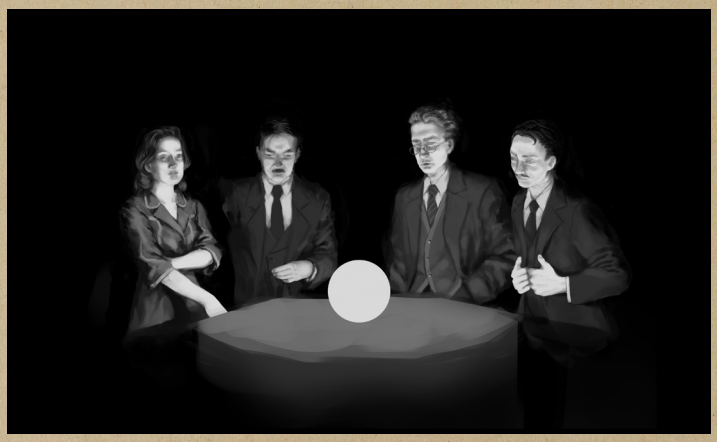
TESTAMENT

Testament

Scenariusz do systemu Zew Cthulhu ed. 7 nadesłany na konkurs Quentin edycja XXIV



Autorzy:

Tekst: Michał Laskowski i Dawid Szymański

Ilustracje: Stefania Michałowska (ilustracja tytułowa), Kamil Płatek, Michał Laskowski, Dawid Szymański

Skład: Stefania Michałowska i Aleksandra

Patroni Medialni:

Polskie Erpegowanie, Erpegowe Piekiełko

Spis treści

Wstęp 8

Streszczenie 8

Badacze Tajemnic 9

Przeniesienie tekstu na sesje 10

Prolog: W drodze na odczyt testamentu 11

Seans - pierwsza scena sesji 12

Privatdozent Karl Wenzel 13

Za kulisami 14

Postacie niezależne 15

Początek sesji: popołudnie w salonie z krewnymi i duchem 16

Wspomnienia rodzinne 16

Prowadzenie scenariusza 17

Początkowe interakcje między Badaczami Tajemnic 17

Machina pokoju - wygląd pozorny i ukryte mechanizmy 18

Rozwinięcie: Wejście w konflikt z nieznanym 21

Szantaż i manipulacje Wenzla 22

Eksploracja i sabotaż 22

Badanie krwi 23

Zmiany w postawach Badaczy Tajemnic 23

Dziedzictwo Yog-Sothotha 24

Finał: Dopełnienie testamentu 25

Otwarcie umysłu (Porażka) 25

Uwolnienie (Częściowe zwycięstwo) 26

Odłączenie mózgu (Wygrana Badaczy Tajemnic): 26

Dodatek statystyki Badaczy Tajemnic 27

Wstęp

Scenariusz przeznaczony jest do gry Zew Cthulhu ed. 7. Jego praktyczne wykorzystanie przekłada się na pojedynczą sesję z udziałem 3-4 graczy. Do tekstu dołączone są cztery gotowe postacie Badaczy Tajemnic.

Konwencja przygody to połączenie lekko pulpowej wersji mitów Cthulhu ze szpiegowskim i rodzinnym dramatem w początkach zimnej wojny. Jest to relatywnie prosty scenariusz korzystający z zasady trzech jedności: akcja dzieje się jednego dnia, w jednej lokacji z wyraźnie zarysowanym od początku konfliktem. Do rozegrania scenariusza niezbędny będzie podręcznik - Księga Strażnika Tajemnic lub starter systemu Zew Cthulhu oraz zestaw kości.

Streszczenie

Badacze tajemnic zostają zaproszeni na z pozoru zwyczajny odczyt testamentu Karla Wenzela. Naglący ton telegramu i nutka tajemnicy obrastająca spadkodawcę, a także woń wielkiej fortuny mobilizują zarówno Badaczy Tajemnic, jak i stojące za nimi siły - wywiady niemiecki i polski, a także mroczny kult. Sytuacja komplikuje się jednak, gdy na miejscu okazuje się, że testament odczytać ma sam zmarły, kontaktując się ze spadkobiercami podczas seansu spirytystycznego. Na samym początku wydarzeń Badacze zostają uwięzieni w gabinecie wraz z prawnikiem zmarłego oraz jego pracownikiem. Sam zmarły jest również ukryty w pokoju, choć bardziej precyzyjnie - stał się jego częścią. W obecnej formie jest podłączonym do specjalistycznej okultystyczno-mechanicznej aparatury mózgiem. Stworzona przez spadkodawcę intryga miała na celu sprowadzenie i wykrycie zagrażających mu osób oraz jednego z potomków którego krew ma mieć nadnaturalny dar. Spadkodawca nie wie jednak że dar ten może przynieść zagładę zarówno jemu samemu jak i jego krewnym.

Od działań Badaczy Tajemnic, z których każdy posiada także swoje osobiste tajne cele, zależy czy wydostaną się z gabinetu żywi. Podobnie jak ich krewny mogą uciekać się do podstępu, gróźb oraz fizycznego starcia aby pokonać okultystyczne biomonstrum Karla Wenzla oraz konkurencję do nadnaturalnej części spadku.

Badacze Tajemnic

Cechą łączącą pozornie niezwiązanych ze sobą Badaczy Tajemnic jest fakt ich odległego pokrewieństwa, dający im nieoczekiwane prawa do spadku po Karlu Wenzlu. Telegramy nakazujące im bezwzględnie osobiste stawiennictwo były skąpe w treści i enigmatyczne. Większość Badaczy Tajemnic nie znała się wcześniej, mgliście jedynie zdając sobie sprawę z istnienia pozostałych gałęzi rodziny, której członkowie, rozsiani po świecie przez wojnę oraz emigrację do Nowego Świata, nie mieli okazji nawiązać relacji. Dwójka Bohaterów pamięta się z kilku przelotnych spotkań w dzieciństwie. Część postaci ma bardzo szczegółowe, potencjalnie ważne dla przebiegu fabuły informacje, jednak wszyscy są zaskoczeni tym co się wydarzy.

Każdy z zaproszonych na odczyt testamentu ma inne motywacje i nastawienie do sprawy, niemniej wszyscy zdeterminowani są ujrzeć jej rozwiązanie. We wzajemnych relacjach ze sobą stanowić mogą więc sojuszników, przeszkodę na drodzę do celu lub wręcz nieprzyjaciół - rodzina to wszak rodzina.

KATARZYNA JELENIEWICZ [SPORTOWIEC I AGENT PRL], UR. 1928 W GIECZU

Młoda działaczka komunistyczna rodem z Wielkopolski. Pochodzi z wielodzietnej rodziny, która w połowie lat 30. przeniosła się do Warszawy. Tam zastała ją wojna i spotkały tragiczne losy - rozłąka licznego rodzeństwa z rodzicami i sobą nawzajem. Z rodziny nie odnalazł się nikt, a zdruzgotana, ale i starająca się raźno patrzeć w przyszłość Katarzyna ruszyła pod koniec lat 40. na Ziemie Odzyskane - do dawnych Prus Wschodnich, gdzie szybko znalazła zajęcie przy "umacnianiu władzy ludowej" i związanej z nim logistyce. Jako gorliwa aktywistka i działaczka antyniemiecka, dodatkowo znająca niemiecki, została szybko wypatrzona i zwerbowana przez odpowiednie komórki Ministerstwa Bezpieczeństwa Publicznego (MBP). Wyczynowo trenuje też lekkoatletykę i zna podstawy boksu. Krótko po szkoleniu otrzymała zza oceanu wezwanie w związku z testamentem dalekiego krewnego, o którym wcześniej nie słyszała. Nie uszło to uwadze jej mocodawców: młodej, wysportowanej i inteligentnej dziewczynie powierzono niebezpieczną misję w ramach wkraczania rodzącego się PRL na arenę międzynarodowych rozgrywek zakulisowych. Zastrzeżenie: musi udźwignąć ją samodzielnie i nad osobiste pobudki przedłożyć interes socjalistycznej ojczyzny.

POWIĄZANIA RODZINNE

Katarzyna jest siostrą cioteczną Gerarda Hirscha. Kuzyni ulegli rozdzieleniu jeszcze na początku lat 30., kiedy wyjechał on na roboty rolne do Niemiec wraz rodziną jej ciotki. Z uwagi na różnice wieku przy rozstaniu (Katarzyna - 4 lata, Gerard - 13 lat) raczej nie będzie mogła na pierwszy rzut oka rozpoznać kuzyna jako dorosłego człowieka. Jednak rozmowa na temat wspólnych krewnych może stanowić dowód na ich powiązanie. Natomiast w każdym z pozostałych gości będzie widzieć potencjalnego agenta wywiadu niemieckiego.

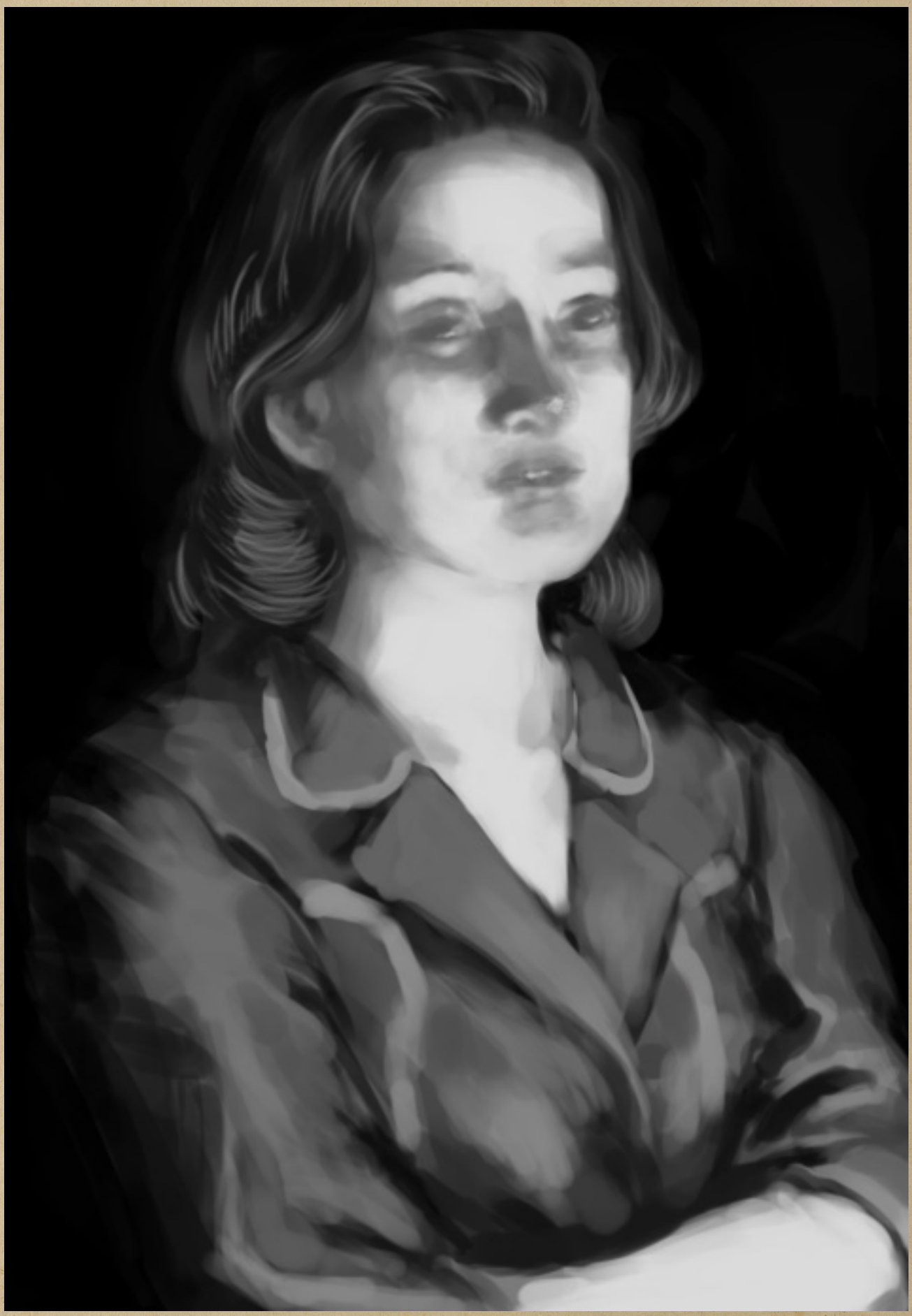
Cele i zdolności postaci:

Jest młoda, energiczna, wysportowana i raczej zasadnicza w zachowaniu. Cechuje ją daleko posunięty pragmatyzm, chociaż czasami w zachowaniu daje sobie znać jej młody wiek. Wie, że na spotkaniu może pojawić się członek innego wywiadu. Przypuszcza także, że spotka tam nieznanych krewnych z całego świata. Podejrzliwością napawa ją także sama Argentyna - jako państwo faszystowskie w jej oczach. Z drugiej strony ciekawi ją jednak lokalna kultura i zwyczaje oraz rewolucyjny potencjał.

Początkowo wyjazd miał być okazją do werbunku potencjalnych agentów. Przed samym wyruszeniem z kraju wręczono jej zapalnik i szybko, acz intensywnie przeszkolono w jego obsłudze (kość premiowa w testach ZR). Katarzyna potrafi wkręcić go w kilka sekund jedną ręką, a nawet samym dotykiem rozpoznać kształt gwintu. Przełożeni stwierdzili, że nie rozumieją natury obiektu, który jest celem. Pewny jest tylko dokument potwierdzający rodzaj zapalnika i gwint. Agentka trenowała na adaptowanym na szybko pocisku 155 mm, beczce i silniku. Oficjalnie Wywiad Polski Ludowej nabrał podejrzeń, że na miejscu może znajdować się jeden z wynalazków rodem z III Rzeszy - broń chemiczna nieznanego typu zamknięta w jakimś urządzeniu. Zapalnik ma zostać użyty w sytuacji, gdy obiekt mógłby wpaść w niepowołane ręce. Potwierdzeniem (przełożeni wyraźnie dali do zrozumienia, że jest to trop wywołujący najwyższy stopień wagi misji) ma być zdobyty numer listu przewozowego z linii Berlin - Buenos Aires o numerze 580085. Nie sprecyzowano jednak, czy znajduje się on na samym obiekcie, jego obudowie lub opakowaniu czy jakimś dokumencie. Katarzyna dysponuje także adresem bezpiecznego domu na przedmieściach gdzie w razie problemów może się ukryć. To jedyna pomoc na jaką może liczyć - o akcji nie została powiadomiona Moskwa, a Polski wywiad i dyplomacja w tym rejonie ma związane ręce. Co więcej jest jasne, że w przypadku blamażu, rząd PRL oraz wszystkie odpowiednie służby zaprzeczą, jakoby wiedziały o działaniach Katarzyny.

Katarzyna potrafi o siebie zadbać. W razie potrzeby potrafi obezwładnić przeciwnika i obronić się w walce wręcz. Pomimo tego że jej trening wywiadowczy nie został zakończony posiada już pewne specjalne umiejętności - wyciągania informacji podstępem lub siła czy otwierania zamkówl. Posiada także dobrze ukrytą broń i przydatne wyposażenie.

Ukryty ekwipunek (Wszystko zamaskowane w dużej torebce): kastet zamaskowany w elemencie rączki (1k3+1+MO), (mały rewolwer ukryty w torebce, 5 naboi) 1k6; zapalnik (1 minuta zapłonu); ukryty zestaw szpiegowski (pilniczek, wytrychy, żyłka 3m, trąbka do podsłuchiwania, atrament sympatyczny).



GERARD HIRSCH, [NAUKOWIEC I AGENT RFN] UR. 1919 W POZNANIU

Choć z pochodzenia Polak, Gerard wychowany został w duchu kultury niemieckiej, którą przyjął jako swoją na dobre po wyjeździe do Niemiec w 1932 roku. Po śmierci rodziców zamieszkał u wuja, rodowitego Niemca, weterana I Wojny Światowej z orderami cesarskimi. Dzięki jego staraniom trafił do Hitlerjugend, następnie piął się wzwyż w organizacyjnych szeregach. W 1937 roku rozpoczął studia w Berlinie, gdzie z wybuchem wojny został zwerbowany przez Abwehrę. Z uwagi na znajomość języka prowadził działania wywiadowcze wśród ludności polskojęzycznej na Pomorzu, następnie także na Mazurach. Nazwisko Wenzel kojarzy z kilku raportów z końcówki wojny, nie wiedział że mowa była o członku rodziny. Po wkroczeniu Armii Czerwonej do Prus Wschodnich ewakuowany jednym z pierwszych transportów. Wraz z wujem osiadł na krótko w Szwajcarii, a po jego śmierci powrócił do kraju, gdzie dokończył studia z zakresu fizyki która okazała się jego celem życia. Pod koniec lat 40. aresztowany. następnie jednakże rehabilitowany i powołany, jak wielu dawnych działaczy nazistowskich, do nowo powstających struktur wywiadowczych RFN.
Otrzymanie listu z peronistowskiej Argentyny zainteresowało władze rodzących się demokratycznych Niemiec: wywiad dostrzegł możliwość pozyskania wywiezionej z walącej się Trzeciej Rzeszy unikatowej wiedzy lub technologii i sprowadzenia jej z powrotem do kraju. Przełożeni nie są zgodni co do statusu Karla Wenzla - jedni uważają że naprawdę nie żyje, inni że to tylko nietypowa metoda na werbunek młodszego krewnego. Z racji pośpiechu na temat misji Hirscha ambasador oraz miejscowy wywiad dopiero co się dowiedział - wbrew pierwotnym planom nie posiada więc żadnego wsparcia. Mimo to ma udać się na odczyt i działać zgodnie z interesem nowopowstałej ojczyzny.

POWIĄZANIA RODZINNE:

Jest bratem ciotecznym Katarzyny Jeleniewicz. Kiedy wyjeżdżał do Niemiec miał 13, a ona zaledwie 4 lata, więc pamięta ją dość mgliście. Nie widział jej jako dorosłej kobiety, nie mniej przy rozmowie o rodzinnych historiach może zweryfikować fakty i założyć, że blond Polka jest jego krewną. Wywiad RFN potwierdził również wstępnie spokrewnienie z Angusem Morganen i Juanem Felixem Corvalanem - jednak w raportach brakuje rysopisów czy innych informacji na ich temat.

Cele i zdolności postaci:

Gerard niemalże zupełnie wyzbył się polskiej tożsamości i chociaż nie jest szczególnie oddany idei demokracji, zależy mu na możliwościach jakie od niej otrzymał, stąd też będzie zdeterminowany wypełnić swą misję. List od dalekiego krewnego zadziwił go, ale po jego otrzymaniu poczuł raczej irytację koniecznością odbycia długiej i kosztownej podróży, której cel mógł okazać się bezużyteczny. Zadanie od dowództwa zmieniło radykalnie jego nastawienie - w razie sukcesu obiecano mu możliwość pracy w tajnych projektach badawczych. Jako człowiek o ścisłym umyśle skupia się na chłodnej analizie faktów i kolejnych etapach swojej misji, nie będzie więc wdawał się w zbędne dyskusje ani zbaczał z obranej drogi. Nie da się przekonać bez namacalnego dowodu na istnienie sił nadprzyrodzonych.

Gerard zna się na teoretycznych i praktycznych aspektach funkcjonowania urządzeń. Przeszedł pewne szkolenie wywiadowcze i wojskowe - do wielu aspektów nie miał do tego jednak zapału ani wrodzonego talentu.

Ukryty ekwipunek: miniaturowy aparat fotograficzny w kieszeni marunarki, Walther PP (mały pistolet schowany w kaburze na nodze, 8 naboi) - 1k8

ANGUS MORGAN, UR. 1914 W BOSTONIE [ZDESPEROWANY KŁAMCA]

Syn austriackich emigrantów, którzy przybyli do Ameryki jeszcze w XVIII wieku. Jego rodzina posiadała niegdyś ogromne majątki ziemskie w Nowej Anglii, które po kolei traciła przez alkoholizm i nietrafione inwestycje dziadka, a następnie ojca Angusa. Jako dorosły człowiek Angus imał się wielu zajęć, które - jak sam uważał - nie licowały z jego pochodzeniem: pracował jako ślusarz, zecer, monter w fabryce broni oraz na kolei. Przez pewien czas prowadził też warsztat samochodowy. Mimo to, po godzinach nosił surduty i szykowne stroje i starał się obracać wśród bostońskich elit wykorzystując znane nazwisko i kłamiąc na potęgę. Tego rodzaju balansowanie na granicy światów nie zawsze wychodziło mu na dobre, podobnie jak skłonność do marzycielstwa, uwielbienie poezji oraz ekscentryzm. List od nieznanego krewnego z Argentyny był dla niego wybawieniem: przyszedł w momencie, gdy tonął w długach, a na domiar złego musiał uciekać przed zemstą właściciela zakładów tekstylnych, który poznał się na jego kłamstwach i stanie konta - już po tym, gdy ogłoszono zaręczyny Angusa z jego córką.

Pozerstwo oraz komfabulanctwo ma jednak także drugie, bardzo skrywane dno. Angus Morgan miewa ataki szaleństwa w których wydaje mu się że nie jest tak naprawdę człowiekiem. Prześladują go wtedy wizje skrępowania w mięsnym więzieniu, ograniczeniu w umyśle małpy. Racjonalna część jego osobowości pragnie wyleczenia (a nawet śmierci jeśli wizję te są jednak prawdziwe). Jednak w momentach kryzysu chętnie widzi w tym szaleństwie swoje najprawdziwsze prawdziwe "Ja".

POWIĄZANIA RODZINNE:

Na temat pozostałych rozległych gałęzi rodu Angus dowiadywał się dopiero po otrzymaniu telegramu. Wyciągnięte w pośpiechu od najstarszych krewnych informację były bardzo pobieżne ale potwierdzające że rzeczywiście do spadku mogą mieć pretensję liczne osoby zarówno z Europy jak i Ameryki. W zanadrzu ma różne dokumenty, zdjęcia i kilka zasłyszanych anegdot, więc gdyby była taka potrzeba potrafi grać bardzo rodzinną osobę.

Cele i zdolności postaci:

Jego wybujała wyobraźnia podpowiada mu bardzo wiele scenariuszy spotkania z rodziną. Od przeświadczenia o świetnej okazji do odwrócenia swojego losu gdy przypadnie mu jakiś większy majątek, przez nastawienie że w razie czego zbajeruje lub nastraszy prawnikami "dzikusów" i jak zwykle coś uda mu się ugrać aż do czarnych scenariuszy gdy zostaje z niczym okradziony z należnych mu pieniędzy przez obcych ludzi. Niemniej cel - zdobycie jak największej części majątku jest jasny i ucieknie się do niemal wszystkich środków by go zrealizować.

Celem Angusa jest takie pokierowanie wydarzeniami, aby zdobyć spodziewane pieniądze dla siebie. Zadowoli go suma pozwalająca mu wybrnąć ze swojej sytuacji, tj. umożliwiająca ugłaskanie teścia lub zwykłą ucieczkę, ale jeśli zwęszy możliwość większego zarobku nie będzie miał oporów przed zdobyciem go. Z drugiej strony racjonalnie tłumaczy sobie że w przypadku zagrożenia, nie będzie ryzykował życia dla pieniędzy.

Elegancko ubrany, pewny siebie, podkreślający swoją amerykańskość oraz obycie w świecie Angus łatwo wywiera wpływ na innych. Jako cwaniak i naciągacz jest sceptyczny i czujny. Rozmowa jest jego głównym narzędziem i do jakiejkolwiek przemocy będzie uciekał się w absolutnej ostateczności. Skomplikowana droga zawodowa mu nabyć wiele różnych umiejętności chociaż w niczym nie jest ekspertem. Spotkanie z elementami nadnaturalnymi (ale nie przesądami i sztuczkami dla plebsu) będą dla niego szokiem - niszczącym w ciągu chwili całą fasadę jego osoby.

JUAN FELIX CORVALAN, UR. 1910 W CORDOBIE [KULTYSTA]

Postać przedstawiająca się tym nazwiskiem jest w rzeczywistości agentem kultu znanego jako Złota Gałąź Wirtembergii. Jego celem jest odnalezienie Karla Wenzla i zemszczenie się na nim za nieudolnie przeprowadzone praktyki magiczne, których ofiarą stali się członkowie kultu. Kultysta nie wie o zastosowanej przez Wenzla technologii podtrzymywania życia, podejrzewa jednak, że gdzieś w domu znajduje się co najmniej fragment jego ciała - niezbędny do rzucenia studiowanego w jego kulcie czaru Serce Wiedźmy.

Prawdziwy Juan Felix to daleki krewny Wenzla, którego ród pochodzi z Turyngii - nazwisko Kohrwald. Do Argentyny przyjechał jeszcze w XIX wieku jego pradziadek, a rodzina z czasem zupełnie odcięła się od niemieckich korzeni. Juan był świadkiem i uczestnikiem wielu z licznych rewolucji mających miejsce w pierwszej połowie XX. wieku w Argentynie. Ostatecznie jako działacz związku zawodowego został gorliwym zwolennikiem Perona i angażował się w jego kampanię już z ramienia powstałej w 1945 Partii Pracy. List zainteresował go na tyle, że był w jego sprawie u prawnika. Ten doradził mu udanie się na odczyt testamentu.

Na miejsce jednakże już nie dotarł - kultyści obserwowali go od dawna, a po porwaniu wyciągnęli z niego wszystkie ważne szczegóły dotyczące jego życia. Jego historię zakończył zastrzyk z fenolu, jego tożsamość zaś przybrał nieznany z imienia członek Kultu. Kultystę poddano sesjom autosugestii, dzięki którym - zachowują wiedzę o swojej misji - przekonany jest, że naprawdę nazywa się **Juan Felix Corvalan** i jest krewnym Wenzla. Dzięki temu w czasie przesłuchań czy pod presją **(kość premiowa przy spornych testach perswazji czy zastraszania gdy temat dotyczy jego tożsamości)** nie będzie w stanie zdradzić żadnych prawdziwych szczegółów odnośnie swojej osoby ani wydać współpracowników. Prawdopodobnie jest to standardowa procedura stosowana przez Kult względem swoich agentów "operacyjnych" gdy wymagana jest anonimowość.

POWIĄZANIA RODZINNE:

Ofiarą kultystów była specjalnie wybrana gałąź rodziny nie utrzymująca ścisłych kontaktów z resztą rodu. Pomimo tego szalbierz przygotował się dobrze - ma w głowie drzewo genologiczne, daty ślubów, urodzin i śmierci a nawet zabawne historyjki. Bardzo dokładne przepytywanie może jednak oznaczać sporny test INT. Wszystko to poparte dobrze przygotowanymi dokumentami (test wykrycia fałszerstwa wykonywany jest z kością karną).

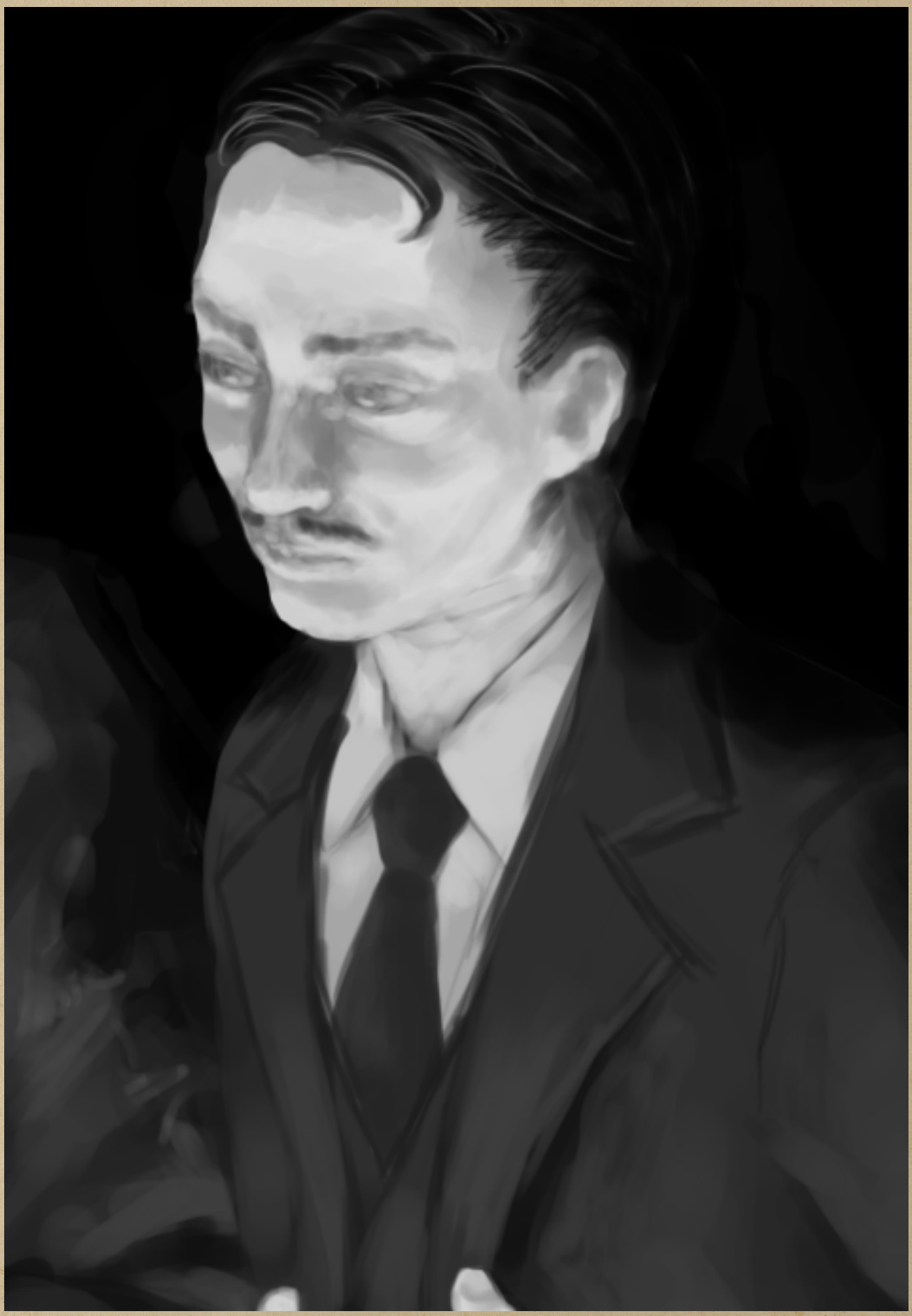
Cele i zdolności postaci

Kultysta nie zawaha się nawet zlikwidować pozostałych uczestników odczytu - jest sprawny fizycznie i uzbrojony oraz ma w zanadrzu kilka brudnych sztuczek jak trucizny. Jednak jego prawdziwą bronią są kłamstwa, wykorzystanie konfliktów oraz wiedza okultystyczna. Kierownictwo kultu ma duże zaufanie dla zdolności improwizacji zabójcy - może on sprawiać wrażenie serdecznego lekkoducha cieszącego się ze spotkania bardziej niż ze spadku jak i udawać wrogość powodowaną chciwością.

Kultysta jeszcze przed misją uzyskał wsparcie innych filii kultu, szybko pnąc się po szczeblach wewnętrznego awansu. To dzięki działaniom Kultu agent RFN nie otrzymał wsparcia, mimo dużej aktywności służb niemieckich w rejonie. Udający Juana wie zatem, że niemiecki agent (nie zna jego tożsamości) będzie działał sam. Od informatorów sojuszników kultu informatorów dostał też zapewnienie, że jego misja pozostaje tajemnicą dla wywiadów niemieckiego, radzieckiego i amerykańskiego.

Celem kultysty jest dokonanie zemsty na Karlu Wenzlu. Aby tego dokonać kultysta podejmie wszelkie niezbędne środki, starając się jednak po pierwsze zminimalizować ewentualne straty materialne jak i wizerunkowe dla Kultu, a po drugie starając się wykonać zadanie bez zbędnego rozgłosu. Z tego powodu początkowo może próbować zlikwidować Wenzla nie brudząc sobie rąk oraz minimalizując ofiary wśród ofiar postronnych, co mogłoby wzbudzić niepotrzebne zainteresowanie zarówno władz, jak i pozostających w cieniu szarych eminencji. W razie potrzeby nie będzie się jednak wahał położyć na szali życia tak swojego jak i innych.

Kultystę charakteryzują rozległe zdolności i wiedza dotyczące wielu sfer - od psychologii po mechanikę. Mimo, iż sprawia wrażenie bycia wycofanym i skrytym, na bieżąco analizuje sytuację i ocenia potencjalne zagrożenia. Wrodzone - lub wszczepione hipnozą - poczucie wyższości dodaje mu pewności siebie gdy już podejmie działanie. Dzięki temu jest nieprzekupny, nie posiada skrupułów, a w kluczowym momencie zaryzykuje życie swoje i wszystkich dookoła, jeśli przyniesie to pożądany skutek. Pierwsza rysa w tym monolicie może się jednak pojawić, choćby brak własnego imienia (a co jeśli twarz nie jest jego twarzą?) może wywołać wewnętrzną przemianę.



Przeniesienie tekstu na sesje

Scenariusz zaprojektowany jest tak, aby dało się go przeprowadzić na jednej sesji średniej długości. Przeznaczony jest zarówno dla nowicjuszy jak i weteranów systemu Zew Cthulhu. Przed właściwym rozpoczęciem sesji warto upewnić się, że wszyscy gracze wiedzą jak grać w Zew Cthulhu. Jeśli choć jeden jeden z uczestników gra po raz pierwszy w gry fabularne lub Zew Cthulhu, wówczas przyda się krótkie wprowadzenie do konwencji gry (kosmiczny horror) oraz jej zasad (instrukcje zawarte w Księdze Strażnika w rozdziale "Wprowadzenie" lub starterze do systemu powinny wystarczyć).

Kolejnym krokiem, który należy wykonać przed rozpoczęciem gry jest **przydzielenie Graczom poszczególnych Badaczy Tajemnic**. Domyślnie scenariusz przeznaczony jest dla 4 graczy - wówczas wykorzystuje wszystkie z nich. Natomiast w przypadku gry w 3 osoby, najlepiej zrezygnować z postaci Kultysty (Juan Felix Corvalan). Gra poniżej 3 osób jest nie zalecana, jako że znacząco ogranicza możliwości intrygi i spłyca rozgrywkę lub też całkowicie ją uniemożliwia. Z drugiej strony do listy w testamencie można dodać więcej osób (nieomal przypadkowych) - jednak bez modyfikacji całości pracy grający nimi mogą poczuć się jako niepotrzebna dokładka.

Na tym etapie przygotowań do sesji warto wyklarować z Graczami kilka założeń na poziomie meta - dotyczących tajemnic i ukrytych celów postaci oraz oczekiwań wobec rywalizacji, a nawet fizycznego starcia pomiędzy Badaczami Tajemnic. Część informacji zawartych w opisie BT jest przeznaczona wyłącznie dla odgrywającego ją gracza. Ponadto, częściowo sprzeczne cele poszczególnych BT i wynikające z tego faktu konflikty stanowią spory kawałek scenariusza - walka wywiadów, tajemnicza przeszłość i ukrywanie prawdziwych intencji są esencją rozgrywki.

Niemniej, jeśli wasze zasady stołu są inne - np. zabraniają walki pomiędzy BT wówczas naturalnie można scenariusz dostosować do ich wymogów. Ciekawym rozwiązaniem w takim przypadku będzie sygnalizowanie rozdźwięku pomiędzy informacjami dla Graczy oraz ich Postaci - przykładowo deklaracja brzmiała by tak *"Katarzyna grzecznie wita się z pozostałymi uczestnikami odczytu na moment nie tracąc pogodnego wyrazu twarzy, w głowie jednak wciąż huczą jej ostrzeżenia i zalecenia przełożonych oficerów odnośnie potencjalnych szpiegów".*

Do wymogów długości sesji można też dostosować sam prolog przygody. Proponujemy podejście w ramach tzw. hardframingu - akcja zaczyna się od dramatycznego momentu usłyszenia niespodziewanego metalicznego głosu nie żyjącego krewnego dochodzącego z kryształowej kuli. Po chwili zatrzaskują się drzwi i okna. Dopiero po tym "trzęsieniu ziemi" w rozmowach odkrywane są pobudki, (początkowo powierzchowne) tożsamości postaci oraz wydarzenia poprzedzające hitchcockowski początek.

Jeśli jednak nie zależy wam na czasie i lubicie powolne budowanie klimatu, wówczas początek przygody powinien zastać BT w lobby rezydencji, nieświadomych nadchodzącego zagrożenia. Daje to okazję do bardziej plastycznej prezentacji poszczególnych postaci. Kawa w oczekiwaniu na spóźnionego mecenasa może być wypełniona dialogami o sprawach zarówno wielkich, jak i błahych.

Na przebieg sesji wpłyną też elementy "poza tekstem", jak sposób rozdania postaci, potencjalne trzymanie ich w tajemnicy przed innymi graczami (co zależy od indywidualnego stylu gry, ale w praktyce - przy grze na żywo, przy jednym stole, przez kilka godzin - łatwo nawet przypadkiem odczytać tajne informacje z karty siedzącego obok Gracza). Domyślnym sposobem rozpoczęcia scenariusza jest przydzielenie Graczom przez Strażnika Tajemnic kart Badaczy Tajemnic tak, aby ci nie znali części **opis dla gracza** pozostałych graczy (np. opisy Gerharada i Juana zawierają różne przyczyny braku wsparcia niemieckiego wywiadu). Przydział BT poszczególnym uczestnikom może odbyć się: losowo, po zapoznaniu się jedynie z częścią opisu postaci przez graczy lub decyzją Strażnika Tajemnic. Oczywiście, ostatecznie decydują o tym zasady stołu.

Prolog: W drodze na odczyt testamentu

W pierwszych momentach po otwarciu sesji Gracze będą potrzebowali najbardziej podstawowych informacji na temat lokacji, tożsamości innych Badaczy Tajemnic oraz bohaterów niezależnych.

Aby zaprezentować je w odpowiedni sposób Graczom, wystarczy wrócić do cząstkowych informacji uzyskanych przez Postacie w zaproszeniu do Ameryki Południowej, które zaprowadziły ich wprost na odczyt testamentu w gabinecie firmy prowadzonej przez Privatdozenta Karla Wenzela. Szczegóły podróży czy opisy innych części miasta (a nawet samej rezydencji) nie są kluczowe dla przebiegu fabuły, ale mogą dodać kolorytu całości lub być tematem retrospekcji Badaczy Tajemnic.

TELEGRAM: ZMARŁ KARL WENTZEL STOP ODCZYT TESTAMENTU DATA STOP STAWIENNICTWO OBOWIĄZKOWE STOP PEŁNOMOCNITWO KANCELARIA CORBYN-FLEUR TELEFON STOP BUENOS AIRES ARGENTYNA STOP

Początkowo niecodzienne okoliczności będą budzić raczej ciekawość niż podejrzliwość BT, abstrahując naturalnie od ich tajnych motywów. Willa oraz otaczający ją ogród utrzymane są w pedantycznym wręcz porządku, reprezentujący Wenzla prawnik cieszy się znakomitą opinią, zaś wszystkie banki bez problemu przyjęły czeki podróżne dołączone do zawiadomienia o testamencie. Wrażenie robią też - otrzymane telefonicznie - słowa mecenasa na temat skrupulatności i elegancji w prowadzeniu dokumentacji firmowej, jaką zobaczył w ramach prowadzonych działań spadkowych. W grę wchodzi pokaźna suma w obligacjach, udziałach oraz kilka nieruchomości (w tym rezydencja zmarłego). Dokładniej przepytany, prawnik potwierdzi, że doszły go plotki o tym, że nikt z urzędników, kontrahentów czy współpracowników nigdy nie widział właściciela, a jego współpraca z nimi opierała się na listach.

Willa i okolica. Luksusowa, zbudowana w amerykańskim stylu kolonialnym rezydencja wznosząca się pośród rozległego ogrodu na przedmieściach Buenos Aires. Popędzani przez zasadniczego lokaja Gracze raczej nie znajdą czasu na eksplorację okolicy, co więcej wszystkie drzwi pozostaną dla nich głucho zamknięte. Po przejściu przez masywne szklane odrzwia Badacze Tajemnic znajdą się od razu w lobby, gdzie drugi lokaj nakaże im czekać. Zarówno willa, jak i otaczający ją ogród sprawiają niejasne wrażenie pustych, niemniej utrzymane są w pedantycznym wręcz porządku.

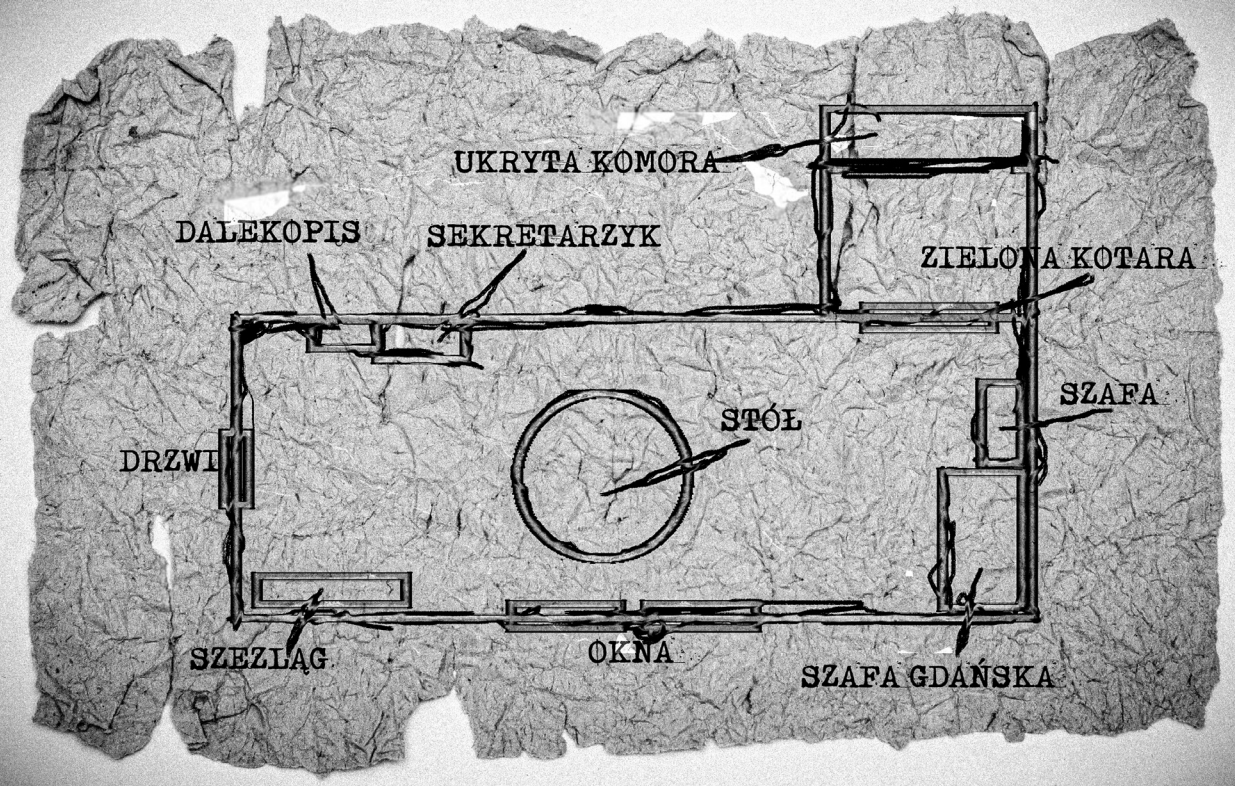
Spotkanie w lobby. Jeśli wolicie wolniejsze oraz bardziej klasyczne wprowadzenie w narrację, oraz podejście stawiające na więcej interakcji oraz dialogów pomiędzy BT, wówczas fabuła sesji zacznie się jeszcze przed seansem. Postacie spotkają się w lobby rezydencji, gdzie zostaną poczęstowane lampką torrontes (białego wina argentyńskiego) lub mocną kawą przez bardzo cichego służącego, który zniknie po chwili. W oczekiwaniu na zaproszenie do gabinetu Postacie mają okazję porozmawiać. Dla Graczy będzie to dobry moment na prezentację swoich Badaczy Tajemnic. Oprócz zwykłego przestawienia się może to być dłuższe wprowadzenie - niech opowiedzą skąd przyjechali i w kilku słowach wyrażą stosunek swoich Postaci do sytuacji, w której się znalazły. Mogą wywiązać się także "głębsze" rozmowy - od dyskusji na temat losów rodziny, po dyskusje polityczne na aktualne dla Postaci tematy (jak rosnące napięcie na linii Wschód - Zachód, przyszłość Niemiec, zagadnienia lokalne).

Jeśli dyskusje Graczy staną się zbyt długie lub też nie będą się "kleić", w lobby pojawi się mecenas, który przepraszając za drobne opóźnienie zaprosi zebranych do gabinetu na odczyt - po wyściełanych zielonym dywanem drewnianych schodach, na pierwsze piętro.

W przypadku, gdy Strażnik Tajemnic zdecyduje się na "hitchcockowskie" rozpoczęcie sesji od samego seansu spirytystycznego, spotkanie w lobby i odbyte podczas niego dialogi mogą zostać przywołane - lub odegrane - jako retrospekcja.

Gabinet . Staroświecko umeblowany pokój na pierwszym piętrze będzie miejscem większości akcji scenariusza. Znajdują się tu masywny sekretarz, szafy pancerne na dokumenty, biblioteczka oraz luksusowy szezląg. Okna zaciągnięto zielonymi kotarami, a źródłem światła są niewielkie kinkiety w zielonych kloszach, co wprowadza w pokoju nastrój tajemniczości. Pokój ma kształt litery L, przy czym odnoga jest wąska i skryta za zieloną kotarą - będzie sprawiać wrażenie wyjścia na balkon lub dużego okna.

Prawnik Wenzla zaprosi Postaci do zajęcia miejsc wokół solidnego, okrągłego mahoniowego stołu ozdobionego ornamentami na krawędziach. Na jego środku znajduje się osobliwa szklana kula umieszczona na zdobionej podstawie. Przed każdym z krzeseł na stole umieszczono plakietkę z imieniem i nazwiskiem.


UKRYTA KOMORA
DALEKOPIS
SEKRETARZYK
ZIELONA KOTARA
SZAFA
STÓŁ
DRZWI
SZEZLĄG
OKNA
SZAFA GDAŃSKA

Seans - pierwsza scena sesji

Gdy wszyscy zajmą miejsca, prawnik wyłoży na stół papiery, które właśnie skończył przeglądać i oświadczy zebranym, że zgodnie z ostatnią wolą denata odczytanie testamentu odbędzie się w formie seansu spirytystycznego. Dla pewności wyjaśnił, że chodzi o przywołanie ducha nieżyjącego denata, który sam przekaże swoją wolę. Narzędziem tej nadnaturalnej operacji ma być szklana kula z pokoju, dokładnie opisana w testamencie wraz z bardzo lakonicznym opisem początku seansu - jednoczesnym wypowiedzeniem imienia i dotknięciem kuli przez wszystkich zgromadzonych.

Reakcje postaci mogą być różne - młoda komunistka i niemiecki fizyk mogą wyśmiać sytuację, kultysta pozostanie niewzruszony choć czujny, zaś Angusa sytuacja rozbawi i zaciekawi. Zaraz po rozpoczęciu sesji Strażnik może pozwolić Graczom przywołać ten moment - przywołując nie tylko ich słowa i reakcje ale też emocje i myśli.

Tymczasem po chwili, nawet jeśli postacie zignorują zalecenia testamentu, kula rozżarzy się bladym światłem, a powietrze przeszyje mechaniczny głos płynący z nieokreślonego kierunku:

“Jestem Karl Wenzel. Witam w mojej rezydencji, drodzy krewniacy. Mam niewiele czasu. Posłuchajcie: wśród was znajduje się jeden, który chce mnie zniszczyć, jak i jeden, który być może zdoła mnie ocalić”.

Ta krótka aktywność wydaje się wyczerpać siłę “ducha” gdyż powierzchnia kuli mętnieje. Jednocześnie da się słyszeć wyraźne trzaski mechanizmów w drzwiach, na okna zaś opadają żelazne rolety. Po chwili kula znowu lekko jaśnieje i rozbrzmiewa głos:

“Moja komunikacja ze światem żywych jest przerywana, niedoskonała, rządzi się swoimi prawami. Proszę zbliżcie się do kuli żebym mógł was zobaczyć. Nie ma sensu próbować otwierać okien czy drzwi, zamiast tego wysłuchajcie proszę dokładnie moich instrukcji i współpracujcie.”

W końcu Wenzel wyjaśni zebranym, co dokładnie miał na myśli mówiąc o “swoim ocaleniu oraz zniszczeniu”. Jego ocaleniem ma być “prawdziwy potomek, którego prawa wykaże niezawodny test krwi, który znajdziecie w sekretarzu”. Podczas mówieniu o swoim wrogu zaznaczy natomiast, że chodzi o ukrywającego się wśród przybyłych “nazistowskiego szpiega” którego należy zdemaskować i “przekazać odpowiednim władzom lub zająć się niezwłocznie samemu”.

Dalsza inicjatywa należy do Graczy. “Duch” Wenzla będzie odzywać się co kilka chwil, w razie potrzeby popychając akcję, udzielając mglistych wskazówek lub wręcz wprowadzając BT w błąd niejasnymi odniesieniami - niektóre jego stwierdzenia mogą być zupełnie niezwiązane z akcją i celowo wprowadzać zamęt. Ewentualne próby wydostania się z gabinetu również powinny zostać ucięte - czy to przez głos Wenzla, czy to prawnika, który zarzekać się będzie, że w testamencie widnieje tylko stwierdzenie o wymogu “pozostania do końca odczytu”, oraz że nie miał pojęcia o mechanicznych blokadach drzwi. Ponieważ służba została poinstruowana aby nie przeszkadzać w spotkaniu oraz opuścić dom na czas odczytu, Gracze nie mają co liczyć na pomoc w stojącej w pewnej izolacji od reszty zabudowań rezydencji.

W pokoju, za zieloną kotarą ukrywa się konserwatorka Chico, która zaskoczona sytuacją odczeka kilka chwil nim opuści swoją kryjówkę. Będzie starała się biegiem opuścić pokój, kiedy odkryje, że drzwi są zaryglowane. Scena ta wzbudzić może poruszenie wśród Graczy i dać moment na przedyskutowanie sytuacji, a także krótką analizę “who is who” jeśli ta do tej pory nie nastąpiła.

Privatdozent Karl Wenzel

Świat dowiedział się o Karlu Wenzlu gdy miał on zaledwie kilka lat. Okrzyknięty przez lokalną prasę kolejnym geniuszem w stylu Leonardo Da Vinci wykazywał niesamowite zdolności lingwistyczne, muzyczne oraz matematyczne. Rodzina widziała w nim szansę na odmianę losu ubożejącej rodziny szlacheckiej. Niezwykłe zdolności zapewniły mu przedwczesne rozpoczęcie nauki na uniwersytecie oraz zainteresowanie jego osobą przez członków tajnego towarzystwa. Początkowe studia medyczne przy wsparciu kadry akademickiej zmienił na fizykę i dalszą swoją karierę związał szeroko pojętymi z naukami ścisłymi. Jego tajni promotorzy pozwolili mu awansować w niespokojnych latach 30-tych, stopniowo wprowadzając także w arkana wiedzy tajemnej. W czasie wojny pracował nad kilkoma tajnymi projektami, a gdy przegrana Hitlera stała się jasna dla świata - niespodziewanie znaleziono jego martwe ciało. Był to jednak efekt starannie przygotowanego planu ucieczki. Inspirowany zapisami o "słojach z mózgami" tworzonymi przez grzyby z Yuggoth postanowił upozorować własną śmierć, co miało być wstępem dla odrodzenia w nowej formie (choć początkowo zakładał możliwość przenoszenia się w nowe ciała). Niezbędne dla takiego śmiałego projektu zasoby zdobył dzięki włączeniu we wszystko spanikowanych mistrzów Złotej Gałęzi Wirtembergii. Początkowo wszystko przebiegało prawidłowo - operacje udawały się, a mózgi przeniesione do naczyń zachowywały wszystkie zdolności pacjentów. Z czasem jednak wszystkie obiekty obumarły - co sugerowało zdradę Wenzla. Pomimo tego, że był poszukiwany przez kilka wywiadów oraz siatkę kultystów udało mu się zbiec do Ameryki Południowej, gdzie kontynuował swoje badania. Pomimo fizycznych ograniczeń zdołał rozbudować machinarium, utrzymywać listowne kontakty, a nawet kierować przy pomocy jedynie pisemnych poleceń niewielką firmą dającą jego schronieniu przykrywkę. Z czasem Wenzel zorientował się, że obumieranie tkanki zachodzi również w jego przypadku, choć dużo wolniej niż u badanych osobników. Wenzel uznał więc, że w jego tkankach musiał znajdować się jakiś "gen nieśmiertelności", choć być może w niedostatecznym stężeniu. Dalsze badania doprowadziły naukowca do wniosków, że gen ten musi być dziedziczony, a zatem wśród krewnych znajdzie jego obfite źródło. Wiedząc że czas gra na jego niekorzyść postanowił zagrać va bank - zaprosił starannie wyselekcjonowanych krewniaków, ściągając do siebie także potencjalnych wrogów i zdrajców.

Na obecnej formę Wenzla składa się połączenia nazistowskich technologii medycznych oraz rytuałów pochodzących z pradawnej magii wiedźm. Pozornie unieśmiertelniony za pomocą zaklęć mózg znajduje się płynie odżywczym, skąd komunikuje się za pomocą licznych urządzeń wyjścia - mikrofonów, kontrolerów, manipulatorów itd. Wciąż powiększający się o nowe peryferia Wenzel stanowi teraz niemal cały pokój. Jednakże, ze względu na postępujące osłabienie jego aktywność staje się coraz bardziej nieregularna i ograniczona - po około minucie funkcjonowania, mózg Wenzla musi pozostawać w uśpieniu przez kwadrans. Przez ten czas nie dysponuje on zmysłami ani nie jest w stanie przesyłać poleceń do żadnych urządzeń znajdujących się w gabinecie.

Za kulisami

W założeniach plan złowrogiego umysłu jest prosty - przy pomocy samych przybyłych przetestować ich krew i zidentyfikować potencjalnych wrogów. Jeśli uda mu się znaleźć sojuszników oraz sprawdzić ich lojalność - wtedy pozostawi ich przy życiu. Resztę zlikwiduje bez cienia współczucia. Zdobycie czynnika jest jednak najważniejsze - w swoich kalkulacjach Wenzel zakłada, że pozwoli mu on na regenerację ciała, a nawet kontrolowanie jego odbudowy.

Na początku Wenzel będzie starał się wybadać przybyłych, słusznie podejrzewając, że jest wśród nich członek niemieckiego wywiadu. Spirytystyczna maskarada ma za zadanie sprawdzić reakcje Badaczy Tajemnic. Będzie grał swoją rolę ducha, starając się wyciągnąć więcej informacji o słabościach czy ukrytych celach postaci (gdy zajdzie taka potrzeba może też udawać, że jego głos to jedynie nagranie albo efekt pracy komputera analogowego). Postara się także kontrolować działania drużyny pomimo swojej epizodycznej aktywności - np. zlecając wzajemne przesłuchania lub określone zabiegi spirytystyczne (udany test okultyzmu pozwala BT zorientować się, że są to jedynie teatralne działania). W razie potrzeby Wenzel postara się ściągnąć potencjalnych sojuszników bliżej kuli - próbując w prywatnej rozmowie przekupstwa lub szantażu. Początkowo będzie ukrywał swoją wiedzę oraz realne możliwości używając jedynie dźwięku do komunikacji. Jednym z asów w rękawie jest użycie dalekopisu i za jego pomocą przekazywanie prywatnych informacji. Dopóki BT nie wiedzą o zasadach funkcjonowania machiny może on preparować przydatne listy od krewnych, akty własności czy listy gończe (po przyjrzeniu się osobie nawet z jej podobizną) - pozornie od dawna czekające w szufladach na tę chwilę.

Gdy Badacze Tajemnic zaczną zachowywać się wrogo, podejrzliwie lub wypominać będą jego udział w strukturach III Rzeszy, Wenzel zmieni ton i przeprosi za “konieczną maskaradę”. Jeśli uzna to za potrzebne może także pokazać na chwilę swoją faktyczną formę - kreując się na wciąż poszukiwaną przez nazistów ofiarę. Jednak gdy poczuje się zagrożony nie zawaha się użyć gróźb oraz całego wachlarza swoich możliwości. Z pewnością zaatakuje Graczy, jeśli ci podejmą się zniszczenia kuli czy też siłowego dostania się do wnętrza szaf. Pretekstem do ataku będą także jakiekolwiek próby zniszczenia jego machinerii.

Gdy Wenzel dostanie wynik z badania próbki krwii Morgana zadziała to na niego jak narkotyk. Niemalże zapomni o obecności pozostałych BT, będzie gotowy obiecywać, kłamać i grozić byle dostać więcej krwii. W czasie przyjmowania próbki jego zachowanie będzie jeszcze bardziej szalone i ekstatyczne (bredząc o nieograniczonych możliwościach czy znalezieniu leku na śmierć obiecywać będzie niestworzone korzyści również dawcy). W ostatnich zrozumiałych słowach zadeklaruje on uzyskanie nowej, idealnej formy cielesnej - jeśli naczynie z mózgiem nie zostało do tej pory odkryte przez Badaczy, wówczas wysunie się ze stołu w pokazie triumfu. Gracze widząc szybko pęczniejący mózg zamknięty w cylindrze nie powinni mieć jednak wątpliwościm że dzieje się coś bardzo złego.

Postacie niezależne

Oprócz Badaczy Tajemnic w zamkniętym pokoju znalazły się jeszcze dwie osoby - wspomniany prawnik oraz młody konserwator. Ten drugi znalazł się tam przez przypadek - kończył zaległe czyszczenie miedzianych rur za kotarą i usłyszawszy, że wszyscy są na miejscu, już miał przeprosić i wyjść, gdy nagle pokój się zamknął. O ile prawnik obecny będzie przy stole od początku, tak nagłe wyjście konserwatora z załomu za szafą może stanowić element podsycający emocje. Co ważne, konserwator opuści swoją kryjówkę po pewnym czasie, nie mogąc zdecydować się na dogodny moment. Zaskoczeniem dla Graczy będzie też jego prawdziwa tożsamość, która jednak nie będzie oczywista ani łatwa do odkrycia.

Obie postaci stanowić będą źródło informacji oraz potencjalny obiekt podejrzeń. Ich rola jest jednak zdecydowanie drugoplanowa i nie będą one w stanie pomóc Graczom samodzielnie. Mogą natomiast zostać przez nich wykorzystane w czasie toczących się przy stole intryg.

Mecenas Isaiah Corbyn-Fleur

Dobiegający pięćdziesiątki, krępej postury prawnik o wydatnej tuszy i rybiej twarzy. Cechuje go niezdarna, nerwowa gestykulacja i niesłychany dar pocenia się. W jednej ręce zawsze trzyma aksamitną szmatkę, którą osusza spływające potem czoło. “To przez ten upał” - będzie się usprawiedliwiał nieproszony. Znać po nim, że nie czuje się komfortowo w swojej roli, mimo to będzie starał się sprawiać wrażenie profesjonalisty. Nie posiada właściwie żadnej wiedzy zarówno o Karlu Wenzlu jak i jego rodzinie, chociaż zapytany o znajomość z nim potwierdzi ją - wszak reprezentował jego firmę w kilku sprawach sądowych, korespondował z nim listownie, a nawet rozmawiał (dokładnie wypytany doda jednak, że jedynie telefonicznie). Z początku w spornych sytuacjach będzie apelować o spokój i szacunek dla zmarłego, a także nalegać o pozostanie wiernym prawu i obyczajom. Okoliczności odczytania testamentu zaskoczą go, ale będzie udawać niewzruszonego i niezainteresowanego “sztuczkami”.

Jednakże, jakiekolwiek nadnaturalne wydarzenia jak i gwałtowna przemoc wstrząsną nim na tyle, że zasugeruje wszystkim podporządkowanie się głosowi z kuli lub osobie z bronią palną, choć sam pozostanie raczej bierny (i jeszcze bardziej spocony). Skorzystanie z jego pomocy np. przy kombinowaniu z próbkami krwii wymagać będzie udanego testu (w grę wchodzi zarówno np. zastraszenie jak perswazja).

Chico

Młoda, góra dwudziestokilkuletnia dziewczyna z powodzeniem udająca zaradnego chłopaka. Na codzień zajmuje się konserwacją urządzeń oraz ogólną opieką nad posiadłością: pali w kominku, grabi liście i dogląda niektorych mechanizmów w gabinecie pana. Pracodawcy nigdy nie widziała - zostawia mu on wysyłane dalekopisem listy. Maszyna do pisania w sekretarzu posiada też osobliwy wysięgnik umożliwiający składanie odręcznego podpisu. Tak poświadczone czeki Chico znajduje co tydzień obok listów zawierających listę prac do wykonania. Do pracy dziewczyna zgłosiła się z ogłoszenia przeczytanego w gazecie i została przyjęta bez zbędnych pytań. Jako najstarsza spośród rodzeństwa czuła odpowiedzialność za jego utrzymanie po śmierci rodziców, bojąc się jednak, że jako dziewczyna nie znajdzie żadnego dochodowego zajęcia, rozpytywała o oferty pracy incognito. Ponieważ początkowe kłamstwo z płcią ciężko było odwrócić gdy okazało się, że dla Wenzla jest to bez znaczenia, dziewczyna pozostała w swojej roli małomównego, pracowitego chłopaka z przedmieścia. Chico jest zainteresowana utrzymaniem dochodowej pracy i w razie potrzeby będzie broniła domu oraz znajdujących się w nim urządzeń. Pomimo braku formalnego treningu to naturalna złota rączka, dokonująca napraw także w trzewiach szafy gdańskiej. Kilka razy słyszała dziwne odgłosy wydawane przez kule i miała wrażenie bycia obserwowanym - jest więc ostatecznie gotowa uwierzyć, że pracuje dla ducha. Nie zna jednak prawdziwej natury swojego pracodawcy i tak naprawdę nie interesuje jej ona.

Początkowo Chico pragnąć będzie jedynie zachować status quo, bowiem od jej wypłaty zależy los licznej rodziny. Jeśli jednak Badacze Tajemnic będą wystarczająco przekonujący (test o zwykłej trudności), być może uda im się ją przekupić (odkrycie prawdziwej płci stanowi skuteczny hak na nią, dający kość premiową) lub innym sposobem przekonać do bliższej współpracy. Po pierwsze stanowi ona źródło cennej praktycznej wiedzy o budowie pokoju, posiada także zestaw narzędzi. Co dziwniejsze, pewną sympatię wobec niej wykazuje Wenzel - “miałeś być w ogrodzie!” zagrzmi gdy okaże się, że “chłopak” także został zamknięty. Badacze Tajemnic mogą to wykorzystać na swoją korzyść, jednak z drugiej strony Chico w najmniej spodziewanym momencie może również pokrzyżować ich plany. Z drugiej strony, w sytuacji ekstremalnej Wenzel nie będzie dbać o jej życie.

Początek sesji: popołudnie w salonie z krewnymi i duchem

Pierwsza część sesji wypełniona będzie badaniem otoczenia przez Graczy i tworzeniem relacji pomiędzy Badaczami Tajemnic oraz innymi bohaterami fabuły. Oprócz zamknięcia BT w pokoju, antagonista początkowo będzie udawał tajemniczość, próbując swoimi niewielkimi oddziaływaniami zachęcić Graczy do otworzenia się. Jest to czas na wejście w rolę BT przez Graczy (dający spotlight poszczególnym uczestnikom gry), a także retrospekcje - zmyślone jak i prawdzie. A poza grą - na chociażby wspólne stworzenie planu odnośnie następnych działań, na poziomie zarówno indywidualnym jak i zespołowym.

Narzędziami do zdobywania informacji będą zdolności społeczne (umiejętności jak perswazja, urok osobisty czy zastraszanie), klasyczna eksploracja ukrytych i zabezpieczonych miejsc (umiejętności związane ze ślusarstwem, mechaniką czy obsługą narzędzi) czy zwykłe nasłuchiwanie i przyglądanie się.

Podczas tej części sesji Gracze powinni dowiedzieć się więcej o samej lokacji i przeszłości innych postaci. W jakiejś formie powinna też pojawić się obecności elementów nadnaturalnych. Wejście w środek sesji będzie wynikać ze wzrostu napięcia: czy to przez eskalację relacji z Wenzlem, interakcji BT, testowania granicy nadnaturalności - czy to przez konflikt z głównym antagonistą.

Wspomnienia rodzinne

Jednym z narzędzi pozwalających zarówno na przekazanie Graczom informacji o innych postaciach oraz antagoniście są urywki wspomnień: z rodzinnych uroczystości, smutnych rozstań, niespodziewanych powrotów czy wszelkich donośnych wydarzeń w historii rodziny - zarówno prawdziwych jak i zmyślonych. Na potrzeby zawiązanych przy stole intryg Gracze mogą wymyślać takie wydarzenia lub też udawać, że również je pamiętają gdy przywoła je inny Gracz. Wspomnienia te mogą być używane jako logiczne oraz emocjonalne argumenty w dyskusjach.

Dowody (fotografie, dokumenty) mogące przybliżyć BT biografię Wentzla znajdują się w trzech miejscach: sekretarzu (dotyczące biznesów i oficjalnych relacji), szafie gdańskiej (kilka osobistych pamiątek), natomiast dowody wyrządzonego przez niego zła ukryte są w szafie pancernej. Sam antagonista odpowiednio podjudzony może również sam opowiedzieć o swoich losach - ale o mrocznej stronie żywotu raczej jedynie w przypadku gdy będzie miał pewność że zyska dzięki temu sojusznika. Jeśli BT przyłożą się do grzebania w jego przeszłości mogą na koniec sesji niemal zrekonstruować częśc opisaną w biografii i części “za kulisami”, jednak do skutecznego działania może im wystarczyć wiedza o stanie obecnym.

Prowadzenie scenariusza

Scenariusz w swoich założeniach drastycznie ogranicza miejsce i czas akcji oraz liczbę postaci uczestniczących w fabule. Jednocześnie relacje postaci, ich historie oraz posiadane przez nie informację są ściśle powiązane. Treścią fabularną scenariusza jest w pierwszej części zdobycie informacji - poprzez eksplorację otoczenia oraz rozmowy postaci. Okresowe aktywności ich oponenta będą ograniczały się do wybadania intencji Badaczy Tajemnic oraz ukrycia prawdy. W środkowej części sesji gdy przełamana zostanie pierwsza zasłona tajemnicy coraz mocniej zaczną wychodzić sprzeczne cele postaci. Dalszy przebieg sesji zależy od podjętych w drużynie działań, osiągniętych kompromisów, wykorzystanych możliwości postaci oraz dozy szczęścia. Wenzel widząc, że jego plan obrócił się przeciw niemu sięgać będzie po kolejne elementy swojego arsenału - od próby skłócenia postaci i gróźb, przez technologię po czary. Postacie, chociaż ich cele mogą być sprzeczne, mogą zawiązywać taktyczne sojusze podyktowane interesami lub nawet zdrowym rozsądkiem - Przy czym makabryczna przemiana mózgu-maszyny w monstrum Yog-Sothotha z pewnością okaże się porażką dla wszystkich,zakończoną ich śmiercią i/lub obłędem.

Początkowe interakcje między Badaczami Tajemnic

Nie wszystkie elementy relacji BT muszą mieć praktyczne znaczenie dla fabuły. Zwłaszcza na początku dialogi o rodzinie czy sprawach światowych powinny mieć na celu lepsze wczucie się w realia i Postacie oraz stanowić naturalny podkład do nadnaturalnych zdarzeń, które pojawią się w dalszej części sesji. Poniżej kilka najważniejszych motywów:

Wielka polityka: Akcja scenariusza rozgrywa się w okresie gorącym politycznie i społecznie. Losy rodziny noszą piętno tragicznej historii XX wieku, a każdy jej członek został jej skutkami w jakiś sposób dotknięty. W czasie rozgrywki warto podkreślić różnice pomiędzy postaciami - np. pytając głosem z kuli o to, jak planują wydać spadek, czy im się powodzi w życiu oraz po prostu czym się zajmują.

Spotkanie rodzinne: Pomimo uwikłania potężnych sił ludzkich oraz nadnaturalnych w rozgrywający się w czasie fabuły konflikt, na podstawowym poziomie jest to wciąż spotkanie spokrewnionych osób. Z kilku nielicznych rodzinnych spotkań pamiętają się Gerard Hirsch oraz Katarzyna Jeleniewicz - być może niemal od razu się rozpoznają. Angus Morgan jest najmniej wtajemniczony w trudne losy rodzinny, z kolei stosunek kultysty powinna znamionować ignorancja.

Zwykłe życie: Gracze powinni pamiętać, że koniec końców odgrywają po prostu ludzi rzuconymi na drugi koniec świata w nie do końca sobie znanym celu. Dotyczy to szczególnie Gerarda i Katarzyny, u których mieszać może się niepewność związana z pobytem w obcym miejscu z młodzieńczą ciekawością świata. W przypadku Angusa dochodzi do tego stres związany z jego sytuacją i niepewnym jutrem. Hipnotyczne warunkowanie kultysty może powodować u niego odruchy charakteryzujące się autentyczną ciekawością “wieści ze świata” od dalekich krewnych, naznaczoną jednak dawką oschłości. Badacze Tajemnic mają też pozornie zupełnie nieprzydatne umiejętności - jak spadochroniarstwo czy prowadzenie pojazdów. Mogą się one przydać podczas luźnych dyskusji lub stanowić podstawę weryfikacji prawdomówności BT (może skorzystać z tego

też Wenzel) - skoro opowiada się o licznych wycieczkach samochodowych to wie się coś więcej o prowadzeniu samochodu, prawda?

Machina pokoju - wygląd pozorny i ukryte mechanizmy

Zarówno sam pokój jak i posiadłość są w pewnym stopniu przedłużeniem woli Wenzla oraz częścią mechanizmu podtrzymującego go przy życiu. Centralnym punktem, w którym znajduje się najwięcej urządzeń wyjścia jak manipulatory, dalekopis itd. jest gabinet, ale różne mechanizmy i elementy ruchome znajdują się właściwie w całym domu. Z jednej strony jest to więc pułapka zastawiona na postacie graczy, a z drugiej przestrzeń do eksploracji - prowadzenia śledztwa (technicznego, historycznego oraz nadnaturalnego) a także walki z Wenzlem. Należy pamiętać, że Gracze nie mogą opuścić gabinetu, a próba np. wywołania pożaru skończy się ich śmiercią w szczelnie zamkniętym pokoju. Nie ma również możliwości wyważenia drzwi czy okien zablokowanych żelaznymi żaluzjami.

Gabinet z początku powinien wydawać się jak najbardziej normalnym miejscem - Postacie już po samym jego wyglądzie mogą ocenić jakość spadku (test wyceny).

Stół: Potężny i dosyć wysoki okrągły drewniany stół powoduje, że całe pomieszczenie wydaje się być mniejsze niż w rzeczywistości. Stół nie jest nakryty żadnym suknem i sprawia (poza dziwną ornamentyką) wrażenie zupełnie normalnego - zaglądając pod spód dostrzec można jednak, że poza kilkoma nogami z podłogą łączy go szeroka tuba biegnąca od jego środka. Za jej pośrednictwem stół jest sztywno przymocowany do podłoża - niemożliwe będzie jego ruszenie nawet w kilka osób. Głębsza inspekcja może ujawnić biegnące pod zielonym dywanem przewody, są one jednak bardzo dobrze zamaskowane. Okablowanie biegnie do niszy za zieloną kotarą - zza której wychodzi Chico. Mebel wygląda na dosyć antyczny - farba na grubym drewnie jest w wielu miejscach wytarta, a mosiężne okucia zaśniedziały. Umieszczona na środku kula wydaje się być integralną częścią mebla i nie sposób jej ruszyć (zapytani o nią Chico i mecenas stwierdzą, że kula zawsze była częścią stołu).

Dokładniejsze oględziny stołu pozwolą stwierdzić, że część elementów jest nowsza - m.in. mocowanie kuli, zaś udany test spostrzegawczości wykaże, że stół może być rozkładany (drobne rysy, sprytnie zamaskowane spoiny). Obserwacjom tym zdaje się przeczyć brak jakichkolwiek dostępnych normalnym użytkownikom mechanizmów pozwalających otworzyć mebel (może to potwierdzić także Chico). Przestudiowanie tej zagadki (zdany test mechaniki lub trudny test spostrzegawczości) nie pozwoli na jej rozwiązanie - stół otwiera bowiem użytkownik z wewnątrz - aczkolwiek pomoże w znalezieniu słabych punktów mebla (połowa wymaganych obrażeń). Oczywiście, sam Wenzel może otwierać stół wedle uznania - mechanizm niemal teatralnie wyjeżdża ze środku stołu oraz odsłania ukryty w środku zbiornik i biegnące od niego przewody.

Zadanie meblowi 4 obrażeń pozwala na uszkodzenie go wystarczające, by zobaczyć co jest w środku, zaś przy 8 obrażeniach powstałe uszkodzenia pozwalają na włożenie ręki do środka. Zadanie 12 obrażeń to dewastacje mebla.

Stół posiada ukryte wyrzutnie trucizny, których Wenzel użyje jako ostatniej linii obrony - są to ukryte w blacie dmuchawy wystrzeliwujące pyłowe obłoki z różnymi środkami - od odurzających po zabójcze.

W "tubie" łączącej stół z podłogą znajduje się sam Wenzel. Rozmontowanie lub zniszczenie stołu pozwoli ujrzeć jego "gniazdo": otoczony plątaniną rur i pulsujących gumowych przewodów cylinder. Przez duże, okrągłe okienko zbiornika widać dokładnie mózg oraz aparaturę do filtracji i pompowania cieczy odżywczej. Niektóre elementy obudowy bez ustanku poruszają się - widać pracę przekładni zębatych czy miechów, w zbiorniku czasem widać przepływ płynów dziwnej barwy, a skomplikowane runy na stalowej powierzchni wydają się mdławo lśnić lub odbijać światło. Wszystko odbywa się nienaturalnej ciszy. Gumowe okablowanie łączy cylinder z kryształową kulą, będącą okiem Wenzla.

Kryształowa kula i cylinder: Najważniejszym elementem całego urządzenia i żywą częścią Wenzla jest zawieszony w specjalnej wydzielinie mózg z resztką jego rdzenia kręgowego oraz pojedynczych nerwów, w tym jednej wiązki prowadzącej do bionicznego oka umieszczonego w kuli. Wszystko zamknięte jest w przypominającym beczkę stalowym zbiorniku opatrzonym znakiem technologii (udany test spostrzegawczości pozwoli zauważyć dowody na budowę przy użyciu nazistowskiej technologii, z kolei kultysta rozpoznać może ślady użycia magii wiedźm - wyblakłe runy, dziwne nacięcia i ślady pazurów nieistniejących drapieżników. Urządzenie jest sprytnie ukryte w dużym okrągłym stole stojącym na środku gabinetu - nad jego powierzchnię wystaje jedynie kryształową kula. To właśnie kształt tego elementu sensorycznego - Wenzel widzi i słyszy Graczy - zainspirował potworną istotę do zainscenizowania seansu spirytystycznego. W środku kuli dostrzec można kłęby niebieskiego dymu oraz oko Wenzla - spreparowaną magicznie tkankę wspomaganą mechanicznie, pozwalająca mu na aktywne obserwowanie otoczenia. Samo oko zwykle pozostaje niewidoczne, niemniej gdy jest w użyciu (udany test spostrzegawczości przy dokładnym przyjrzeniu się) widać, że w środku kuli coś się porusza. Podstawa kuli kryje także mikrofon, wystarczająco czuły, by wyłapać zwykłe rozmowy w całym pokoju (próby aktywnego ukrycia rozmów innymi dźwiękami mogą być przedmiotem testu przeciwstawnego).

Ładunek wybuchowy: To, o czym nie wie Wenzel to integralnie wmontowany w dno zbiornika z mózgiem ładunek wybuchowy mający być gwarantem jego lojalności. Jest wystarczająco duży aby zniszczyć witalne części aparatury i wywołać pożar. Aby go uzbroić niezbędny jest zapalnik posiadany przez Katarzynę.

Sekretarzyk: masywny mebel z blatem pozostaje zamknięty drewnianą roletą. Cztery szuflady połączone są z ukrytymi manipulatorami, dzięki czemu Wenzel może sprawiać, że pojawią się w nich zdjęcia lub dokumenty. Próba siłowego otwarcia rolety spotka się z oporami zarówno mecenasa, jak i Chico. Może ona zostać odsłonięta po otwarciu prostego zamka (testujący ślusarstwo mają kość premiową w teście) lub przy użyciu siły (normalny test S lub zadanie bronią 2 obrażeń).

Wnętrze mebla na pierwszy rzut oka wygląda zwyczajnie. Niewielkie szufladki kryją dziesiątki dokumentów oraz listów - ich dokładne przejrzenie (wysnucie właściwych wniosków przy szybkim przeszukaniu wymaga testowania przeszukiwania bibliotek) to przebrnięcie przez setki faktury, listów przewozowych oraz innych papierów handlowych z okresu ostatnich kilku lat. Stanowią one dowód, że nieboszczyk rzeczywiście posiada pokaźny majątek w postaci nieruchomości, akcji czy kolekcji antyków oraz że prowadził interesy na całym świecie. Jeśli papiery są przeglądane przez Katarzynę Jeleniewicz należy wykonać test przeszukiwania bibliotek. Udany test oznacza znalezienie numeru 580085 wśród papierów dokumentujących logistykę transportu zbiornika samego Wenzla.

Jest tu też kilka odręcznych tekstów - zwykle notatek na tematy zawodowe. Ostatni z nich jest datowany na kilka miesięcy wstecz. Wśród różnorakich papierów można znaleźć sporą ilość kart perforowanych - przedmiotu nieznanego w czasach, w których rozgrywa się scenariusz. Stanowią one osobistą, zaszyfrowaną formę zapisu najważniejszych informacji, gdyż Wenzel dąży do stworzenia "nieskończonej pamięci zewnętrznej". BT mogą próbować je odczytać (test INT, o ekstremalnej trudności jeśli nie wiedzą nic o sposobie użycia) - pozwoli to na m.in odkrycie biografii ich

krewnego z czasów wojennych.

W sekretarzyku ukryte są także manipulatory, którymi Wenzel podpisuje dokumenty, a także tuba pneumatyczna połączona z trzewiami rezydencji, skąd Wenzel może m.in. przesyłać na blat pliki banknotów. Odnalezienie tych mechanizmów wiąże się jednak z niemalże rozebraniem mebla (np. tuby pneumatyczne zamykają się po wysunięciu szuflady).

Dalekopis: tuż obok sekretarzyka znajduje się wbudowany w niskie biurko dalekopis. Chico nigdy nie widziała, żeby pracował, ale bliższa inspekcja (test Spostrzegawczości lub Mechaniki) wykaże, że jest on eksploatowany, a także okazuje się być sprytnie zmodyfikowany tak, aby tekst mógł być podyktowany za pomocą przewodu elektrycznego (znika on we wewnętrzu obudowy, a potem w podłodze). W razie potrzeby za pomocą maszyny Wenzel może zwodzić BT podsuwając im fałszywe tropy.

Szafa gdańska: antyk ten ma w sobie sporo nieustannie działających elementów i mechanizmów - od kontrolerów drzwi i okien, przez pompy i sprężarki gazów, do zapasów systemów energetycznych. Z pewnością jest to cud klasycznej mechaniki, nie zawiera jednak elementów nadnaturalnych. Maszyny są skryte w kilku wytłumionych przedziałach za solidnymi zamkniętymi na klucz drzwiami. O zawartości szafy wie Chico - dokonywała drobnych napraw i regulacji zaworów. Zadanie meblowi 3 obrażeń pozwala na uszkodzenie go wystarczające aby zobaczyć co jest w środku, przy 6 powstałe uszkodzenia pozwalają na włożenie ręki do środka, zaś zadanie 8 obrażeń pozwala na otwarcie mebla na oścież.

Jeden z mniejszych przedziałów z dołu szafy jest nie jest wypełniony maszynami i wydaje się być ostatnią pamiątką po starej funkcji szafy (Wenzel ma sentyment do mebla, dlatego też ostro reaguje nawet na drobne uszkodzenia). W środku znajdują się fotografie, wycinki gazet oraz stare dokumenty i ubrania. Dzięki nim BT mogą dowiedzieć się więcej o życiu Karla przed przemianą.

Uszkodzenie lub modyfikacja mechanizmów z szafy gdańskiej przez BT nie jest dla antagonisty śmiertelna, lecz ogranicza jego możliwości. Przy uszkodzeniu/zniszczeniu tej maszyny (minimum 3 obrażenia) m.in drzwi i okna blokują się w aktualnej pozycji, przestaje działać też dalekopis oraz manipulatory medyczne i wyrzutnie trucizny.

Szafa pancerna. Elegancka stalowa szafa w zbliżonym do szafy gdańskiej stylu. Również ona mieści mechaniczne organy Wenzla - te najbardziej nadnaturalne oraz złowrogie w swym przeznaczeniu. Dostanie się do środka stanowić będzie wyzwanie. Obie części szafy zamykane są oddzielnie na dobre zamki (trudny test ślusarstwa), a ich otwarcie siłą wymaga narzędzi i współpracy co najmniej dwóch osób (ewentualnie zadania co najmniej 12 obrażeń).

W jednym z przedziałów pancernej szafy znajduje się aparat do badań medycznych. Środek to plątanina szklanych rurek, słojów z preparatami oraz kolumn do destylacji. Kluczowym dla planu Wenzla jest podajnik - otwór pozwalający na wprowadzanie do środka mechanizmu zawartości strzykawek. Na drzwiach zamocowanych jest sporo narzędzi chirurgicznych - strzykawek, skalpelów czy pił do kości, a w szufladkach znajdują się sterylne gazy, środki odkażające i opaski zaciskowe. Wenzel może obsługiwać uniwersalny manipulator (w ostateczności mogący służyć także za broń), który w stanie spoczynku można pomylić z statycznymi rurami. W tej części szafy znajduje się także drugi mikrofon i rejestrator dźwięku (choć gdy szafa jest zamknięta jego czułość spada).

Druga część szafy jest wypełniona bluźnierczą magią. Większość jej wnętrza to wiecznie działający mechanizm - podobnie jak zbiornik gęsto pokryty runami, zawierający nieznane ludziom materiały i części. Przepływające przez rury ciecze zdają się nie przestrzegać praw fizyki, ruchome części nie wymagają smarów. Już pierwszy rzut oka wskazuje że zainteresowania właściciela nie są jedynie naukowo-techniczne. Niemniej długie wpatrywanie się w działanie urządzenia może być szkodliwe dla umysłu (0/1 PP). Zniszczenie magicznych mechanizmów (zadanie co najmniej 8 obrażeń) oznacza powolne konanie Wenzla - w tym momencie nie będzie miał już nic do stracenia i może spróbować zabić Postaci. Zwykła mechanika nie będzie miała zastosowania przy tym rodzaju maszyn.

W jednej z małych przegródek na dnie szafy przypominającej klasyczną półkę leżą najcenniejsze artefakty (od prymitywnych amuletów z różnych kontynentów, przez fiolki dziwacznych substancji, do zakonserwowanych w formalinie nieznanych biologom zwierząt) oraz książki i manuskrypty wypełnione zapiskami o magii wiedźm (wśród nich prawdziwy rarytas - bluźnierczy tekst Unaussprechlichen Kulten). Jest też sporo zdjęć efektów pracy dla III Rzeszy - dokumentacji eksperymentów z hybrydami genetycznymi czy dziwacznymi machinami. Widać na nich też Wenzla w otoczeniu kultystów i prominentnych nazistów. Wśród dokumentów kultysta może odnaleźć skradzione dawnym mistrzom przedmioty, jego wiedza pozwala też na ocenę tego okultystycznego bogactwa - nowy właściciel tego skarbca bez problemu awansował by do najwyższych poziomów wtajemniczeń. Nawet pobieżne przeszukanie skarbca jest wydarzeniem strasznym (0/1 PP) i rozwiewa wszelkie wątpliwości co do prawdziwej natury krewnego.

Plan Wenzla wymaga, żeby Badacze mieli do niej przez chwilę dostęp do szafy podczas podawania krwii - jednakże, jeśli nie będzie przekonany co do ich intencji i posłu-

szeństwa, nie pozwoli im na to. Z tego powodu odbywa się maskarada w pierwszej części spotkania - otwarcie szafy traktuje niemal jak odsłonięcie delikatnych organów cielesnych.

Próbę włamania potraktuje jako atak na swoją osoby. Zniszczenie szafy oznacza śmierć Wenzla (choć energii starczy mu na jeszcze jakiś czas) - gdyby do tego doszło według niego jedyną szansą przetrwania jest podanie krwii z darem przedwiecznych wprost do zbiornika z mózgiem.

Nisza za kotarą: W samej niszy z pozoru nie znajduje się nic niezwykłego - wychodzące nagle "z podłogi" rury przechodzą tu w plątaninę zaworów i manometrów, a następnie znikają w okrytej drewnianą powłoką ścianie. Pali się tu pojedyncza, czerwona lampka. Dopiero głębsza inspekcja (test **Spostrzegawczości** lub **Mechaniki**) ujawni, że za drewnianym maskowaniem znajduje się jakaś przestrzeń. Jej usunięcie (jest przyśrubowana do ramy) ujawni znajdujące się za nią zbiorniki z cieczami odżywczymi, jeszcze więcej rur i magazyn z różnymi odczynnikami. Chico **zaprzeczy** jakoby wiedziała o istnieniu przestrzeni za drewnianą obudową jak również jakichkolwiek manipulatorów czy innych elementów mechanizmu Wenzla. Jak wyjaśni, za kotarę wchodziła jedynie w celu dokonania inspekcji i konserwacji rur oraz zaworów, a najczęściej jej obecność w gabinecie ograniczała się do zabrania dokumentów lub pieniędzy pojawiających się na sekretarzyku.

W niszy znajduje się kilka potencjalnie przydatnych dla BT rzeczy. Część smarów jest łatwopalna (jest ich zbyt mało do np. spalenia stołu, lecz wystarczy do podpalenia ksiąg czy zrobienia improwizowanej pochodni), wśród buteleczek znajduje się zapas używanych przez Wenzla trucizn (test chemii lub medycyny pozwala je zidentyfikować) po 1k3+1 dawek każda.

Drzwi i okna. Pręty i stalowe żaluzje blokujące drzwi i okna wydają się sporą przesadą nawet jak na potrzeby zabezpieczeń willi. Solidne, wykonane ze stali mają na celu (potwierdzi to **test INT**) zarówno powstrzymanie przed dostaniem się do środka intruzów, jak i ucieczką z gabinetu. Wyrwanie czy przestrzelenie jednego elementu nie niszczy całości, aby dorosły mógł się przecisnąć na zewnątrz potrzeba co najmniej 30 obrażeń. Gabinet znajduje się także na piętrze. Proste odłączenie lub uszkodzenie przez BT systemu (zniszczenie zawartości choć jednej z szaf) do kontroli drzwiami i oknami powoduje, że zabezpieczenia blokują się w aktualnej, zamkniętej pozycji.

Rozwinięcie: Wejście w konflikt z nieznanym

Środkowa część sesji rozpoczyna się gry gracze zaczynają podejmować decyzję grożące konsekwencjami np. niszcząc jakiś przedmiot, atakując innego BT czy demaskując w jakimś stopniu Wenzla lub innych krewnych. Źródłami rosnącego napięcia są głównie dwa konflikty - pomiędzy BT oraz na linii BT-Wenzel. Jeśli na sesji skrzypce zaczyna grać ten pierwszy konflikt, wówczas antagonista postara się go wykorzystać do własnych celów.

Pierwszym punktem przesilenia na sesji będzie pierwsza konfrontacja z Wenzlem oraz chociażby częściowe ujawnienie ukrytych celów postaci. Może do tego dojść zarówno na drodzę toczonych rozmów, gdy Gracze zostaną złapani na jakimś istotnym kłamstwie lub gdy z ich zachowania wynika, że nie wierzą już za grosz w intencję gospodarza. Drugim punktem zwrotnym może być zakończenie wstępnych badań krwii - wynikające z nich informacje zaburzają równowagę pomiędzy postaciami i uruchamiają kaskadę nadnaturalnych zdarzeń.

W trakcie rozwinięcia stopniowo powinno pojawiać się coraz więcej nadnaturalnych elementów. Wątki związane z wywiadem zaczną tracić na znaczeniu - dając okazję do większego udziału postaci Angusa i Juana. Wejście w finał związane jest z planem złej istoty - albo zostanie on zrealizowany albo pokrzyżowany co np. zmusi ją do walki.

Szantaż i manipulacje Wenzla

Wraz z upływem czasu i pod wpływem decyzji BT gra antagonisty ulegnie modyfikacji. Gdy stanie się jasne, że do kontroli BT przestanie wystarczać obietnica zwykłego spadku, użyje on innych atutów. Otwarta groźba oraz użycie zaklęć czy trujących specyfików jest jednak ostatecznością. Wcześniej Wenzle będzie próbował wykorzystać relacje między BT.

Gra wywiadów. Pojawienie się aż dwóch przedstawicieli wywiadu to doskonały punkt wyjścia do skłócenia członków rodziny. Powiadomiony o tym Wenzel może napuszczać ich na siebie, obiecywać sojusze oraz tajne informacje. Nie jest przy tym całkowicie gołosłowny - posiada np. kilka kompromitujących ważne persony zdjęć z uczestnictwa w nazistowskich projektach. Również sama jego technologia to kąsek, za który niektórzy mogą być gotowi zabić. Wątek ten ma charter reaktywny na poczynania postaci, eksponowany głównie gdy od początku sesji iskrzy na linii Katarzyna-Gerhard.

Tajemna wiedza. Postać kultysty oraz choć trochę uświadomiony o własnych możliwościach Angus mogą przejść na stronę Wenzla jeśli ten obieca im podzielić się swoją wiedzą. Jest to furtka do rozbicia jednomyślności BT oraz sprowadzenia sesji na inne tory. Z drugiej strony - jeśli kultysta uważnie odgrywa zwykłego człowieka, a wątek klątwy Angusa nie pojawił się jeszcze, wówczas kuszenie wiedzą tajemną nie będzie miało racji bytu.

Eksploracja i sabotaż

Pierwsze próby eksploracji gabinetu zakończą się pewnie niepowodzeniem, jednak znając graczy to tylko zachęci do dalszych prób. Ostatecznie zdobycie narzędzi oraz odwrócenie uwagi Wenzla lub użycie narzędzi pozwolą na dokończenie przeszukiwania. Poniżej znajduje się podsumowanie kilku aspektów eksploracji:

Poczytalność. Dokładniejsze zbadanie mechanizmu i odkrycie przez Badaczy Tajemnic, że Wenzel znajduję się "dokoła nich" grozi utratą 0/1 PP. Zrozumienie, że delikatny skurcz tkanki mózgowej zbiega się z mechanicznym ruchem dalekopisu i aparatury do pobierania krwii może przyprawić o szaleństwo. Ujrzenie rdzenia Wenzla w pełni okazałości jest przerażające - grozi utratą 1/1k6 PP.

580085 Numer ten znajduję się na jednym z dokumentów - w numerze przesyłki na kwicie przewozowym w szafie gdańskiej. Drugi raz numer można znaleźć na samym zbiorniku. Dla Katarzyny Jeleniewicz będzie to dowód że gdzieś znajduje się bomba do której ma zapalnik - z całym bagażem konsekwencji (nawet bez testu zdaje sobie sprawę że wybuch w zamkniętym pomieszczeniu grozi co najmniej poważnymi ranami).

Broń. Część BT ma pistolety oraz broń białą, z urwanych rur czy narzędzi Chico można zrobić też trochę improwizowanych pałek. Część samarów czy płynów jest łatwopalna - nie ma ich tyle aby podpalić całe wnętrze ale wystarczy do spalenia ksiąg, dokumentów czy innych wrażliwych elementów a także stworzenia 1k3+1 małych pochodni (1k3+podpalenie) lub jednej dużej (1k6+podpalenie).

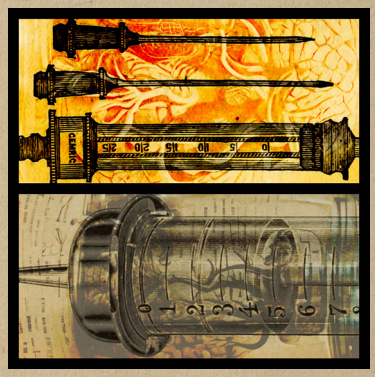
Broń palna może służyć do szybkiego niszczenia zabezpieczeń. BT mają jednak ograniczoną amunicję (nawet wzięte zapasowe magazynki mogą leżeć w torbach czy płaszczach pozostawionych na parterze domu) - na pierwszy rzut oka można nimi zrobić otwór w szafach/blokadach drzwi ale nie wystarczy na dziurę do ucieczki (aczkolwiek jeśli gracz chce spróbować jak najbardziej trzeba mu na to pozwolić, choć Wenzel na pewno zareaguje).

Badanie krwi

Sednem planu Wenzla jest przekonanie lub zmuszenie (groźbami czy przemocą) do przetestowania krwii krewnych. **Wykonanie tej instrukcji to punkt przełomowy scenariusza prowadzący do finału.**

Prosta instrukcja obsługi i strzykawki podpisane nazwiskami BT (za ich sterylność i czystość ręczy Chico, która skorzystała w tym celu z autoklawu miejscowego dentysty) znajdują się w niezamkniętej części szafy pancernej. Do pierwszej części testu czyli potwierdzenia pokrewieństwa, wystarczy ledwie kropla krwi, podana do jednej z fiolek w środku szafy z maszynami do badań biologicznych. Sam pomiar trwa kilka minut - limitowany przede wszystkim ograniczoną aktywnością Wenzla. Po udanym przetestowaniu krwii wszystkich Badaczy Tajemnic jasne będą dwie rzeczy - **Angus Morgan jest poszukiwanym krewnym, natomiast Juan Felix Corvalan nie jest spokrewniony z resztą** (co równa się oskarżeniu go o bycie poszukiwanym przedstawicielem niemieckiego wywiadu przez Wenzla). Oczywiście, Wenzel dojdzie do innych wniosków jeśli dojdzie do komplikacji - np. jeśli postacie będą zamieniać próbki lub użyją krwii bohaterów niezależnych. Najprostsze oszustwa mogą zostać łatwo odkryte - jednak Wenzel może wziąc to w swojej megalomani za pomyłke "tylko ludzi" (przeciwstawny test INT kontra WYG). Innym skutecznym sposobem na zakłamanie wyników jest dodanie do krwii jakichś zanieczyszczeń (np. alkoholu).

Drugim etapem jest przeniesienie większej ilości krwii (ej pełną strzykawkę) do innej fiolki w obrębie tego samego urządzenia w szafie. Pobieranie krwii, nawet pomimo zapewnienia instrukcji wymaga **testu ZR** - niepowodzenie oznacza dodatkowo dotkliwe pokłucie pacjenta (1 punkt obrażeń). Proces oczyszczania poszukiwanego składnika i przeniesienia do zbiornika z mózgiem trwa około pół godziny, odkrycie jakiś nieprawidłowości (celowych lub nie) dodatkowo go wydłuża. Chwilę po dostaniu się żądanej próbki krwi do zbiornika, rozpocznie się szybko postępujący i nieodwracalny proces przemiany w pomiot Yog-Sothotha.



Zmiany w postawach Badaczy Tajemnic

Katarzyna Jeleniewicz.

Młodej komunistce wywiad PRL zlecił przechwycenie lub zniszczenie "nieznanego obiektu" tak naprawdę chodzi o cylinder z mózgiem Wenzla. W sytuacji bez wyjścia nie wiadomo czy Katarzyna postawi raczej na ratowanie własnego życia czy wypełnienie misji. Swoich przełożonych zapewniała że "daleka rodzina" nic dla niej nie znaczy, w praktyce jednak nie musi być to prawdą i w kryzysowej sytuacji może okazać współczucie lub chęć pomocy krewnym i postronnym. W efekcie może się okazać że zechce być "szpiegiem" tylko do momentu, aż nie nadarzy się możliwość ucieczki i uratowania życia swojego lub innych. Jej reakcją na zdarzenia nadnaturalne będzie zapewne przerażenie i chęć przeżycia - nie ma w niej fascynacji "mechanizmami działania świata" jak u Gerarda czy osobistym powiązaniem jak u Angusa.

Gerard Hirsch.

Fizyk w służbie wywiadu otrzymał zadanie zabezpieczenia i odzyskania wszelkich technologii oraz dokumentów naukowca Karla Wenzla (a nawet werbunku gdyby jednak żył). Jako fizyk zdaje sobie sprawę że w grę wchodzi jakaś przełomowa technologia. Zna jednak tylko część prawdy - wynalazki Wenzla ma za co najmniej nowatorskie i genialne, jednak bynajmniej nie nadnaturalne. Od powodzenia misji zależy jego kariera - szczególnie możliwość dalszego rozwoju w zakresie fizyki, na czym bardzo mu zależy. Nie zna szczegółowych danych na temat obiektu, wie jedynie, że jest to prototypowy przykład zaawansowanej technologii, której rozwój zablokowała klęska Niemiec w II Wojnie Światowej. Przełożeni kazali mu mieć otwarte oczy na wszystkie nietypowe gadżety i nowinki technologiczne.

Do pewnego momentu Gerard będzie próbował przynajmniej częściowo wypełnić cel misji - poczucie osobistej dumy, wizja kariery i lęk przed porażką będą działały na niego motywująco. Raczej nie będą obchodzić go krewni, chociaż w sytuacji niezależnego od niego zagrożenia życia Katarzyny może spróbować jej pomóc. W obliczu nadnaturalnych wydarzeń będzie nimi zafascynowany, jednakże od racjonalnej, naukowej strony. Mimo to, jego nerwy mają swoje granice i w sytuacji bez wyjścia wybierze własne życie

raczej niż pomoc innym lub wypełnienie misji.

Angus Morgan.

Amerykanin jest raczej tchórzliwy i nie będzie bez skrajnego powodu angażować się w jakiekolwiek działania związane z przemocą, z drugiej strony - w świetle swojej życiowej sytuacji - zaryzykuje zdobycie choćby namiastki spadku, posuwając się do lekkomyślnego zaryzykowania życia swojego i innych. W obliczu nadnaturalnego najpierw okaże strach, ale dalsze działanie to jedna wielka niewiadoma.

Alternatywny cel Angusa związany jest z jego dziedzictwem jako Dziecka Wielkiego Przedwiecznego. Uzyskana od Wenzla lub kultyty wiedza o jego uśpionych mocach może spowodować chęć ich przebudzenia i wykorzystania do swoich celów. Równocześnie, może to doprowadzić do sytuacji, w której Angus zostanie zmanipulowany przez Kultystę. W momencie uzyskania wiedzy o swoim pochodzeniu Angus przypomni sobie dziwne sny, w których szybował nad nierealnymi krajobrazami, a w szczególności - na swój sposób piękny, jednocześnie jednak przerażający - sen, w którym niebo zapełniało się wielkimi świetlistymi kulami, które wreszcie otworzyły bramę ukazującą śniącemu nieznane galaktyki. Sny te, które Angus do tej pory pamiętał jak przez mgłę, w momencie "przebudzenia" nabiorą niezwykłej ostrości, przypominając raczej realne wspomnienia.

Juan Felix Corvalan.

Początkowo kultysta nie dba o nikogo z zebranych i w razie potrzeby bez skrupułów się ich pozbędzie. Nadnaturalne nie przeraża go a raczej pociąga. Grający tym BT gracz może do końca sesji działać jak zimny kultysta, jednak i tutaj jest okazja do katharsis np. moce Angusa wzbudzą w nim fascynację i chęć jego ochrony lub też pozyskania dla kultu będą wyżej niż zlecona zemsta. Stanięcie twarzą w twarz z wiedzą Wenzla lub darem Angusa może wzbudzić w nim też zazdrość i żądzę władzy, po którą mógłby sięgnąć.

Dziedzictwo Yog-Sothotha

W toku sesji wątek Angusa i klątwy jaka ciąży na rodzinie nie musi być eksplorowana a przekazana krew spełnić swoją funkcję nawet jeśli BT nie są tego świadomi. Jeśli jednak Angus zdradzi się zawczasu ze swoimi majakami i emocjami to skuteczne przetestowane Mity Cthulhu mogą bezbłędnie wskazać "wybrańca". Dla Kultysty oraz Wenzla jest znak bycia czymś więcej. Wenzel świadomy że jest to jego jedyna szansa na odzyskanie ciała zrobi wszystko aby go chronić. W zależności od podejścia BT do swojego daru może przekonywać o możliwości jego wyleczenia, pomocy w ostatecznej przemianie albo kontrolowaniu. Zalezy mu jednak jedynie na dostarczeniu próbki krwii do swojej biomaszynerii.

Uruchomienie przemiany zwiazane jest z poczytalnością Angusa. Chwilowa utrata poczytalności przez Angusa będzie zapowiedzią - jego krzyk nie będzie ludzki a ciało na mgnienie oka napuchnie (widok tego to strata 0/1 PP). Dłuższa niepoczytalność oznacza uruchomienie przemiany. Po 2k6 rundach pojawią się pierwsze drobne cielesne zmiany, po kolejnych 3k6 rundach Angus zaczyna tracić nad sobą kontrolę. proces może zatrzyma jakieś zaklęcie np. odbierające władzę nad ciałem/ umysłem czy ochrony ciała. W ciągu kolejnych 3k6 minut proces dopełnia się - ciało puchnie tracąc ludzki kształt. Setki ameboidalny elementów we wszystkich kolorach zaczyna wyrastać we wszystkich kierunkach (widok tego to strata 0/1 PP). Nawet widząc to Wenzl nie porzuci swojego planu, chociaż np. rzeczowa ocena kultysty może mu uświadomić żę myli się. Wtedy też interweniuje próbując zbić istotę do dalszych badań.

Finał: Dopełnienie testamentu

Ostatnia część fabuły zacznie się gdy postacie zgodzą się na przeprowadzenie zabiegu zgodnie z planem Wenzla lub zaczną aktywnie mu się przeciwstawiać - zapewne poprzez zniszczenie urządzeń lub próbę oszukania Wentzla. Od tego momentu tempo akcji powinno się zwiększać, a konsekwencję działań dla postaci mogą być poważne lub nawet tragiczne. W praktyce warto dać graczom wyraźny sygnał, że przechodzimy na sesji od etapu planowania i rozbudowanych dyskusji pomiędzy Badaczami Tajemnic do konkretnych deklaracji i działań.

Zachowanie Wenzla gdy rozpocznie się oczyszczanie poszukiwanej przez niego próbki krwii powinno być także dzwonkiem alarmowym dla postaci - od czegoś strasznego dzielą ich dosłownie minuty. Ostatnim ostrzeżeniem powinno być także wykorzystanie czarów i technologii przez przeciwnika. Stanowi to także dobry impuls na zmianę zachowania dla BT, aby zacząć działać wspólnie lub zmienić front.

Otwarcie umysłu (Porażka)

Ostatnie chwile Wenzla będą stanowić przerażający spektakl. Myląc moment zagłady z triumfem postanowi porzucić swoją ostrożność (wszak rodzina jest świadkiem). Jeśli postaciom do tej pory nie udało się odnaleźć urządzenia zostanie im ono ujawnione przez samego Wenzla. Jeśli wcześniej uwierzyli w jakąś konfabulacje - zostanie im to wypomniane, a prawda zostanie wyłożona wprost.

Stół rozsuwa się na boki, a środkowa część z kulą niespodziewanie wyjeżdża w górę, ukazując Graczom zbiornik z mózgiem Wenzla, który teraz góruje nad przerażonymi ludźmi. Towarzyszy temu monolog Wenzla wypowiadany mechanicznym głosem. Równocześnie ze zmianą zachowania, widoczne staną się przyspieszające zmiany fizjologiczne. W pierwszych chwilach w zbiorniku zajdą ledwie zauważalne zmiany nieokreślonego przyrostu tkanki wokół mózgu. Po chwili jednak zacznie on nabrzmiewać i puchnąć w plugawej parodii rozwoju embrionalnego. Organizm stopniowo wypełni cały zbiornik, po czym rozsadzi go od wewnątrz nawet na chwilę nie przestając rosnąć. Setki prymitywnych organicznych wypustek rozpocznie wymacywanie przestrzeni wokół, torując drogę pęczniejącej biomasie. Świadkowie tego wydarzenia zostaną porażeni tym widokiem (1k6/1k10 PP). Co więcej jeśli w kilka nie zdołają uciec lub zniszczyć istoty (szansę może im dać także próba odstraszenia pokaźnym ogniem) rosnący pomiot Yog-Sothotha wchłonie także ich (bycie świadkiem tego wydarzenia oznacza utratę 1k6/1k20 PP). Ostatecznie rozsadzi strukturę gabinetu i wydostanie się poza rezydencję.

Uwolnienie (Częściowe zwycięstwo)

Pomimo solidnych zabezpieczeń Badaczom Tajemnic może udać się po prostu uciec. Możliwe są też inne, rozwiązania jak skuteczny szantaż (np. uzbrojonym ładunkiem) stanowiący pole do negocjacji.

Ucieczka z pokoju Wenzla nie oznacza bynajmniej końca kłopotów, zaś brak wspólnego zagrożenia może doprowadzić do konfliktu między Postaciami - prawdziwy finał tej historii spocznie wówczas w rękach BT. Dalszy ciąg historii można opowiedzieć w epilogu lub przekształcić w kolejny scenariusz (a nawet kampanię). W przypadku polskiego szpiega i wysłannika kultystów niepowodzenie misji będzie oznaczać konieczność ukrywania się lub próbę ukrycia porażki. W zależności od tego jak dużo dowiedział się o swoim dziedzictwie w trakcie wydarzeń Angus Morgan jego epilog może być bardzo różny - postara się on wrócić do normalnego życia, odszukać ludzi posiadających wiedzę na temat jego pochodzenia lub przyjąć to jako formę nieuchronnego wyroku i popaść w depresję i stupor.

Odłączenie mózgu (Wygrana Badaczy Tajemnic):

Fizyczne zniszczenie mózgu lub uniemożliwienie mu korzystania z aparatury w inny sposób to jak najbardziej zwycięstwo BT, nawet gdyby nie udało się im ostatecznie zrealizować własnych celów. Mając dostatecznie dużo czasu w końcu uda im się uwolnić z gabinetu, po dwóch dniach przybędzie im na pomoc zaniepokojona służba. Takie zakończenie nie wyklucza bynajmniej późniejszej eskalacji konfliktu między Badaczami - skoro zlikwidowano nadnaturalne zagrożenie, można teraz przejść do rozgrywek na ludzkim poziomie.

Scenariusz można zakończyć zaraz po pokonaniu złego lub krótkim epilogiem (aczkolwiek część graczy może to odebrać jako niepotrzebne odebranie im władzy nad postacią). W zależności od przebiegu rozgrywki ich przeżycia zostaną przez świat zignorowane lub wręcz przeciwnie - wprowadzą ich na ścieżkę prowadzącą nieuchronnie do obłędu i śmierci. W tym drugim przypadku oznacza to awans w strukturach wywiadu (otwierając możliwość rozpoczęcia kampanii z Wydziałem X), kultu czy poszukiwania prawdziwej natury rodzinnej klątwy.

Koniec.

Dodatek statystyki Badaczy Tajemnic

GERARD HIRSCH

S 50	KON 50	BC 50	INT 70	MOC 60
ZR 45	WYG 45	WYK 80	P60	PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1 Krzepa: brak

Ruch: 8 Punkty Magii: 12 Szczęście: 55

Broń: Walther PP (mały pistolet schowany w kaburze na nodze) 1k8, Scyzoryk (1k3+MO)

Umiejętności: Mechanika 60%,Nauka (Fizyka) 70%, Nauka (Chemia) 40%, Medycyna 10%, Języki obce (francuski) 35%, Języki obce (polski) 25%, Język Ojczysty: (Niemiecki) 80%, Nasłuchiwanie 30% Perswazja 40%, Spostrzegawczość 35%, Unik 45%, Urok Osobisty 35%, Zastraszanie 30%, Walka wręcz (bijatyka) 30%, Broń Palna (krótka) 35%,

Ekwipunek: dokumenty podróżne; miniaturowy aparat fotograficzny; scyzoryk.

Katarzyna Jeleniewicz

S 65 KON 65 BC 50 INT 50 MOC 60

ZR 70 WYG 60 WYK 45 P60 PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1k4 Krzepa: 1

Ruch: 9 Punkty Magii: 12 Szczęście: 55

Broń: scyzoryk harcerski 1k3+MO

Umiejętności: Charakteryzacja 30%, Języki obce (niemiecki, rosyjski) 25%, Język Ojczysty 45%, Pływanie 40%, Rzucanie 40% Nasłuchiwanie 50% Perswazja 55%, Spostrzegawczość 55%, Unik 60%, Urok Osobisty 45%, Korzystanie z bibliotek 40%, Zastraszanie 55%, Walka wręcz (bijatyka) 55%, Broń Palna (krótka) 50%, Ślusarstwo 30%, Spadochroniarstwo 45%, .

Ekwipunek: kilka praktycznych ubrań, trampki na zmianę, kilka kosmetyków; dokumenty podróżne oraz partyjne; garść ulotek w różnych językach, notatnik oraz słowniczek Polsko-Hiszpański.

Angus Morgan

S 65 KON 55 BC 60 INT 55 MOC 60

ZR 60 WYG 70 WYK 50 P60 PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1k4 Krzepa: 1

Ruch: 9 Punkty Magii: 12 Szczęście: 55

Broń: brzytwa (1k3+MO),

Umiejętności: Charakteryzacja 30%, Języki obce (francuski, niemiecki, rosyjski) 25%, Język Ojczysty: Angielski 45%, Fotografia 30% Mechanika 40%, Nasłuchiwanie 40% Perswazja 65%, Wycena 75% Spostrzegawczość 55%, Unik 60%, Urok Osobisty 70%,, Zastraszanie 35%, Walka wręcz (bijatyka) 35%, Majętność 20%, Prowadzenie pojazdów 50%,

Ekwipunek: kosmetyczka (flakon perfum; tępa brzytwa; tabletki nasenne, grzebień i kilka kremów), kilka pudełek zapałek; tanie papierosy w opakowaniu po drogich; kajet z rodzinnymi zdjęciami i listami, .

Przemieniony Angus

S 50 KON 105 BC 65 ZR 15 INT 65 MOC 50

PW: 15

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 5

Utrata punktów poczytalności: Ujrzenie przemiany w masę powoduje utratę 1k3/1K8 punktów poczytalności.

Ataki w rundzie:

Walka 50% 1k8 obrażeń (3 metry zasięgu) Rosnące ciało bada wszystko autonomicznymi nibynóżkami. Ich dotyk pali niczym ukąszenie meduzy.

Pancerz: brak

Juan Felix Corvalan

S 65 KON 50 BC 60 INT 50 MOC 60

ZR 60 WYG 60 WYK 40 P30 PW 11

Modyfikator Obrażeń: +1k4 Krzepa: 1

Ruch: 8 Punkty Magii: 12 Szczęście: 55

Broń: nóż składany (1k4+MO),

Umiejętności: Charakteryzacja 30%, Języki obce (francuski, niemiecki, rosyjski) 25%, Język Ojczysty 45%, Nasłuchiwanie 40% Perswazja 45%, Spostrzegawczość 55%, Unik 60%, Urok Osobisty 35%, Zastraszanie 45%, Walka wręcz (bijatyka) 55%, Broń Palna (krótka) 50%, mity Cthulhu 20%, Okultyzm 65%, Korzystanie z bibliotek 30%

Ekwipunek: ubranie eleganckie, ubranie codzienne, paczka papierosów, zapalniczka, szmatława powieść, kilka zdjęć rodzinnych i dokumentów, przybornik turysty (sztućce i nóż), kilka pamiątek z Buenos Aires.

Dodatek: statystyki bohaterów niezależnych

Privatdozent Karl Wenzel

S 25 KON 20 BC 20 ZR 70 INT 90 MOC 130

PW: 6

Modyfikator Obrażeń: -

Krzepa: -

Ruch: -

Punkty Magii: 24

Umiejętności: Języki obce (francuski, polski, rosyjski, łacina, staroniemiecki) 55%, Język Ojczysty: Niemiecki 85%, Mechanika 55%, Medycyna 60%, Nauka (Fizyka) 70%, Nauka (Chemia) 50%, Okultyzm 75%, Mity Cthulhu 55%, Korzystanie z bibliotek 55%, Nasłuchiwanie 40% Perswazja (tylko gdy go słychać) 55%, Wycena 55% Spostrzegawczość 55%, Zastraszanie 65%, Urok osobisty (tylko gdy go słychać) 45%

Utrata punktów poczytalności: Uwierzenie w mistyfikację z duchem oznacza 0/1 punktów poczytalności; Ujrzenie prawdziwej formy Privatdozent Karla Wenzela powoduje utratę 1/1K6 punktów poczytalności.

Ataki:

Ataki na rundę: 2

Przewody elektryczne 40% obrażenia 1k4 Przewód z prądem (2 m zasięgu wokół zbiornika). W desperacji Karl jest w stanie skorzystać z luźnych przewodów otaczających zbiornik niczym elektrycznych biczy. Przypadku trafienia istnieje 50% szans na to, że zraniony badacz zostanie sparaliżowany na dwie rundy. Zniszczenie szafy gdańskiej wyłączy prąd.

Wyrzutnia trucizn. 50 % (2 m zasięgu wokół kuli) obrażenia: różne. Obok kuli znajduje się system do wypuszczania chmur trucizn. Najchętniej wykorzystywany na nieświadomych ofiarach pochylających się aby popatrzeć w kule (zwykle jest to atak z zaskoczenia). Dostępnych ma kilka trucizn z czego najważniejsza jest obezwładniająca (palący ból, kaszel i oślepienie na 2k6 rund), usypiająca (utrata przytomności na 3k10 minut) oraz zabójcza (4k10 obrażeń). Zniszczenie szafy gdańskiej wyłączy wyrzutnie.

Manipulator 50% obrażenia 1k4 Obrażeń (2 m zasięgu szafy pancernej). Mechaniczny manipulator zakończony sprzętem chirurgicznym.

Unik: 30% (Tkanka w chwili zagrożenia może szybko poruszać się i kurczyć w obrębie zbiornika)

Pancerz: 5 punkty stalowego pancerza (zbiornik), 3 punkty pancerza drewnianego (stół)

Zaklęcia: Wyczucie życia, Dominacja, Sugestia mentalna, Porażenie umysłu, Zmącenie Pamięci + 1k6 wedle potrzeb Strażnika

Rosnąca tkanka Wenzla

S 120 KON 150 BC 30 i zwiększa się (3k6+5) co turę ZR 50 INT 25 MOC 70

PW: 15 (rośnie ze wzrostem BC)

Modyfikator Obrażeń: 1k6

Krzepa: 2 rośnie ze wzrostem BC)

Ruch: 5

Utrata punktów poczytalności: Ujrzenie przemiany Privatdozent Karla Wenzela powoduje utratę 1k6/1K20 punktów poczytalności.

Zdolności specjalne

Ataki:

Ataki na rundę: 1

Wchłonięcie 10% (rośnie o 10% na turę). Obrażenia 1k6. Powiększające się ciało zaczyna obejmować cały gabinet. Nie ma tu mowy o klasycznym ataku - po prostu wszystko zaczyna być wypełnione drgającym, wchłaniającą wszystko biomasą. Z każdą chwilą jest coraz mniej miejsca na uciecz-

kę aż do wypełnienia całego gabinetu.

Pancerz: Zwykła broń zadaje jedynie połowę obrażeń, elektryczność, ogień i magia zadaje normalne obrażenia

Jedynym bezpiecznym jest Angus Morgan - istota go nie zaatakuje jednak i sam widok przemiany może sprowokować jego przemianę (gdy utraci poczytalność).

Mecenas

S 50 KON 50 BC 55 INT 75 MOC 65

ZR 50 WYG 60 WYK 85 P 35 PW 12

Modyfikator Obrażeń: brak Krzepa: 0

Ruch: 8

Broń: brak,

Umiejętności: Historia 40%, Języki obce (francuski, niemiecki,) 55%, Języki obce (angielski) 25%Język Ojczysty: Hiszpański 85%, Nasłuchiwanie 30% Perswazja 55%, Wycena 75% Spostrzegawczość 55%, Prawo 70%, Unik 25%, Urok Osobisty 35%, Majętność 70%

Ekwipunek: Teczki z dokumentami; pióro i ołówek; chusteczki; notatnik; piersiówka z koniakiem (100 ml).

Chico

S 50 KON 70 BC 45 INT 55 MOC 60

ZR 75 WYG 55 WYK 30 P 65 PW 10

Modyfikator Obrażeń: brak Krzepa: 0

Ruch: 8

Broń: klucz francuski 1k3 +MO

Umiejętności: Charakteryzacja 60%, Języki obce (francuski, niemiecki,) 15%, Język Ojczysty: hiszpański 40%, Nasłuchiwanie 50% , Spostrzegawczość 55%, Unik 60%, Urok Osobisty 35%, Walka wręcz (bijatyka) 55%, Mechanika 60%

Ekwipunek: torba z narzędziami (klucze, śrubokręty, smary); lusterko, schowana w torbie sukienka.