

MIĘOŚĆ ZEW CTHULHU. CIWSZYSTKO WYBACZY?



Zbiór scenariuszy
Mazur, Kamińska, Wiewiórska



ZBIÓR SCENARIUSZY DO ZEWU CTHULHU

TWÓRCZYNIE

Miłość na zabój

Autorka: Anna Maria Mazur

Prawdziwa twarz

Autorka: Airis Kamińska

Druga

Autorka: Asia Wiewiórska

Wydawca

Michał Lisowski

Ilustracje

Anna Jarmołowska-Goryńska i Marcin Leśniak

Pomysłodawca

Kuba Polkowski

Projekt okładki

Marcin Bieliński i Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Koordynatorka projektu

Daria Pilarczyk

Skład i opracowanie graficzne

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Redaktor naczelnny

Adam Wieczorek

Projekt i wykonanie pomocy do scenariusza *Druga*:

Asia Wiewiórska (HANDOUTY.PL)

Redaktor pomocniczy

Paweł Marszałek

Projekt i wykonanie kaligrafii do scenariusza

Prawdziwa twarz:

Airis Kamińska

Korekta

Kasia Wieczorek

Pomoce dla graczy:

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

AUTORSTWO

Zdjęcia

Kartka pocztowa Chicago Avenue Water Tower,

str. 10, domena publiczna

Zdjęcie zaśnieżonej drogi, str. 30, © Dilorf, Pixabay

Reprodukция obrazu Nočna Mara Johanna Heinricha Füssliego,

str. 36, domena publiczna

Zdjęcie dziewczynki, str. 35, © Jan Prokes

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

Całość opracowania jest fikcyjna i opisywana przez pryzmat mitów Cthulhu bez zamiaru urażenia jakichkolwiek osób żyjących lub zmarłych. Wykorzystanie materiałów z niniejszej książki do celów komercyjnych poprzez wykorzystanie nośników fotograficznych, elektronicznych bądź innych nośników odtwórczych jest zabronione.

CALL OF CTHULHU, ZEW CTHULHU, Miłość ci wszystko wybaczy? © 2020 Chaosium Inc.; wszystkie prawa zastrzeżone. „Chaosium Inc.” oraz „Call of Cthulhu” są zarejestrowanymi znakami towarowymi Chaosium Inc. i są używane na licencji. Nazwy, opisy i wszystkie formy przedstawienia świata zastosowane w tym podręczniku wywodzą się z dzieł chronionych prawami autorskimi i znakami towarowymi należącymi do Chaosium Inc. i nie mogą być wykorzystane lub używane powtórnie bez zgody Chaosium Inc. Wszelkie podobieństwo do prawdziwych postaci jest niezamierzone. chaosium.com

Adres do korespondencji:

Black Monk Michał Lisowski

ul. Słowackiego 13/211

60-822 Poznań

kontakt@blackmonk.pl

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 1

MIĘOŚĆ NA ZABÓJ

Wprowadzenie.....	4
Informacje dla Strażnika Tajemnic.....	4
Wątek miłosny.....	4
Masakra w Dniu Świętego Walentego - fakty.....	5
Co dzieje się naprawdę?.....	5
Wiedźmie spotkania.....	5
Zaangażowanie Badacza	5
Czego Badacz powinien dowiedzieć się od Hattie?	6
Co ukrywa Hattie?	6
Wizyta na posterunku	6
Uwolnienie Highballa	6
Highball jako towarzysz.....	6
Zniknięcie Hattie	6
Spotkanie z Billym	7
Spotkanie z Lucille Moran.....	7
Green Mill.....	7
Spotkanie z Irene Goetz i Georgette Winkler	7
Ostatnie wiedźmie spotkanie.....	8
Podsumowanie.....	9
Postacie i potwory.....	9
Pomoce dla gracza	11

ROZDZIAŁ 2

PRAWDZIWA TWARZ

Streszczenie fabuły	14
Spis ważnych Postaci Niezależnych	14
Jazz w Polsce	15
Gdynia	15
Inwazja na Mandżurię.....	16
Proponowane sceny	16
Przyjęcie u madame de Tisson	16
Ciekawostki na temat masek.....	17
Przybycie amerykańskiej gwiazdy	17
Szaleniec z nożem.....	17
Niespodziewana przesyłka	18
Rozmowa z sinologiem.....	18
Rozmowa z madame de Tisson	19
Sposób działania maski	20
Morderstwo	20
Występ przed Nancy Turner	20
Pomoce dla gracza	21

ROZDZIAŁ 3

DRUGA

Wstęp	24
Wprowadzenie.....	24
Bohater.....	24
Najważniejsi mieszkańców.....	25
Scena inicjująca.....	26
Śledztwo	26
Wydarzenia.....	29
Zakończenia	29
Piaskun	30
Pomoce dla gracza	31

LEGENDA OZNACZENIA SCENARIUSZY

Poziom trudności scenariusza: Bardzo łatwy ★; Łatwy ★★; Średni ★★★; Trudny ★★★★; Bardzo trudny ★★★★★

Szacowana liczba sesji: 1 2 3 4 ...



MIŁOŚĆ NA ZABÓJ

AUTORKA: ANNA MARIA MAZUR

WPROWADZENIE

Scenariusz przeznaczony jest dla jednego gracza. Historia opowiada o prawdziwej przyjaźni, niespełnionej miłości oraz gangsterskim Chicago, gdzie nie wszystko jest tym, czym się wydaje. Przygoda rozpoczyna się w Chicago, 15 lutego 1929 roku – dzień po Masakrze w Dniu Świętego Walentego. Badacz lub Badaczka (płeć postaci nie ma większego znaczenia) jest prywatnym detektywem, posiadającym znajomości w policji oraz półświatku (zob. **Postacie i potwory** na końcu scenariusza). Pewnego spokojnego zimowego popołudnia Badacza niespodziewanie odwiedza przyjaciółka z dzieciństwa – Hattie.

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Do Badacza po pomoc przychodzi Hattie May, żona Johna Maya, jednej z ofiar masakry. Badacz zna Hattie – wychowywali się wspólnie w sierocińcu i są ze sobą zżyci. Ich ulubioną rozrywką w dzieciństwie była gra w zagadki, które ukrywali w łazience sierocińca za płytka w pobliżu wannы. Hattie zawsze była lepsza w zabawie i lubiła dobrze wykpiwać Badacza. Gdy jednak ktoś inny mu dokuczał, stawała w jego obronie – jest o rok starsza i miała większy posłuch. W oczach Badacza zawsze była odważna i pewna siebie.

Hattie podzieliła się z Badaczem swoją największą tajemnicą – opiekowała się szczeniątkami w opuszczonem budynku niedaleko sierocińca. Wspólny sekret sprawił, że dzieci zbliżyły się do siebie jeszcze bardziej. Pewnego dnia nie były wystarczająco ostrożne i jeden z wychowawców podążył ich śladem. Z pomocą przyszła im Ellen O'Sullivan – irlandzka dziewczynka, która trzymała się blisko, ale była zbyt nieśmiała, żeby bliżej się z nimi zaprzyjaźnić. Wyprzedała całą trójkę i ostrzegła Hattie oraz Badacza – dzięki jej interwencji wychowawca nie dowiedział się o psach. Od tej pory trójkę dzieci trzymała się razem. Badacz i Hattie zaprzyjaźnili się z Ellen.

Należy opowiedzieć Badaczowi o relacji z Hattie. Najlepiej będzie podczas tworzenia Badacza umieścić Hattie na karcie w rubryce „Ważne osoby” i opisać początki ich przyjaźni oraz wspólne doświadczenia.

Hattie jest obecnie przed trzydziestką. To ładna, niewysoka brunetka o zielonych oczach. Wyszła za mąż za Johna – to była miłość od pierwszego wejrzenia. John był mechanikiem samochodowym pracującym dla mafii. Hattie wspierała jego przestępczą karierę i spędzała czas w towarzystwie żon gangsterów. Hattie i John nie mieli dzieci, ale przygarnęli owczarka niemieckiego – Highballa.

W biurze Badacza znajduje się zdjęcie przedstawiające jego, Hattie oraz Ellen w wieku około 13 lat. Gdy dorastali, Ellen zakochała się w Badaczu – bez wzajemności. Z nastoletnim dramatyzmem oznajmiła, że nie chce więcej widzieć Badacza ani Hattie – była przekonana, że łącząca ich relacja była dla nich ważniejsza niż jej uczucie. Wkrótce została adoptowana i kontakt między trójką przyjaciół się urwał, choć nadal pisała listy do Badacza. Przyjaźń Hattie i Badacza przetrwała próbę czasu.

Strażnik powinien podkreślić fakt, że Badacz przez ostatnie lata otrzymywał listy miłosne od Ellen. Ostatni list (zob. **Pomoc #1**) przyszedł kilka tygodni temu. Powinien zasugerować Badaczowi miejsce rytuału (zob. str. 8).

WĄTEK MIŁOSNY

Gracz może nie czuć się komfortowo, odgrywając wątki miłosne, dlatego Strażnik powinien omówić tę kwestię przed rozpoczęciem gry. Może to być tylko tło dla wydarzeń przygody – element przeszłości napędzający działania Ellen. Jeśli jednak gracz nie ma nic przeciwko, można odegrać bardziej emocjonalne sceny.

MASAKRA W DNIU

ŚWIĘTEGO WALENTEGO – FAKTY

Przyczyny strzelaniny: Celem ataku miał być George „Bugs” Moran, przywódca grupy przestępconej North Side Gang. Zabójcy zostali najprawdopodobniej wysłani przez Ala Capone, niemniej nigdy nie zostało to udowodnione. Capone chciał wyeliminować swojego głównego rywala, ale zabójcom nie udało się zrealizować zlecenia. Podobna budowa ciała i ubiór sprawiły, że pomyliły oni Morana z Albertem Weinshenkiem i zaatakowali, zanim ich główny cel pojawił się w garażu przy 2122 North Clark Street.

Ofiary: Frank Gusenberg (jako jedyny przeżył strzelaninę, został przewieziony do szpitala, zmarł po trzech godzinach, nie udzieliwszy policji żadnych informacji), Peter Gusenberg, Albert Kachellek, Adam Heyer, Albert Weinshenk – cała piątka była związana z grupą przestępczą North Side Gang. Na miejscu znaleźli się też: Reinhardt Schwimmer (otypk, prawdopodobnie niezaangażowany w działalność przestępczą) oraz John May (mechanik pracujący dla gangu).

Zabójcy: Dwóch przebranych za policjantów i dwóch w cywilnych ubraniach. W scenariuszu zakładamy, że byli to: Fred Burke, Gus Winkler, Fred Goetz oraz Ray Nugent.

Przebieg zdarzenia – gangsterska maskarada
Policyjne mundury zabójców sprawiły, że ludzie Morana nie stawiali żadnego oporu – spodziewali się, że zostaną aresztowani, a kolejnego dnia wypuszczeni za kaucją. Kiedy ustawiły się twarzami do ściany, zostali rozstrzelani przy użyciu dwóch Tommy gunów oraz strzelb. Następnie Burke i Goetz, przebrani za policjantów, wyprowadzili pozostałą dwójkę zabójców w kajdankach – wyglądało to na kolejną akcję policji wymierzoną w gangsterów niewłaściwie handlujących alkoholem.

Warto odegrać scenę retrospektywną, w której pojawią się Badacz, Hattie oraz Ellen. Może to być opieka nad szczeniątkami lub chwila, gdy Hattie albo Ellen stanęły w obronie Badacza.

CO DZIEJE SIĘ NAPRAWDĘ?

Ellen O’Sullivan nigdy nie zapomniała, że Badacz odrzucił jej uczucie. Latami wysyłała listy, a teraz ma plan, jak zdobyć jego serce.

Ellen od zawsze interesowała się zjawiskami nadprzyrodzonymi. Próbowała zgłębiać wiedzę tajemną i uczyć się zakleć. W końcu trafiła na posiadającą prawdziwą moc wróżkę Yvonne. Chadzały do niej bogate damy, traktujące jej przepowiednie jako rozrywkę.

Yvonne dostrzegła potencjał Ellen i przekazała jej swoją wiedzę. Ellen przyjęła pseudonim Mairead i tytuł mistyczki. Yvonne uznała, że z wiekiem jej ciało nie spełnia już swej

roli, postanowiła więc przenieść swój umysł do młodszego ciała. Ellen asystowała podczas rytuału. Niestety, gdy Yvonne wezwała sługę Zewnętrznych Bogów, który wedle jej wiedzy miał pomóc w przeniesieniu jej jaźni do innego ciała, ten zaatakował ją i uśmiercił. Ellen wiedziała już, że musi nauczyć się panować nad tą istotą. Z magicznych ksiąg dowiedziała się, jak to uczynić.

Ellen chce wykorzystać rytuał, aby przenieść swoją jaźń do ciała, które jej zdaniem pozwoli jej zdobyć serce Badacza – ciała Hattie. Wiedząc, co spotkało jej mentorkę, podjęła dodatkowe środki ostrożności. Dzięki pomocy kobiet, które bywały na wiedźmich spotkaniach (zob. poniżej) wykonała amulet – jest to mały symbol ankh z czystego srebra w formie wisiorka, który posiada magiczną, ochronną moc. W tworzeniu amuletu brały udział trzy inne kobiety. Jedna z nich to Lucille Moran, której udało się wyzwolić spod wpływu Ellen. Poznawszy jej plan, uznała, że nie może dopuścić do jego zrealizowania. Wykradła amulet i przekazała go wraz zmagicznym sztyletem (rodzinną pamiątką) Hattie. Ostrzegła dziewczynę, że ktoś czyha na jej życie, nakazała dobrze ukryć amulet oraz nosić przy sobie sztylet, który może wykorzystać do ochrony nie tylko przed ludźmi. Hattie ukryła ankh w obroży Highballa.

WIEDŹMIE SPOTKANIA

Ellen śledziła losy Badacza i Hattie. Jej obsesja pogłębiła się, gdy poznała rytuał Przeniesienia Umysłu. Na spotkania w Chicago zapraszała głównie kobiety gangsterów – wiedziała, że jest wśród nich Hattie. Aby nie zostać rozpoznana, Ellen przebarwiała włosy na czarno, a podczas spotkań zakrywała twarz woalką.

Jako Mairead zyskała zaufanie żon gangsterów, przepowiadając im trafnie kilka wydarzeń. Seanse odbywały się w miejscach ustalanych na dzień lub dwa wcześniej – zwykle były to budynki należące do mafii. Rytuał Ellen odbędzie się na dachu budynku przy Michigan Avenue, gdzie mystyczka wynajmuje mieszkanie.

Kobiety traktowały spotkania jako ciekawostkę. Ellen używała znanych sobie zakleć, aby skłonić je do pomocy. Wykorzystując Moc zgromadzonych, stworzyła srebrny amulet z symbolem ankh, służący do ochrony podczas przywoływania Ślugi Zewnętrznych Bogów. Sądząc, że kobiety są całkowicie pod jej wpływem, zdradziła im swój plan. Kobiety te to Irene Goetz, Georgette Winkler i Lucille Moran. Ta ostatnia postanowiła przeszkodzić Ellen. Irene i Georgette, skuszone obietnicą pozyskania magicznych umiejętności, chcą pomóc mystyczce. Wspierają jej działania do tego stopnia, że zgodziły się uprowadzić Hattie przy pomocy męża jednej z nich.

ZAANGAŻOWANIE BADACZA

Zapłakana Hattie pojawia się w biurze detektywistycznym Badacza. Opowiada pokrótko, co zaszło, choć Badacz z pewnością już słyszał o masakrze w garażu przy North Clark Street. Hattie jest załamana. Nie tylko John zginął w strzelaninie, ale ich ukochany pies trafił w ręce policji. Hattie chce go za wszelką cenę odzyskać. Zostawia Badaczowi swoją apaszkę, aby dał ją powąchać Highballyowi. Gdy Hattie ściąga apaszkę, Badacz zauważa perłowy naszyjnik.

Czego Badacz powinien się dowiedzieć od Hattie?

- John May, mąż Hattie, zginął we wczorajszej strzelaninie. Hattie wiedziała o kontaktach Johna z gangsterami.
- Highball, pies Hattie, nie jest ranny i obecnie przebywa na posterunku policji. Funkcjonariusze odmawiają jej wydania zwierzęcia, ponieważ jest agresywne i niebezpieczne – zamierzają je wkrótce uśpić. Hattie, wiedząc o znajomościach Badacza, oczekuje pomocy w odzyskaniu Highballa.
- Hattie musi wrócić do domu, aby zebrać dokumenty niezbędne do załatwienia formalności po śmierci Johna.
- Adres Hattie: 1144 West Belmont Avenue, lok. nr 5.
- Udany test **Psychologii** pozwoli Badaczowi zauważyc, że Hattie coś ukrywa. Ale może to tylko trauma po straszliwych przeżyciach?

Co ukrywa Hattie?

Hattie wie, że jej życie jest zagrożone. Przede wszystkim chce odzyskać Highballa, ale także ukryty w obroży amulet, ponieważ boi się, że wpadnie w niewłaściwe ręce i zostanie wykorzystany przeciwko niej. Samo nie chce iść na posterunek, bo jako żona zamordowanego członka gangu obawia się aresztowania. Hattie nie ujawni Badaczowi informacji o amulecie, ponieważ boi się o jego bezpieczeństwo i liczy, że jego rola zakończy się na odzyskaniu Highballa.

WIZYTA NA POSTERUNKU - SPOTKANIE Z BARTEM CICHARSKIM



Zadaniem Badacza jest odzyskanie Highballa z posterunku. Łutem szczęścia Badacz bywał tam już nie raz. Zna policjantów i rozkład pomieszczeń. Na posterunku zauważa swojego dobrego znajomego, oficera Cicharskiego. Współpracował on wielokrotnie z Badaczem, a ich znajomość rozpoczęła się od sprawy, w której zgromadzone przez Badacza informacje bardzo pomogły policjantowi.

Cicharski jest jednym z nielicznych nieprzekupnych chicagowskich policjantów. W kwestiach moralnych nie uznaje żadnych kompromisów. Bart wydaje się być nieco szorstki i zgorzkniały, ale jest po prostu porządnym facetem, który podchodzi do życia z odrębnią ironią. Chętnie wesprze Badacza, a nawet będzie mu towarzyszył, gdy ten poprosi go o pomoc. Policjant jest jednym z ludzi pracujących nad sprawą masakry. To on przesłuchiwał Gусenberga w szpitalu. Highball znajduje się w jednym z pomieszczeń na komisariacie, więc Cicharski może zaprowadzić tam Badacza.

Po chwili rozmowy i po wykonaniu łatwego testu **Uroku Osobistego** lub **Perswazji** Badacz może uzyskać kolejne informacje:

- Zeznanie Franka Gусenberga (**Pomoc #3**),
- Lista ofiar masakry i lista podejrzanych (**Pomoc #4**).

Uwolnienie Highballa

Highball jest zamknięty w klatce i zachowuje się agresywnie. To dorodny i zdobny owczarek niemiecki o brązowo-czarnym umaszczeniu. Nosi szeroką skórzaną obrożę z doczepioną blaszką z wygrawerowanym imieniem. Highball żywiołowo reaguje na Badacza – ma on na sobie zapach Hattie oraz jej apaszkę. Dzięki temu pies przestaje być agresywny i staje się posłuszyły.

Cicharski wyraźnie nie chce pozwolić na uśpienie zwierzęcia – chętnie odda Highballa, jeżeli Badacz udowodni, że rzeczywiście działa na zlecenie właścicielki psa.

HIGHBALL JAKO TOWARZYSZ

Highball nosi ukryty w obroży amulet, który ma na niego niespodziewany wpływ: pies stał się inteligentniejszy niż przeciętny i może pomóc Badaczowi w niektórych sytuacjach. Zwierzę może go gdzieś zaprowadzić lub coś wywieszyć. Jeśli Badacz będzie chciał gdzieś zostawić Highballa, warto odegrać scenę, w której pies nie będzie chciał go opuścić i zrobi coś, co przekona Badacza, że powinni się trzymać razem.

W drodze do mieszkania Hattie Badacz powinien nabrać sympatii i zaufania do psa. Zwierzę może na przykład uchronić Badacza przed wypadkiem lub udaremnić kradzież. Działanie Highballa świadczy o jego nieprzeciętnej inteligencji i intuicji.

ZNIKNIĘCIE HATTIE

Drzwi do mieszkania Hattie są uchylone. W środku panuje bałagan – ktoś czegoś tu szukał. Na biurku leży wieczne pióro, obok którego rozlany jest atrament. Na podłodze walają się zerwany perłowy naszyjnik i torebka. W środku znajduje się sztylet – turecki kindżał o 15-centymetrowym ostrzu, z rubinem w rękojeści.

Highball wchodzi po mieszkaniu i w pewnej chwili zaczyna szczekać. Jeśli Badacz nie reaguje, pies delikatnie zaciąga go do łazienki. Tam waruje w pobliżu wannы – jeśli Badacz próbuje wyjść, nie przeszukawszy łazienki, zwierzę będzie go zatrzymywać. Za jedną z obluzowanych płytek ukryty jest liścik – zagadka:

*Odpowie każdemu od razu, choćby niepytane,
a wszelkie języki świata są mu zawsze znane.*

Badacz rozpoznaje pismo Hattie. Kiedy byli młodsi, uwielbiali grę w zagadki – jest pewien, że to wskazówka dla niego. Jeśli gracz nie radzi sobie z łamigłówką, można dać mu odpowiedź w postaci kolejnych wersów na odwrocie kartki:

*I choć samo wstydiwie nie przemówi pierwsze,
po tobie powtórzy wnet słowa najśmelsze.*

Ostatecznie można wykonać test **Pomysłowości** z kostką premiową – Badacz jest biegły w rozwiązywaniu zagadek Hattie.

Odpowiedzią na zagadkę jest „echo” – książka o tym tytule znajduje się na regale w pokoju, gdzie kręci się Highball. Pies będzie zwracał uwagę Badacza na regał, dopóki ten nie znajdzie książki. Okazuje się, że to nie książka, ale dziennik Hattie (**Pomoc #2**). Są tam informacje o uczestniczkach wiedźmich spotkań, a także o tym, że Lucille Moran była jedną z nich i przekazała Hattie amulet i sztylet. Badacz może wiedzieć, kim jest Lucille Moran – ofiarodawczyni sztyletu – a dzięki znajomości z Billym (patrz dalej) jest w stanie umówić się z nią na spotkanie.

Sąsiedzi Hattie mogą zeznać, że wyszła niedawno w towarzystwie dwóch kobiet i mężczyzn (Irene, Georgette i męża jednej z nich).

SPOTKANIE Z BILLYM – DOROTHY'S DINER

Badacz może próbować spotkać się z Lucille. Kobieta nie będzie skłonna spotkać się z nim bez polecenia – jako żona jednego z najważniejszych gangsterów w Chicago, nie umawia się na spotkania z obcymi ludźmi. Umożliwi to znajomy gangster – Billy. Zawdzięcza Badaczowi życie, więc jest skłonny do pomocy.

Billy'ego można spotkać w Dorothy's Diner – knajpce z niezłą kawą i pysznymi ciastami. Jest tam kilkanaście stolików ze szklanymi blatami w metalowych ramach. Główne miejsce w środku zajmuje lada i witryna z ciastami. Oświetlenie zapewniają duże witrażowe lampy.

Billy to młody chłopak, który ma niezłe kontakty w chicagowskim półświatku. Jest lekko przy kości, ma okrągłą twarz i niebieskie oczy. Jasne kręcone włosy dopełniają obrazu cherubinka. Zaczesuje je ciągle do tyłu z pomocą brylantyny, czym zyskał sobie ksywkę „Grzebyk”.

Highball towarzyszący Badaczowi będzie intensywnie węszył. W kontakcie z Billym będzie nieufny, ale spokojny. Billy może zagadywać do psa, który będzie na niego mądrze spooglądał i ignorował zaczepki.

Gdy Billy dowie się, że chodzi o spotkanie z Lucille Moran, stwierdzi, że musi wykonać kilka telefonów. Wróci po kwadransie i oznajmi, że Badacz ma szczęście, ponieważ Lucille znajdzie dla niego czas jeszcze dziś. Ma ją odwiedzić w domu.

Spotkanie z Lucille Moran

Jak większość żon gangsterów, Lucille uważa swojego męża za dobrego człowieka i stara się nie zauważać jego nielegalnej działalności. Gdy Badacz wspomni o Hattie, Lucille powie, że kobiecie grozi śmiertelne niebezpieczeństwo i trzeba ją czym przedzej znaleźć. Lucille zna plan Mairead dotyczący zaklęcia Przeniesienia Umysłu, ale nie chce o tym mówić Badaczowi – przecież i tak by nie uwierzył. Udany test Psychologii pozwoli Badaczowi zauważyc, że Lucille nie mówi mu wszystkiego.

Zapytana o wiedźmie spotkania, Lucille zdecydowanie je potępi. Stwierdzi, że te głupie kobiety nie wiedzą, z jakimi siłami igrają. „*Tam, skąd pochodzą, odnosimy się z szacunkiem do magii i nie lekceważymy potężnych moców*”. Jeśli Badacz będzie dopytywał, Lucille powie mu, że pochodzi z Turcji, ale nie będzie skłonna podzielić się szczegółami.

Badacz powinien wykonać test **Perswazji, Uroku Osobistego** lub **Zastraszania**. Przy trudnym sukcesie, oprócz informacji na temat Irene i Georgette, Badacz dowie się czegoś więcej na temat amuletu i sztyletu.

- Irene Goetz i Georgette Winkler są zaangażowane w działania Mairead. Lucille może opisać obie kobiety.
- Irene i Georgette często bywają w klubie Green Mill przy North Broadway Street. Lucille może zdradzić Badaczowi hasło („Aurora”), które pozwala napić się tam alkoholu.
- Amulet chroni korzystającą z niego osobę przed złymi mocami i obrażeniami.
- Sztylet był w rodzinie Lucille od wielu pokoleń, podobno można nim walczyć z istotami spoza tego świata, a o takich wspominała Mairead.

Lucille zwróci uwagę na Highballa. Przyjrzy się uważnie owczarkowi, pozwoli mu powąchać swoją dłoń i delikatnie go pogłaszcze. „*To wyjątkowe stworzenie, może sprawić, że unikniesz niebezpieczeństwa. Trzymaj je blisko siebie*”.

GREEN MILL

- ULUBIONE MIEJSCE GANGSTERÓW

Green Mill jest miejscem, gdzie spotykają się ludzie Ala Capone. On sam ma tam ulubioną lożę, a jego współpracownik, Jack McGurn, posiada udziały w lokalu. Z zewnątrz lokal wyróżnia tylko zielony neon z napisem Green Mill Cocktail Lounge. Wewnątrz długi drewniany bar ciągnie się niemalże przez całą długość lokalu po lewej stronie. Nad barem wiszą przydymione lustra, a oświetlenie zapewniają rzeźbione drewniane lampy. Z tyłu znajduje się niewielkie podwyższenie służące za scenę. Podłoga jest wyłożona we wzór szachownicy, a we wszystkich zakamarkach są stoliki i loże. Wizytówką lokalu jest muzyka na żywo. Serwuje się tu alkohol, ale tylko po podaniu odpowiedniego hasła, a i to w klasycznej dla prohibicji formie, np. w filiżankach jak herbatę czy kawę.

Spotkanie z Irene Goetz i Georgette Winkler

Kobiet najlepiej szukać w Green Mill (zob. ramka). Badacz nie jest tam stałym bywalcem, ale gdy poda odpowiednie hasło przy barze, przestanie wzbudzać zainteresowanie. Jeśli wie od Lucille, jak wyglądają poszukiwane kobiety, wypatrzy je w jednej z łóż. Gdy do nich podejdzie, zamilkną i nieufnie zmierzą go wzrokiem. Udany test **Nastuchiwanie** pozwoli Badaczowi usłyszeć końcówkę ich rozmowy: „*Mairead planuje to zrobić z Hattie już dziś!*”.

Aby Irene i Georgette zechciły porozmawiać z Badaczem, musi zdać test jednej z umiejętności społecznych. Warto zaznaczyć, że wybór **Zastraszania** może być ryzykowny.

Kobiety nie będą skłonne do udzielenia zbyt wielu informacji o wiedźmich spotkaniach. Ciągle są pod wpływem Mairead. Pochwalą jej zdolności i opowiadzą o przepowiedniach. Jeżeli Badacz będzie dla nich miły i poczęstuje lokalną „herbatą”, mogą się nieco otworzyć. Alkohol nieco zmniejszy

MIŁOŚĆ NA ZABÓJ

wpływ Mairead. Kobiety mogą wspomnieć, że mistyczka używa pseudonimu, a jej prawdziwe imię to Ellen. Zapytane o Hattie, powiedzą, że dawniej jej nie widziały. Udany test **Psychologii** ujawni, że kłamią.

Twarzyszący Badaczowi Highball będzie niespokojny. Jeśli któraś z kobiet będzie chciała się do niego zbliżyć, zacznie warczeć, a gdy się nie wycofa – głośno szczekać. Pies wyczuwa na nich wpływ mrocznej magii Mairead.

Jeśli Irene i Georgette poczują się zagrożone, wezwą pomoc. W lokalu roi się od gangsterów. Jeśli Badacz nie będzie ostrożny, wyjdzie z Green Mill odprowadzany wrogimi spojrzeniami albo nawet ścigany gradem kul.

OSTATNIE WIEDŹMIE SPOTKANIE

Gdy Badacz zgromadzi dość informacji, spróbuje odnaleźć mistyczkę Mairead. Prawdopodobnie już wie, że to tak naprawdę Ellen. Może ustalić lokalizację jej mieszkania na podstawie listu lub śledząc Irene i Georgette po spotkaniu w Green Mill – wieczorem tego dnia udadzą się do Ellen. Gdy Badacz uda się w pobliżu wieży ciśnień, Highball będzie w stanie po zapachu wytropić Hattie, która obecnie znajduje się na dachu budynku przy 750 Michigan Avenue.

Highball będzie niespokojny już w pobliżu wieży. Gdy zbliży się do budynku, gdzie mieszka Ellen, zacznie powarkiwać. Będzie tropił i zaprowadzi Badacza na dach. Badacz może się tam zakraść (test **Ukrywania**). Highball będzie zachowywał się spokojnie, jakby wiedział, że powinien zachować ciszę. Jeśli Badacz poprosił o pomoc oficera Cicharskiego, ten może mu towarzyszyć. Na dachu Badacz ujrzy unieruchomioną

i zakneblowaną Hattie, gniewnie rozprawiającą Ellen, a także Irene i Georgette.

Hattie jest przerażona, ale poza tym cała i zdrowa. Z mściwą satysfakcją Ellen wyjawiła jej, co zamierza. Badacz może usłyszeć, jak Ellen opowiada Hattie o swoich uczuciach, które sprawiły, że chce przenieść swoją świadomość do jej ciała. Irene i Georgette asystują mistyczce – posłusze jej woli, biorą udział w rzucaniu zaklęcia. Być może wierzą, że kiedyś same będą mogły je wykorzystać? Nie wiedzą, że Ellen będzie skłonna je poświęcić słudze Zewnętrznych Bogów.

Badacz pojawi się tuż przed rozpoczęciem rytuału wezwania sługi. Gdy Ellen zacznie przenosić swoją świadomość do ciała Hattie, nie będzie już w stanie zatrzymać tego procesu. Gdyby jej wtedy przeszkodzić (np. postrzelić ją, poszczęć Highballem lub po prostu zakneblować), skończy się to śmiercią mistyczki i rozproszeniem jej duszy. Jeśli Ellen uda się ukończyć rytuał, przejmie władzę nad ciałem Hattie, a jaźń nieszczęśniczki zostanie wypędzona z ciała i zginie.

Irene i Georgette będą starły się powstrzymać Badacza. Irene ma przy sobie broń. Highball może stanąć w obronie Badacza, a dzięki amuleto uniknie kul.

Ellen rozpocznie od wezwania sługi Zewnętrznych Bogów. Jego muzyka sprawi, że moc mistyczki wzrośnie i będzie mogła przenieść duszę do innego ciała. Ellen panuje nad slugą. Jego zachowanie będzie się zmieniać w zależności od jej emocji. Gdy Badacz będzie próbował się z nią ułożyć i dać jej do zrozumienia, że jest dla niego ważna, zarówno ona, jak i potwór pozostaną spokojni. Jednak gdy Badacz będzie agresywny lub da Ellen odczuć, że Hattie jest dla niego ważniejsza, mistyczka sprawi, że potwór zaatakuje.

ROZDZIAŁ I



Jedynie istota posiadająca amulet nie będzie atakowana, jakby monstrum nie było w stanie jej dostrzec. Ze sługą można walczyć za pomocą magicznego sztyletu. Gdy potwór zaatakuję Irene i Georgette, będą próbować do niego strzelać lub uciekać. Związany zaklęciem Ellen Służą pozostałe w naszym wymiarze, dopóki nie zostanie odesłany lub Ellen nie straci przytomności albo nie zostanie zabita. W takim przypadku Strażnik może uznać, że bestia rusza się terror i zniszczenie w mieście lub po prostu powraca do swojego wymiaru.

Highball ruszy z pomocą najpierw swojej pani, a potem ewentualnie Badaczowi. Zawsze gdy pies znajduje się w pobliżu Badacza, może on otrzymać kostkę premiową przy rzutach związanych z ochroną swojego życia (zwłaszcza przed mocą lub atakiem istot z mitów) – amulet ankh bronii Badacza i Highballa.

Ellen może zrozumieć, dlaczego Highball nie jest przedmiotem ataku Sługi. Kobieta może próbować odebrać amulet zwierzęciu – nie zawaha się go nawet zabić.

PODSUMOWANIE

Scenariusz może zakończyć się na kilka sposobów. Najważniejsze jest uratowanie Hattie. Równie ważną postacią jest Highball – istnieje ryzyko, że zwierzę zginie. Kolejną kwestią jest to, co stanie się z Ellen – czy rytuał się uda? Może Badacz zawrze z nią jakiś układ? A co z amuletem – czy ktoś go zachowa? Czy zostanie zniszczony?

Warto zakończyć sesję sceną zamkającą historię Badacza. Jeśli zginął, można opisać, jak wpłynęło to na świat, w którym żył. Gracz może wymyślić, co stało się z bohaterami niezależnymi. Szczególnie bliscy mogą być mu Hattie i Highball, a także oficer Cicharski, jeśli towarzyszył mu w finale przygody.

POSTACIE I POTWORY

HATTIE MAY, przyjaciółka w potrzebie

S 55	KON 65	BC 60
ZR 55	INT 65	WYG 55
MOC 50	WYK 55	P 50
PW 12		

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 10

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (25/10) obrażenia 1K3

Unik 27% (13/5)

Umiejętności

Gadanina 40%, Język Ojczysty (angielski) 65%, Majętność 40%, Okultyzm 20%, Perswazja 50%, Pierwsza Pomoc 25%, Psychologia 35%, Rzucanie 45%, Skakanie 35%, Ukrywanie 30%, Urok Osobisty 40%, Zręczne Palce 25%.

HIGHBALL, najlepszy przyjaciel Badacza

S 55/45	KON 55	BC 40
ZR 70	INT 30*	MOC 45*/35
PW 9		

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 12

Punkty Magii: 9*

*Wartość, gdy Highball posiada przy sobie amulet

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka 50% (25/10), obrażenia 1K6

Unik 35% (17/7)

Pancerz: Brak

Umiejętności

Nasłuchiwanie 75% (37/15), Szósty Zmysł* 60% (30/12), Zwęszenie Czegoś Ciekawego 90% (45/18).

*Highball posiada tę umiejętność, gdy ma przy sobie amulet.

Wyposażenie: amulet ankh.

MAIREAD (ELLEN O'SULLIVAN), kobieta wzgardzona

S 50	KON 45	BC 50
ZR 50	INT 60	WYG 65
MOC 85	WYK 50	P 24
PW 9		

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 17

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

Unik 25% (13/6)

Umiejętności

Charakteryzacja 30%, Język Ojczysty (angielski) 70%, Korzystanie z Bibliotek 55%, Majętność 65%, Mity Cthulhu 8%, Nasłuchiwanie 35%, Okultyzm 85%, Perswazja 40%, Psychologia 55%, Spostrzegawczość 55%, Urok Osobisty 50%, Zastraszanie 40%.

Zaklęcia: Przywołanie i Spętanie Sługi Zewnętrznych Bogów, inne, które Strażnik uważa za stosowne.

Wyposażenie: zaklęta fletnia.

BILLY „GRZEBYK” BROCK, gangster,

mocny nie tylko w gebie

S 65	KON 60	BC 70
ZR 55	INT 55	WYG 50
MOC 55	WYK 50	P 55
PW 13		

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Punkty Magii: 8

MIŁOŚĆ NA ZABÓJ

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (35/14) obrażenia 1K3+1K4
Broń Palna (Rewolwer .38) 45% (22/9) obrażenia 1K10
Unik 34% (17/6)

Umiejętności

Gadanina 75%, Język Ojczysty (angielski) 60%, Majętność 20%, Nasłuchiwanie 30%, Perswazja 50%, Psychologia 45%, Rzucanie 60%, Skakanie 40%, Spostrzegawczość 55%, Ukrywanie 25%, Urok Osobisty 55%, Zastraszanie 55%.

BART CICHARSKI, oficer policji, przyszły kandydat do „Nietykalnych”

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

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 13

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3
Broń Palna (Rewolwer .45 Colt) 65% (32/13) obrażenia 1K10+2
Unik 30% (15/6)

Umiejętności

Gadanina 40%, Historia 40%, Język Ojczysty (angielski) 65%), Korzystanie z Bibliotek 40%, Majętność 45%, Nasłuchiwanie 35%, Nieprzekupność 90%, Prawo 70%,

Perswazja 55%, Psychologia 55%, Rzucanie 50%, Skakanie 50%, Spostrzegawczość 65%, Ukrywanie 45%.

Sługa Zewnętrznych Bogów, demoniczny flegista

S 70	KON 80	BC 100
ZR 80	INT 90	MOC 95

PW: 18

Modyfikator Obrażeń: +1K6

Krzepa: 2

Ruch: 7

Punkty Magii: 19

Ataki w rundzie: 4 (oplot mackami i zadanie ciosu, rzut 1K3

określa liczbę macek zadających cios; zasięg macek to 20 m)

Walka 45% (22/9) obrażenia 1K6 + 1K6 (MO) za każdą mackę
Unik 41% (20/8)

Pancerz: Brak, ale zwykła broń nie może zranić sługi. Zaklęcia i broń magiczna zadają normalne obrażenia. Sługa regeneruje 3 punkty Wytrzymałości na rundę, dopóki nie zginie.

Zaklęcia: Zna co najmniej 1K10 zaklęć, w tym 1K10 czarów Przywołania/Siępienia lub Wezwania.

Zdolności specjalne

Szaleńcza muzyka: Kakofonia koszmarnych dźwięków wygrywana przez te istoty powoduje u ludzi utratę zmysłów. Co dwie rundy znoszenia takiej muzyki muszą wykonać udany test Poczytalności, inaczej tracą 1K4 PP.

Utrata Poczytalności: 1/1K10 PP za ujrzenie Sługi Zewnętrznych Bogów.





POMOC DLA GRACZA

Pomoc #1: List od Ellen

Chicago, 12 stycznia 1929 r.

Miłości moja!

Tym razem piszę do Ciebie z Chicago – wiem, że też tu mieszkasz i liczę na to, że może kiedyś uda nam się spotkać. Z okien mojego mieszkania spoglądam na wieżę ciśnień i podziwiam, jak jej sylwetka odcina się na tle wspaniałego zachodu słońca. Dziś był bezchmurny, piękny dzień, więc z mojego wysokiego piętra widzę nawet kawałek wybrzeża. Chciałabym, abyśmy mogli kiedyś wspólnie podziwiać kolejne wschody i zachody słońca – aby nasze życie wypełniło się tymi wszystkimi pięknymi barwami nieba, a nasze uczucie pozostało niezmienne pomimo prozy poważnych dni. Wiedz, że myślę o Tobie codziennie i planuję nasze spotkanie. Sądzę, że już wkrótce uda mi się sprawić, że drogi naszych życ nie tylko się skrzyżują, ale zaczną prowadzić w tym samym kierunku.

Wyczekuj kolejnych wieści ode mnie, Kochanie moje!

Na zawsze Twoja Ellen

Pomoc #4: Lista ofiar masakry i lista podejrzanych

Ofiary: Frank Gusenberg, Peter Gusenberg, Adam Heyer, Albert Kachellek, John May, Reinhardt Schwimmer, Albert Weinshenk.

Podejrzani: Al Capone, Jack "Machine Gun" McGurn, Fred Burke, Gus Winkler, Fred Goetz, Ray Nugent, Claude Maddox, Shotgun Ziegler.

MIŁOŚĆ NA ZABÓJ

Pomoc #2: Dziennik Hattie

13 stycznia 1929 r.

Pierwszy raz byłam na czymś, co moje koleżanki nazywają „wiedźmimi spotkaniami”. Przyznaje, że było całkiem ciekawie. Kobieta, która je prowadzi, chyba naprawdę potrafi czarować – wywróciła nawet Irene coś, co potem się spełniło. Udało mi się rozpoznać Lucille Moran, muszę się wybrać jeszcze raz, żeby dłużej z nią porozmawiać.

20 stycznia 1929 r.

Kolejne spotkanie było bardziej mroczne – mistyczka Mairead zabiła jakieś biedne zwierzątko – widziałam tylko kawałek futerka, więc nie wiem, co to było... Potem kazała uczestniczkom wyrysowywać na swoich dloniach jakieś tajemnicze znaki kwiatów. To dla mnie wiele – nawet spotkania z Lucille nie są tego wart. Niemniej Irene i Georgette wydawały się świetnie bawić, chyba nigdy nie pojme dlaczego.

10 lutego 1929 r.

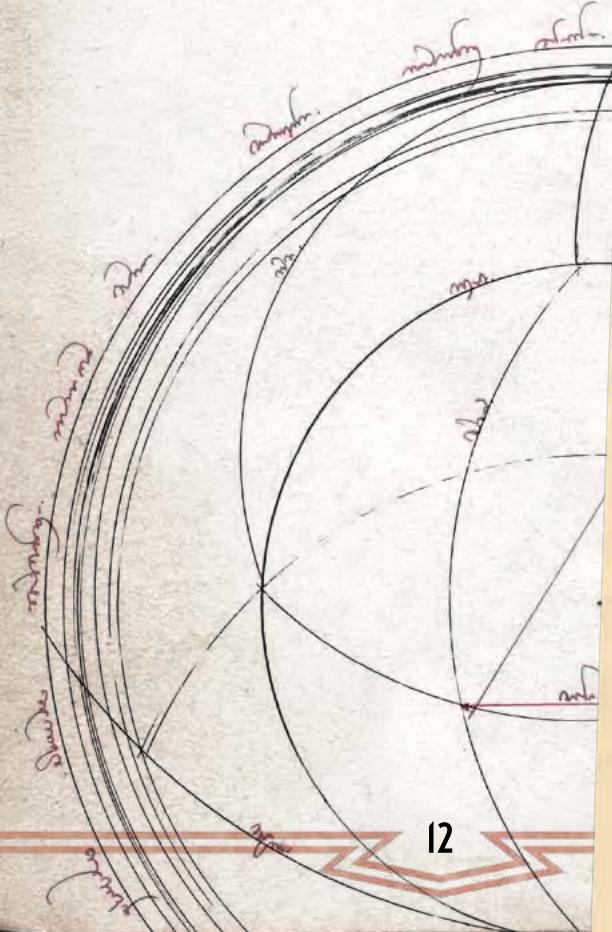
Dziś Lucille pojawiła się u mnie bardzo poruszona. Powiedziała, że ona także rezygnuje z tych spotkań. Twierdzi, że jestem w niebezpieczествie, mówi, że ktoś czyna na moje życie. Przyniosła mi srebrny amulet, który kazała dobrze ukryć – podobno ktoś chce go wykorzystać przeciwko mnie. Podarowała mi też sztylet, który nakazała nosić przy sobie dla obrony – włożyłam go do torebki i staram się z nim nie rozwijać. Wiem, że jej opowieść brzmi niesamowicie, ale z jakiegoś powodu jej wierzę...

15 lutego 1929 r.

John, mój Kochany, czy to moja wina, że mi Ciębie odebrano? Czy mogłam coś zrobić, aby zapobiec Twojej śmierci? Mam nadzieję, że choć Slighball do mnie wróci przecież to on...



Pomoc #3: Zeznanie Franka Gусенberga



Odbierający zeznanie: B. Cicharski

Przesłuchiwany: Frank Gusenberg

Miejsce: Provident Hospital of Cook County,
pok. 27

Data: 14 lutego 1929 r.

Przesłuchiwany, pomimo 14 ran postrzałowych, utrzymywał, że nikt do niego nie strzelał. Zmniejszając dawkę środków przeciwbólowych, udało się uzyskać kilka informacji dotyczących przebiegu zdarzenia. Ofiary przebywały w budynku przy 2122 N Clark Street. Dwóch mężczyzn ubranych w mundury policyjne oraz uzbrojonych w strzelby weszło do środka i nakazało obecnym ustawić się twarzami do ściany, rzekomo z zamiarem ich aresztowania. Przesłuchiwany wielokrotnie podkreślał, że owczarek niemiecki znajdujący się razem z nimi w budynku zaczął szczekać, gdy tylko mężczyźni wtargnęli do środka. Utrzymuje, że napastnicy oddali kilka strzałów w stronę psa, a ten, pomimo że nie został trafiony, udawał martwego. Przesłuchiwany nie udzielił żadnych dodatkowych informacji, które mogłyby być pomocne w prowadzeniu śledztwa.

Podpisano
Bart Cicharski



PRAWDZIWA TWARZ

AUTORKA: AIRIS KAMIŃSKA

★★
1

Prawdziwa twarz to scenariusz do rozegrania przez Strażnika Tajemnic i jednego gracza. Najważniejsze zagadnienia przygody to poszukiwanie własnej tożsamości i cena, jaką warto zapłacić za osiągnięcie celu... a wszystko to w cieniu orientalnej odmiany mitów Cthulhu. Rozgrywka będzie się toczyć w Polsce, w dwudziestoleciu międzywojennym. Wspólnie ustalcie, kim jest Badacz i jakie są jego relacje z najważniejszymi postaciami niezależnymi. Ważne, żeby łączące ich emocje były silne i głównie pozytywne.

W proponowanych poniżej scenach zakładam taki układ, jak podczas testowania scenariusza – Strażniczka Tajemnic oraz jeden Badacz, mężczyzna zakochany w Annie i zaprzyjaźniony z Łukaszem – ale to tylko przykład. Przygoda ma charakter modułowy, traktuj więc zaproponowane sceny jako inspirację do stworzenia własnej opowieści.

STRESZCZENIE FABUŁY

We wrześniu 1932 roku Badacz wraz z dwójką bliskich osób, poczynającą wokalistką Anną Klimczyk i Łukaszem Reszczyńskim, przybywają do Gdyni. Ma tu przypływać z Nowego Jorku słynna śpiewaczka jazzowa, Nancy Turner, by przeprowadzić przesłuchania i wybrać partnera lub partnerkę na tournée po Europie. W przeddzień spotkania ze śpiewaczką cała trójka zostaje zaproszona na niewielkie przyjęcie u madame de Tisson, mecenaski i koneserki sztuki, której mieszkanie jest mekką przebywającej na wybrzeżu artystycznej bohemy.

Rankiem następnego dnia w ręce Badacza trafia tajemnicza przesyłka od madame. W środku znajduje się orientalna maska, kartka z dziwnym pismem i niepokojący liścik. Bardzo szybko okazuje się też, że paczkę interesują się jacyś podejrzani ludzie.

Maska, rzecz jasna, ma nadnaturalne właściwości – potrafi nadać noszącej ją osobie pożądane cechy charakteru bądź

wyglądu, oczywiście za straszliwą cenę. Przesyłka była przeznaczona dla Łukasza, który poprzedniego wieczora zwierzył się madame de Tisson ze swojego zmartwienia, że Anna przez stres i brak pewności siebie zaprzepaści swoją szansę. Mecenaska obiecała pomóc w zamian za kilka przysług w zakresie prawa.

Na tym etapie stery opowieści przejmuje Badacz. Zapewne spróbuje dowiedzieć się więcej o zagadkowej masce lub skonfrontuje bezpośrednio z Łukaszem. A może postanowi sam wykorzystać przedmiot? Nie wie jednak, że na jego tropie jest już tajny współpracownik japońskiej żandarmerii wojskowej Kempeitai.

SPIS WAŻNYCH POSTACI NIEZALEŻNYCH

Anna Klimczyk

Archetyp niespełnionej artystki. Nieśmiała dwudziestodwuletnia, która pod delikatną urodą skrywa prawdziwy wokalny talent. Ciemnobrązowe włosy do ramion, ułożone na czole w modne fale, duże, niebieskie oczy, szczupła sylwetka i zagadkowy uśmiech nie zdradzają, jak niezwykły głos potrafi się wydobyć z umalowanych na czerwono ust. Anny zdecydowanie nie można nazwać szarą myszką – jest oczytana i zna się na teorii muzyki, lubi dyskutować o sztuce i filozofii, w rozmowie błyszczy ciętym dowcipem. A jednak, kiedy wychodzi na scenę, trema i brak pewności siebie nie pozwalają jej rozwinać skrzydeł i wciąż pozostaje o krok w tyle za innymi, mniej utalentowanymi wokalistkami. Z tego powodu popada w coraz głębszą frustrację i melancholię. Tournée po Europie u boku Nancy Turner to dla niej życiowa szansa!

S 40	KON 45	BC 50
ZR 55	INT 65	WYG 85
MOC 50	WYK 70	

ROZDZIAŁ 2



Umiejętności

Język Obcy (angielski) 40%, Psychologia 30%, Spostrzegawczość 20%, Sztuka/Rzemiosło (śpiew) 75%, Urok Osobisty 60%.



JAZZ W POLSCE

W dwudziestoleciu międzywojennym na polskiej scenie muzycznej coraz częściej pojawiały się nowoczesne gatunki muzyczne, takie jak jazz i swing. Polscy artyści, zafascynowani nowym trendem, próbowali wykorzystywać jazzowe elementy w bardziej konwencjonalnych utworach, powstawały pierwsze big-bandy, jazz pojawiał się w rozgłośniach radiowych. Wciąż jednak była to muzyka niszowa i ceniona głównie przez odbiorców o wyrobionym smaku. W kręgach artystycznych wręcz wypadało zachwycać się jazzem.

Łukasz Reszczyński



Archetyp nieszczęśliwie zakochanego. Wrażliwy młody człowiek, spod którego dloni wychodzą przepiękne szkice węglem. Zawsze elegancko ubrany, najczęściej w ulubiony czarny garnitur, chociaż z jego schludnym wyglądem nie do końca współgrały przydługie jak na obecną modę włosy, dość obfita broda oraz pałające pasję oczy. Absolwent prawa na Uniwersytecie Warszawskim. Jego ojciec prowadzi kancelarię adwokacką i spodziewa się, że syn przejmie rodzinny interes. Łukasz pogodził się już ze swoim prawniczym przeznaczeniem, nie przywiązyując wagi do własnego talentu i nie uważając swoich (znakomitych zresztą) rysunków za prawdziwą sztukę. Mimo ukończenia studiów zwleka z podjęciem pracy. W jego umyśle nie ma teraz miejsca na artykuły i paragrafy – zbyt pełen jest głosu Anny i jej uśmiechu. Łukasz zakochał się głęboko i bez wzajemności w pięknej wokalistce, która traktuje go jak bliskiego, ale jednak tylko przyjaciela. Jego największe marzenie to przyczynić się do rozwoju jej kariery i nie zawaha się użyć w tym celu swoich wpływów i rodzinnego majątku.

To on dowiedział się o projekcie Nancy Turner i opłacił wyjazd do Gdyni dla całej trójki. Ponieważ jest bardzo przesadny i wierzy w sprawy nadprzyrodzone, szybko dał się przekonać madame de Tisson, że użycie maski to doskonały pomysł. Tak naprawdę trudniejsza była decyzja, czy oddać maskę Annie, czy użyć jej samemu... by stać się mężczyzną, jakiego ona pragnęła mieć przy sobie. Łukasz postanowił poświęcić własne szczęście dla jej dobra, ale pokusa wciąż jest silna i bieg zdarzeń może zmienić jego decyzję.

S 45

KON 50

BC 45

ZR 60

INT 80

WYG 75

MOC 40

WYK 75

Umiejętności

Język Obcy (angielski) 40%, Korzystanie z Bibliotek 60%, Księgowość 30%, Prawo 65%, Psychologia 40%, Perswazja 30%, Sztuka/Rzemiosło (Rysunek) 45%, Walka Wręcz (Bijatyka) 35%.



GDYNIA

W 1932 roku Gdynia to chluba Polski międzywojennej, nowoczesny, szybko rozwijający się port o międzynarodonym zasięgu, nazywany najbardziej amerykańskim z polskich miast – choć jeszcze kilkanaście lat temu była tu ledwie niewielka miejscowością letniskową. Od 1930 roku funkcjonuje pierwsza pasażerska linia Gdynia – Nowy Jork. Mieszkańcy miasta to prawie w całości ludzie napływowi, którzy przeprowadzili się tutaj niedawno w nadziei na znalezienie nowego, lepszego życia, a szybki rozwój portu jest ich powodem do dumy.

Anna i Łukasz powinni być bardzo ważnymi osobami dla postaci Badacza. Jedno z nich może być na przykład bratem/siostrą Badacza, a drugie przyjacielem/przyjaciółką. Jeśli macie ochotę na rozegranie wątku romansowego, najlepiej, żeby obiektem uczuć było jedno z nich. Ty najlepiej znasz swojego gracza, więc możesz ocenić, czy lepszym rozwiązaniem będzie rywalizacja o miłość tej samej osoby, czy też pozornie skazane na porażkę uczucie do kogoś, czyje serce jest już zajęte. Płeć i orientacja seksualna tych BN-ów nie są istotne, więc możesz swobodnie dostosować je do waszych potrzeb.

Pamiętaj, że bliskie relacje z tą dwójką to główny motor napędowy Badacza. Kładź na to nacisk podczas prowadzenia. Scenariusz nie zmusza gracza do niczego, ale jeśli będzie bierny, użyj zagrożenia ze strony Kempeitai i troski o bliskich jako dodatkowej motywacji do działania.

Madame Panthea de Tisson

Mecenaska sztuki to chorobliwie wręcz szczupła kobieta o wydatnym nosie, ciemnych włosach i oczach oraz rysach twarzy zbyt charakterystycznych, żeby uznać je za piękne. Lepiej pasowałoby określenie „intrigującą”. Podczas przyjęcia jest ubrana według najnowszej mody, z tą różnicą, że na suknię ma niedbałe zarzucone kimono ze złotego brokatu, ciągnące się za nią po ziemi, a w dloni zamiast cygaretki trzyma długą orientalną fajkę. Spowija ją zapach opium. Podobno pochodzi z Francji, ale nikt nie ma pewności, ile w tym prawdy, a ile pozy. Ekscentryczne stroje, poglądy i zachowania są jej znakiem firmowym. Orędowniczka całkowitej wolności, zarówno w sferze obyczajowej, jak i moralnej. Kolekcjonuje orientalne dzieła sztuki, zwłaszcza te o nadnaturalnych właściwościach. Lubi dla zabawy sprzedawać je niczego nieświadomym ludziom i patrzeć, co z tego wyniknie. Jej fascynacja sztuką zaczęła się od lektury fragmentów dramatu *Król w żółci* – subtelny wpływ Hastura obudził w niej wrażliwość na mity, ale wrodzona niezależność pozwala jej od dawna balansować na granicy szaleństwa.

PRAWDZIWA TWARZ

S 35	KON 40	BC 35
ZR 45	INT 80	WYG 70
MOC 60	WYK 80	

Umiejętności

Historia 40%, Język Obcy (Francuski 70%, Angielski 50%), Język Ojczysty (Polski) 80%, Mity Cthulhu 5%, Nauka (Magia Orientu), Psychologia 65%, Wycena 75%.

Kirył Nienart

Doktor filologii, sinolog-amator, specjalista od spraw orientu, żywo zainteresowany dalekowschodnim okultyzmem. Z pochodzenia Lwowianin. Człowiek rodzinny, serdeczny i ciepły, nieco jowialny, a przede wszystkim erudyta, stanowiący doskonale źródło wiedzy dla Badacza. Na co dzień wykłada na Uniwersytecie Warszawskim, w stolicy zostawił żonę i trójkę dzieci. Szantażowany przez Kempeitai, pomimo żywnej niechęci do Japończyków składa im raporty.

S 45	KON 45	BC 60
ZR 55	INT 85	WYG 40
MOC 60	WYK 90	

Umiejętności

Język Obcy (Rosyjski 70%, Angielski 65%, Chiński 60%, Japoński 5%), Mity Cthulhu 3%, Nauka (Lingwistyka) 85%, Okultyzm 40%, Psychologia 20%, Spostrzegawczość 40%, Unik 40%.

Kenzaburō Tanaka

Przedstawiciel handlowy Cesarstwa Japońskiego, a jednocześnie tajny współpracownik Kempeitai. Mężczyzna w średnim wieku, który tęskni za ojczyzną. Ubiera się elegancko i z europejską. Jest urzędnikiem, a nie agentem wywiadu, ale stara się poradzić sobie z przerastającym go zadaniem. Bezpośrednia przemoc go brzydzi, ale ma do dyspozycji dwóch wyszkolonych ochroniarzy, biegących w sztukach walki, oraz trochę środków finansowych. Jego zasoby nie są jednak niewyczerpane. Musi działać w ukryciu, unikając wszystkiego, co mogłoby doprowadzić do skandalu i zaszkodzić stosunkom polsko-japońskim.

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

Umiejętności

Historia 30%, Księgowość 75%, Matematyka 50%, Perswazja 60%, Prawo 40%, Psychologia 40%, Spostrzegawczość 50%.

Japoński ochroniarz

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

Umiejętności

Broń Palna (Krótka) 55%, Walka Wręcz (Karate) 65%, Nasłuchiwanie 35%, Rzucanie 35%, Skakanie 40%, Spostrzegawczość 50%, Zastraszanie 40%.

INWAZJA NA MANDŻURIĘ

Agresja japońska na Chiny w 1931 roku, w wyniku której zostało utworzone marionetkowe państwo Mandżukuo pod protektoratem Japonii. Zajęte tereny miały być dla cesarstwa japońskiego źródłem surowców i kolonią, odpowiadającą na problem przeludnienia wysp. Według naszej wersji historii w wojnie czynny udział brała badająca mity Cthulhu komórka Kempeitai, której dowódca używał maski do swoich celów. Przedmiot został przejęty przez Chińczyków i odesłany w głąb kraju, gdzie w wyniku serii zbiegów okoliczności trafił w ręce zainteresowanego okultyzmem handlarza sztuką, a następnie został wysłany do Polski, żeby dołączyć do zbiorów madame de Tisson.

Emily Webster

Młoda, bardzo ambitna impresario opłacana przez Łukasza, łowczyny talentów i zagożdża wielbicieli jazzu. Urodzona w Stanach Zjednoczonych w rodzinie polskich emigrantów, czuje się Polką, choć mówi z silnym amerykańskim akcentem. Wierzy w talent Anny, w dodatku dostała olbrzymią zaliczkę i obietnicę jeszcze większych pieniędzy, jeśli wokalistka rzeczywiście ruszy w trasę z amerykańską gwiazdą. Zrobi wszystko, żeby doprowadzić do jej występu na przesłuchaniach, nawet jeśli Anna jest ranna lub w szoku po zajściu podczas przyjęcia.

S 40	KON 45	BC 60
ZR 60	INT 65	WYG 60
MOC 40	WYK 65	

Umiejętności

Fotografia 40%, Gadanina 65%, Perswazja 70%, Psychologia 30%, Prowadzenie Samochodu 35%.

PROPONOWANE SCENY

Przyjęcie u madame de Tisson

Mieszkanie madame, znajdujące się na ostatnim piętrze modernistycznej kamienicy Leona Stankiewicza przy ul. Świętojańskiej 53, wypełniają obrazy, rzeźby i dzieła sztuki z różnych zakątków świata. Dominuje sztuka orientalna, chińskie porcelanowe wazy, japoński krótki miecz wakizashi wyekspozowany na ścianie, zasłony z bajecznie kolorowych indyjskich tkanin. Największe wrażenie robi jednak kolekcja masek. Zwrócić na nie uwagę Badacza, żeby zasugerować klimat i tematykę przygody.

Poproś gracza, żeby opisał swojego Badacza w momencie, kiedy przygląda się maskom. Zaraz potem możesz ustami zagadującymi go madame de Tisson zapytać, która najbardziej przyciąga jego uwagę. Zasugeruj, żeby gracz sam ją wymyślił, w ten sposób pośrednio może powiedzieć więcej na temat swojej postaci.

ROZDZIAŁ 2

W słodkich oparach opiumowego dymu, w przytłumionym świetle schowanych za abażurami lamp ich kontury lekko się rozmywają. Drewno, kamień, porcelana, glina. Puste spojrzenia otworów na oczy. Karykaturalnie wyraziste rysy twarzy. Starcy o długich brodach i głębokich zmarszczkach, bladolice orientalne piękności, pucułowe twarzyczki dzieci, rogi demonów, srogie spojrzenia mściwych bóstw. Są tu maski weneckie o idealnie symetrycznych rysach, ponure maski pośmiertne z Grecji, karykaturalnie wydłużone twarze afrykańskich bogów, gniewne oblicza herosów z chińskiej opery przecięte pasmami jaskrawych kolorów, teatralne maski z Japonii, zagadkowo uśmiechnięte poczernionymi zębami.

Na przyjęciu jest kilkanaście osób, głównie artyści i współpracujący z madame pośrednicy handlowi. Czuja się swobodnie, popijając alkohol z kryształowych kieliszków i częstując się opium, podawanym w długich, japońskich fajkach. W scenie szybko powinna pojawić się dwójka najważniejszych bohaterów niezależnych, Anna i Łukasz. Artystka jest przesadnie radosna, próbując żywą rozmową i zbyt głośnym śmiechem maskować zdenerwowanie przed jutrzejszym występem. Otacza ją wianuszek zapatrzonych w nią mężczyzn – to dobra okazja, żeby wzbudzić zazdrość w Badaczu, jeśli zdecydował się żywić wobec niej romantyczne uczucia. Łukasz wygląda na zmartwionego i wyraźnie szuka możliwości porozmawiania z madame de Tisson na osobności. Z kolei sama madame koniecznie chce znać opinię gości o swojej kolekcji i zapoznać ich z resztą towarzystwa.

Plejadę postaci drugo- i trzecioplanowych w tej scenie pozostawię, Strażniczko, twojej wyobraźni. Pamiętaj tylko, żeby wśród gości na przyjęciu Badacz miał okazję poznać i polubić Kiryla Nienarta, specjalistę od chińskiego okultyzmu. Będzie tu też zatrudniona przez Łukasza impresario, Emily Webster, a także japoński przedstawiciel handlowy Tanaka. Zasugeruj konflikt między nim a madame, na przykład kierując rozmowę w stronę sytuacji politycznej

PRZYBYCIE AMERYKAŃSKIEJ GWIAZDY

- Na trasie Gdynia-Kopenhaga-Halifax-Nowy Jork kursują trzy transatlantyki, napędzane tłokową maszyną parową.
- Wszystkie zostały wykonane w Glasgow dla rosyjskiego armatora. Podobno budowę sfinansowała częściowo cała wdowa Maria Romanowa ze swoich kosztowności, stąd nazywano je „klejnotami księżniczki Dagmary”.
- Nancy Turner przypłynie największym z parowców o nazwie „Polonia”. Statek mieści na pokładzie ponad 1000 osób, w tym 800 pasażerów! Kapitanem jest sam Mamert Stankiewicz, znany jako „Znaczy Kapitan”.
- Wokalistka zażyczyła sobie, żeby przesłuchania odbyły się jeszcze na pokładzie statku – na ląd zamierza zejść ramię w ramię z wybranym artystą. Dziennikarze już nie mogą się doczekać tych historycznych zdjęć.

w Mandżurii. Madame w wyraźny sposób opowiada się po stronie Chin. Przydałby się jeszcze ktoś miejscowy, kto może opowiedzieć więcej o samej Gdyni – może portowy urzędnik, który pośredniczy w sprawdzaniu dzieł sztuki ze Wschodu?

Cel sceny: zaprezentowanie klimatu opowieści, przedstawienie kluczowych dla fabuły BN-ów i informacji, zbudowanie relacji pomiędzy Badaczem a najbliższymi mu osobami.

Szaleniec z nożem

Kiedy zobaczył, że Badacz traci zainteresowanie rozmowami, do saloniku madame wpada dziwny mężczyzna. Rozgorączkowane spojrzenie, rozwicbrane włosy, ubrudzone ubranie. Wyrywa się próbującym go powstrzymać ludziom i z okrzykiem „on do mnie mówi, cały czas mówi!” rzuca się w kierunku gospodyni, wyszarpując zza poły marynarki zakrzywiony nóż.

Jeśli twój gracz chce zaangażować się w walkę, pozwól mu na to. Oszalały nieznajomy nie jest trudnym przeciwnikiem, brak mu koordynacji ruchów, ledwie trzyma się na nogach – przyznaj graczowi kość premiową. Badacz będzie mieć też sprzymierzeńców, bo wielu gości poczuje się w obowiązku powstrzymać szaleńca. Obezwładnienie go powinno być raczej proste, ale tu wszystko zależy od kości. Szaleniec spróbuje wziąć Annę jako zakładnika, przykładając ostrze do jej szyi. Niech dla Badacza będzie jasne, że nawet drobny uraz może przekreślić szanse Anny na udany występ następnego dnia.

CIĘKAWOSTKI NA TEMAT MASEK

- Występują w niemal każdej kulturze i są tak stare jak cywilizacja, pojawiały się już na malowidłach naskalnych sprzed 40 000 lat.
- Były używane w celach magicznych i obrzędowych, a także w teatrze, mają ogromne znaczenie symboliczne.
- Maska nie zawsze jest materialnym przedmiotem, często nazywa się tak po prostu malunek na twarzy albo przeciwnie, zakrywający całą sylwetkę kostium.
- W niektórych kulturach lękano się tworzenia masek demonów, żeby nie nadawać im mocy.
- Maski wyjmują nas z interakcji społecznej, nadając nową rolę. Powodują, że przestajemy być sobą, a stajemy się maską.
- Osoba, która wie, że nie widać jej twarzy, momentalnie odczuwa wzrost pewności siebie, myśli chłodniej i mniej emocjonalnie o tym, co się dzieje dookoła niej – zwłaszcza jeśli maska, którą nosi, jest kojarzoną z autorytetem.
- Wzorce mimiczne są wspólne dla całego gatunku ludzkiego. Smutne maski z Grecji, Japonii i Nigerii będą miały punkty wspólne, ich przesłanie jest transkulturowe.
- Żadna kultura do czasów współczesnych nie wykonywała masek pozbawionych oczu. To niepisane tabu. Mogły nie mieć ust, nosa, ale musiały mieć jakąś reprezentację oczu.



Nóż trzymany przez mężczyznę to turecki kindżał. Zakrzywione ostrze, rękojeść wysadzana turkusami, z pewnością antyk. Ten przedmiot nie jest istotny dla dalszej opowieści, ma być tylko dowodem na to, że madame handluje niebezpiecznymi, nawiedzonymi przedmiotami. W mojej wizji sztylet jest nawiedzony przez duchy ludzi, którzy zostali nim zabici, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby wpłynąć tutaj inny wątek, możliwy do rozwinięcia w kontynuacji rozgrywki. Użyty w walce kindżał zadaje 1K4+2 obrażenia.

Madame de Tisson spróbuje załagodzić sytuację, ale udany test Psychologii pokaże, że wcale nie przejmuję się losem mężczyzny. Nie jest też zaskoczona. Wręcz widać w niej wewnętrzne rozbawienie.

Niezależnie od losów szaleńca – może zostanie obezwładniony i oddany w ręce policji, może ucieknie, by pojawić się w dalszej części scenariusza – incydent przedwcześnie kończy przyjęcie.

Cel sceny: przyspieszenie tempa, wprowadzenie sceny akcji, pokazanie graczowi zagrożenia ze strony oferowanych przez madame przedmiotów.

Niespodziewana przesyłka

Badacz i jego przyjaciele zatrzymali się w niewielkim pensjonacie Albatros w Kamiennej Górze, letniskowej dzielnicy Gdyni, w wygodnym apartamencie z salonikiem i trzema osobnymi sypialniami oraz oczywiście widokiem na morze. Rano Badacza budzi natarczywe pukanie do drzwi. W korytarzu stoi biednie wyglądający chłopak na posyłki. Trzyma w dłoniach niewielki pakunek, owinięty gazetami i obwiązany sznurkiem. Twierdzi, że miał przekazać paczkę „gościom ze stolicy”. Udany test Perswazji (albo drobne przekupstwo) pozwoli Badaczowi dowiedzieć się, że przesyłka pochodzi od madame.

Łukasza i Anny nie ma w pensjonacie; wyszli, zanim Badacz się obudził, i nie zostawili żadnych informacji. Łukasz zabrał piękną artystkę na długiego spacer nad morzem, żeby wybadać jej nastrój przed nadchodzącym występu. Wciąż wahają się, czy i jak użyć obiecanej przez madame maski.

Badacz zostało z tajemniczą przesyłką sam. W czasie, gdy zastanawia się, co zrobić, albo zapoznaje się już z zawartością pudełka, pojawia się pracująca w pensjonacie pani Jadwiga, serdeczna kobieta w typie ulubionej ciotki. Niesie tacę ze śniadaniem. Krzątając się po pokoju, wspomni, że przyłąpała jakiegoś podejrzaneego człowieka, który kręcił się po ogrodzie i zaglądał w okna.

Dziad jakiś. Pogoniłam go, bo co to za porządki, żeby ktoś zakłócał spokój moim gościom! W dodatku źle mu z oczu patrzyło i pachniało też jakoś dziwnie...

To portowy włóczęga na usługach pana Tanaki, który dostał informację, że maska mogła trafić do miasta wraz

z transportem dzieł sztuki z Chin. Opłacił więc kilku ludzi, żeby obserwowali dom madame de Tisson i informowali go o wszystkich podejrzanych sytuacjach. Mężczyzna śledził chłopca z paczką aż do pensjonatu, a potem próbował dowiedzieć się, co było w środku.

W tym momencie inicjatywa należy do Badacza. Jeśli zdecyduje się otworzyć paczkę, w środku będzie drewniane pudełko obwiązane czerwoną jedwabną tasiemką. Na wieczku jest czarny napis w jakimś orientalnym języku i dopisane ołówkiem po polsku „przesyłka z Chin” (**Pomoc #1**). Wewnątrz pudełka znajduje się kartka pokryta dziwnymi znakami (**Pomoc #2**) i krótki liścik (**Pomoc #3**) oraz owinięta w fioletowy jedwab maska z białej porcelany z dziwnym znakiem wewnętrzny (**Pomoc #4**). Ovalna twarz, bardzo wąskie oczy i usta, widoczne między uchylonymi wargami drobne czarne zęby. Trudno ocenić, czy twarz przedstawia kobietę, czy mężczyznę. Wnętrze maski jest dziwnie chropowate i odrobinę lepkie, widać też wymalowany czerwienią symbol.

Jeśli Badacz zdecyduje się czekać na powrót Łukasza, ten gniewnie zażąda oddania mu przesyłki, wyrzucając Badaczowi wewnętrzne w nie swoich sprawach i brak zaufania. W zależności od sposobu prowadzenia rozmowy i rzutów na Perswazję, być może Badaczowi uda się przekonać przyjaciela, że jego plan nie może się udało, choć będzie to ekstremalnie trudne. Wtedy Łukasz poprosi, żeby Badacz razem z nim odwrócił maskę do domu madame de Tisson. Przejedź do sceny „Morderstwo”. Jeśli Badacz nie pojedzie z nim, Łukasz ulegnie pokusie i założy maskę, żeby zdobyć Annę.

Badacz może też spróbować zadziałać samodzielnie i dowiedzieć się więcej na temat tajemniczej maski. Ma dwie sensowne opcje – porozmawianie z madame de Tisson lub poznany poprzedniego wieczora sinologiem.

W scenie może pojawić się też telefon od impresario, która chce upewnić się, że Anna jest w dobrej kondycji przed wystęmem. Jeśli poprzedniego wieczora wokalistka odniosła jakieś obrażenia albo doznała traumy, Emily będzie nalegała, żeby mimo wszystko wystąpiła. Jest zdeterminowana i gotowa siłą zaciągnąć dziewczynę na pokład Polonii o odpowiedniej porze.

Cel sceny: wprowadzenie maski, wskaźówki dla Badacza dotyczące jej pochodzenia i nadnaturalnych właściwości, zmotywowanie go do zajęcia się tą sprawą.

Rozmowa z sinoldem

Kirył będzie bardzo skory do pomocy i niezwłocznie spotka się z Badaczem w wyznaczonym miejscu, ale jego mina zresztą, kiedy zobaczy samą maskę. Wyjaśni, że chociaż pudełko pochodzi z Chin, sama maska jest japońska.

Widzi pan, w pierwszych wiekach naszej ery Chiny rzeczywiście były środkiem świata, przynajmniej na Wschodzie. Japonia chłonęła chińską kulturę i starała się ją naśladować – także pismo, chociaż japoński nie miał nic wspólnego z chińskim pod względem fonetycznym, morfologicznym czy składniowym. Żeby móc zapisywać niezbędne końcówki fleksyjne, Japończycy musieli wymyślić dodatkowe alfabety, hiraganę i katakanę, ale zanim to nastąpiło, używano po prostu samych chińskich znaków kanji, zapisywanych początkowo zgodnie z chińską kolejnością, a potem

ROZDZIAŁ 2

„z japońska”. Niestety nie jestem japonistą, mógłbym skonsultować pana z kimś z uniwersytetu po powrocie do Warszawy, teraz mogę jedynie podać panu znaczenie samych znaków. Wygląda mi to na jakąś sentencję...

Wręcz graczowi **Pomoc #5, Pomoc #6 i Pomoc #7**.

Nie bój się, że gracz zostanie przytłoczony nadmiarem informacji. Jedyne, co musi z tego wynieść, to że napis jest bardzo stary, znaczenie nie do końca pewne, a sprawą zagmatwana. Kirył na wpół żartem ostrzeże Badacza, że ze względu na sytuację w Mandżurii nie jest dobrze pchać się obecnie pomiędzy Japonię a Chiny. Udany test **Psychologii** pozwoli zauważyc, że Kirył jest przestraszony i coś ukrywa.

Chociaż Nienart sercem stoi po stronie Chin w trwającym na Dalekim Wschodzie konflikcie, jest szantażowany przez agenta Kempeitai, który grozi jego rodzinie w Warszawie, i tak naprawdę szpieguje na jego korzyść. Zaraz po wyjściu Badacza da znać o wszystkim Tanace. Jeśli Badacz postanowi zaufać sinologowi i zostawi u niego maskę, ona również zostanie przekazana w ręce Japończyka.

Oczywiście gracz powinien dostać możliwość dowiedzenia się o zagrożeniu ze strony Kempeitai, a nawet przeciągnięcia sinologa na swoją stronę. Jednak nawet przy doskonałych rzutach wciąż będzie to mocno niepewny sprzymierzeniec.

Cel sceny: przekazanie kluczowych informacji o masce, wzbudzenie niepokoju w Badaczu, możliwa utrata maski lub zdysponowanie sprzymierzeńca.

Rozmowa z madame de Tisson

Jeśli zaraz po otrzymaniu paczki Badacz zdecyduje się pojechać do mieszkania madame, ma szansę z nią porozmawiać. Mieszkanie jest jeszcze w nieładzie po wcześniejszym przyjęciu. Koneserka sztuki przyjmie go z rozbawieniem. Zaproponuje śniadanie mocno podlewane alkoholem, ale nie będzie chciała udzielić zbyt wielu informacji.

Czego Badacz na pewno się dowie:

- Maska jest prezentem od niej dla Łukasza, a prezentów nie wypada zwracać, więc nie przyjmie jej z powrotem.
- To japońska maska z teatru Nō, piękna i pełna symbolicznych znaczeń, a także dosyć cenna. Ma minimum czterysta lat.
- Maskę tego typu nosi główny aktor shite, chociaż ze względu na nietypowy układ rysów trudno stwierdzić, czy jest to wyobrażenie młodej kobiety, czy młodego mężczyzny.
- Madame sama nie umie odczytać japońskich znaków na kartce, ale została zapewniona przez tłumacza, że świadczą o oryginalności przedmiotu.

Pudełko jest znacznie nowsze niż sama maska, w dodatku opisane po chińsku, co niestety obniża jej wartość na rynku dzieł sztuki.

Czego Badacz może się dowiedzieć dodatkowo:

- Madame zdaje sobie sprawę z nadnaturalnych zdolności maski i wie, jak działa. Co więcej, wie to też Łukasz.
- Kobieta reaguje na obecność maski trochę jak człowiek na odwyku. Najwyraźniej zdecydowała się oddać maskę, żeby odsunąć od siebie pokusę jej używania.

血



SPOSÓB DZIAŁANIA MASKI

Maska jest kilkusetletnim artefaktem powiązanym z kultem Hastura. Samo założenie przedmiotu nie daje żadnego efektu – działa on dopiero, kiedy wewnętrzna strona maski zostanie skropiona krwią zakładającej ją osoby (wystarczy jedna kropla). Artefakt zmienia noszącego w osobę, którą naprawdę chce być. Może to być zmiana wyglądu, charakteru czy umiejętności. Im więcej elementów chce się w sobie zmienić, tym większy będzie koszt. Strażnik może uznać, że wystarczy utrata 1/1K6 punktów Poczytalności za każdą zmienioną cechę albo że kosztem jest trwała utrata 1K6 punktów Mocy. Ostateczny koszt ustala Strażnik.

Po założeniu maska wtapia się w twarz i przestaje być widoczna. Zostają tylko drobne ślady wzdłuż linii zuchwy, łatwe do ukrycia pod makijażem. Maskę można zdjąć tylko z własnej woli, ale używanie jej jest silnie uzależniające i zostawia niezatarty ślad na psychice. Badacz powinien wykonać określony wyżej test za każdym razem, kiedy zakłada i zdejmuje maskę. W tym drugim przypadku nieudany test nie tylko odbiera PP – nie da się założyć ani zdjąć maski siłą.

Strażnik może zdecydować, że maska obdarzona jest jakąś formą świadomości i pragnie wyciągać z ofiary Moc. Może wówczas zacząć samoczynnie zsuwać się z twarzy. Utrzymanie maski, a zatem także wywołanych nią zmian, ponownie kosztuje 1K6 punktów Mocy. Jeśli Strażnik uzna to za stosowne, maska może pobierać „sofiarę” także w punktach innych cech. Każda taka utrata powinna być permanentna.

Warto pamiętać, że Badacz może na dowolnym etapie przygody utracić maskę na rzecz któregoś BN-a. Jeśli będzie to Łukasz albo Anna, główny wątek użycia maski do zmiany tożsamości przed występem pozostaje w mocy. Ale nawet jeśli przedmiot szybko wpadnie w ręce kogoś innego, także przedstawiciela Kempeitai – nic straconego! Wtedy nacisk z dylematów etycznych przesunie się na próbę odkrycia prawdy lub poczucie zagrożenia i walkę o przetrwanie, skoro japoński wywiad chce utrzymać istnienie i właściwości maski w tajemnicy.

Cel sceny: przekazanie dodatkowych informacji na temat maski, możliwość zrozumienia jej nadnaturalnej mocy.

Morderstwo

Jeśli Badacz zdecyduje się na rozmowę z madame dopiero po kilku godzinach od otrzymania przesyłki, będzie już za późno. Telefon nie odpowiada, a na miejscu zastanie uchylone drzwi do mieszkania, nieślad w salonie i postrącane maski. Lawirując pomiędzy leżącymi na podłodze potrzesanymi twarzami odnajdzie w najdalszym kącie mieszkania ciało madame. Test Sapostrzegawczości pozwoli zorientować się, że maski zostały celowo zniszczone, ale reszta cennych dzieł sztuki jest na swoim miejscu. Gracz może podejrzewać szaleńca z kindżalem. Trudny test Medycyny wykaże, że ostrze, którym zabito kobietę, było proste i dwusieczne.

Możesz w tej scenie wprowadzić rozgorączkowanego Łukasza, który też przyjechał do madame, żeby dowiedzieć się, dlaczego nie dotarła obiecana przesyłka – jeśli Badacz wcześniej z nim nie rozmawiał. Będą mogli się wtedy skonfrontować w temacie maski. Doprowadzony do ostateczności Łukasz może nawet próbować odebrać przeklęty przedmiot siłą.

Madame została zlikwidowana przez ludzi Tanaki, ponieważ wiedziała stanowczo zbyt wiele nie tylko na temat samej maski, ale także generalnie wschodniego okultyzmu. „Wyrok” wykonany na madame przez jednego z ochroniarzy był dla Kenzaburō smutną koniecznością. Teraz najważniejszym zadaniem stojącym przed współpracownikiem Kempeitai jest odzyskanie samej maski i – być może – zlikwidowanie świadków. Sama zdecyduj, czy dla dobra fabuły lepiej będzie, żeby Tanaka z radością przyjął możliwość ułożenia się z Badaczem, jeśli tylko maska z powrotem trafi w ręce Kempeitai, czy też zamierza za wszelką cenę pozbyć się każdego, kto wie o nadnaturalnych właściwościach przedmiotu.

Cel sceny: dobitne ukazanie zagrożenia, informacja dla gracza, że czas na zdobywanie informacji się skończył, trzeba zacząć działać.

Na tym etapie scenariusza wszystko zależy od Badacza. Nie sposób zaplanować, jakie decyzje podejmie. W razie wątpliwości pamiętaj, że każdy z BN-ów będzie aktywnie starał się osiągnąć swój cel, a doskonałym miejscem na finał jest wieczorny występ.

Występ przed Nancy Turner

Przesłuchania odbywają się w sali bankietowej na pokładzie luksusowego parowca SS Polonia.

Jeśli Łukasz lub Badacz zdecydują się założyć maskę, by zdobyć serce Anny, rozstrzygnij wynik występu za pomocą rzutu. Czy świeżo rozwitłe uczucie pomoże wokalistce, czy przeciwnie, nie pozwoli się skupić na śpiewaniu? Problem w tym, że dla osoby w masce miłość ma gorzki smak, bo jest podszyta wiecznym powąpiwaniem, czy bez maski uczucie pozostałością wciąż żywe. A każdy upływający dzień sprawia, że maska będzie coraz trudniejsza do zdjęcia...

Jeśli Anna wystąpi bez maski, ale nie założy jej też nikt inny, od początku jest wyraźnie zestresowana. Zaczyna wspaniale, ale po chwili pojawia się jedna fałszywa nuta, chwila zawahań i dziewczyna z płaczem zbiega ze sceny, a potem wypada na zewnątrz sali. To doskonały moment, żeby wprowadzić scenę bezpośredniego zagrożenia ze strony pana Tanaki i jego ludzi. Porwanie Anny i próba jej uratowania może być emocjonującym finałem. Na miejsce akcji proponuję zakamarki parowca, port, a może nawet pokład jednego z japońskich statków handlowych. Tanaka spróbuje wymienić Annę za maskę. A czy po odzyskaniu artefaktu puści zakładników wolno, czy też spróbuje ich zlikwidować, to już pozostawiam twojemu wyczuciu.

Jeśli Anna założy maskę, występ zmiastra publiczność z nogą. Nancy od razu proponuje jej współpracę, a cały zespół zachwyca się jej talentem. Zarówno Łukasz, jak i Badacz zostają odsunięci na dalszy plan, a Anna, niezależnie od możliwych wcześniejszych ustaleń czy obietnic, odmawia zdjęcia maski.

ROZDZIAŁ 2

Stopniowo będzie stawała się coraz bardziej zimna i niedostępna. Tutaj masz otwarcie na słodko-gorzkie zakończenie, w którym niby został osiągnięty sukces, ale cena okazała się bardzo wysoka, a w dodatku wiadomo, że w cieniu już zawsze będą kryć się agenci Kempeitai, próbujący odzyskać maskę. Kto wie, może nawet Badacz będzie skłonny dobrowolnie skorzystać z pomocy Tanaki, żeby odzyskać dawną Annę? A może Tanaka, który wie, że maskę można zdjąć tylko z własnej woli, spróbuje wykorzystać Badacza lub Łukasza, żeby zaszantażować Annę?

Pamiętaj, że do sceny występu może przez działania gracza w ogóle nie dojść. Wtedy musisz zaimprovizować inny finał, zgodny z rozwojem fabuły. Ważne, żeby to Badacz miał w nim do podjęcia najważniejsze decyzje i żeby od niego zależał ostateczny koniec opowieści.



POMOC DLA GRACZA

Pomoc #1



Pomoc #3

Decyje najlepiej podejmować szybko. Masz czas tylko do wieczora. Cena jest wysoka, ale puenie warcho!

T.

Pomoc #4



Pomoc #7



krewn

Pomoc #2

王室的孩子
由於缺乏可能性
成為

Pomoc #5

滿洲國
大連
道具
Dalian
Mǎnzhōuguó
miasto
Mandzukuo
Dalian
dǎo jù
rekwiżyt

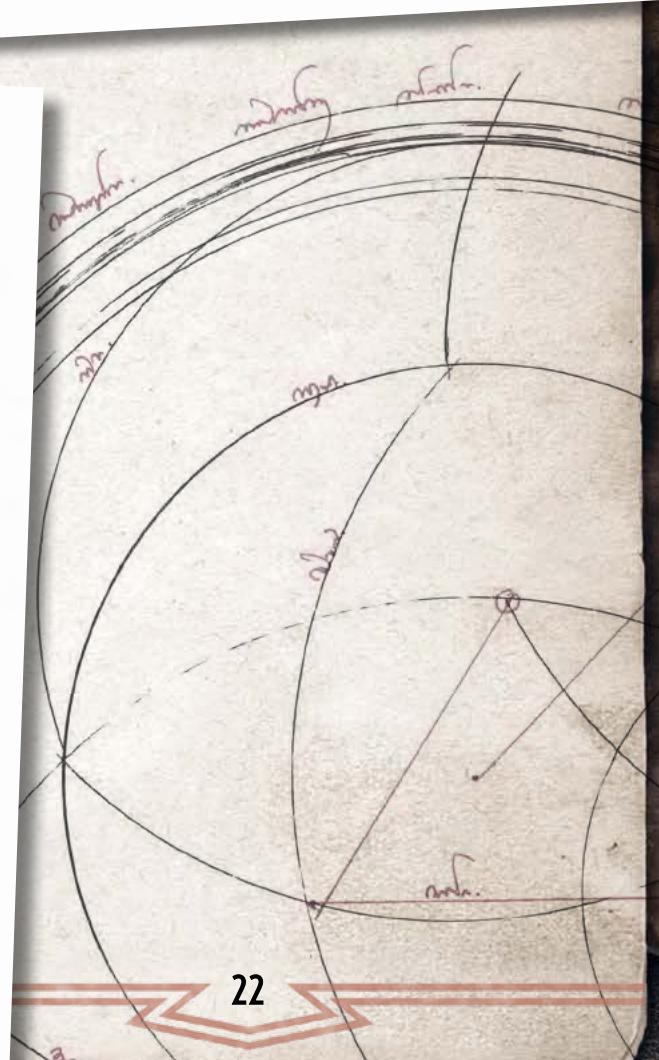
Pomoc #6

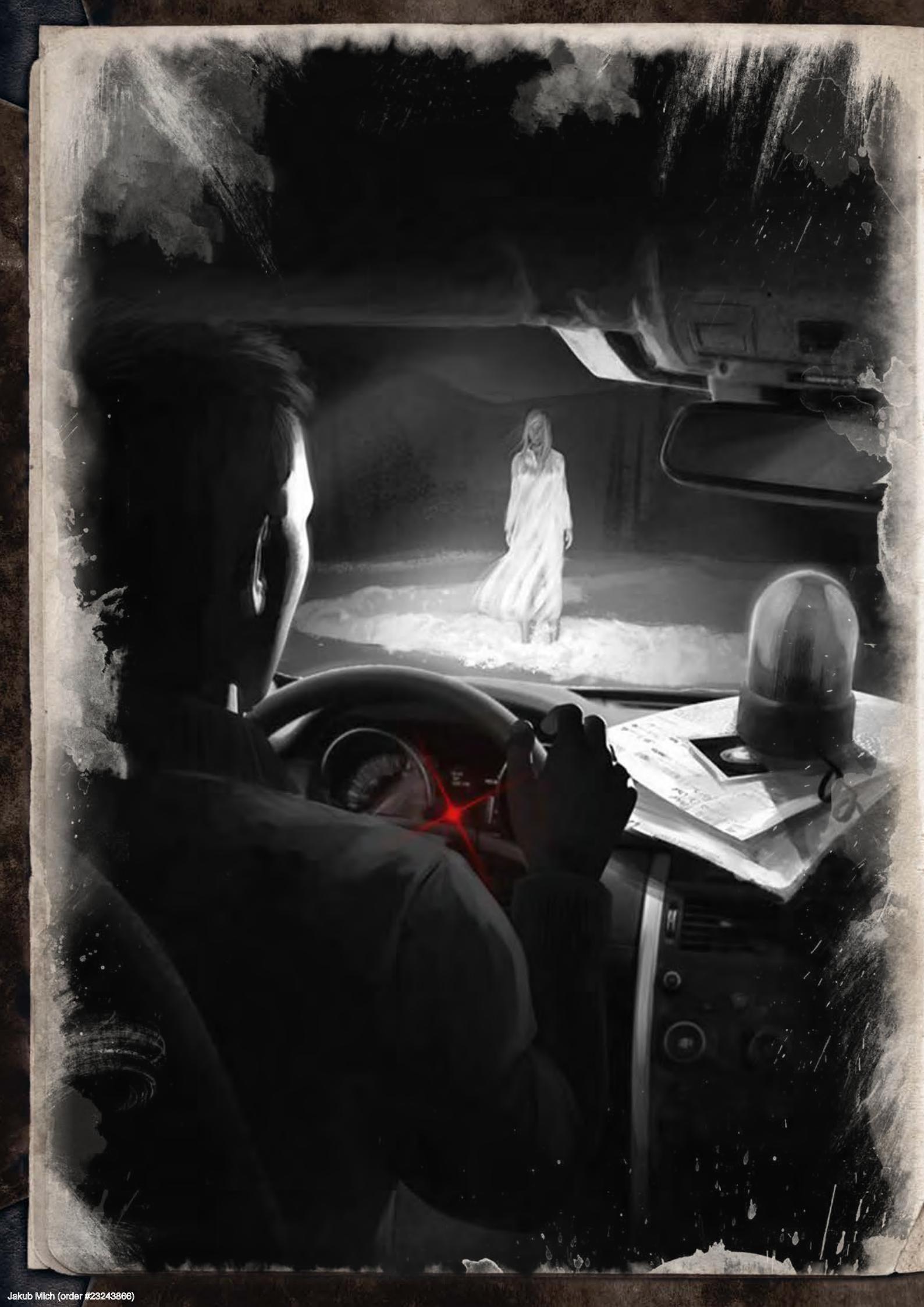
王室的孩子
由於缺乏可能性
成為

*tym znaczeniem
zapisuje się teatr
japoński teatr
Nō*

*możliwość
possible
possible
possible*

*kościelnicze directo? directo kraka?
directo z kościelnego rodu?*





DRUGA

AUTORKA: ASIA WIEWIÓRSKA

★★
1

WSTĘP

Niniejszy scenariusz przeznaczony jest dla jednego gracza. Inspirowany jest ponurymi skandynawskimi powieściami, serialami i filmami, w których główne role odgrywają tajemnica, społeczność i śledztwo. Konwencja ta znana jest czasem pod nazwą nordic-noir, lecz ten scenariusz nawiązuje również do baśni ludowych i lovecraftowskiej Krainy Snów.

Akcja rozpoczyna się w lutym 2020 r. w Skandynawii. Możesz osadzić ją w dowolnym z krajów półwyspu lub w Danii, ale po niewielkich korektach (dotyczących nazw własnych oraz imion i nazwisk) możesz przenieść fabułę na Islandię, do Kanady czy w północne regiony USA. Onirykczny nastrój tej opowieści buduje odosobnione miasteczko otoczone przez wzgórza i ciemne lasy oraz surowa, choć niezwykle urokliwa zimowa aura. Pamiętaj, że w takich opowieściach nie wszystkie tajemnice muszą ujrzeć światło dzienne i im więcej niedopowiedzeń i półprawd, tym lepiej. To subtelna historia, która nie jest opowieścią akcji.

WPROWADZENIE

Stoksjö to liczące zaledwie 2 tys. mieszkańców miasteczko położone w centrum prowincji o nazwie Helbjerg, w którym Badacz pełni rolę komendanta małego posterunku policji. Porośnięte lasami wzgórza skrywają jednak tajemnicę, o której wie niewielu tubylców. Od pradawnych czasów na pograniczu świata rzeczywistego i miejsca będącego odbiciem najgorszych koszmarów sennych żyje tajemnicza istota zwana Piaskunem, która na ogół nie mieszka się w ludzkie sprawy – chyba że ludzie sobie tego życzą. Ilekroć w Stoksjö źle się działa, starsi mieszkańcy, związani zmową milczenia, zwracali się o pomoc do Piaskuna, a ten zawierał z nimi pakt. Miasteczko oddawało istocie jedno dziecko ze swej społeczności, a w zamian za to Piaskun podkładał Odmieńca własnej krwi i życie w Stoksjö wracało do normy.

Tak stało się 15 lat temu, gdy w miasteczku wybuchła epidemia grypy, a o uprowadzeniu dwuletniej Branji z jej własnego pokoju trąbiły lokalne gazety. Ku uldze zrozpaczonych rodziców, dziecko, a właściwie podłożony zań Odmieńiec, szybko się odnalazło i wszyscy zapomnieli o sprawie. Aż do teraz, gdy Badacz natknie się na tajemniczą dziewczynę wędrującą zasypaną śniegiem drogą. W celu rozwiązania zagadki Badacz będzie musiał poznać historię zaginięcia dziewczynki sprzed 15 lat i przeprowadzić ponowne śledztwo. Równolegle toczy się ostatni akt historii Odmieńca, który – na rozkaz Piaskuna – przygotowuje się do powrotu do krainy koszmarów. I nie zamierza wracać do ojca z pustymi rękami.

W tej opowieści Piaskun odgrywa rolę drugoplanową i może nie pojawić się podczas rozgrywki. Cała fabuła koncentruje się na Odmieńcu i jego działaniach. Jednak kto wie, dokąd zaprowadzi cię wyobraźnia, jeśli zdecydujesz się kontynuować tę historię.

BOHATER

Głównym bohaterem tej historii, jak wielu innych historii z gatunku nordic-noir, jest zniszczony życiem komendant (dowolnej płci) lokalnego posterunku policji. Praca ta jest niemal całym jego życiem. Zgodnie z wytycznymi w *Księdze Strażnika* samodzielnie lub wraz z graczem przygotuj kartę Badacza, który będzie odpowiedni do rozegrania tej przygody. Bohater może posiadać podręczną broń palną. Aby oddać nastrój charakterystyczny dla gatunku, gracz powinien dodatkowo wybrać co najmniej dwa z niżej wymienionych przymiotów:

- jest uzależniony od papierosów, alkoholu lub hazardu;
- ma problemy finansowe;
- jego współmałżonek odszedł lub zmarł kilka lat temu;
- samotnie wychowuje krągłe dziecko;
- ma problem ze zdrowiem;

ROZDZIAŁ 3

- opiekuje się niesamodzielnym rodzicem;
- skrywa przeszłość kryminalną i jest szantażowany;
- jest nękaną przez kolegów przestępcy, którego wsadził do więzienia.

Pamiętaj, aby w trakcie sesji korzystać z wybranych przez gracza elementów i wpleść je w fabułę. Ważne jest także to, że z racji pełnionej funkcji bohater zna albo przynajmniej kojarzy niemal wszystkich istotnych mieszkańców Stoksjö. W celu wsparcia samotnego Badacza w tej niełatwej przygodzie śledczej wykorzystaj postać zastępcy (opisany niżej Krogg). Warto dać graczowi do zrozumienia, że prowadzenie śledztwa w zamkniętej społeczności, w której wszyscy się znają, wymaga wyczucia i taktu.

NAJWAŻNIEJSI MIESZKAŃCY

W konwencji nordic-noir niemal wszystkie pojawiające się postacie mają w sobie coś, co zapada w pamięć. Postaraj się odmalować je, uwzględniając detale, dzięki którym dadasz im autentyczności. Weź również pod uwagę, że mieszkańcy miasteczka znają Badacza – swojego stróża prawa – i każdy z nich powinien mieć o nim własne zdanie. Daj graczowi odczuć ich sympatię i antypatię oraz zmiany nastawienia, jeśli takie wystąpią w wyniku działania Badacza.

Ze względu na charakter tej przygody, najpewniej nie będziesz potrzebował statystyk większości z opisanych niżej postaci. Dla najważniejszych z nich wskazano jednak istotne cechy, umiejętności lub ataki. Możesz swobodnie uzupełniać tę listę. Jeśli w trakcie gry zajdzie natęba potrzeba wykorzystania statystyk którejś z pozostałych postaci, kieruj się uproszczonymi wskazówkami generowania takowych, opisanymi na str. 210 *Księgi Strażnika*.

BRANJA MADSEN

Odmieńec, podrzucony przed lata rodzicom po zaginięciu córki. Zbuntowana 17-latka ze skłonnością do kradzieży, rozbójów i wszczynania awantur. Wie, że już niedługo, bo w dniu swoich 18. urodzin przypadających na 14 lutego, wróci do kraju Piaskuna i że nie może tam przybyć z pustymi rękami. Stary życzy sobie bowiem ofiary, ludzkiego niewolnika, który będzie mu usługiwał i którym będzie mógł pomiatać. W tym celu Branja nawiązuje niezdrowy, symbiotyczny romans z lokalnym awanturnikiem, Jakubem, którego zamierza uprowadzić na drugą stronę. Odmieńec przypomina prawdziwą Branję, ale nie wygląda identycznie. **Początkowy stosunek do Bohatera (dalej opisany jako PSDB): negatywny.**

S 40	KON 35	BC 45
ZR 80	INT 85	WYG 75
MOC 80	WYK 45	P 25
PW 8		

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 20

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3
Unik 40% (20/8)

Umiejętności

Mity Cthulhu 20%, Spostrzegawczość 70%, Ukrywanie 50%, Urok Osobisty 70%.

Zaklęcie: Oczarowanie Ofiary

INGRID MADSEN

Matka Branji i daleka kuzynka Badacza. Sztywna i niedostępna kobieta, choć kiedyś była pełną życia aktywistką społeczną. Nikt nie wie, że to jej córka – Odmieńec – wysysa z niej całą siłę witalną i sprowadza ją ku samozagładzie. Nawet ona sama nie dopuszcza do siebie tej myśli, choć na pewno coś przeczuwa. **PSDB: neutralny**.

YNGVAR MADSEN

Ojciec dziewczynki, który pod wpływem podrzuconego im Odmieńca doznał załamania nerwowego i pograżyl się w nałogach. Przed 10 laty rozwiódł się z żoną i wyprowadził z domu. Pomieszkwał w motelach i przytułkach, a niedawno wylądował na ulicy. Zaniedbany i na wpół oszalały, mieszka w opuszczonym wagonie kolejowym stojącym na bocznicy dawno nieużywanego torowiska. **PSDB: negatywny**.

HJORTUR STENBERG

Wąsaty i brzuchaty emerytowany policjant, który 15 lat temu prowadził sprawę zaginięcia Branji Madsen. Mieszka wraz z małżonką w domku pod miastem, gdzie oddaje się łowieniu ryb. Od lat twierdzi, że wkrótce ucieknie z tego „zapomnianego przez świat miejsca” w ciepłe kraje. **PSDB: pozytywny**.

JAKUB MARMOL

19-letni motocyklista polskiego pochodzenia, któremu ze względu na arogancję i gwałtowność nie udało się ukończyć szkoły. Na co dzień pracuje w warsztacie samochodowym swojego ojca Artura Marmola, a wieczorami włóczy się ze znajomymi po pubach lub opuszczonych miejscowościach. Jego motocykl – czarna honda – jest obiektem zazdrości wielu młodych mieszkańców miasteczka, choć niektórzy (niesłusznie) podejrzewają, że nie zdobył go legalnie. Jakub to bardzo niedojrzały chłopak, chorobliwie oddany Branji, która uzależniła go od siebie. Chłopak z dnia na dzień coraz bardziej traci wolną wolę i wkrótce całkowicie podporządkuje się Odmieńcowi. W momencie rozpoczęcia gry Jakub żyje w zawieszeniu, rozdarty między światem rzeczywistym a stworzonym specjalnie dla niego półsnem, w którym Branja jawi mu się jako pociągająca i niezwykle piękna istota – wróżka z bajki, w której oczach lśni ogień i której szepły opowiadają o lepszym świecie za zasłoną rzeczywistości. Przeróżenie miesza się Jakubowi z pragnieniem, aby odejść z Branją na zawsze. **PSDB: negatywny**.



S 60	KON 55	BC 75
ZR 60	INT 40	WYG 60
MOC 10	WYK 35	P 10
PW 13		

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12), obrażenia 1K3 + 1K4 (MO) albo z użyciem broni (nóż) 1K4 + 1K4 (MO)

Unik 50% (25/10)

Umiejętności

Prowadzenie Motocykla 70%, Zastraszanie 60%.

BJARTAR/LIV KROGG

Policjant i zastępca Badacza, płci przeciwej do postaci gracza. Pełna energii młoda osoba kilka lat po akademii, zawsze skora do pomocy. Choć pochodzi ze Stoksjö, nie posiada żadnej wiedzy o mrocznej historii miasteczka, ale w razie potrzeby będzie służyć Badaczowi pełnym oddania wsparciem. Jej babka, Hilda, należy do starszych, która zna tajemnicę Piaskuna. **PSDB: pozytywny**.

HILDA KROGG

Siwa staruszka, prawie 80-letnia potomkini pierwszych mieszkańców Stoksjö, która 15 lat temu wykradła małą Branję z lóżeczka i oddała ją Piaskunowi. Dwa dni później wróciła w tę samą okolicę, gdzie zastała podłożonego przez Piaskuna Odmieńca, którego jako Branję odprowadziła do domu. Dziś dręczą ją ogromne wyrzuty sumienia, lecz zmowa milczenia nie pozwala jej wyjawić prawdy. **PSDB: neutralny**.

SCENA INICJUJĄCA

Jest luty 2020 r. (dokładna data nie ma znaczenia, musi to być jednak kilka dni przed 14 lutego). Badacz, komendant posterunku policji w Stoksjö, wraca późną nocą autem z oddalonego o przeszło 80 km miasta, w którym składał zeznania przed sądem. Na wąskiej, nierojeźdzonej drodze biegnącej dnem kotliny między dwoma porośniętymi ciemnym lasem wzgórzami leży śnieg. Niespodziewanie, wyjeżdżając zza zakrętu, Badacz dostrzega w światłach samochodu sylwetkę dziewczyny, słaniającej się na bosych nogach poboczem w kierunku miasta.

Gracz musi wykonać test **Prowadzenia Samochodu** – droga jest pokryta warstwą śniegu i lodu. Jeśli test się nie powiedzie, auto może wpaść w poślizg i wyładować w rowie, skąd może je wyciągnąć tylko wezwana przez telefon komórkowy pomoc (najpewniej z warsztatu Marmola). Jeśli gracz zdecyduje się forsować i ten test również się nie powiedzie, auto może potrącić kobietę. Dla dobra przygody ustalmy jednak, że wypadek spowoduje u niej tylko lekkie obrażenia i utratę przytomności, która uniemożliwi kontakt z nią przez kilka kolejnych godzin.

Jeśli test się powiedzie, Badacz będzie mógł się zatrzymać i spróbować porozmawiać z kobietą. Jest przemarznęta i wyciecziona. Udany test **Medycyny** lub **Pierwszej Pomocy** może ujawnić, że znajduje się na zimnie najwyżej od kilkudziesięciu minut. Wygląda na oszołomioną i przerażoną.

Może mieć najwyżej 20 lat. Kobieta nie odpowiada na pytania, szlocha i próbuje się bronić. Udany test **Psychoanalizy** pozwoli ją uspokoić i usadzić w samochodzie. Jeśli test się nie powiedzie, kobieta zacznie przeraźliwie krzyczeć i będzie musiała być doprowadzona do auta siłą.

Choć Badacz jeszcze tego nie wie, właśnie spotkał prawdziwą Branję Madsen, dziewczynkę uprowadzoną niegdyś przez Hildę Kroggi i oddaną Piaskunowi. Przez ostatnie 15 lat Branja żyła w świecie koszmarów, z którego udało jej się uciec. Pamiętaj, że Branja w zasadzie nie zna „naszego” świata, gdyż opuściła go w wieku 2 lat. Na wszystko, co ją otacza, będzie reagowała lękem. Bez względu na skutki wypadku, kobieta wyługuje na komisariacie bądź w szpitalu. I tutaj zaczyna się śledztwo.

ŚLEDZTWO

Badacz może próbować różnych metod, aby wyjaśnić sprawę „kobiety na drodze”. Poniżej przedstawiono kilka z nich. Jeśli gracz zaproponuje inne rozwiązania, improwizuj na bazie zawartych w tym rozdziale informacji. Pod niektórymi z wydarzeń znajduje się także propozycja i krótki opis miejsca, gdzie może ono nastąpić.

1. Przesłuchanie kobiety

Miejsce: zawały papierzykami, ciasny komisariat policji w centrum Stoksjö lub sterylny i oświetlony jarzeniówkami szpitalik.

Trudno z niej cokolwiek wydusić. Udany test **Psychoanalizy** sprawi, że zacznie odpowiadać. Niestety, kobieta posługuje się nieznanym językiem, którego nie sposób zrozumieć. Trudny test **Języka Ojczystego** pozwoli odkryć szokującą prawdę: to język ojczysty Badacza, tyle że wymawiany od tyłu! Nagranie wypowiedzi i udany test **Korzystania z Komputerów** pozwoli zrozumieć powtarzane bez ładu i składu: „to nie straszydło z bajki, wydzierające dzieciom oczy, aby zjeść je na księcyu”, „okropne widmo, niosące grozę i zgubę”, „sypie piaskiem, a senne marzenia stają się najgorszym koszmarem”.

Jeśli masz ochotę, możesz wpleść w jej wypowiedzi dziecięce rymowanki czy koszmarne bajki, w których ważną rolę odgrywają ciemność, piasek i sen.

Świat koszmarów Piaskuna to potworne lustrzane odbicie naszego świata, w którym wiele rzeczy, w tym ludzka mowa, jest na opak.

2. Pobranie odcisków linii papilarnych

Miejsce: komisariat policji.

Odciski mogą błyskawicznie trafić do bazy danych policji, w czym ochoczo pomoże Kroggi. Po kilkunastu minutach jest trafieniem. Możesz wręczyć graczowi **Pomoc #1**. Odciski palców należą do Branji Madsen i zostały pobrane w związku z jej zaginięciem 15 lat temu. Ale to przecież niemożliwe. Badacz w końcu dobrze zna Branję i jej rodzinę!

3. Oględziny i badania lekarskie

Miejsce: komisariat policji lub szpital.

Na prośbę Badacza przybędzie dr Nielsen – lekarz ze szpitala i dobry znajomy. Sporządzi raport z oględzin. Możesz

ROZDZIAŁ 3

wręczyć graczowi **Pomoc #2**. Kobieta nie ma ze sobą żadnych dokumentów. Jest ubrana w sfatygowaną halkę. Na prawym nadgarstku ma zawiązaną wyblakłą różową wstążkę.

4. Rozmowa z Ingrid Madsen

Miejsce: dom Madsenów – duża, ale nieco zaniedbana piętrowa budowla w stylu skandynawskim o wielkich oknach na całą ścianę.

Ingrid będzie nerwowo palić papierosy.

Pytana o sprawę sprzed 15 lat opowie, że Branja zniknęła z łóżeczka we własnym pokoju i że po kilku dniach ktoś odnalazł ją w lesie. Sprawę prowadził ówczesny komendant o nazwisku Stenberg.

Jeśli Badacz da Ingrid do zrozumienia, że dziewczyna może nie być jej dzieckiem, Ingrid gwałtownie zaprotestuje. Udany test Psychologii pozwoli rozpoznać, że bardzo ją to poruszyło.

Jeśli Badacz będzie naciskał, Ingrid poinformuje, że nie długo przed zniknięciem u Branji zdiagnozowano chorobę układu odpornościowego. Wkrótce po jej powrocie okazało się, że jest zdrowa i sytuację uznano za błąd diagnostyczny (dokumenty potwierdzające badania znajdują się w archiwum lokalnego szpitala).

Pytana o ojca Branji, Ingrid powie, że od dawna nie utrzymuje z nim kontaktu, gdyż Yngvar stoczył się i jest teraz wrakiem człowieka. Z tego, co Ingrid wie, zajmuje się nim lokalny dom pomocy społecznej.

Pytając o wyniki oględzin, Badacz może dowiedzieć się także, że w chwili uprowadzenia Branja miała włosy związańskie różową wstążką.

Obecnie Branja przechodzi „trudny czas”. Ciągnięta za język, matka przyzna, że dziewczyny całymi dniami nie ma w domu, notorycznie podkrada jej pieniądze i prawdopodobnie zażywa narkotyki. Spotyka się z lokalnym awanturkiem Jakubem Marmolem, który na pewno sprowadza ją na złą drogę. Ingrid nie wie, gdzie teraz jest córka.

5. Przeszukanie pokoju Branji

Miejsce: dom Madsenów.

Wygląda jak pokój zbuntowanej nastolatki. Na ścianach wiszą plakaty zespołów punkowych. Wszędzie panuje bałagan. Udany trudny test Spostrzegawczości pozwala odkryć pamiętnik Branji, schowany pod materacem łóżka. Możesz wręczyć graczowi **Pomoc #3**. Udany test **Korzystania z Komputerów** ujawni zapis rozmowy na komunikatorze internetowym między Branją a osobą o nicku „Qba”, w którym rozmówca prosi dziewczynę, aby jeszcze raz przemyślała sprawę ucieczki. Z treści wyczytać można, że „Qbie” bardzo na Branji zależy.

6. Akta zaginięcia sprzed 15 lat

Miejsce: zakurzone archiwum komisariatu policji. Mała klatka wypełniona po sufit metalowymi szafami i teczkami spraw.

W celu odnalezienia akt trzeba pomyślnie wykonać test **Korzystania z Bibliotek**. Sprawa zaginięcia została umorzona, więc całe akta zniszczono, lecz pozostała po nich notatka służbową Hjortura Stenberga, która była podstawą do zamknięcia sprawy. Możesz wręczyć graczowi **Pomoc #4**.

7. Rozmowa z Hjorturem Stenbergiem, emerytowanym policjantem, który prowadził sprawę zaginięcia

Miejsce: dom Stenberga, utrzymany w stylu chaty myśliwskiej, nad jeziorkiem pod miastem. Na ścianach wiszą wielkie wypchane lub sztuczne ryby i zdjęcia zdobytych wędkarskich.

Stenberg pamięta, że to była dziwna sprawa. Dowody wskazywały na to, że Branja została uprowadzona. Na podłodze widać było ślady blota prowadzące od otwartego okna. Zaginęła kurtka dziewczynki. W błoce nieopodal domu odkryto ślady nieznanego samochodu.

Emeryt dysponuje swoją kopią akt (patrz pkt 6), którą może udostępnić, jeśli zostanie o to poproszony.

Stenberg był pewien, że doszło do porwania. Zorganizował ekipę, która miała nagrywać rozmowy telefoniczne w domu Madsenów, i powiadomił centralę o konieczności przeszukania aut na drogach międzymiastowych. Bez efektu.

Był zaskoczony, gdy dziecko się odnalazło. Dostał nawet repremendę za „niewłaściwą ocenę sytuacji”.

Branję odnalazła Hilda Krogg (jeśli na spotkaniu jest jej wnuk/wnuczka, zadbaj o to, aby odpowiednio zareagował(a)! – np. zaskoczeniem, nagłym zblednięciem itp.).

Jeśli Badacz poinformuje Stenberga o swoich odkryciach, Hjortur wyda z siebie triumfalne: „Wiedziałem!” i zaoferuje swoją pomoc. Możesz go wykorzystać w przygodzie lub przyszłej kontynuacji gry w dowolny sposób.

8. Ślady w lesie

Ze względu na śnieg niełatwo stwierdzić, skąd przyszła kobieta. Udany trudny test **Tropienia** doprowadzi przeszierającego się przez zaspy i krzaki Badacza do ruin starej cegielni, zamkniętej przeszło 80 lat temu, gdzie ślady na brudnym śniegu zacierają się wśród innych. Cegielnia leży w niecce otoczonej wysokimi skałkami porośniętym lasem. Ściany budynku są zdewastowane i pokryte graffiti („Stoksjö śmierdzi”, „Zakaz palenia beze mnie”, „Witaj w Piekle!”), gdzieniegdzie walają się puste butelki i puszki. Wybite okna zieją pustką i lodowatym zimnem. Na jednej ze ścian narysowano węglem koślawe drewniane drzwi.

To właśnie w tym miejscu prawdziwa Branja opuściła krainę Piaskuna, lecz w tej chwili „drzwi” są zamknięte na głucho i takie pozostały do dnia urodzin Odmieńca, przypadających na 14 lutego. Możesz natomiast dać Badaczu do zrozumienia, że w miejscu tym często imprezuje młodzież, a nawet umieścić tu świeże ślady hondy należącej do Jakuba. Jest to także dobry moment, aby dodać do gry nieco akcji. W okolicy błakają się dwa zdziczałe psy, które mogą zaatakować Badacza. Jeśli dojdzie do potyczki, skorzystaj ze statystyk tych zwierząt opisanych na str. 387 *Księgi Strażnika*.

9. Poszukiwanie i rozmowa z Yngvarem Madsenem

Miejsce: opuszczona i zarośnięta bocznica kolejowa w lesie; w okolicy stoi wiele odrapanych i skorodowanych wagonów towarowych. W wagonie Yngvara znajduje się barłóg, mnóstwo starych bibelotów i śmieci oraz koza – piecyk opalany węglem, z rurą wyprowadzającą dym przez dziurawy dach.

Yngvara trudno jest znaleźć, jednak nie jest to niemożliwe. Badacz może skontaktować się z instytucjami pomocy

społecznej bądź przepytywać osoby bezdomne i wręczać im łapówki. Udany test Perswazji pozwoli ustalić, że Yngvar może wegetować na starej boczni kolejowej, popularnym miejscu zimowania osób bezdomnych. Yngvar jest wrakiem człowieka. Cuchnie na odległość, jest zarośnięty, ciągle powtarza te same frazy i niewątpliwie jest obląkany. Udany test **Psychologii, Perswazji lub Zastraszania** pozwoli wyciągnąć z niego następujące informacje:

- Yngvar uważa, że odnaleziona Branja nie była jego dzieckiem albo coś było z nią nie tak, jakby była „popsuta”.
- Dziewczynka samą swoją obecnością wywoływała w domu dziwną atmosferę zawiści i złości. Małżonkowie szybko zaczęli skakać sobie do gadeł. Yngvar twierdzi, że niektórych kłotni w ogóle nie pamiętał, tak jakby go przy nich nie było.
- Czara goryczy przelała się, gdy Yngvar w złości uderzył żonę. Kiedy się ocknął, w drzwiach pokoju stała kilkuletnia córka ze złośliwym uśmiechem na twarzy. To otrzeźwiło Yngvara i postanowił odejść z domu.
- Od tamtego czasu widział córkę raz, z daleka. Razem z nieznanym Yngvarowi młodym motocyklistą szwendali się w okolicy porzuconych wagonów kolejowych, paląc trawkę i słuchając muzyki z telefonów. Yngvar zauważał, że chłopak jest bezkrytycznie zapatrzony w Branję, a ta wysługuje się nim i pomiata.

10. Rozmowa z Arturem, ojcem Jakuba Marmola

Miejsce: warsztat Marmolów w centrum miasta. Dwa garaże z kanałami, nad którymi stoją remontowane auta. Wszędzie wala się sprzęt naprawczy. Pobliski parking zastawiony jest oponami oraz tym, co pozostało z rozebranych samochodów. Obok stoi piętrowy dom.

„Co znowu zrobił?” – to słowa, które mogą paść z ust ojca, gdy Badacz stanie w progu jego warsztatu. Od dwóch dni chłopaka nie było w domu, ale nie jest to nic nadzwyczajnego. Od jakiegoś czasu Jakub chodzi z głową w chmurach, a na wszelkie pytania reaguje nienaturalną złością. Po prawdzie samotny ojciec i syn nigdy nie mieli dobrej relacji. Ojciec nie wie, gdzie znaleźć Jakuba, ale sugeruje, żeby popytać w barze Herberta Vesta „Zombie Drink Machine”.

11. Rozmowa z Hildą Krogg

Miejsce: drewniana chatka Hildy Krogg na obrzeżach Stoksjö. Przytulne wnętrze z miękkim dywanem i głębokimi fotelami. Ogień płonący w kominku.

Podczas spotkania warto dać graczowi wyraźnie do zrozumienia, iż mierzy się z mistyką i dawno zapomnianymi tajemnicami. Hilda Krogg to kobieta, która roztacza wokół siebie aurę wiekowej wiedzy. Choć staruszka dobrze udaje, jest przebiegła i szybko połapie się, o co w tym wszystkim chodzi. Pytana o wydarzenia sprzed 15 lat, poinformuje, że tak jak połowa miasteczka uczestniczyła w poszukiwaniach dziewczynki i że miała po prostu szczęście, trafiając na nią nieopodal starej cegielni. Udany trudny test **Psychologii** ujawni, że sama nie wierzy w tę opowieść, lecz jeśli zarzuci się jej kłamstwo, zareaguje złością. Jeśli jednak Badacz będzie postępował rozważnie, przedstawi silne argumenty lub zda test **Perswazji**, Hilda wprowadzi nie zdradzi tajemnicy Piaskuna, lecz zasugeruje, aby zbadać historię i legendy miasteczka. Jeśli Badacz powie, że Branja Madsen nie jest tym, za kogo się podaje, staruszka ze zrozumieniem pokiwa głową, lecz nie powie nic więcej.



ROZDZIAŁ 3



12. Badanie historii miasteczka

Miejsce: biblioteka miejska. Niczym niewyróżniający się budynek, w którym mieści się również ratusz.

Przeszłość Stoksjö można zbadać, przeszukując archiwa miejskie lub kontaktując się z tutejszym bibliotekarzem – emerytowanym profesorem Ødegårdem. Informacje są łatwe do zdobycia i nie wymagają testu, chyba że gracz ma poważne trudności ze sprecyzowaniem, czego szuka. Bez względu na metodę, możesz wręczyć graczowi **Pomoc #5**, **Pomoc #6** i **Pomoc #7**.

13. Wizyta w barze „Zombie Drink Machine”

Przed budynkiem, o ile Badacz zdecyduje się uprzednio to sprawdzić, zaparkowana jest czarna honda Jakuba. Właścicielem baru jest dobrze wszystkim znany Herbert Vest. Jeśli lubisz używać muzyki na sesji, zaplanuj na tę wizytę szczególną ścieżkę dźwiękową. Mogą to być np. piosenki Julie Cruise skomponowane na potrzeby serialu *Twin Peaks* (lub inne melancholijne piosenki z kobiecym wokalem), które wprowadzisz jako odbywający się na scenie koncert. To ważny moment dla scenariusza, gdyż to tutaj Badacz natknie się po raz pierwszy na Branję i Jakuba. Para zajmuje stolik w zadymionej części baru i z daleka wydaje się, że doszło między nimi do kłótni. Choć Badacz nie słyszy słów, dziewczyna gniewnie gestykuluje, a chłopak wygląda na odurzonego. Oboje milkną po pojawienniu się Badacza.

Jakub jest senny, ma problem z wysławianiem się i na pytania odpowiada półsłówkami, patrząc błagalnym wzrokiem to na Badacza, to na Branję. Udany test **Psychologii** pozwoli dostrzec, że jest pod jej wpływem i że dzieje się z nim coś dziwnego.

Udany test **Spostrzegawczości** pozwala zorientować się, że para szykuje się do podróży (np. jeden z plecaków, które leżą na podłodze obok pary, jest wyraźnie wypchany).

Branja reaguje agresywnie na wszelkie możliwe pytania, gdyż chce, aby Badacz trzymał się od niej z daleka. Jest gotowa nawet do rękojazów, a Jakub bezwzględnie jej w tym pomoże.

Jeśli dziewczyna zorientuje się, że Badacz podejrzewa, kim jest, lub że zamierza jej przeszkodzić, mocą swojej krwi spróbuje przejąć nad nim kontrolę (zaklęcie **Oczarowanie Ofiary**). Jeśli zaklęcie się powiedzie, Badacz ocknie się godzinę później w obcym miejscu (np. wędrując przez zasypyany śniegiem las).

Choć gracz może obrać inną ścieżkę, to jeśli zdecyduje się w tej scenie na radykalne posunięcia, np. aresztowanie Jakuba i/lub Branji, pozwól mu na to. Badacz powinien już mieć świadomość, że nieuzasadnione prawem działanie może ściągnąć na jego głowę nieprzyjemne konsekwencje ze strony nieświadomych naczelnego mieszkańców Stoksjö oraz pryncypałów z dużego miasta. Niemniej takie posunięcie może być uzasadnione i również popchnąć scenariusz w jednym z zaproponowanych na końcu kierunków. Jest ważne, aby scena w „Zombie” była dramatyczna i nie umknęła czujnej uwadze, a może nawet doprowadziła do interwencji pozostałych zgromadzonych w barze mieszkańców.

WYDARZENIA

Poniższe wydarzenia przedstawiają chronologię tak, jakby Badacza nie było w tej opowieści. Jego interwencja powinna zmienić bieg wydarzeń i sprawić, że potoczą się inaczej.

1. W sennej wizji Piaskun odwiedza Odmieńca i informuje ja, że 14 lutego ma powrócić do jego świata. Żąda, aby przyprowadziła ludzkiego niewolnika.
2. Branja proponuje Jakubowi wspólną ucieczkę ze Stoksjö. Chłopak uważa to za zły pomysł, ale znajduje się pod wpływem dziewczyny i nie ma sił się oprzeć.
3. Jakub przygotowuje się do ucieczki (pakuje się, kradnie kartę kredytową ojca).
4. Branja chce się wyszaleć przed powrotem do Piaskunu. Wpada w ciąg imprez, alkoholu i narkotyków.
5. Branja i Jakub spotykają się w „Zombie Drink Machine”. Chłopak podejmuje ostatnią próbę odwiedzenia jej od pomysłu ucieczki. Jeśli Badacz tego nie zmieni, próba będzie nieudana.
6. 14 lutego Branja i Jakub wyruszają drogą w okolice starej cegielni, na której ścianie znajdują się aktywne drzwi do krainy Piaskuna.
7. Oboje znikną po drugiej stronie, na zawsze.

ZAKOŃCZENIA

Zakończenie tej historii zależy od działań Badacza. Zadbaj o to, aby ostatnie sceny wywołyły u gracza poczucie omiryczności i oderwania od rzeczywistości. Możesz wykorzystać jedną lub więcej z poniższych propozycji.

1. Pościg za Branją i Jakubem przez zaśnieżony las w okolice starej cegielni

Badacz może być świadkiem przejścia pary na drugą stronę przez narysowane węglem drzwi albo siłą powstrzymać ich (lub jedno z nich) przed przeaniem. Może też, póki drzwi są otwarte, podążyć do krainy koszmarów Piaskuna, co jest ciekawym pomysłem na kontynuację gry. Piaskun oczekuje ludzkiego niewolnika, ale nie ma dla niego znaczenia, kto nim będzie – Jakub czy Badacz.

2. Aresztowanie Odmieńca

Badacz może spowodować, że Odmieńiec nie dotrze do wrót, a tym samym do krainy Piaskuna. W tej sytuacji do dziewczyny przyjdzie nocą sam Piaskun i spróbuje zabrać ją siłą, czego przypadkowym świadkiem może być Badacz. Jeśli tak się stanie, zadbaj, aby scena przypominała wstrząsający koszmar, niczym w opowieściach o duchach – przedmioty mogą latać, szyby pękać, a po pomieszczeniu może zniknąć sypiąc się drobny piach. Piaskuna nie można zabić, gdy manifestuje się jako koszmar w świecie rzeczywistym, lecz można spróbować go przegnać, zgodnie z informacjami zawartymi w **Pomocy #7**. Oczywiście, jeśli Odmieńiec wraz z niewolnikiem nie przybędą do krainy koszmarów, na Stoksjö spadną przerząjące konsekwencje złamania paktu.

3. Spotkanie prawdziwej Branji z matką i ojcem

To może być wyjątkowo dramatyczna scena, która silnie wpłynie na dalsze losy całej trójki. Zdecyduj sam, w jaki sposób rodzice Branji przyjmą prawdę o ich dziecku.

4. Konfrontacja Odmieńca i prawdziwej Branji

Scena może ujawnić, kim naprawdę jest sobowtór, i całkowicie wytrącić go z równowagi. Odmieniec może chcieć w panice sprowadzić Branję z powrotem do Piaskuna, gdyż przeczuwa jego wściekłość. W ostatniej chwili może porzucić Jakuba i uprowadzić prawdziwą Branję lub też zmusić Jakuba, aby jej w tym pomógł.

5. Interwencja mieszkańców

W tak małej społeczności wieści roznoszą się szybko. Starszyzna i inni wtajemniczeni, obawiając się gniewu Piaskuna, mogą chcieć sami „naprawić” sytuację i zaprowadzić prawdziwą Branję z powrotem do Piaskuna. Przybycie grupy wtajemniczonych mieszkańców pod komisariat policji powinno być sceną szarpiącą nerwy. Wprawdzie Badacz oraz jego towarzysz mają broń, lecz strzelanie na oślep do mieszkańców miasteczka, gdzie zapewne jest babcia współpracownika, nie może pozostać bez konsekwencji.

PIASKUN

Opis i statystyki Piaskuna znajdują się tutaj wyłącznie na wypadek, gdybyś potrzebował fizycznie wprowadzić koszmar do scenariusza. Pamiętaj jednak, że nie musi się tak wydarzyć. Piaskun to pradawna istotna, żyjąca w okolicznych lasach od tysiącleci. Wygląda jak potworne chudy, niemal trzymetrowy pomarszczony starzec z długą siwą brodą, włosami w strąkach i przeraźliwie długimi, szponiastymi palcami. Na twarzy nosi maskę przypominającą czaszkę wielkiego jelenia. Jest ubrany w powłoczyste łachmany, w które wplątane są gałęzie, zeszchnięte liście i wiechcie traw.

Zdolności specjalne

Brama do krainy koszmarów: Piaskun może skupić swą energię, aby w dowolnym miejscu utworzyć lub zamknąć drzwi do swojej krainy. Dopóki brama jest otwarta, rzeczywistość wokół niej miesza się z koszmarem i przestają obowiązywać znane prawa fizyki.

Po drugiej stronie: W świecie rzeczywistym Piaskun nie może zostać zraniony ani zabity. Można tego dokonać wyłącznie w krainie koszmarów.

S 110	KON 70	BC 80
ZR 50	INT 70	MOC 100

PW: 15

Modyfikator Obrażeń: +1K6

Krzepa: 2

Ruch: 8

Punkty Magii: 20

Ataki**Ataki w rundzie:** 2

Piasek Piaskuna (manewr): podmuch drobnego srebrnego piasku ma zasięg 10 metrów. Piasek dostaje się do oczu, uszu i ust, uniemożliwiając ofierze walkę.

Atak koszmarem: zamiast atakować wręcz, Piaskun zsyła na ofiarę koszmar związanego z jej najgorszymi lękami. Atak powoduje utratę 1/1K6 PP.

Unik 50%

Utrata Poczytalności: 1/1K6 za ujrzenie Piaskuna.



ROZDZIAŁ 3

POMOC DLA GRACZA

Pomoc #1

Data: 12 lutego 2005 r.

Numer: 1233

FORMULARZ POBIERANIA ODCISKÓW PALCÓW

IMIE I NAZWISKO Branja Madsen

DATA URODZENIA 14 lutego 2003 r. MIEJSCE URODZENIA Stoksjö

POŁC K RASA B WZROST 82 WAGA 13 OCZY piwne WŁOSY brązowe

DATA POBRANIA 12 lutego 2005 r. MIEJSCE POBRANIA komisariat policji w Stoksjö

POBRAŁ Hjortur Stenberg Imię i nazwisko komendant stopień

POWÓD POBRANIA ODCISKÓW PALCÓW

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Podejrzany | <input type="checkbox"/> Osoba na miejscu przestępstwa |
| <input checked="" type="checkbox"/> Ofiara przestępstwa | <input type="checkbox"/> Losowy materiał porównawczy |
| <input type="checkbox"/> Świadek | <input type="checkbox"/> Funkcjonariusz |

UWAGI POBIERAJĄCEGO odciski linii papilarnych zostały przeniesione z kubka i talerzyka, których używała zaginiona w sprawie o sygn. BM/12/2005

ODCISKI PALCÓW

Prawy kciuk 	Prawy palec wskażający 	Prawy palec środkowy	Prawy palec serdeczny	Prawy palec mały 
Lewy kciuk 	Lewy palec wskażujący 	Lewy palec środkowy	Lewy palec serdeczny 	Lewy palec mały

12.02.2005 J. Stenberg
Data Podpis

DRUGA

Pomoc #2

Sygn: 3/2020

Stoksjö

BIURO REJONOWEGO LEKARZA SĄDOWEGO W

PROTOKÓŁ Z OGLEDZIN SĄDOWO-LEKARSKICH

PERSONALIA	Imie pierwkie brak danych	Imie drugie brak danych	Nazwisko	RASA	B	PLEC	K	WIEK	-
ADRES	brak danych								
OPIS OSOBY	Ubrana	<input type="checkbox"/>	Nieubrana	<input type="checkbox"/>	Częściowo ubrana <input checked="" type="checkbox"/>				
	Oczy	Przymie	Włosy	brownie	Wąsy	-	Broda	-	
	Waga	46	Wysokość	172	Temp. ciała	32°C	Data i czas	10	

OMÓWIENIE

Pacjentka nie reaguje na kontakt, ale poddaje się badaniu. Nieliczne powięzki 15–20 lat, lekka niedowaga. Liczne dwubie skaleczienia na całym ciele. lekkie odurzające oddziaływanie stóp.

Rентgen:

- śled po złamaniu kości szczytu (5-10 lat temu) (2)
- śled po złamaniu nosa (5-10 lat temu) (3)
- prawdopodobne złamanie (4) (deformacja brzegów brzegów piersiowych dającą ogólnie przedmiotu?)

Badanie krwi:

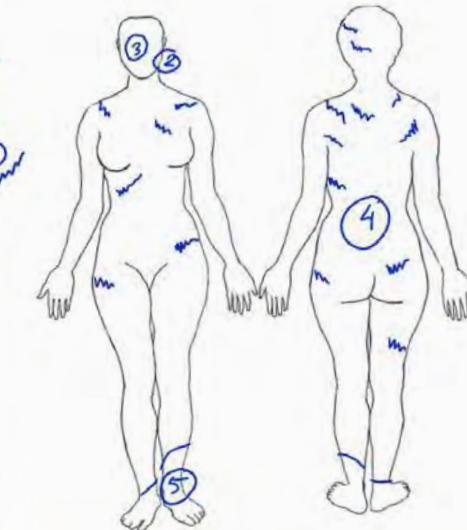
- nadmiernie wysoki poziom limfocytów - mobilna choroba niktadu alportowskiego

Inne badania:

- pacjentka lewogardna
- mydlatodzenie, organizmu
- wycieranie i odwadnianie

Wyzwad psychologiczny:

- pacjentka nie reaguje na kontakt



- b. wysoki poziom leku
- pacjentka trafia w stan odrętwienia
- incydentalne reakcje kierzące agresję
- irritatywny
- incydentalne kryzysy (nowa mięśniakata) i ptaszki
- mobilne zaburzenia psychiczne

ZDOLNA DO PRZEPROWADZENIA DALSZYCH CZYNNOŚCI ŚLĘDZIACYCH

mierdolina - utrudniający lub mieniawający kontakt, wymaga leczenia psychiatrycznego bądź terapii

LEK. MED. SĄDOWEJ

Imię i nazwisko Andre Nielsen

Miejsce badania Stoksjö

Data

Podpis

ROZDZIAŁ 3

Pomoc #3

Dobre robota Brando! Dostojna robota! Mocna doprowadzona do braterii goracki po tym jak wyciągnął ją Basz z torebki. Skub mroczny z ręki. Stary będzie feels na z ręki. Stary będzie fach wolny, bo lubi tłumaczyć i błędy bardziej niż kopyt. Wielki idźmy. Ale to ja, go do jego doprowadzę. Znaję jego mleko, zwierze jego bunt i żołdu zabiorę go na podwórze, po kłosach i nie wrócić! Taki z niego buntownik, hehe! Mocna skutka jego oczu z gabinetu i wypuścić je pustka.

Przed nim ostatecznie dno rzeki — powisły zakury. Gąbka nigdy nie kochałam się typie po Lubach, miejstanci tak za mnie otuliły się i nie kochałam gardła ma czasy i nie kochałam gardła ma woniach. Odkrywało się 14 butów. Takie to romantyczne, wie Takub? Czy to nie piękne, że w Wakantynie wykonywamy podobizny naszego syna? A właściwie mojego? Bo niby skumata i porządkują wszystko. Nikt nie myślał me uzuć mnie za brabu. Zabiade go sprawią Haweja i podle rodzinu jego pokrewieństwa i przewinie! Robota a wysiłek mojego ci złożni miewał mi (tak, tyle teraz) bede mu asturówka. Nawet utrudnia. Ojciec będzie re minie dumny.

Mirajken, moc odwiedził mnie we śnie, aby mi pomóc i odrestaurować. No jasne, zie panigstan, a cóż niby robię?! Tytuł dlesego był taki absurdalny?

Cos' nie stoso. Cos' nie ma sensu stoso. Ale to już nie moja rzecz, oznacza, bo właściwie znów żegnajesz [szersze]. Stany "ja". Już nie znowe rozem..

Pomoc #4

Stoksjö, 17 lutego 2005 r.

Kom. Hjortur Stenberg
 Komenda Policji w Stoksjö
 prow. Helbjerg

NOTATKA SŁUŻBOWA

W związku z podjętą przez prokuraturę okręgową decyzją o umorzeniu śledztwa o sygn. BM/12/2005, oraz koniecznością przekazania akt sprawy do archiwum, niniejszym przedkładam podsumowanie śledztwa, które powierzono mi do prowadzenia.

W dniu 12 lutego br. o godzinie 06:12 Komenda Policji w Stoksjö otrzymała telefoniczne zgłoszenie zaginięcia 2-letniego dziecka Branji Madsen. Zawiadamiającym był 35-letni ojciec, Yngvar Madsen. Ze względu na panującą w miasteczku epidemię grypy, która dotknęła także moich podwładnych, osobiście udałem się do domu państwa Madsenów, przy ul. Bekkefaret 3, gdzie zastałem zawiadamiającego oraz jego 33-letnią małżonkę, Ingrid Madsen, matkę dziewczynki. Rodzice poinformowali mnie, że 2-letnia Branja zniknęła ze swojego pokoju w nocy o nieokreślonej godzinie. W związku z powyższym wraz z podwładnymi dokonałem przeszukania domu i okolicy, w wyniku czego odkryłem ślady mogące wskazywać na uprowadzenie.

Z uwagi na uzasadnione podejrzenie uprowadzenia dziecka, zawiadomiłem o tym fakcie przełożonych z Helbjerg, podjąłem działania wynikające z procedur na wypadek porwania oraz poleciłem podwładnym koordynację mobilizacji miejscowej ludności, celem przeszysywania okolicznych lasów.

W dniu 14 lutego br. około godziny 13:30 otrzymałem telefon od Ingrid Madsen, że dziecko się odnalazło. Zgodnie z uzyskaną informacją, jedna z osób zaangażowanych w poszukiwania, 64-letnia Hilda Krogg, znalazła wyzioneczną dziewczynkę błąkającą się w okolicach starej cegielni na zachód od miasta. Dziecko zostało zbadane pod kątem medycznym, żadnych poważnych obrażeń ani śladów przemocy nie ujawniono, o czym również niezwłocznie zawiadomiłem przełożonych.

W związku z poleceniem służbowym zmieniłem kwalifikację zdarzenia z uprowadzenia na zaginięcie, zamknąłem sprawę i niezwłocznie skieruję ją do archiwizacji.



Hjortur Stenberg

Tom V.

ROZDZIAŁ 3

Pomoc #5

Zypheder Fra

HELBJERG | 13 LUTEGO 2005

Stoksjö: ZAGINĘŁA DWULETNIA BRANJA MADSEN

Policja poszukuje dziewczynki, która zaginęła ze swojego domu w Stoksjö. Podejrzeniane uprowadzenie!

Branja Madsen zniknęła wczorajszej nocy z pokoju dziecięcego powiedział nam dziennikarz prowadzący śledztwo komendant Hjortur Stenberg. - Prowadzimy sprawę w kierunku uprowadzenia. Jeżeli ktokolwiek posiada informacje, które mogą rzucić światło na to zaginięcie, prosimy o pilny kontakt z naszą komendą policyjną. Gwarantujemy dyskrecję oraz anonimowość! Prosimy także o zgłoszenia wolontariuszy do grupy poszukiwawczej, która będzie przeszukiwać okoliczne lasy.



Jak dowiedzieli się nasi dziennikarze, zaginiona jest córką Ingrid Madsen, lokalnej aktywistki społecznej. Czy uprowadzenie może mieć jakikolwiek związek z organizowanymi przez nią akcjami informacyjnymi, dotyczącymi lokalnych polityków? Tego jeszcze nie wiemy, ale będziemy informować, jeśli grypa nie położy nas wszystkich. (Z)

WA
SAMO
Artur

naprawy •
dni w usługi
laweta,
s a m o c
wymiana
przezgady

Pomoc #6

STOKSJÖ PEŁNE TAJEMNIC

Wtorek, 11 maja 1999 r., Nr 455

FELETON INGEGARD
Nie można tego jednak powiedzieć o, obserwowanej na przestrzeni ostatnich 40 lat, placze zaginęły i ucieczek z domu. Pierwsze zdarzyło się wczesną wiosną w 1960 r., kiedy to cała prowincja Helbjerg cierpiała kleskie nieurodzenią, związaną ze zbyt długim utrzymującą się zimą. Artykuły z tamtego czasu wnoszą, że w Stoksjö zginęły wtedy dwóch nastoletków, którzy wybrali się na polowy ryb. Na szesnastej w tym przypadku historia lesnego Mikaela Björge.

Niewielu jest w kraju miejsc o równie tajemniczej historii jak prowincja Helbjerg, a jednak w tym regionie kraju, pod względem wydarzeńyleż dziwnych co najmniej, króluje zaledwie 2 tysiące dusz, co daje się prosperować lepiej niż niedawna osada z bogatszych wielkością dochodowych i bardziej regionów.

Chocież, prawo, na całym świecie, zawsze odnotowano kolejne zaginieństwo odnotowane w połowie lat 70-tych. Tym razem znikała 22 letnia

zajęta w czasie zawodów w okolicy, której nazwisko zostało zapisane na tablicy zbrodni, który w tym

czasie zawodował w okolicy.

Jaka jest prawda o tych

przypadkach? Tego się dało już

pewne nie dowiedemy. (ING)

losów na nieplanowaną ciągę. Zaiste, z notatek policyjnych wynikać można, że ponieśliące wiadomość ją potem w stolicy prowincji, jednak nie ma co do tego bezwzględnej pewności.

Najbardziej tajemnicze zaginieństwo miało miejsce w 1973 r., w czasie w którym region przed historycznie dającym w dziejach naszego kraju wybuchem osypy Stoksjö, które chronią najwyraźniej omiane, zmagało się w tym kryzysem spowodowanym zaginięciem 7-

letniego Mikaela Björge. Archiwalia nie są jasne co do tego przypadku. W jednych źródłach wyczytać można, że chłopak się odnalazł. W drugich,

że jego rzekome odnalezienie okazało się pomyłka - za chłopaka wzięto inną osobę, wobecż zbrodni, który w tym

zajęta w czasie zawodów w okolicy.

Jaka jest prawda o tych

przypadkach?

Tego się dało już

pewne nie dowiedemy. (ING)

Gwoli przypomnienia, niemiecki „Der Sandmann” przewija się w kulturach wielu krajów (m.in. brytyjski Billy Winker czy szkocki Wee Willie Winkie) i nawiązuje do niego choćby Duński Hans Christian Andersen. Jest to upiorna postać, która nocą nawiedza dzieci odmawiające pójścia spać i sypie im w oczy piasek. W najbardziej makabrycznych opowieściach Piaskowy Dziadek wyrwa nieguzecznym dzieciom oczy i karmi nimi swoje upiorne potomstwo.

W okolicach Stoksjö legenda ta przybiera jednak zgodę inną postać, zachowując jednakowo pewne podobieństwa do oryginału. Podług nich Piaskowy Dziadek zazwyczaj przyznosi obfitę płonę i dostatek, a gdy w okolicy dzieje się krzywdę, potrafi i wyratować mieszkańców w potrzebie. Kierowane do niego proshy mają jednak swoją cenę, Dziadek bowiem zażądać może wyniany – coś za coś. Czasem to będzie użynek, ezasem trzoda, a czasem i coś gorzsze, o czym lokalni nie chcą nawet wspominać.

Najstarsze legende okolic opisują Dziadka jako bardzo starego, ale nieustannie płodnego stareca o nieludzkich rysach twarzy. Niekiedy przedstawiano go siedzącego na tronie splecionym z gałęzi i konarów drzew. W innym przypadku zachowało się podanie, jakoby nosił on ponadżejelenia. Jako istota ścisłe związana tutaj z leśnymi osłepami, ponoc jedynie, czego zniszczyć nie może, to otwarty ogień, który napawa go pewnym obrzydzeniem. Jak wskazuje jedna z przypisanych mu nazw, Senny Dziadek potrafi zsyłać na ludzi sny, zależne od tego, co kto sobie zasłuży: od snów lubieżnych jak on sam, po sny najbardziej koszmarne. Na jego dworze klebi się od dziesiątek, czy nawet setek pomniejszych potomków, co kojarzy się z kultywowanymi w innych regionach świata wierzeniami o Leśnej Kozie i jej tysiącu młodych, a potomkowie ci są ponoc zdeprawowani i zepsuci do cna.

STOKSJÖ, HELBJERG



Położona w tej części prowincji Helbjerg osada o nazwie Stoksjö powstała pod koniec XIX wieku za sprawą odtrywkowej kopalni kredy, której złóża znalezione tutaj w 1889 roku. Spodziewano się, że złóże jest bogate, lecz rzeczywistość szybko rozwiąła oczekiwania, co zwykle doprowadziły do rychłego opuszczenia trudno dostępnych, gęsto zalesionych wzgórz. Tak się jednak nie stało, gdyż garstka rodzin górniczych, dla których szybko zabrakło pracy i pieniędzy, mimo nieogórnego otoczenia zdecydowała się osiąść w tej okolicy na stałe, a potomkowie tych rodzin żyją w Stoksjö do dzisiaj.

Zważawszy na to, że ludność tutaj nafywowa, kultywowane tu zwyczaje pochodzą z wielu regionów kraju, w zakresie świat i baśni duplikując te opowiadane chodby na zachodzie ery północy. Rzecznie okoliczne wydają się tylko te opowieści, które dotycżą nigdzie indziej niezanotowanych w kraju wierzeń o Sennym lub Piaskowym Dziadku, które bardziej zdają się mieć związek z folklorem niemieckim i literackimi bajkami Ernstego Theodora Amadeusa Hoffmanna niż z którąkolwiek ze skandynawskich legend.

AUTORKI

ANNA MARIA MAZUR

Tłumaczka zarówno z wykształcenia, jak i z zamiłowania. Obecnie jej głównym zajęciem jest tłumaczenie na język polski podręczników do *Zewu Cthulhu*. Miała swój udział w przekładzie *Księgi Strażnika*, *Podręcznika Badacza* i licznych przygód. Wkrótce w jej tłumaczeniu ukaże się zbiór scenariuszy *Wrota ciemności*, a następnie wyczekiwana kampania *Maski Nyarlathotepa*.

W gry fabularne gra od prawie 20 lat. Bywa i mistrzynią gry, i graczką. W wolnych chwilach lubi także układać rymowanki i zagadki po polsku i po angielsku, zwłaszcza na potrzeby swoich sesji. Oprócz gier fabularnych uwielbia książki fantastyczne, łucznictwo tradycyjne i koty.

AIRIS KAMIŃSKA

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

ASIA WIEWIÓRSKA

Fanka autentycznego, emocjonalnego horroru, kontrowersyjnych tematów, pełnowkurwistycznych postaci i bardzo malowniczych, filmowych scen. Pociągają ją realistyczne światy odbite w krzywym zwierciadle, spiskowe teorie dziejów i pokręcone śledztwa. Silnie związana z lubelskim klubem Grimuar, a w przeszłości z #rpg-pl, nieistniejącymi już Wrotami Wyobraźni i serwisem Poltergeist. Twórczyni kilkudziesięciu LARP-ów z grozą w tle (np. *Sen Nocy Letniej*, *Gangi Starego Lublina, 1988*). Ostatnio – animatorka fanowskich projektów HANDOUTY.PL i Staroświeckiej Pracowni Gier Imć Pani Wiewiórskiej, ilustratorka almanachu *Powrót do R'lyeh* oraz twórczyni i pasjonatka wysokiej jakości handoutów.

ZEW CTHULHU MASKI NYARLATHOTEPĀ

Złowrogie knowania zwiastujące koniec świata

NAJLEPSZY SERIAL, JAKI PRZEŻYJESZ!



W opętanych szaleństwem umysłach zrodził się straszliwy plan zagrażający istnieniu całej ludzkości. Jednak nie wszystko stracone! Jeśli kilka odważnych dusz odkryje i połączy ze sobą strzępki rozrzuconych po całym świecie informacji, mają szansę powstrzymać to nieopisywalne зло.

Mierząc się z mrocznymi kultami, starożytną wiedzą i ohydnymi potworami, Badacze wyruszają w pełną niebezpieczeństw i okropności podróż, by stawić czoła ostatcznemu horrorowi. To ich historia, którą opowiesz Ty.

Maski Nyarlathotepa to największa i prawdopodobnie najbardziej spektakularna wieloczęściowa kampania w historii gier fabularnych. Osadzona w latach 20. XX wieku opowieść zabierze Ciebie i Twoich Badaczy w podróż życia. Rozegracie ją w klasycznym stylu Zewu Cthulhu, rodem z filmów grozy, który pozwoli Wam zgłębić pokłady zła kryjące się w ludzkich głowach, albo założcie fedorę, weźcie do rąk bicz i z uśmiechem na ustach wyruszcie na epicką przygodę w nieznane. Jesteście gotowi?

W SPRZEDAŻY W 2021 ROKU!

ZEW CTHULHU® GRA FABULARNA

ZBIÓR SCENARIUSZY DO 7. EDYCJI ZĘWU CTHULHU

Miłość ci wszystko wybaczy? to zbiór trzech wyjątkowych, walentynkowych scenariuszy do *Zewu Cthulhu*, przeznaczonych do rozegrania 1 na 1. Każdy z nich to doskonały pomysł na spędzenie wieczoru we dwoje przy ulubionej grze fabularnej. Poszczególne scenariusze da się rozegrać w jeden wieczór, a ich przygotowanie nie powinno sprawić trudności nawet niedoświadczonym Strażnikom Tajemnic. Do ich rozegrania wystarczy Starter do 7. edycji *Zewu Cthulhu*.

MIŁOŚĆ NA ZABÓJ - Anna Maria Mazur

Chicago, rok 1929. Pewnego zimowego dnia w biurze detektywistycznym Badacza pojawia się jego przyjaciółka, która prosi o pomoc w odzyskaniu ukochanego psa, Highballa. To nie brzmi jak trudne zadanie. Jednak nawet najprostsze sprawy potrafią się skomplikować, gdy w grę wchodzą gangsterskie porachunki, niespełniona miłość i moc Wielkich Przedwiecznych.

PRAWDZIWA TWARZ - Airis Kamińska

We wrześniu 1932 r. Badacz wraz z dwójką bliskich przyjaciół przybywa do Gdyni, gdzie ma rozpocząć swoje tournée po Europie znana wokalistka jazzowa Nancy Turner. Oczekiwane na przestuchania, które mogą prowadzić do przyłączenia się do trasy koncertowej amerykańskiej gwiazdy, przerywa dziwny i niebezpieczny incydent na wieczornym przyjęciu u Madame de Tisson. Czy prowadzone w opiumowych oparach rozmowy o znaczeniu sztuki, antropologicznej doniosłości masek i trudnej sytuacji politycznej w Mandżurii mogą tak naprawdę dotyczyć jednego tematu? Odpowiedź zapewne znajduje się w tajemniczej przesyłce, która następnego ranka trafia do rąk Badacza.

DRUGA - Asia Wiewiórska

Scenariusz ten inspirowany jest ponurymi skandynawskimi powieściami i serialami, w których główne role odgrywają tajemnica, społeczność i śledztwo. Konwencja ta znana jest pod nazwą nordic-noir, lecz scenariusz nawiązuje również do znanych baśni ludowych i Lovecraftowskiej Krainy Snów. Akcja gry rozpoczyna się w lutym 2020 r. gdzieś w Skandynawii. Oniryczny nastrój buduje tu odosobnione miasteczko otoczone przez wzgórza i ciemne lasy oraz surowa, choć urokliwa zimowa aura. To bardzo subtelna historia, która nie jest opowieścią akcji.



ZewCthulhuRPG



blackmonk.pl

Wydawca:
Black Monk Michał Lisowski
ul. Słowackiego 13/211
60-822 Poznań
www.blackmonk.pl

