwykli pracownicy linii produkcyjnej, dawni żołnierze i weterani Wojny Lapońskiej, którzy próbowali odnaleźć się w nowej rzeczywistości lub mieszanina tych postaci. Jako zwolennicy Świętego Mikołaja mogą odczuwać silną potrzebę w rozwiązaniu śledztwa i wsadzenia winnego za kratki, czy też zemście. Od strony mechanicznej tworzenie elfich Badaczy nie powodowałoby żadnych zmian. Każdy z nich posiada ludzkie cechy i podobne umiejętności. Jeśli grupie zależy na pewnych aspektach realizmu, to można jedynie podzielić na pół Budowę Ciała dla każdej postaci. Można również na potrzeby przygody w stylu Pulp Cthulhu dać każdej postaci po jednym lub dwóch talentach, które będą odpowiadały za magiczne zdolności skrzatów. Pewną ciekawą odmianą tej koncepcji będzie stworzenie grupy składającej się z dziwnych istot z różnych legend i baśni. Jest to na tyle odważny pomysł, że jeśli już Strażnik Gry będzie chciał go zrealizować, mogę życzyć jedynie powodzenia.

Jeden z Badaczy może być również przyjacielem, rodziną czy wręcz dziedzicem Świętego. W takim wypadku motywacje są raczej oczywiste, ile zamieszania jednak może sprawić informacja o tym, że jest się jedynym dziedzicem roznoszącego w zimę prezenty wesołego starszego Pana. Taki Badacz oprócz oczywistego szoku może w prezencie na święta otrzymać również obowiązek dostarczenia prezentu każdemu dziecku na Ziemi. Koneksje rodzinne mogą być niespodzianką dla Badacza, ale nie muszą. Postać mogła regularnie utrzymywać kontakt z ofiarą i posiadać już pewne informacje o tym

co dzieje się w Laponii. Ostatni list mógł zawierać kilka informacji lub wskazówek dotyczących rozwiązania tajemnicy przyszłego morderstwa.

## **DRAMATIS PERSONAE**

Poniżej znajdziecie opisy głównych postaci niezależnych występujących w scenariuszu oraz kilka uwag dotyczących ich odgrywania.

### **Pani Mikołaj (Pnakatak)**

Dla większości jest tragiczną postacią, która diametralnie zmieniła się po wypadku z przed kilku lat. Dla Łyżewki, czyli jedyne elfa który zna część prawdy, nieznanym bytem który zamieszkał ciało Pani Mikołaj i planuje dokonać wymiany umysłów ludzkich na skalę całej planety. Tak naprawdę umysł kobiety został wymieniony z umysłem Pnakatak kilka lat temu i od tamtej pory nieustannie planuje sprowadzenie na tą planetę resztę przedstawicieli swojego gatunku. Bardzo cicha i skryta osoba. Nie angażuje się sama w rozmowę, a zapytana o coś odpowiada krótkimi zdaniami i pozbawionym emocji głosem. Co uważniejsi Badacze mogą zauważyć niemal analityczne spojrzenie, taksujące cały czas całe otoczenie. To natura Wielkiej Rasy, która skupia się na zbieraniu i katalogowaniu wszelkiej wiedzy o wszechświecie. Co ważniejsze informacje i szczegóły zapisuje w notatniku, z którym nigdy się nie rozstaje. Zapytana o niego odpowiada, że jest to pamiętnik który jest częścią terapii powrotu do pełni zdrowia i uniknięcia kolejnych ataków amnezji. Kontakt z nią będzie bardzo trudny i wymagać dużo cierpliwości. Przedstawiciela Wielkiej Rasy nie interesują kontakty międzyludzkie, dlatego będzie chciał ich unikać i zająć się dalej badaniami. Głos jest pozbawiony emocji, a odpowiedzi proste i rzeczowe.

### **Skrzat Łyżewka**

Wychował się i dorastał w komunistycznych stronach Laponii. Po skończeniu technikum cukierniczego wstąpił do wojska, gdzie zaczął piąć się po szczeblach awansu. Z racji zdobytych w technikum umiejętności i braku wszystkiego (jak to za komuny) dosyć szybko zaczął tworzyć improwowaną broń z różnych produktów cukierniczych. Głównie był kojarzony ze świątecznymi laskami cukrowymi, których końce naostrzył tak bardzo, aby każdy celny atak przy ich użyciu był śmiertelny. Po kilku udanych walkach na froncie został dostrzeżony i wytypowany na specjalnego agenta. Jak się okazało, Łyżewka posiadał ponadprzeciętne zdolności aktorskie, dlatego szybko został wysłany jako szpieg do przeciwnego obozu, a dokładnie jako jeden z pracowników w fabryce słodczy Świętego Mikołaja. Z racji nagłej śmierci Dziadka Mroza nie udało mu się zrealizować ostatniej misji i z braku lepszego pomysłu został na stałe w fabryce, dorabiając sobie na różnych mniej lub bardziej nielegalnych działaniach. Posiada charakterystyczną bliznę zaczynającą się przy lewym kąciku ust, a kończącą przy lewym uchu. W samej przygodzie będzie udawał innego elfa Bombeczkę, który odkrył ciało Mikołaja i zadzwonił na policję. Bombeczka wcześniej również pracował w fabryce słodczy, ale nie wiedział nic o planie zniszczenia ludzkości. Łyżewka idealnie naśladowując Bombeczkę będzie przestraszony, ale miły i pomocny, jeśli tylko nie będzie to kolidowało z planem. Bombeczka, jak się można domyślić był fanem słodczy i posiadał dużą nadwagę, dlatego jego ubrania będą wisiały na Łyżewce. Alternatywnie ciało Łyżewki również może być już opanowane przez innego przedstawiciela Wielkiej Rasy, oczywiście dzięki wcześniej pomocy Pnakatak. Do puli opanowanych można dorzucić również kilka dodatkowych elfów.

## **Renifer Glen**

Najstarszy renifer, który całe życie był dowódcą w zaprzęgu sań rubasznego staruszka. Kilka lat temu przeszedł na emeryturę i aktualnie zajmuje się szkoleniami nowych reniferów oraz wszystkimi innymi sprawami powiązanymi ze stajnią i saniami. Nie zna życia po za ciągnięciem sań i można powiedzieć, że ten zawód nie ma przed nim tajemnic. Wraz z końcem bitwy i przyjściem nieznannej wcześniej biedy zajął się produkcją i dystrybucją nielegalnego alkoholu. Jego głównymi klientami są pracownicy zakładu oraz sam Święty we własnej osobie, ale okazjonalnie zdarza mu się również dostarczać alkohol gdzieś dalej. Wcześniej produkował go tylko w mniejszych ilościach, które były wykorzystywane podczas długich podróży saniami dla zwiększenia moralności ciągnących reniferów i rozgrzania się chociaż przez chwilę w te bardziej mroźne wieczory. Stara się być bardzo ostrożny, ponieważ jego dziadek Rudolf, który mówiąc wprost miał duży problem z rozgrzewającym trunkiem nie zostawił po sobie dobrych wspomnień, a przez innych został zapamiętany jedynie przez wiecznie czerwony od siwuchy nos. Renifer może być cennym źródłem informacji, Badacze jednak muszą sobie zaskarbić jego zaufaniem. Najlepiej przy jednym, dwóch lub pięciu kieliszkach. Przy okazji, też zastanawia Was jak renifer trzyma kieliszek? Pewnie magia.

## **Bałwan**

Jak to bałwan, nie grzeszy intelektem. Jest kimś w rodzaju złotej rączki i konserwatora w jednym. Idealnie sprawdza się w pracach porządkowych, czy prostych naprawach nie wymagających wiele myślenia. Jak wszyscy w okolicy nie śmierdzi groszem, a że na swoim stanowisku nie zarabia dużo, nawet w porównaniu do innych współpracowników, często wykorzystuje to co sam znajdzie. Stąd też często można zobaczyć na jego głowie garnek czy inny rondel, który służy mu za czapkę, podprowadzone kilka sztuk węgla z kotłowni, które służą za guziki do koszuli, czy też stary i dziurawy szalik, znaleziony zapewne na śmietniku. Zresztą chodzenie po śmietnikach, wysypiskach i innych gruzowiskach bardzo często pozwala mu znaleźć rzadkie i cenne przedmioty. Jeśli Strażnik Tajemnic będzie chciał przekazać jakiś przedmiot ważny dla fabuły lub istotny dowód rzeczowy, który akurat ominęli Badacze, ten może się akurat znaleźć na wózku bałwana razem z innymi przedmiotami znalezionymi w zgłiszczach starej budowli czy innym rumowisku. Posiada również warsztat z wieloma narzędziami, który może w razie potrzeby wypożyczyć Badaczom.

## **Krampus**

Jego postać nie różni się znacznie od tego opisywanego w legendach. Wygląda na skrzyżowanie kozy z demonem. Kozie nogi, twarz przypominająca odrażającą maskę diabła z zakręconymi rogami, długi diabelski ogon, cały zaś jest pokryty czarnym futrem. Według legend, w odróżnieniu od Świętego Mikołaja karał niedobre dzieci, zamiast dawać prezenty tym dobrem. W przeciwieństwie jednak do, jakby się mogło wydawać swojego sprzymierzeńca Dziadka Mroza, nigdy nie karał dzieci, a jego historia została jedynie wymyślona, zresztą razem z Mikołajem ku przestrodze. Poza tym sam Krampus kocha święta jak nikt inny i tylko dlatego zgodził się przyjąć swoją rolę. Jego dom znajduje się niedaleko zakładu i można tam dojść pieszo w kilka minut. Sama postać Krampus znajduje się w scenariuszu dla typowej zmyłki (tzw. red herring). Ma być ślepym zaułkiem dla Badaczy, którzy po zapoznaniu się z legendą stwierdzą, że to właśnie on musi być mordercą. Bardzo zdziwią się znajdując go w najlepiej przystrojonym i oświetlonym domku, jaki kiedykolwiek widzieli na oczy, a zapach pierniczków czuć nawet na zewnątrz w najsilniejszy wiatr. Podczas pierwszego spotkania Krampus powinien ubierać choinkę w swoim czerwonym świątecznym sweterku, śpiewając kolędy razem z radosnym chórem w telewizorze. Sam nic nie wie o zabójstwie czy planach Pani Mikołaj, ale może

ugościć Badaczy, dać im ciepłą czekoladę, nakarmić makowcem czy udostępnić pokój na noc jeśli śledztwo akurat się przedłuży. Wszystko to oczywiście ze szczerym uśmiechem na twarzy.

### **Król zwany Ikiem o ogromnej mocy**

Zwany również Królem Ikiem o wielkiej mocy lub po prostu królikiem wielkanocnym. Sam przydomek powstał, gdy podczas ogromnej zabawy po wygraniu wojny napił się tak mocno, że nie mógł wypowiedzieć swojego imienia jednym tchem bez czkawki. Może być kolejnym podejrzanym, którym zainteresują się Badacze. Mieszka również w pobliżu w zwykłym zaniedbanym starym domku, który w odróżnieniu od całej okolicy nie posiada ani jednej ozdoby świątecznej. Królik niestety jak wielu innych nie poradził sobie z nową rzeczywistością i oprócz problemów z alkoholem, aktualnie znajduje się w areszcie domowym, czego każdy spostrzegawczy Badacz domyśli się po opasce z czujnikiem na jego łapce. Trauma spowodowana walką i osamotnienie w miejscu, w którym mało kto słyszał o wielkanocy sprawiły silne poczucie zbliżenia się i bliskości drugiej osoby. To połączenie poskutkowało kilkoma oskarżeniami naruszania granic cielesnych, ekshibicjonizmu, a ostatecznie aresztem domowym. Królik nie jest najprzyjemniejszym gościem, jednak jest nieszkodliwy. Co jakiś czas udaje mu się dezaktywować nadajnik na kostce i wykraść się do starszej elfki, która pracuje w stołówce pracowniczej. W kontakcie z Badaczami będzie opryskliwy, niemiły i sarkastyczny. Może próbować zauroczyć co ładniejszych Badaczy.

Aby uniknąć Strażnikowi niepotrzebnego stresu czy zakłopotania poniżej znajdują się przykłady drugo i trzecioplanowych skrzatów, których nie będzie trzeba wymyślać na poczekaniu, a które nie są aż tak znaczące dla historii.

Dzwoneczek – doświadczony pracownik infolinii, który słynie z tego że jest w stanie dogadać się z każdym klientem. Często można go zobaczyć aktualnie rozmawiającego przez telefon lub słuchawkę bluetooth w uchu. Odpowiada jedynie półsłowami i równoważnikami zdań między rozmowami telefonicznymi.

Ebenezer – starszy pracownik zespołu zajmującego się finansami. Jest jednym z niewielu pracowników, który nie lubi świąt ale jego stanowisko zapewnia godziwe pieniądze i dlatego jeszcze tu pracuje. Jest sknerą i bardzo nieuprzejmą osobą, ale jako pracownik posiadający najlepsze wyniki w firmie Mikołaj przymyka oko na jego wady.

Jemiołka – ogrodnik, który dba o wszystkie choinki inne rośliny na terenie przedsiębiorstwa. Zna wszystkie plotki w okolicy, bo często pozostaje niezauważony przez inne rozmawiające elfy, pracując w krzewach lub cieniach drzew. Brakuje mu towarzystwa, dlatego z chęcią wymieni się informacją... ekhm... poplotkuje u niego w pokoju przy kawce i ciasteczku.

Kevin – jeden z młodszych elfów, który dawno temu został sam w domu zapomniany przez rodziców. Mikołaj znalazł go podczas corocznej rundki z prezentami i nie mogąc patrzeć na to smutną sytuację przyjął skrzata dając mu pracę i dach nad głową. Kevin jest bardzo pomysłowy i kreatywny, często można go zobaczyć majsterkującego coś przy biurku.

Mery - jest radosną i charyzmatyczną młodą elfką, która została przyjęta na staż zimowy. Inaczej wyobrażała sobie to miejsce, ale stara się robić dobrą minę do złej gry. Aktualnie pracuje w dziale administracyjny, choć jej praca w dużej części polega na robieniu kawy i kserowaniu dokumentów. W wolnej chwili pisze scenariusze i prowadzi sesje rpg w świetlicy.

Piernik – emerytowany skrzat, któremu Mikołaj pozwolił zostać w zakładzie pod warunkiem pomocy w szkoleniu nowych pracowników. Skrzat jednak większości czasu spędza na spaniu i piciu



ajerkoniaku przy ciepłe kominka. Nie posiada żadnych istotnych dla śledztwa informacji, ale może być skarbnicą wiedzy o tradycjach, legendach i dawnych lepszych czasach, które bezpowrotnie minęły.

Pozostałe imiona dla jeszcze mniej znaczących elfów: Bombonierka, Gwiazdka, Jodełka, Kolenda, Płatek, Stroik, Wstążka.

## **SCENARIUSZ**

Scenariusz rozpoczyna się w momencie przybycia Badaczy do rezydencji Świętego Mikołaja. Oczywiście w razie potrzeby można zrealizować scenę wprowadzającą wcześniej np. w której Badacze dowiadują się o zbrodni. Strażnika może skorzystać z poniższego opisu lokalizacji.

„W końcu widzicie cel swojej podróży. Jest to olbrzymi dom wybudowany z czerwonej cegły obwieszony od góry do dołu świątecznymi ozdobami i lampkami. Aż nie chce się wierzyć, że w takim miejscu jakakolwiek osoba mogła kogoś zabić. A jednak wasz zespół został wezwany tutaj w sprawie morderstwa. W końcu widzicie cel swojej podróży. Jest to olbrzymi dom wybudowany z czerwonej cegły obwieszony od góry do dołu świątecznymi ozdobami i lampkami. Aż nie chce się wierzyć, że w takim miejscu jakakolwiek osoba mogła kogoś zabić. A jednak wasz zespół został wezwany tutaj w sprawie morderstwa.”

Drzwi do głównego budynku otwiera Pani Mikołaj wraz z lokalnym milicjantem, który opuszcza miejsce zbrodni kilka minut później po pojawieniu się specjalnej jednostki dochodzeniowej (oczywiście mowa tu o Badaczach). Jego zadanie sprowadzało się jedynie do nadzorowania ciała do momentu przybycia Badaczy.

### **Opis wnętrza**

Budynek składa się z 3 większych segmentów: hol, kwater mieszkalnych i biura.

### **Hol**

Jest to duże i ciemne pomieszczenie, które spełnia funkcję poczekalni, przedpokoju i małego magazynu. Oprócz dwóch starych stolików z kompletem krzeseł i wyblakłego tapczanu na ziemi znajduje się wiele kartonów i skrzyń, w których znajdują się zabawki i słodycze, a także produkty do ich wytwarzania np. cukier, mąka, esencje smakowe itp. W powietrzu czuć zapach stęchlizny i kurzu. W holu w ramach misji pobocznej może znajdować się również wielki wór z rozwianymi po całym pomieszczeniu, jak i zakładzie listami do Świętego Mikołaja.

### **Zadanie poboczne**

Dla dodania atmosfery świąt i wymieszania się świata gry z rzeczywistością, Strażnik gry może wprowadzić dodatkowe zadanie, w którym jeden z elfów będzie prosił Badaczy o znalezienie wszystkich rozwianych przez wiatr listów. Jeśli te nie zostaną zebrane, niektóre dzieci nie otrzymają prezentów w tym roku. Same listy powinny natomiast zawierać przykładową wiadomość, którą mógłby napisać każdy z Graczy biorący udział w sesji np. „Drogi Mikołaju, proszę o nowy zestaw kości, najlepiej z motywem świątecznym, bo mój mistrz gry powiedział, że poprowadzi nam sesję świąteczną. Krzysiu”. Miejsce znalezienia listów nie ma znaczenia i powinno być losowe.

Na ziemi znajduje się ciało Mikołaja, którego ujrzenie wymaga testu **Poczytalności** (0/1k3PP) . Od razu w oczy rzuca się wielka czerwona plama, która pokryła krwią cały kubrak. Udany test **Medycyny** lub **Kryminologii** pozwala określić narzędzie zbrodni jako średniej długości ostry szpikulec. Rany zostały zadane z mistrzowską wprawą i precyzją dotkliwie kalecząc większość organów wewnętrznych. Przyglądając się chwilę ciału każdy Badacz może zauważyć również, że ubranie jest brudne i śmierdzi alkoholem. To dlatego, że Święty przez ostatni czas rzadko chodził trzeźwy i nie dbał o siebie. Echa wojny, stan zdrowia żony oraz pogarszający się poziom wychowania dzieci na świecie potrafią mieć negatywny wpływ nawet na Mikołaja.

Korzystając z okazji Badacze mogą od razu zadać kilka pytań żonie nieboszczyka. Ta oczywiście nie będzie specjalnie pomocna i będzie próbowała odsunąć podejrzenia jak najdalej od siebie i sprzymierzonych elfów. Bohaterowie mogą dowiedzieć się jednak następujących informacji:

- została tutaj wezwana przez elfa, który znalazł ciało i zadzwonił na Policję (kłamstwo),
- po wojnie stan psychiczny Mikołaja był coraz gorszy. Duże ilości spożywanego alkoholu przyczyniły się do pomyłek w pracy. Źle złożone zabawki, prezent dostarczony nie temu dziecku i brak „subtelności” podczas wchodzenia do mieszkań nocą stawał się nowym standardem,
- alkohol bardzo często spożywał w towarzystwie zarządcy stajni Glena, którego też można znaleźć właśnie w stajni. W tym miejscu, w ramach oddalenia od siebie podejrzeń można zasugerować, że Glen mógł mieć jakiś cel w otumanianiu Mikołaja kolejnymi dawkami alkoholu. Plotka o starej sprzeczce (choć wyssana z palca) może dodać trochę charakteru całemu śledztwu. W ramach małej niespodzianki nie informowałbym Badaczy, że Glen jest reniferem,
- jako innych podejrzanych można wskazać zarówno Krampusa jak i Króla zwanego Ikiem. Każdy z nich jest nieprzyjemnym typem, który ma swoje za uszami i pewnie tylko osoby ich pokroju mogły się posunąć do tak makabrycznej zbrodni,

Postać Pani Mikołaj powinna sprawiać wrażenie oddalonej, czy wręcz nieobecnej. Badacze mogą zinterpretować ten stan jako szok lub strach (błędnie oczywiście). Nie powinna również wspominać o swoim wypadku czy pokrewieństwie z Dziadkiem Mrozem. Z racji natury Wielkiej Rasy i tajemniczego sposobu sterowania ciałem, które nie powoduje tików czy ruchów mimicznych, nikt nie jest w stanie przejrzeć kłamstw Pnakatak. Badacze mogą stwierdzić, że mimika i zachowanie Pani Mikołaj jest niespotykane, ale nic ponad to.

## **Gabinet**

W gabinecie znajduje się biurko, szafka na dokumenty, biblioteczka oraz fotel usytuowany tuż przy kominku. Wszystko jest stare i zakurzone. W rogu pokoju znajduje się również uschnięta, pozbawiona już nawet igieł choinka. W biurku i szafce na dokumenty można znaleźć paragony, faktury i inne dokumenty, z których można wywnioskować, że „interes” działał na granicy bankructwa oraz kilka pustych pozbawionych etykiet butelek, z których ewidentnie można wyczuć tani alkohol. Jeśli Badacze skupią swoją uwagę szczególnie na alkoholu lub mają doświadczenie w degustacji, to w zapachu i smaku trunku można wyczuć wyraźne nuty siana i końskiej derki.

Biblioteczka choć w strasznym stanie zawiera wiele rzadkich i cennych wydań książek o tematyce świątecznej oraz różnego rodzaju baśni. Wśród dzieł można znaleźć kilka klasyków jak „Alicja w Krainie Czarów”, „Czarnoksiężnik z krainy Oz” czy „Baśnie” braci Grimm. Ze świątecznych dzieł można zauważyć „Królową Śniegu”, „Ekspres Polarny”, ale również „Morderstwo w Boże Narodzenie, czyli kryminał Agaty Christie.

## Uwaga dla Strażnika Tajemnic

W biblioteczce można umieścić dodatkowe książki, które mogą przydać się podczas trwania scenariusza lub też kampanii, jeśli akurat taka jest ogólna koncepcja. Dodatkowo w kolekcji mogą znajdować się różne poradniki i podręczniki, które po przeczytaniu będą mogły dodać kilka punktów do umiejętności Badacza, jak „Zrób to sam, czyli Twoje pierwsze sanie” dodający 1k10 do umiejętności Sztuka/Rzemiosło Stolarstwo, „Czy własne dziecko Cię okłamuje” dodający 1k10 do umiejętności Psychologia lub „101 przepisów na Wigilię” dodający 1k10 do umiejętności Sztuka/Rzemiosło Gotowanie.

Z całej biblioteczki ewidentnie wyróżnia się jednak książka w szmaragdowo zielonej oprawie, tak dobrze zachowana, że niemal świeci na tle innych (a może naprawdę lekko świeci? kto wie). Po jej wyciągnięciu okazuje się być „Opowieścią Wigilijną” Charlesa Dickensa. Poruszenie książki uruchamia również mechanizm, który obraca z głośnym stukiem jedną z cegieł nad kominkiem. W cegle znajduje się wgłębienie w kształcie sześcianu o ścianie długości około 1 centymetra. Po umieszczeniu w tym miejscu kości do gry otwiera się jedna ze ścian ukazując małą klawiaturę wraz z monitorem, na którym mruga napis „Wpisz hasło”. Samo hasło znajduje się w książce Dickensa. Jest jedynym zakreślonym na czerwono cytatem w książce, brzmi „Noszę łańcuch, który sobie ukułem za życia” i można je znaleźć w 15 minut po udanym teście na **Korzystanie z Biblioteki**. Po wpisaniu hasła Badacze otrzymują dostęp do kilku notatek oraz nagranie:

- Mikołaj narzeka na pogarszający się kontakt z żoną. Po wypadku stała się nieobecna i oddalona. Spędzają ze sobą coraz mniej czasu,
- w fabryce słodczy co kilka nocy pojawia się grupa elfów, która wynosi kilka skrzyń jeszcze nie wiadomo dokąd. Święty rozpoznał Łyzewkę jako jednego z elfów.

## Uwaga dla Strażnika Tajemnic

Jest to grupa przemytników, która korzysta z fabryki do tworzenia słodczy zawierających narkotyki, a następnie przemyca je korzystając z teleporterów. Ta sama grupa przyczyni się niebawem do śmierci Mikołaja zauważając go przy fabryce.

- można również znaleźć tutaj nagranie z ukrytego monitoringu umieszczonego w gabinecie w taki sposób, że widoczna jest również większa część holu. Po odszukaniu właściwej godziny i daty nagranie pokazuje elfa zabijającego Mikołaja oraz kolejne wydarzenia, które miały miejsce tutaj.

## Uwaga dla Strażnika Tajemnic

Nagranie z monitoringu jest bardzo istotnym dowodem dla całego śledztwa i niejako rozwiązuje całą zagadkę, dlatego Strażnika powinien się zastanowić, w którym momencie chce przekazać Badaczom kostkę pasującą do miejsca nad kominkiem (o tym dalej) i czy w ogóle chce to zrobić. Nagranie równie dobrze może zostać użyte w epilogu. Inna postać znajdując kostkę i otrzymując tym samym dostęp do nagrania może potwierdzić, że Badacze złapali właściwą osobę. Może również być to moment porażki śledczych, jeśli zamknęli niewłaściwą osobę i właśnie się o tym dowiadują.

Po za tym na komputerze można znaleźć kilka zdjęć małżeństwa z lepszych czasów oraz katalog z dokumentami dotyczącymi firmy, które również potwierdzają zły stan finansowy.

	1	2	3	4	5
10	Bombka z podobizną Cthulhu	Raca sygnałowa	Pudełko Cygar	Plutoniański narkotyk (K. Strażnika str. 303)	Rapier
20	Złota moneta nieznanego pochodzenia	Dziwne nasiona	Świąteczna pozytywka	Łuk i strzały	Fiolka z nieznaną substancją
30	Futro z lisa	Jemiola	Pamiętnik napisany w nieznanym języku	Stara karta do wróżb z podobizną Badacza	Mikołaj z czekolady
40	Kaseta VHS z „Kevin sam w domu”	Spirytus medyczny	Stary Klucz	Pochodnia	Strój Świętego Mikołaja
50	Włócznia	Lalka Barbie	Dziwna wijąca się macka	Akt własności nieruchomości	Złote berło
60	Miotacz Piorunów (K. Strażnika str. 302)	Strzelba kal. 12	Turystyczny zestaw go gotowania	Komunikator czasowy (K. Strażnika str. 299)	Zbroja Bioniczna (K. Strażnika str. 307)
70	Kajdanki	Para skarpetek	Ząb nieznannej bestii	Dzwoneczki	Laska dynamitu
80	Szlafmyca	Kolec Glaakiego	Pistolet na kulki	Świąteczny sweter	Przerażający kostur
90	Dziadek do orzechów	Necronomicon lub inna księga	Kamizelka kuloodporna	Kubek gorącej czekolady	Lampki świąteczne
00	Czapka Świętego Mikołaja	100\$ (lub inna waluta)	Pluszowy renifer	Zestaw kosmetyków	Ciepły barszcz z uszkami

	6	7	8	9	10
10	Butelka alkoholu	Zestaw zabawkowy żołnierzyków	Bilet lotniczy w nieznanym	Zestaw figurek do gry	Przepowiednie Nostradamusa lub inna księga
20	Zaproszenie na przyjęcie	Kupon do klubu galaretki	Mała sztuczna choinka	Rękopisy pnakotyczne lub inna księga	Broszka z piernikowym ludzikiem
30	Szklana kula śnieżna	Kalendarz adwentowy	Czerwone rękawiczki	Konsola do grania	Śniegowce
40	Czarna perła	Torba lekarska	Butelka grzanego wina	Kamień szlachetny	Klocki Lego
50	Lalka	Zwój z zaklęciem	Rewolwer .32	Dziwna szata w odcieniu żółci	Wielka łuska
60	Pojemnik na mózg (K. Strażnika str. 304)	Mały domek z piernika	Pierniczki	Scyzoryk	Łyzwy
70	Narty	Błacha ciasta lub babka	Podręcznik RPG	Słodycze	Podwiązki do skarpet
80	Książka H.P. Lovecrafta	Śledzie do namiotu i w słoiku	Czarna świeca z dziwnymi symbolami	Karabin Springfield	Lampki świąteczne
90	Zestaw kości	Strzelba na słonie	Kryształizator snów (K. Strażnika str. 299)	Zestaw figurek do gry	Zestaw narzędzi
00	Pluszowy miś	Akordeon	Sanki	Paczka amunicji	Różga

Dla urozmaicenia rozgrywki w jednym z rogów pomieszczenia może znajdować się wór Świętego Mikołaja, który oczywiście jest magiczny. Każdy z Badaczy może sięgnąć do worka bez dna i wyjąć z niego jedną z losowych rzeczy. Przykładową tabelkę umieszczam poniżej.

Bilet lotniczy, akt własności nieruchomości, pamiętnik napisany w nieznanym języku, zaproszenie na przyjęcie oraz czarna świeca z dziwnymi symbolami mogą być artefaktem, który poprowadzi Badaczy w kolejnej przygodzie. Przykładowo po rozszyfrowaniu pamiętnik będzie opisywał miejsce zakopania przeklętego sarkofagu ze złotem, a akt własności będzie dotyczył nawiedzanej posiadłości.

### **Kwatery Mieszkalne**

Jest to długi korytarz, który biorąc pod uwagę wielkość budynku z zewnątrz, jest zdecydowanie za długi i nie powinien się zmieścić w tak małej przestrzeni (nie wiem, magia czy coś). Po obu stronach korytarza znajdują się pokoje mieszkalne pracowników zakładu. W tym miejscu znajdują się 3 pokoje, które mogą mieć znaczenie dla śledztwa: pokój Mikołaja, pokój pani Mikołaj i pokój Bombeczki.

Drzwi do pokoju Mikołaja posiadają wyłamany zamek, w środku zaś panuje duży chaos. Nie trzeba być detektywem, żeby stwierdzić że ktoś się do niego włamał i przetrząsnął cały pokój w poszukiwaniu czegoś (byli to przemytnicy, którzy szukali potencjalnych dowodów). Po za tym Badacze mogą zauważyć kilka butelek alkoholu, brudnych ubrań i kurzu, ale niczego co byłoby szczególnie przydatne w śledztwie.

Pokój Pani Mikołaj jest zamknięty na klucz i będzie wymagał udanego testu **Ślusarstwa** lub wpuszczenia przez właścicielkę (mało prawdopodobne). Wnętrze jest prawie puste i niemal sterylne czyste. Po za łóżkiem, biurkiem i szafą na ubrania w pokoju nie ma niczego. Jeśli Badacze zdecydują się dokładnie przeszukać pokój i przesunąć biurko mogą zauważyć kilka ruchomych panelów znajdujących się normalnie pod nim. Przy udanym trudnym teście na **Spostrzegawczości** można zauważyć również delikatne ślady częstego przesuwania biurka po podłodze. Pod panelami znajdują się kilka grubych wolumenów zapisanych w języku Yhtiańskim. Aby Badacze mógł zrozumieć w dużym uogólnieniu ich treść powinien posiadać co najmniej 20 punktów w tym języku. Książki opisują badania prowadzone od przejęcia ciała przez Pnakatak, zebrane informacje o świecie i jego mieszkańcach oraz cały plan zamiany umysłami między rasami. Jeśli Badacze znajdą książki i skonfrontują się z Panią Mikołaj, ta poinformuje ich że są to pamiętniki, których prowadzenie jest zalecane dla ludzi z amnezją, język zaś wydaje się dla niej normalny i posługuje się tylko nim od wypadku.

W pokoju Bombeczki znajduje się oczywiście Łyzewka podający się za właściciela oraz skrzata, który znalazł ciało. Będzie starał się być bardzo miły, a jednocześnie przestraszony i zestresowany. Udany test na **Spostrzegawczości** pozwoli dostrzec spod brudu i sadzy charakterystyczną bliznę na twarzy. Zapytany o nią elf odpowiada, że zdobył ją podczas pracy w fabryce. Doda również ze smutkiem „Praca przy słodyczach nie jest tak słodka jakby się wydawało”. Strażnik może go opisać jako bardzo wysokiego (jak na skrzata) i tak szczupłego, że ubrania zdają się być o kilka rozmiarów za duże. Tak naprawdę ubrania są o kilka rozmiarów za duże, Łyzewka ubrał je, aby lepiej odegrać rolę. Zapytany o obecny strój odpowie, że ze względu na ogólnie panującą sytuację, nie ma co wybrzydzać i dobrze że znalazło się jakiegokolwiek ubranie na niego. Udany trudny test **Psychologii** może uzmysłowić Badaczom, że elf nie mówi całej prawdy. Badacze mogą dowiedzieć się, że elf idąc do pokoju znalazł ciało Mikołaja i od razu zadzwonił do odpowiednich służb, następnie poczekał przy ciele na ich przybycie. Zapytany o potencjalnych podejrzanych wskaże Krampus, Króla oraz Glena, aby tak jak Pnakatak oddalił jak najdalej podejrzania. Po rozmowie od razu znika z części mieszkalnej i pojawia się dopiero pod koniec przygody lub na zawołanie Strażnika Tajemnic.

W tym momencie grupa może przystąpić do rozglądania się po całej posiadłości, której ogólny zarys przedstawiony jest na mapce, zaś opis miejsc znajdują się pod nią.

## ŚWIETLICA

Jest zwykłym szarym prostokątnym budynkiem bez charakterystycznych znaków. W środku znajduje się kilka stołów pokrytych spłowiałą ceratą i krzesła do kompletu. Na ścianie znajduje się żółta lub poźółkła tapeta, w powietrzu czuć zaś zapach potu i brudu, zapewne po robotnikach, którzy normalnie tłumnie spędzają tutaj czas. Aktualnie z racji przerwy świątecznej mało kto z nich korzysta z tego miejsca, Badacze mogą jednak przeżyć (mam nadzieję) tutaj dwie sceny.

### 1

Przy pierwszej wizycie podczas rozglądania się po budynku i udanym teście na **Spostrzegawczość** Badacze mogą zauważyć na podłodze element wzoru w kolorze czerwonym, który wystaje spod dywanu. Po przesunięciu dywanu i odsłonięciu całego wzoru będzie można go rozpoznać jako pentagram. Oprócz wzoru badacze mogą znaleźć starą kartkę papieru z następującym tekstem. „Widzimy się o tej samej porze co zawsze. Tym razem przygotowałem coś makabrycznego. Wezmę ze sobą również kości Świętego Mikołaja”. Wszystkie te elementy są oczywiście rekwizytami w sesji rpg, którą regularnie rozgrywa tutaj kilka elfów, kości zaś to nic innego jak standardowy zestaw kości do gry należących do Mikołaja, w których jednak brakuje k6. O tym jednak Badacze dowiedzą się dopiero podczas drugiej wizyty.

### 2

Niezależnie czy śledczy postanowią zostać i obserwować świetlice, czy wrócą tu po czasie lub znajdują się przechodząc obok, zobaczą grupę kilku osób w czarnych szatach z kapturami na głowie zmierzających lub już znajdujących się w świetlicy. Jeśli elfy zostaną dostrzeżone znajdując się już w świetlicy będą wyglądać na o wiele wyższe niż w rzeczywistości, ponieważ ich szata zakryje w całości krzesła na których stoją. Gdy dojdzie do „kontaktu” elfy nie będą się bronić, zrzucą szaty i zdziwione będą pytały co się stało. Jeśli nie upłynęło dużo czasu od rozpoczęcia śledztwa, nie będą również nic wiedzieć o śmierci swojego szefa i towarzysza w sesjach.

## FABRYKA

Budynek z zewnątrz wygląda jak mała fabryka z kilkoma kominami, która zdaje się nie pasować do otoczenia. W środku widać wiele linii produkcyjnych, zasobników, mieszalników i innych elementów maszyn służących do produkcji słodczy. W głównym pomieszczeniu znajduje się również kilka skrzyń, jednak ich inspekcja skończy się jedynie znalezieniem ton cukru, pianek, posypek, czekoladowych ozdób, barwników i innych produktów spożywczych. Na samym końcu hali produkcyjne znajdują się również dwa mniejsze składniki zamknięte na kłódkę. Udany test **Ślusarstwa** lub trudny test **Sily** pozwoli na uporanie się z kłódką.

W pierwszym pomieszczeniu można zauważyć krwawy ślad prowadzący w głąb magazynu między skrzyniami. Podążając za nim Badacze odkryją zakrwawione ciało elfa ubranego jedynie w bieliznę oraz zakrwawioną cukrową laskę z ostrym końcem. Elf posiada kilka ran kłutych w okolicach

brzucha. Oglądanie ciała powoduje wykonanie testu **Poczytalności** (0/1k3PP). Elf posiada ewidentnie dużą nadwagę, udany test **Medycyny** pozwoli natomiast stwierdzić czas zgonu na bardzo zbliżony do czasu śmierci Świętego. Jeśli Badacz uzyska trudny sukces będzie mógł również potwierdzić użycie tego samego narzędzia mordy, co w przypadku poprzedniego nieboszczyka.

### **Uwaga dla Strażnika Tajemnic**

Ciało to oczywiście Bombeczka, pechowy elf który odkrył ciało Mikołaja, skontaktował się z Policją, a następnie został zamordowany przez Łyżewkę, który zresztą z braku lepszego pomysłu ukrył ciało w tym miejscu. Inne elfy, które mogły mieć kontakt z Bombeczką są w stanie go rozpoznać, nasuwając tym samym pytanie kim jest elf podający się za Bombeczkę, z którym wcześniej rozmawiali Badacze.

W drugim pomieszczeniu będzie znajdowało się jedynie kilka skrzyń, jednak poświęcenie chwili i bliższe przyjrzenie się pomieszczeniu pozwoli wychwycić jedną skrzynię z charakterystycznym wzorem stłuczonej na pół bombki na boku. Wewnątrz znajduje się biały proszek ludzaka przypominający cukier, jednak każdy kto dostanie udany wynik testu **Farmacji** lub **Chemii** będzie w stanie stwierdzić, że na pewno nie jest to cukier czy inny słodzik. Lepsze rezultaty w teście pozwolą stwierdzić, że nie jest to żadna substancja znana ludzkości. Badacze mogą oczywiście również spróbować tajemniczej substancji, narażając się tym samym na pewne ryzyko.

### **Uwaga dla Strażnika Tajemnic**

Proszek jest stworzoną przez Pnakatak substancją, która ma wprowadzić ludzkość w trans i znacznie ułatwić zamianę ciał Wielkiej Rasie. Tabelka z efektami zażycia proszku znajduje się wcześniej.

## **STAJNIA**

Stajnia składa się z zadaszanej otwartej części, na której w cieplejsze dni z pewnością pasą się renifery oraz drewnianego pomieszczenia. W zadaszanej części można zaobserwować wiele śladów w ziemi, dużo siana oraz resztki warzyw, które powoli zaczynają już gnić. W chatce znajduje kilka drewnianych skrzyń, podstawowe narzędzia oparte pod ścianą oraz kilka boksów wyłożonych sianem z czego jeden jest okupowany przez starego renifera, który leniwie patrzy na gości. Dobrym pomysłem jest dać czas Badaczom, aby w spokoju przeszukali pomieszczenie i przedstawić Glena wraz z jego umiejętnością posługiwania się ludzkim głosem dopiero w momencie, w którym Badacze zechcą opuścić budynek lub nawiążą bezpośrednią interakcję z reniferem. Glen może opowiedzieć na czym polega jego praca i czym się zajmuje na co dzień, nie będzie jednak zbyt wylewny na temat pędzenia alkoholu, którym się zajmuje w wolnej chwili. Udany test **Psychologii** pozwoli natomiast wyczuć, że zarządca stajni nie mówi wszystkiego i stresuje się całą rozmową. Jeśli Badacze będą prowadzić rozmowę spokojnie, zaproponują łyk mocniejszego trunku i zyskają zaufanie renifera, ten może im zaproponować sprzedaż kilku butelek i wyjaśnić, dlaczego w ogóle zajmuje się tym interesem. Jeśli rozmowa dalej będzie kontynuowana w przyjacielskiej atmosferze, Glen może podzielić się informacjami o konflikcie z Dziadkiem Mrozem oraz jego więzami rodzinnymi z żoną Mikołaja, jak i wypadku którego doświadczyła i jej przemianie. Udany trudny test **Zastraszania** poskutkuje natomiast odsunięciem przez renifera jednej z luźnych desek zajmowanego boksu ukazując mały pokój z kilkoma miedzianymi rurkami i naczyniami, służącymi do produkcji alkoholu.

## WARSZTAT BAŁWANA

Zbliżając się do małego blaszanego budynku każdy może zauważyć odwróconego plecami bałwana znajdującego się tuż przy ganku. Ten patrzy z zamyśleniem w dal i zareaguje dopiero jak ktoś znajdzie się w bezpośredniej odległości. Ruch i przywitanie Bałwana powinno być równie wielkim zaskoczeniem co spotkanie z Glenem. Śnieżny człowiek z chęcią ugości każdego w swoim warsztacie, poda coś ciepłego do picia, jak i zaproponuje małe co nieco na przegryzkę. Może w dużym uogólnieniu przekazać podstawowe informacje o wypadku Pani Mikołaj. W razie potrzeby może pomóc w śledztwie lub pożyczyć kilka narzędzi ze swojego ekwipunku. Dodatkowo Bałwan może podsunąć jedną, ale bardzo ważną informację. Pracuje już długo w zakładzie i zna większość pracowników, dlatego zapytany o elfa Bombeczkę i jego bliźnięta na twarzy, odpowie że tylko Łyzewka posiada podobną bliźnięta i znacznie różni się wagowo od Bombeczki. Ta informacja połączona ze spostrzeżeniem za dużych ubrań może dać Badaczom konkretny trop.

## TELEPORTER

Przechadzając się między lokacjami Badacze mogą zauważyć budynek przypominający mały blaszany wychodek pośrodku jednej z trawiastych polan. Obiekt z zewnątrz ma na oko 2 na 2 metry. Drzwi nie są zamknięte, a w środku znajduje się o wiele większa przestrzeń niż ktokolwiek mógłby się spodziewać. Długi na kilkadziesiąt metrów korytarz po bokach którego znajdują się dziwne szkliste kabiny z podłączonym małym komputerem. Są to teleportery służące dostarczaniu prezentów do dzieci. Uruchomienie teleportu chronione jest hasłem, które znał tylko Mikołaj, jeśli jednak ktokolwiek posiada odpowiednie umiejętności obsługi komputera, może znaleźć informacje o użytkowaniu urządzenia już po zabójstwie. Przy udanym trudnym teście na **Korzystanie z Komputerów** lub bliźniaczej umiejętności można określić lokalizację na Boliwię i Kolumbię. Rozglądając się po pomieszczeniu można również zauważyć ślady przesuwania ciężkiego obiektu oraz kilka drobnych rozsypanego białego proszku. Jeśli którykolwiek z Badaczy zechce go spróbować test **Szczęścia** powinien określić czy jest to cukier, czy substancja stworzona przez Pnakatak.

### Uwaga dla Strażnika Tajemnic

W razie potrzeby jeden z teleporterów może zacząć działać lub Badacze wchodząc do pomieszczenia zobaczą akurat grupę elfów znikającą w jednym z nich. W takiej sytuacji można pokierować Badaczy do innej lokalizacji np. magazynu kolumbijskiego kartelu, gdzie będzie miała miejsce scena walki.

## DOM KRAMPUSA

Jest spora szansa, że Badacze którzy znają legendy o Krampusie będą bardzo negatywnie nastawieni do potencjalnego spotkania z nim. W końcu wydaje się mało prawdopodobne, aby półdemon i półkoza, która miała karać dzieci będzie kimś miłym, prawda? Ci Badacze powinni być bardzo zdziwieni po zobaczeniu najpiękniejszego domu świątecznego jaki widzieli w życiu, mieszczącego się kilka minut drogi od zakładu w środku cichego zagajnika. Dom będzie oświetlony wieloma lampkami, na dachu będzie znajdowała się podobizna Mikołaja wraz z saniami w skali 1:1, każde wolne miejsce na elewacji budynku będzie zajęte przez bombkę, świąteczny łańcuch lub słodycze. Ciężko nawet



stwierdzić spod wszystkich tych ozdób czy sam dom nie jest zrobiony z piernika. Wisienką na torcie będzie sam Krampus o czarnej jak smoła sierści, która idealnie kontrastuje z krwisto czerwonym... sweterkiem świątecznym, w który jest ubrany zawieszając kolejne ozdoby. Gdy zobaczy badaczy, z szerokim uśmiechem na twarzy wesoło zamacha im na powitanie. Krampus jest najlepszym przyjacielem Świętego i nie wie jeszcze nic o jego zabójstwie. Ta informacja wstrząśnie nim doszczętnie. Jako najlepszy przyjaciel może przekazać Badaczom informacje:

- o prowadzonym przez Mikołaja śledztwie, które dotyczyło nieoczywistych działań grupy elfów w fabryce słodczy. Niestety do tej chwili nie udało się uzyskać konkretnych dowód, wszystko jednak wskazywało na przemykanie jakiejś kontrabandy,

- o wypadku żony i tym jak się zmieniła. Krampus bardzo często poruszał ten temat z przyjacielem i wie jak wielki negatywny wpływ miał na niego. Jako jedyny wie również, że objawy amnezji Pani Mikołaj znacząco odbiegają od tych książkowych. Po za oczywistą utratą pamięci zyskała dodatkową nową wiedzę o technologii, biologii, historii i językach obcych, z którymi nie mogła mieć styczności wcześniej. Sytuacji w których żona przyjaciela naprawiała teleporter, nazywała gatunek zwierzęcia jego łacińską nazwą lub czytała jeden z miliona listów do Mikołaja w nieznanym dotychczas dla siebie języku było szczególnie dużo w okresie kilku miesięcy po wypadku. Z czasem jednak sytuacja się zmieniła, kobieta jakby zaczynała rozumieć że jest to dziwne i takich sytuacji było coraz mniej,

- jeśli Badacze udowodnią, że ich serce jest we właściwym miejscu lub zyskają zaufanie demona w inny sposób, ten poinformuje ich o ukrytym monitoringu w gabinecie Mikołaja, nie będzie jednak znał szczegółów jak go znaleźć i jak włączyć.

Krampus może zaprosić również Badaczy do środka domku. Okazuje się, że jest to tylko jedno pomieszczenie, które składa się z palącego się ciepłym blaskiem kominka oraz usytuowanymi przed nim kilkoma fotelami wraz ze stolikiem. Resztę pomieszczenia wypełniają góry zapakowanych w różne kolorowe papiery i przewiązane wstążkami prezentów, choinki w różnych kształtach, rozmiarach i kolorach oraz wielkoformatowe ozdoby świąteczne, jak ludzkich rozmiarów dziadek do orzechów lub półtorametrowa miniatura domku w całości składająca się z czekolady. Właściciel domu zaproponuje Badaczom miejsca najbliższej kominka, sam zaś zniknie za jedną z gór prezentów, aby po chwili pojawić się z kilkoma kubkami ciepłej czekolady z piankami.

## DOM KRÓL(A)IKA

Mieści się również kilka minut drogi od zakładu i jest wielkim śnieżnym pagórkiem do którego ktoś dorobił drzwi. Przed pagórkiem widać kilka wykonanych sprejem napisów na śniegu. Przykładowe z nich to „Idź stąd”, „Nikt Cię tu nie chce” czy nawet „Powinieneś umrzeć”. Po zapukaniu do drzwi lub próbie ich otwarcia okazuje się, że były otwarte i lekko uchylone. Środek pagórka wygląda na małą melinę, wszędzie leżą puste butelki i śmieci, na meblościance i stole zalega gruba warstwa kurzu, zaś na tapczanie przed telewizorem leży królik wielkanocny ubrany w ortalionowy dres. Udany test **Spostrzegawczości** pozwoli zauważyć na jego kostce odbiornik, który jest używany podczas aresztu domowego, trudny wynik testu pozwoli natomiast dostrzec brak charakterystycznego migania lampki na odbiorniku, sugerując że ten nie działa. Sam królik nie posiada wielu informacji i nieszczególnie interesuje go co się dzieje dookoła. Nie jest tutaj lubiany, ponieważ reprezentuje inne konkurencyjne święto. Niechętnie podzieli się swoją historią, jednak udany test dowolnej umiejętności interpersonalnej lub dodatkowa butelka do kolekcji pomoże w rozwiązaniu języka. Jest osobą

samotną, szukającą kogokolwiek z kim mógłbym pogadać i spędzić kilka miłosnych chwil. Niestety kilka razy przesadził z „bycie zbyt przekonującym” jak sam to określił i skończył w areszcie. Te informacje mogłyby wykluczyć królika z grona podejrzanych, jednak co bardziej spostrzegawczy lub dociekliwi Badacze mogą zechcieć obserwować śnieżną norkę. Czekać kilka godzin na zewnątrz mogą w końcu zauważyć jak królik opuszcza chatkę i kieruje się w stronę zakładu. Śledzenie królika doprowadzi Badaczy do świetlicy i zakończy się jedynie odkryciem jego ukrywanego romansu z jedną z pracownic świetlicy. Królik nie ma nic wspólnego z planem Pnakatak.

## KOSTKA

Zagubiona kostka do gry jest niewątpliwie najważniejszym elementem śledztwa, ponieważ praktycznie na tacy podaje rozwiązanie Badaczom, dlatego jej odnalezienie nie powinno być dziełem przypadku. Miejsce znalezienia artefaktu nie jest z góry określone i może znajdować się w dowolnej lokalizacji. Kostka tak naprawdę jest narzędziem dla Strażnika Tajemnic, który będzie mógł ją podrzucić graczom jeśli Ci utkną w ślepych zaułku śledztwa lub aby zbudować jeszcze bardziej dramatyczny finał rozgrywki.

## POMYSŁY NA FINAŁ

### Wielka jatka

Jednym z najbardziej oczywistych zakończeń jest wielka bitwa między stronami. Badacze mogą odkryć kto zabił Mikołaja i Bombeczkę, a w kolejnych krokach zacząć poszukiwania oprawców. Jeśli Badacze szybko odkryli ważne tropy i połączyli kropki to ostateczna walka może mieć miejsce w części mieszkalnej. Pani Mikołaj razem z kilkoma elfami nie spodziewali się tak znakomitej dedukcji i nadal odgrywają swoje role. W tej sytuacji przy udanym teście **Ukrywania** Badacze mogą ich zaskoczyć, zyskując tym samym dużą przewagę w walce.

Jeśli Badaczom nie śpieszyło się zbyt lub nie udało im się wysnuć konkretnych wniosków mogą zastać morderców w fabryce lub miejscu z teleportami, gdzie akurat będą odbywały się ostatnie przygotowania do anihilacji ludzkości. W tym wypadku walka może nabrać bardziej pulpowego charakteru, przykładowo elfy uzbrojone w nietypowe bronie, jak wspomniane wcześniej naostrzone cukrowe laski, bombki granaty, magiczne zamrażające śnieżki lub po prostu karabin przystrojony lampkami i łańcuchami. Pani Mikołaj może posiadać kilka zaklęć w swoim arsenale.

### Więcej dyskrecji

Kolejnym pomysłem jest okazjonalne przecinanie się dróg między Badaczami, a Panią Mikołaj która będzie stale obserwowała i analizowała zachowanie śledczych. Dodatkowo może co jakiś czas częstować ich słodyczami zawierającymi substancję ułatwiającą zamianę umysłów, tym samym ułatwiając sobie ostateczną walkę, jeśli Badacze okażą się zbyt dociekliwi. Takie prowadzenie może dać rezultat śledztwa, które będzie skupiać się interakcjach między postaciami, a zamiast walki i szukania poszlak, strony będą mogły subtelnie przyglądać się i analizować zachowanie swoich przeciwników, a może nawet podejmować próby manipulacji.

## Wilk w owczej skórze

Innym pomysłem na finał, ale również na całą rozgrywkę, jest specjalne wystawianie Badaczy na działanie substancji zamiany umysłu i podmienianie ich w trakcie scenariusza na przedstawicieli Wielkiej Rasy. Takie podejście wymaga jednak delikatnej modyfikacji działania substancji, która powinna działać od razu po podaniu i nie wymagała spędzenia 2 tygodni na dostrajaniu się nowego właściciela ciała. Jeśli Badacz spożyje dowolną ilość substancji musi wykonać test **Mocy**, porażka będzie oznaczała zamianę umysłu. Strażnik Tajemnic może wybrać jaki powinien być poziom trudności testu. Dzięki takiemu rozwiązaniu gra wprowadzi dodatkowe zagrożenie od strony potencjalnie podmienionych Badaczy. Sami gracze będą w końcu mieli okazję powalczenia między sobą, a nowy element braku zaufania może dać bardziej klimatyczną rozgrywkę.

## Scenariusz to za mało

Jeśli Strażnik Tajemnic nie będzie chciał kończyć historii podczas jednej sesji, może przekształcić scenariusz w pościg za złą Pnakatak, która w ostatnim momencie wskoczyła do otwartego teleportera, a Badacze podążą za nią. Ten pomysł daje możliwość poprowadzenia kampanii, w której Badacze będą stale deptać po piętach złej żonie Mikołaja udaremniając jej kolejne plany w coraz to dziwniejszych krainach. Takie podejście daje możliwość połączenie wielu na pierwszy rzut oka niepasujących do siebie scenariuszy. Można też wykorzystać Panią Mikołaj jako powracającego wroga w istniejącej już kampanii. Ta może sprzymierzyć się z głównym antagonistą innej kampanii lub nawet zająć jego miejsce. Jeśli Strażnika Tajemnic kieruje się w życiu zasadami YOLO może nawet korzystając z jednego z teleportów i sprowadzić Badaczy na planetę Wielkiej Rasy, która aktualnie zmierza ku upadkowi. Badacze będą mogli dopaść Pnakatak w jej rodzinnym świecie, a być może nawet odwrócić role i przyczynić się do zniszczenia całego gatunku zamieszkującego tą planetę.

## Coś jeszcze?

Jeśli jeszcze Wam mało to na sam koniec w epilogu możecie umieścić dodatkowe zadanie, w którym Badacze muszą dostarczyć na czas prezenty wszystkim dzieciom na świecie. Jest to już sam koniec przygody i raczej ta miłsza część, dlatego odradzam zbyt skomplikowane mechanicznie lub trudne rozwiązania. Sugeruję dać Badaczom trochę przestrzeni i pozwolić po prostu opisać jak chcą dostarczyć tyle prezentów w tak krótkim czasie. Jedynie okazjonalnie prosiłbym o wykonanie testu **Rzucania** podczas próby trafienia prezentem w środek komina lub **Prowadzenia Samochodu** podczas wchodzenia w ostry zakręt saniami.