

ALL INCLUSIVE

TAJEMNICA DO SYSTEMU „MONSTER OF THE WEEK” (POTWÓR TYGODNIA)

AUTOR: JAKUB „GACHU” GACHOWSKI

TRIGGERY: GROBOWCE, KULTY, TRUPY, PRZEMOC, ZABUJANIE

SPIS TREŚCI

ZARYS TAJEMNICY.....	2
ZAHACZKA DLA GRACZY.....	2
ODLICZANIE.....	2
UWAGI.....	3
POTWORY.....	4
KHEREMRE — PANI MROKU I TAJEMNIC.....	4
AMEHMES — HEROLD WIECZNEJ NOCY.....	5
NOWY KULT APOPHISA.....	7
MIEJSCA.....	8
HOTEL FARAON.....	8
POKÓJ RAMZES.....	8
BAZAR.....	9
RESTAURACJE „IZYDA”.....	9
LABIRYNT KHEREMRE.....	10
GROBOWIEC AMEHMESA.....	10
POSTACIE.....	11
PROFESOR WILLIAM MURRAY.....	11
DETEKTYW MASUD HANDAL.....	11
RECEPCJONISTKA MARWA ABADI.....	11
HANDLARZ HUSANI MALOUF.....	12
OSTATNIA GWARZYSTKA SOMAYA BAASITET.....	12

ZARYS TAJEMNICY

W „All Inclusive” bohaterowie graczy udają się w podróż do słonecznego Egiptu. Dokładnie do Hurghady – miasta położonego na wybrzeżu Morza Czerwonego. Na koszt znajomego profesora zostaną zakwaterowani w najlepszym hotelu w mieście.

Czy bohaterowie będą się opalać przy basenie, w czasie gdy profesor Murray będzie mordowany przez wściekłą mumię? A może, zamiast tropić tajemniczy kult sfinksa, będą testować kolejne zabiegi w hotelowym spa? Jednak nawet największe lenie będą musiały wziąć się do roboty, gdy z nieba zniknie Słońce!

Łowcy potworów po prostu nie mogą mieć wakacji!

ZAHACZKA DLA GRACZY

Zostaliście zaproszeni przez swojego przyjaciela profesora Williama Murraya do Egiptu. Opłacił waszą podróż i pobyt w luksusowym hotelu w zamian za pomoc przy wykopaliskach. Podczas ostatniej rozmowy wspominał o nerwowej atmosferze i ucieczkach robotników. Na pewno szybko się z tym uporacie, a potem relaks nad basenem. Szykujcie się, zaraz lądujecie!

ODLICZANIE

Dzień	Ekspedycja profesora Murraya ukrywa się w grobowcu przed polującą na nich mumią.
Wieczór	Amehmes pożarł dusze większości ekspedycji profesora Murraya.
Zmierzch	Amehmes wybija całą ekspedycję, łącznie z profesorem Murrayem. Kultysty Apophisa zaczynają porwać ludzi z ulic Hurghady.
Zmrok	Amehmes otoczony przez burzę piaskową przybywa do Hurghady. Po dotarciu do Kheremre, Słońce i gwiazdy nad Hurghadą znikają.
Noc	Potwory rozpoczynają rytuał przyzywania Apophisa, składając ofiary ze schwytanych ludzi. Słońce i gwiazdy znikają nad całym Egiptem.
Północ	Ogromny wąż Apophis zostaje przyzwany i pożera Słońce. Na całym świecie zapada wieczna noc.

UWAGI

Profesor William Murray wcale nie musi być przyjacielem graczy. Może pracować dla tej samej organizacji, albo być złodziejem zabytków, o którym bohaterowie graczy piszą artykuł. Równie dobrze bohaterowie mogą zostać przydzieleni do zbadania sprawy zniknięć turystów.

Jeśli bohaterowie zabiją jednego potwora, drugi będzie chciał się na nich jak najszybciej zemścić. Jednak jeśli rozgrywacie tę tajemnicę w ramach dłuższej kampanii, możesz postanowić wciągnąć ocalałego potwora w jakąś dłuższą intrygę.

W przypadku rozgrywania przygody w ramach dłuższej kampanii warto zastanowić się nad ewentualnym załagodzeniem fazy północy – może zaćmienia słońca będą odbywały się znacznie częściej, albo słońce może ledwo przebijać się znad gęstych chmur.

Tajemnica jest dostosowana pod czterech graczy. Drużyna trzyosobowa może mieć problemy przy walce z dwoma potworami naraz, ale powinna poradzić sobie z nimi pojedynczo.

Tajemnica została przygotowana na podstawie polskiej wersji podręcznika.

POTWORY

KHEREMRE — PANI MROKU I TAJEMNIC

Potwór: Władca (motywacja: opanowywać i kontrolować)

Tysiące lat temu, Kheremre była przepiękną przywódczynią kultu Apophisa. Wyznawcy demona chaosu i ciemności zdobywali coraz większą władzę w Górnym i Dolnym Egipcie. W końcu sami bogowie zainterweniowali. Kult został zniszczony, a Kheremre przeklęta. Bogowie zmienili Kheremre w straszliwego sfinksa, a promienie słoneczne zmieniają jej ciało w popiół.

Przez tysiąclecia prowadziła żalosny żywot z dala od cywilizacji. Jednak starzy bogowie osłabli i jej moc wróciła. Zaczęła odbudowywać swój kult, a dzięki przebudzeniu Amehmesa nareszcie może zrealizować swój największy projekt – zniszczenie Słońca. Nadchodzi era ciemności! Era Apophisa! Era Kheremre!

Moce:

- **Wieczne życie:** Kheremre nigdy nie umrze ze starości.
- **Duża siła i wytrzymałość:** automatycznie wygrywa wszystkie testy siły z normalnymi ludźmi.
- **Widzenie w ciemności:** brak kar do walki w całkowitej ciemności.
- **Telepatia i czytanie w myślach:** Kheremre może kontaktować się telepatycznie z każdą istotą w promieniu trzech kilometrów. Postać, której aktualnie czyta w myślach, otrzymuje -1 do wszystkich testów.
- **Władza absolutna:** każdy kultysta musi wykonywać rozkazy Kheremre, niezależnie od ich treści.

Ataki: Szpony (3 obrażenia, w zwarciu, krwawa, siłowa); Atak mentalny (2 obrażenia, daleka, magiczna, przebija pancerz).

Pancerz: Twarda skóra: 1 pancerz

Słabości:

- **Światło słoneczne:** za każde 10 sekund wystawienia na światło słoneczne Kheremre otrzymuje 1 punkt obrażeń.
- **Zagadki:** o ile Kheremre nie ma obsesji na punkcie zagadek, jak reszta sfinksów, to bardzo ją rozkojarzają. Jeśli bohaterowie zadają Kheremre zagadki, zadaje szponami jedno obrażenie mniej.
- **Ailurofobia (lęk przed kotami):** koty napawają Kheremrę strachem, ponadto kot w zasięgu wzroku blokuje jej moc **Telepati i czytania w myślach**.
- **Próżność:** Kheremre łatwo podejść, prawiąc jej komplementy. Może nie przyda się to w walce, ale pochlebstwami można ją przekonać do pokazania drogi do jej leża.

Pula obrażeń: 10 obrażeń

AMEHMES — HEROLD WIECZNEJ NOGY

Potwór: Czarnoksiężnik (motywacja: sięgać po nadprzyrodzoną moc)

Amehmes to zapomniany władca sprzed tysięcy lat. Był najwierniejszym i najpotężniejszym sługą Kheremre. Stał do bitwy przeciwko samym bogom i poniósł za to straszliwą karę. Wieczne życie w przeklętym sarkofagu. Tysiące lat tortur i cierpienia ku ucieście bogów. Bogów, o których już dawno zapomniano. Chociaż większość jego ciała już dawno się rozsypała, to jego oddanie do Kheremre przetrwało.

Ta potężna mumia włada straszliwą magią. Amehmes wciąż jest osłabiony i zbiera siły w swoim grobowcu. Na szczęście świeże dusze robotników profesora Murraya są w zasięgu jego bandaży. Po odzyskaniu sił dołączy do Kheremre i wspólnie przebudzą Apophisa. Gdy wielki wąż połknie Słońce, już żadna siła nie rozdzieli dwójki władców ciemności.

Moce:

- **Wieczne życie:** Amehmes nigdy nie umrze ze starości.
- **Ogromna wiedza magiczna:** Amehmes doskonale zna się na magii i co godzinę może zignorować obrażenia dowolnego magicznego ataku.
- **Duża mobilność:** długie chwytny bandaże działają jak macki i umożliwiają szybkie poruszanie się i wspinaczkę po dowolnym terenie.
- **Pochłanianie dusz:** za każdą zabita grupę śmiertelników, Amehmes leczy jedną ranę.

Ataki: kostur Apophisa (2 obrażenia wręcz); długie bandaże (1 obrażenie, daleka, liczne, siłowa, unieruchamiająca); wyssanie duszy (2 obrażenia, z bliska, magiczna, wyssanie życia); kula ciemności (3 obrażenia, daleka, obszarowa, magiczna)

Pancerz: zaklęcia i amulety ochronne: 2

Słabości:

- **Ogień:** suche bandaże doskonale się palą. Amehmes otrzymuje podwójne obrażenia od ognia.
- **Święte przedmioty:** Amehmes lęka się boskiej mocy i nie potrafi z nimi walczyć. Jego pancerz nie chroni go przed świętymi obrażeniami.

Pula obrażeń: 6 obrażeń (dzień), 7 obrażeń (wieczór), 8 obrażeń (od zmierzchu)

NOWY KULT APOPHISA

Poplecznicy: Prawa ręka (motywacja: wspierać potwora).

Nowy kult został założony pierwotnie jako źródło pożywienia dla Kheremre. Obecnie liczy kilkaset osób. To głównie samotni turyści i miejscowi biedacy, którzy nie mogli się oprzeć wizjom zsyłanym przez Kheremre. Jej wpływ mocno uszkodził ich umysły, przez co są ślepo posłuszni jej rozkazom, ale kiepsko wtapiają się w tłum.

Jako przykrywkę kult prowadzi sieć restauracji „Izyda”. To głównie klienci restauracji stają się nowymi kultystami lub posiłkami potwora.

Jeśli bohaterowie zaatakują Kheremre, wszyscy kultyści natychmiast ruszą jej na ratunek.

Moce:

- **Obrona arcykapłanki:** jeśli Kheremre została zaatakowana w towarzystwie kultystów, kultyści mogą przenieść na siebie otrzymane przez nią obrażenia (obrażenia ponad pulę obrażeń kultystów otrzymuje Kheremre).

Ataki: sztylety (2 obrażenia, wręcz, szybka, mała).

Słabości: otępienie, dziwne zachowania (używanie przestarzałych słów i ubieranie staroegipskich strojów).

Pula obrażeń: 3 obrażenia (na usługach Kheremre znajduje się 5 takich grup).

MIEJSCA

HOTEL FARAON

Miejsce: Więzienie (motywacja: niewolić i nie pozwalać wyjść)

Najlepszy hotel w całej Hurghadzie. Zabiegi pielęgnacyjne, pełne wyżywienie, drinki, baseny, jacuzzi – wszystko wliczone w cenę pobytu. Można tu zamieszkać i nigdy nie wyjść. Ponadto profesor Murray wynajął bohaterom pokój Kleopatry – najlepszy w całym hotelu. Cztery sypialnie z podwójnymi łózkami, łazienki wyposażone w jacuzzi, prywatny basen na wielkim balkonie, ogromny telewizor i piękny widok na Morze Czerwone. Po co w ogóle się stąd ruszać?

POKÓJ RAMZES

Miejsce: Biblioteka (motywacja: ujawniać informacje)

Luksusowy czteroosobowy pokój został całkowicie zagracony przez profesora Williama Murrraya. Luksusowe meble są zavalone mapami, starymi tekstami i zaszyfrowanymi zapiskami profesora. Przekopanie się przez to wszystko zajmie masę czasu, ale na pewno da bohaterom trochę cennych wskazówek o potworach i miejscu pobytu profesora.

Pokój profesora Williama Murrraya znajduje się naprzeciwko pokoju Kleopatry, który został wynajęty dla graczy.

BAZAR

Miejsce: Labirynt (motywacja: rozdzielać i mieszać szyki)

Bijące centrum miejskiego handlu. Przekąski, pamiątki, zbieracze kurzu i zwykły szmelc. Czasami można tu trafić na jakąś perełkę. Świetne miejsce do zbierania informacji i gubienia się w tłumie, między identycznie wyglądającymi stoiskami. Tylko pamiętaj, żeby się targować!

RESTAURACJE „IZYDA”

Miejsce: Wylęgarnia (motywacja: tworzyć zło)

Sieć miejscowych restauracji ocenianych na 2 i pół gwiazdki. Klienci chwalą stroje stylizowane na starożytny Egipt, ale jakość dań i obsługi pozostawia wiele do życzenia.

Tak naprawdę są to siedziby nowego kultu Apophisa. Kultysty polują na samotnych, zagubionych turystów i więżą ich w podziemiach. Część porwanych zostaje poddana praniu mózgu przez Kheremre i zostają nowymi kultystami. Reszta jest przez nią zjadana, albo czeka na swój udział w wielkim przyzwaniu Apophisa (zostaną złożeni w ofierze).

W restauracjach wiszą liczne portrety pięknej kobiety – dawnej Kheremre. W takiej formie pojawia się w wizjach kultystów.

LABIRYNT KHEREMRE

Miejsce: Leże (motywacja: skrywać potwory)

Kompleks tuneli pod miastem, pochodzący z różnych okresów historycznych. Obecnie zagospodarowany przez Kheremre i jej wiernych kultystów. Przechowują tu zapasy, więźniów i skarby swojej pani.

Łatwo się tu zgubić, a Kheremre dodatkowo mąci w głowach tych, którzy chcą ją odnaleźć. Jeśli jednak Kheremre chce się spotkać (albo najeść), pomaga w znalezieniu drogi do jej leża.

GROBOWIEC AMEHMESA

Miejsce: Pułapka (motywacja: krzywdzić intruzów)

Okolo 30 kilometrów na południowy zachód od Hurghady, pod niewielkim, opuszczonym obozem rozciąga się ogromny, podziemny kompleks. Grobowiec wybudowany, aby powstrzymać resztki kultu Apophisa przed odzyskaniem ciała Amehmesa. Jest naszpikowany pułapkami i ślepych zaułkami.

Kilka tygodni temu grobowiec odnalazł profesor William Murray. Wcześniejszą radość i ekscytację, obecnie zastępuje przerażenie. Uczestnicy ekspedycji ukrywają się w podziemnych korytarzach przed polującą na nich mumią. Część wpadła na stare pułapki, innym kończą się zapasy, albo nie mają już siły na ucieczkę przed potworem. Ten grobowiec stał się ich grobowcem!

POSTACIE

PROFESOR WILLIAM MURRAY

Statysta: Ofiara (motywacja: narażać się na niebezpieczeństwo)

Bogaty i szanowany brytyjski profesor archeologii i egiptologii. Dobry przyjaciel przynajmniej części bohaterów graczy. Obecnie jest uwięziony razem z całą ekspedycją w grobowcu Amehmesa. Jeśli gracze uratują go przed bandażami Amehmesa, będzie im niezwykle wdzięczny, ale poprosi również o zniszczenie Kheremre. Przekaze im również wszystkie informacje o słabościach przeciwników.

DETEKTYW MASUD HANDAL

Statysta: Detektyw (motywacja: wykluczać wyjaśnienia)

Doświadczony detektyw egipskiej policji. Bada sprawę zaginięć turystów w restauracjach sieci „Izyda”. Kilka razy zdołał już odkryć, że za zniknięciami stoi dziwny kult, ale Kheremre ciągle miesza mu w głowie.

Przez wpływ potwora, ma coraz większe problemy z pamięcią. Może pomóc bohaterom graczy w rozwiązaniu sprawy, albo rzucić im kłody pod nogi. Zależy od podejścia graczy... I głosu w głowie Masuda.

RECEPCJONISTKA MARWA ABADI

Statysta: Świadek (motywacja: ujawniać informacje)

Profesjonalna, spostrzegawcza i atrakcyjna recepcjonistka hotelu „Faraon”. Wie, że profesora nie było w pokoju już od dłuższego czasu, oraz że turyści znikają w tajemniczych okolicznościach. Chętnie podzieli się tymi informacjami z każdym, kto trochę z nią pogawędzi, poplotkuje, może wyskoczy na kawę... chętnie zmarnuje bohaterom trochę cennego czasu.

HANDLARZ HUSANI MALOUF

Statysta: Plotkarz (motywacja: rozsiewać plotki)

Bazarowy weteran i mistrzowski sprzedawca szmelcu dla turystów. Przy pomocy swojej mieszanki różnych języków, sypie plotkami i opowieściami jak z rękawa, zwłaszcza podczas targowania. Niestety ciężko odróżnić wartościowe informacje od zwyczajnego bełkotu.

OSTATNIA GWARDZISTKA SOMAYA BAASITET

Statysta: Pomocnik (motywacja: dołączyć do polowania)

Somaya jest ostatnią żyjącą członkinią gwardii bogini Bastet. Wciąż traktuje swoją służbę bardzo poważnie, chociaż wiek nie pozwala jej już na aktywne działania. Gwardia Bastet przez tysiąclecia pilnowała spokoju staroegipskich artefaktów, ruin i grobowców. Niestety sama nie da sobie rady z Kheremre i Amehmesem.

Jeśli bohaterowie graczy zwrócą jej uwagę (pozytywnie), ta postara się przekazać im informacje o jednej ze słabości każdego przeciwnika. Dodatkowo przekaże im swoje ostrze Bastet (3 obrażenia, wręcz, szybka, święta, wyważona).