

Sieńko, Skubiszewski, Stasiuk, Wojtyła
Scenariusze do gier fabularnych

Tajemniczy Lublin

fundacja
animatorów
i twórców
kultury

TRACH



RZUT NA WSCHÓD

Wydanie publikacji w formie papierowej było możliwe dzięki wsparciu Miasta Lublin, które współfinansowało zadanie: Lubelski Festiwal Gier Fabularnych "Rzut na wschód". Dziękujemy za wsparcie i zaufanie!

Zbiór "Tajemniczy Lublin" wydany został z myślą o osobach już grających w gry fabularne albo przynajmniej wiedzących, czym są owe gry. Jeśli wcześniej nie słyszałeś / słyszałaś o tym rodzaju gier, zapraszamy Cię na nasz profil na YouTube i Facebooku, gdzie znajdziesz takie materiały jak: "Jak zacząć grać w gry fabularne?" albo „Jak dobrze improwizować” czy „Jak przygotować swojego bohatera?”. Takie filmy na pewno wiele pomogą!

Jeśli zastanawiasz się nad poprowadzeniem scenariusza do gry fabularnej, którego akcja dzieje się w Lublinie, mamy dla Ciebie aż 5 propozycji! Znajdziesz tutaj scenariusze "ogólne", pasujące mniej lub bardziej do każdego systemu RPG, w których będą występować jakieś elementy magiczne lub nadprzyrodzone. Ale znajdziesz także scenariusze dedykowane konkretnym systemom, czyli "Wampir: Maskarada ed. 3" oraz 7. edycja "Zewu Cthulhu". Pamiętaj jednak, że jeśli będziesz chciała / chciał coś zmienić w poszczególnych scenariuszach, nie wahaj się i zrób to!

Przygody, które przeczytasz w tym zbiorze, mają przede wszystkim ułatwić Wam grę. Być inspiracją i zachęcić Was, do grania i prowadzenia Waszych sesji właśnie w Lublinie.

Dla mnie, jako osoby związanej z tym miastem od dziecka, Lublin jest miejscem wyjątkowym pod wieloma względami. Dlatego z wielką radością prowadzę sesje dziejące się w Lublinie i wplatam wątki historyczne w swoje sesje. Ta lokalna historia dodaje kolorytu i charakteru, ale jeśli Lublin Cię nie kręci, to śmiało przenieś poszczególne historie w inne miejsca na Ziemi - zrób z tego jeszcze lepszą przygodę, jeszcze bardziej dopasowaną do swojego stylu prowadzenia i do swoich graczy.

Pamiętajcie, że scenariusz powinna przeczytać tylko osoba prowadząca. Jeśli jesteś osobą grającą, nie czytaj dalej, aby nie psuć sobie zabawy!



Michał Sieńko, Lublin 2023

Cienie Lublina.
Michał Sieńko

Scena 1. Droga na lotnisko.

Drużyna jedzie na lotnisko w Lublinie przy Zakładach Mechanicznych E. Plagego i T. Laškiewicza, gdzie ma odbyć się pokaz prototypu samolotu Lublin R.VIII., produkowanego w Lublinie, na potrzeby polskiego wojska. W zależności od ich majątności, może to być prywatne auto którejś postaci albo taryfa. Nie ma to wielkiego znaczenia. Niezależnie od tego, auto stanie na środku skrzyżowania - padnie akumulator i auto nie będzie chciało dalej ruszyć. Do drużyny podejdzie elegancko ubrany mężczyzna i zaproponuje pomoc. Szybko naprawi auto - wyłącznie dotykiem (choć będzie udawał, że coś grzebie w silniku, aby nie wzbudzać podejrzeń). Samochód odpali, drużyna ruszy dalej.

Jeśli gracze będą przyglądać się tej naprawie, część z nich może zauważyć, że ta naprawa była błyskawiczna i bez "brudzenia" sobie rąk - co raczej nie zdarza się często. Zapytany o to przechodzień skwituje to słowami, że też miał taki samochód i wie, co się w nim psuje. A potem pójdzie dalej na lotnisko. Osobą, która udzieli graczom pomocy, jest Igor Rutin. Gracze mogą go kojarzyć, jeśli uda im się test na wiedzę o Lublinie (w żadnym systemie nie ma takiej umiejętności, więc można wykorzystać takie cechy jak intelekt, wiedza czy wykształcenie), gdyż jest to znany przemysłowiec i filantrop pochodzący z Lublina, który wiele dobrego zrobił dla tego miasta.

Jednocześnie, ale tego gracze już nie mogą wiedzieć, Igor Rutin jest wyznawcą mrocznych bogów i kultystą dążącym do przywrócenia na Ziemi panowania Przedwiecznych (jeśli lubicie klimaty lovecraftowskie) lub Pradawnego Wielkiego Zła (aby uniknąć mitów Cthulhu).

Scena 2. Lotnisko.

Przynajmniej jedna osoba z drużyny powinna być mocniej związana z Zakładem Mechanicznym E. Plagego i T. Laškiewicza albo ogólnie z przemysłem lotniczym (pilot, mechanik, dziennikarz, pracownik fabryki etc), bo to właśnie ta osoba ma bilet wstępu i zabiera na ten zamknięty pokaz pozostałe osoby.

Na pokazie będzie cała "elita" Lublina - od urzędników magistratu, przez przemysłowców, po ludzi kultury i nauki. Gościem specjalnym jest minister spraw wojskowych, Marszałek Józef Piłsudski, który wizytuje w Lublinie, aby samodzielnie sprawdzić postępy w pracach nad nową maszyną. Gracze nie muszą o tym wiedzieć od razu, można Piłsudskiego opisać, ale nie

wymieniać nazwiska i czekać, aż gracze sami się domyślą (lub nie), kto rzeczywiście jest na tym pokazie.

Oficjalna część prezentacji zacznie się od powitań i przemówień. Jak to na tego typu uroczystościach. Ostatnią przemowę zacznie Teofil Laškiewicz, jeden z właścicieli Zakładów, który na jej koniec zaprosi wszystkich do obejrzenia pokazu. Wtedy drzwi hangaru powoli zaczną się otwierać, a pracownicy Zakładu wyprowadzą na płytę lotniska prototyp samolotu Lublin R.VIII. Po chwili samolot wzbije się w powietrze. Tłum zacznie klaskać, wiwatować, szampan wystrzeli, kieliszki napełnią się.

Mogłoby się wydawać, że wszystko jest dobrze, że maszyna pracuje właściwie, że wszystko działa. Ale nagle, po kilku minutach lotu, samolot zniknie! Tak, zniknie. Dosłownie rozpułynie się w powietrzu. Oczywiście zapanuje konsternacja, ludzie zaczną zadawać pytania, może ktoś zacznie nawet uciekać albo wzbudzać panikę.

Gracze oczywiście tego nie wiedzą, ale Ty, Mistrzu lub Mistrzynie Gry, musisz wiedzieć, że samolot wleciał przez magiczny portal i sekundę później znalazł się 500 kilometrów dalej, gdzieś w Polsce. Samolot po lądowaniu powinien być na tyle uszkodzony, aby pilot z tą maszyną nie mogli wrócić do Lublina o własnych siłach. Jako, że przynajmniej jedna postać gracza jest blisko związana z Zakładami, to do tej osoby (lub osób), powinien podejść Teofil Laškiewicz albo jakiś inny pracownik Zakładu (może być to postać historyczna albo fikcyjna) i poprosić graczy o pomoc w znalezieniu maszyny i zbadaniu sprawy. Jeśli gracze będą niechętni albo będą czegoś wymagali, ta postać może zaproponować wynagrodzenie albo spełnienie jakiejś obietnicy ważnej dla graczy.

Scena 3. Poszukiwania samolotu.

Gracze mogą zbadać przynajmniej kilka miejsc. Jeśli graczom zabraknie inwencji, to po prostu im zasugeruj, gdzie mogą pójść, aby dopytać się o to, co się stało. Przykładowe miejsca to:

- hangar i warsztat
- biuro
- stróżówka
- kantyna
- biblioteka (aby poszukać, czy coś takiego było kiedyś opisane)
- siedziba lokalnej gazety.

Czego dowiedzą się gracze? Przede wszystkim tego, że to już nie pierwsza taka sytuacja, w której jakaś maszyna znika. Prawdopodobnie dla wszystkich będzie to szok.

I słusznie, bo to przeczy prawom fizyki.

Pracownicy Zakładów zatuszowali pierwszy taki przypadek, aby nie wzbudzać sensacji i aby Ministerstwo Wojny nie miało powodów do zerwania kontraktu z Zakładami. To byłaby katastrofa dla firmy i Lublina, bo pracuje tu sporo osób. Kto był zamieszany w to tuszowanie? To już zależy od Ciebie, droga osoba prowadząca, ja podrzucę tylko kilka tropów:

- główny mechanik
- główny inżynier
- właściciel lub współwłaściciel
- policjant prowadzący śledztwo
- urzędnik miejski
- urzędnik w ministerstwie wojny.

W przypadku prowadzonej przeze mnie sesji był to zastępca właściciela. Postać fikcyjna. Niezależnie od tego, kto to będzie, schemat będzie bardzo podobny. Ta osoba ukrywała zniknięcie samolotu, aby nie stracić kontraktu z ministerstwem i uratować miejsca pracy setek osób - bo tyle osób było zatrudnionych w Zakładach.

O sprawie wie kilka osób, które widziało samo zdarzenie. Są to oczywiście pilot, obsługa naziemna lotniska, mechanicy. Ale wszyscy dostali informację, że ze względu na mocne słońce tego dnia musieli stracić ostrość widzenia i nie zauważyli, że samolot po prostu przeleciał dalej. W papierach zaś dopisano, że mierzono spalanie i możliwą długość lotu, dlatego pilot leciał byle dalej i źle policzył ilość paliwa, dlatego nie doleciał na lotnisko i się rozbił.

Gracze szukając informacji o wcześniejszym "wypadku" poznają m.in.:

- Tadeusza Wiśniewskiego - byłego inżyniera, wyrzuconego kilka miesięcy temu z pracy z powodu odmiennych wizji rozwoju prototypu samolotu Lublin R.VIII.
- Alinę Hochdorf - główną mechanik, która wcale nie jest niezadowolona z efektów pracy inżynierów mówiąc, że wymyślają głupoty, a jej każą to robić.
- Maurycego Szkutnika - gadatliwego woźnego, weterana powstania styczniowego, który widział poprzednie zniknięcie samolotu, ale do tej pory nikt mu nie wierzył, że za wszystkim stał Wiśniewski.
- Jerzego Stanisława Rudlickiego - inżyniera, pomysłodawcę projektu samolotu Lublin R.VIII., współautora projektu. Razem z: inż. Jerzym Dąbrowskim i inż. Antonim Uszackim.

Oczywiście powyższa liczba osób nie jest ostateczna. Jeśli potrzebujesz, aby BN-ów było więcej, dodaj ich tylu, ilu potrzebujesz. Niezależnie od tego, z iloma BN-ami gracze porozmawiają, za każdym razem będzie przewijać się nazwisko Tadeusza Wiśniewskiego, byłego inżyniera, który został wyrzucony z Zakładów. Wszyscy powiedzą, że Wiśniewski nie do-

gadywał się z pozostałymi inżynierami pracującymi nad prototypem nowego samolotu. Do tego stopnia, że bywały między nimi kłótnie i zła atmosfera w pracy.

Inne poszlaki, które gracze odkryją, to:

- konkurencyjna fabryka, czyli Zakłady Lotnicze "Śmigło" w Radomiu.
- Barbara Podsiadło - główna księgowa, trzymająca finanse Zakładu żelazną garścią.
- Marcin Czacki, syn pilota Tomasza Czackiego. Czacki senior oblatywał pierwszy prototyp Lublin R.VIII. W wyniku pierwszego zniknięcia popadł w obłęd. Obecnie jest w domu i nie wychodzi z niego, opiekuje się nim żona i syn Marcin. Marcin Czacki obwinia pracowników Zakładów o stan zdrowia swojego ojca.

Scena 3.5. Rodzina Czackich.

Ta scena ma numer "3.5" dlatego, że nie każda drużyna zdecyduje się odwiedzić Czackich, aby wysłuchać relacji pilota z pierwszego "wypadku" prototypu samolotu Lublin R.VIII. Nie jest to scena "obowiązkowa", więc jeśli gracze nie zdecydują się na rozmowę z Marcinem Czackim, nadal będą mogli rozwiązać "główną zagadkę". Jeśli jednak odwiedzą rodzinę Czackich, dowiedzą się czegoś więcej o tym wydarzeniu.

Drzwi rodzinnego domu Czackich otworzy Marcin, syn Tomasza (pilotującego samolot podczas "wypadku"). Marcin będzie zbulwersowany, przepełniony złością, może nawet odrobinę agresywny. Jeśli gracze jakoś przekonają go do rozmowy, wpuści ich do swojego ojca. Tomasz leży na swoim łóżku, przy zamkniętym oknie, szczelnie owinięty pierzyną. Oczywiście ma praktycznie cały czas otwarte, niemal w ogóle nie mruga.

Gdy gracze spróbują zadać mu pytanie o to, co się wtedy stało nad lotniskiem, odpowie charczeniem, bulgotaniem i sapaniem. Będzie to mowa istot z innego wymiaru, ale gracze nie będą w stanie jej zrozumieć. Marcin powie, że z każdym tygodniem jest coraz gorzej. Na początku, tuż po powrocie do Lublina jeszcze rozmawiał, jadł, pił. Ale z każdym tygodniem mówił mniej albo w dziwnej mowie. Opowiadał o jakichś niestworzonych, galaretowych istotach, słońcach ze skrzydłami, ogromnych mackach zakończonych gałkami ocznymi, ptakach z dziobami większymi i dłuższymi niż ich skrzydła, o feerii barw, ciemności jaśniejszej niż słońce i jasności przenikającej bardziej niż mrok, zimnie wdzierającym się w jego płuca i gorąco palącym mu oczy. Opis tego, czego doświadczył Tomasz Czacki w innym wymiarze, jest kwestią bardzo swobodną, zależną od systemu i wrażliwości graczy.

Jeśli gracze w Zew Cthulhu, to warto podkreślić, że portal poprowadził Czackiego do Krainy Snów. Psychika pilota jednak tego nie wytrzymała i już na miejscu Czacki popadł w obłąd, który powoli zaczął się ujawniać. Jeśli gracze w inny system niż ZC, zastanów się, co by pasowało najbardziej.

Na koniec warto dodać, że portal nie prowadzi “tylko” na drugą stronę. Ważna jest jeszcze jego “droga”, aby do tej drugiej strony dotrzeć. Jeśli gracze wpadną na pomysł, aby wlecieć w ten portal, pamiętaj o konsekwencjach tej decyzji. Samolot ma szansę się rozbić, a osoba przelatująca przez portal trafi do Krainy Snów (lub czegoś podobnego) i będzie ryzyko, że skończy jak Czacki.

Scena 4.

Tadeusz Wiśniewski.

Tadeusz Wiśniewski, inżynier z wykształcenia, były pracownik Zakładów, mieszka na ul. Granicznej 4/4. Tadeusz okaże się małomówny, nieufny, nie będzie chciał wpuścić graczy do środka mieszkania. Jak gracze go przekonają? Czy przekupią? A może zastraszą?

W zależności od metody, Tadeusz może być przychylny graczom, albo wręcz przeciwnie, będzie stawiał opór. Wybór leży po stronie drużyny.

Jeśli gracze dostaną się do środka, czy to siłą, podstępem czy przekonywaniem, wtedy dowiedzą się kilku ciekawych rzeczy:

- Tadeusz ma księgę pt. “Pestilentiam”, czyli po polsku “Morowe powietrze”. Jest to księga zaklęć związanych z powietrzem właśnie. Wstążeczką jest zaznaczona strona 333, gdzie jest zaklęcie wywołujące portale;
- na ścianach mieszkania Tadeusza znajdują się dziwne obrazy i rysunki;
- Tadeusz jest całkowicie zakryty ubraniem. Wystaje mu tylko twarz i kawałek szyi.

Ukrywa ciało dlatego, że na rękach, tułowi i nogach, ma łuski jak wąż czy jaszczurka, dlatego nie chce już wychodzić do ludzi i ukrywa się w swoim mieszkaniu. Tadeusza do działania zainspirował Igor Rutin, który tuż po tym, jak został zwolniony z Zakładu, zjawił się i zaproponował mu pomoc w znalezieniu pracy. Była to lekka praca w domu, z dokumentami, więc Tadeusz się zgodził, a relacje z Igozem nieustannie się wzmacniały. Wzmacniała się także nienawiść Tadeusza do Zakładu i jego pracowników.

Kiedy Tadeusz ze względu na swoje problemy ze zdrowiem, popadł w depresję, Igor zaproponował mu pomoc w leczeniu, jeszcze więcej funduszy, a także zemstę. Tadeusz zgodził się bez wahania. U Tadeusza, o czym koniecznie musisz powiedzieć postaciom, objawami tej “łuszczycy” były czerniejące paznokcie, wypadanie włosów, a także smród całego ciała

- mimo prób utrzymania higieny. Dodatkowo tracił wzrok. Igor dał mu lekarstwo, kilka fiolek, których zawartość miał sobie wstrzykiwać dożylnie. Skóra rzeczywiście po dwóch tygodniach wyglądała zupełnie normalnie.

Ostrość widzenia wróciła po miesiącu. Tymi lekami Igor zdobył pełne zaufanie Tadeusza. Jednak po kilkunastu tygodniach choroba wróciła, jeszcze bardziej dotkliwa niż poprzednio - tym razem wyrosły mu łuski na niemal całym ciele. Tadeusz początkowo był przerażony, ale Igor wyjaśnił mu, że to “ewolucja” i dzięki temu już nigdy nie będzie chory.

Scena 5.

Konsekwencje otwartego portalu.

Gdy gracze już porozmawiają z Tadeuszem i uzyskają od niego potrzebne informacje, ten na koniec rozmowy powie, że portal jest nadal otwarty i inne samoloty albo ptaki mogą do niego wlecieć. Jeśli graczom przyjdzie do głowy pytanie, czy coś może wejść do naszego świata przez ten portal, Tadeusz zgodnie z prawdą odpowie, że nie wie. Jeśli gracze postanowią wyrzucić przez okno (możesz im to zasugerować, Mistrz Gry) albo wyjdą już z mieszkania Tadeusza i spojrzą w niebo, to zobaczą wychodzące z portalu wielkie macki. Przez portal przejdą jakieś magiczne, nieznanne istoty, które będą się pojawiać w przyszłych sesjach.

Co mogą zrobić w tym wypadku gracze? Mogą oczywiście spróbować zamknąć portal. Właściwe zaklęcie będzie na stronie 334. Czy Tadeusz im pomoże? Czy uda im się zamknąć portal?

Scena 6.

Wychodzą macki

Co zrobią gracze na widok wychodzących z portalu ogromnych macek? Oczywiście tego nie wiemy, pomysłów może być wiele. Poniżej przedstawię dwa najprostsze, a jednocześnie bardzo prawdopodobne pomysły rozwiązania problemu otwartego portalu.

- Spróbują zamknąć portal.
- Spróbują śledzić istotę z portalu.

Jest jeszcze trzecia opcja, o której tylko szybko wspomnę. Gracze mogą również poczuć się przytłoczeni i spróbują uciec, starając się zapomnieć o wszystkim. W konsekwencji do końca życia będą żyć w strachu i stopniowo popadać w szaleństwo.

Dlatego wierzymy, że gracze odnajdą w sobie iskry i zachowają się jak bohaterowie i bohaterki - spróbują uratować swój świat i swoich bliskich.

Scena 7.

Próba zamknięcia portalu.

Aby zamknąć portal, gracze będą musieli odprawić rytuał. W ramach rytuału trzeba będzie narysować białą kredą magiczne symbole, usiąść w środku, a następnie wyszeptać słowa zaklęcia. Wszyscy będą musieli trzymać się za ręce i nie będą mogli puścić. Jeśli to zrobią, zaklęcie portalu zostanie przerwane.

Brzmi prosto, prawda? Twoją rolą, Mistrzu Gry, jest to, aby ubarwić ten rytuał. Gracze może powinni przeczytać kilka zdań w jakimś dziwnym języku? Albo powinni rzucić na "strach" albo "silną wolę", aby powstrzymać chęć ucieczki. A może któraś z postaci, ta najbardziej myśląca i działająca racjonalnie powie, że te macki to jakaś zbiorowa halucynacja? W zależności od tego, jacy będą gracze, ta scena może wyglądać różnie.

Podczas odprawiania rytuału gracze będą widzieć różne dziwne rzeczy. Niby nasza rzeczywistość, ale spaczona, krzywa, dziwna. Każda osoba zobaczy coś innego, coś indywidualnego. Z jednej strony może to być coś pięknego, z drugiej - przerażającego. To zależy od tego, co mocniej zadziała i co mocniej zmotywuje graczy do działania. Chęć "poznania" tego czegoś, czy chęć ochrony swoich bliskich przed "tym czymś".

Czy graczom uda się zamknąć portal? Ja sugeruję, aby się udało. Aczkolwiek koszt musi być wymierny - może ktoś z graczy dostanie jakieś punkty obłędu, zapadnie w śpiączkę lub zachoruje?

Alternatywnym rozwiązaniem może być próba "złapania" tego, co przeszło przez portal. W zależności od tego, jakimi dokładnie postaciami będą grać gracze, to może być łatwiejsze lub trudniejsze w realizacji. Postacie takie jak detektyw, policjant, taksówkarz, ulicznik etc, które bardzo dobrze znają miasto, będą mogły jakoś "wyśledzić" tego stwora i domyśleć się, gdzie ta istota się znajduje. Jeśli graczom uda się to coś znaleźć, będą mieli przynajmniej trzy wybory:

- Walczyć.
- Uwięzić.
- Uciec.

Jeśli gracze zdecydują się uciec, bo czują się przytłoczeni i spróbują zapomnieć o wszystkim, w konsekwencji do końca życia będą żyć w strachu i stopniowo popadać w szaleństwo.

Dlatego wierzymy, że gracze odnajdą w sobie iskrę i zachowają się jak bohaterowie i bohaterki - spróbują uratować swój świat i swoich bliskich. Tym razem przed realnym zagrożeniem, które widać, słyszać i czuć. Ta istota okropnie pachnie.

W zależności od tego, co gracze postanowią, powinni poczuć wyzwanie. I to duże, w końcu walczą z pozaziemską istotą, którą pierwszy raz widzą na oczy.

Decyzję o tym, jak pokonać tę bestię, pozostawiam Tobie, Mistrzu Gry. Zasugeruję tylko, że pomocne mogą okazać się: woda, ogień, lód, a może muzyka? Daj graczom jakieś wskazówki, aby nie błądzili po omacku, aby ich decyzja o wyborze narzędzia miała swoją przyczynę. Np. pokaż im sytuację, że bestia wchodząc do pomieszczenia przewróciła beczkę z wodą i ta woda oblała nogi stwora. W konsekwencji bestia zaczęła się dymić i wić z bólu. Wtedy gracze raczej domyślą się, że woda może być rozwiązaniem ich problemu.

Po załatwieniu lub uwięzieniu bestii, nadal pozostanie kwestia otwartego portalu. Dlatego prawdopodobnie gracze zdecydują się na próbę jego zamknięcia. Jeśli nie, to zobaczą kolejną bestię wychodzącą z portalu i tak będzie się to powtarzać w kółko.

Scena 8.

Odpoczynek po rytuale.

Ostatnie godziny dla postaci były bardzo emocjonujące, wstrząsające, wyczerpujące. Dlatego prędzej czy później udadzą się na spoczynek do swoich domów, mieszkań czy hoteli. Pamiętaj, drogi Mistrzu, aby gracze wymienili się numerami telefonów albo aby umówili się, kiedy się spotkają. Podczas odpoczynku gracze prawdopodobnie będą czytać gazety albo słuchać radia, wtedy zobaczą i usłyszą, że w kościele św. Ducha, gdzie jest szpital dla ubogich, dzieją się złe rzeczy - panuje jakaś epidemia, ludzie umierają.

Na zdjęciu jednej z ofiar będzie jakiś dziwny znak wyryty na posadzce obok pryczy chorego. Postacie skojarzą ten znak, bo już go wcześniej widzieli - u Tadeusza. Wiedzeni ciekawością i chęcią pomocy, udadzą się na Krakowskie Przedmieście i pójdą do szpitala.

Jedna z osób może być jakoś związana z medycyną. Czy to przez własną profesję, czy przez koneksje rodzinne czy towarzyskie. To ułatwi postaciom wejście do szpitala.

Scena 9.

Wizyta w szpitalu.

Jak postacie dostaną się do szpitala? Czy z pomocą znajomego lekarza? A może któraś z postaci jest lekarzem? Może przekupią siostrę przełożoną i ta wpuści ich do środka? To Twoja rola, Mistrzu Gry, aby określić, co najlepiej będzie pasowało do sytuacji.

Gdy gracze będą już na miejscu zobaczą, że ofiary mają charakterystyczne objawy. Czerniejące paznokcie, wypadające włosy, straszny smród ciała. Bardzo podobne objawy "łuszczycy" jak u Tadeusza. Po rozmowie z personelem szpitala okaże się, że niemal wszyscy pacjenci mieli jeszcze inne objawy, niewi-

doczne na pierwszy rzut oka. Każdy z nich mający, miał jakieś wizje czy halucynacje. Część wydawała jakieś niezrozumiałe, gardłowe dźwięki. Uważne osoby zobaczą, że leżący tu chorzy, to mężczyźni. Oprócz personelu i ewentualnych graczek, nie ma tu kobiet.

Część pacjentów jest już w stanie agonalnym. Siostry prowadzące szpital nie widzą już szans na ratunek dla tych osób. Tuż przed wyjściem postaci jeden z pacjentów dostanie ataku "halucynacji". Zacznie coś bredzić, krzyczeć jakieś niezrozumiałe słowa. Będzie to ładząco podobne do słów, które postaci usłyszały od Tadeusza i same musiały wypowiedzieć podczas rytuału zamknięcia portalu nad lotniskiem. Na koniec tego ataku ledwo przytomny pacjent wyrwie swoimi palcami znak na posadzce. Znak ten będzie identyczny jak znak widziany w gazecie i znak ze ściany Tadeusza.

Scena 10.

Wyjście ze szpitala i spotkanie nieznanego.

Po tych wszystkich drastycznych scenach gracze prawdopodobnie będą chcieli już wyjść ze szpitala w kościele św. Ducha. Prawdopodobnie już i tak dowiedzieli się wszystkiego, czego mogli. Ich myśli powinny kierować się ku Igorowi Rutinowi, który na razie jest łącznikiem pomiędzy chorymi ze szpitala i Tadeuszem.

Gdy postaci wyjdą ze szpitala, podejście do nich mężczyzna. Przedstawi się jako Taras Krawczenko. Powie, że jest agentem CBA, czyli Centrum Badań Anomalii. CBA to międzynarodowa organizacja łącząca osoby badające nadprzyrodzone zjawiska, dziwne i niewyjaśnione sprawy, które umykają osobom niewierzącym w tego typu zdarzenia. Taras będzie znał tożsamość postaci, będzie coś wiedział o Igorze Rutinie, tajemniczej księdze Tadeusza Wiśniewskiego, a także o wielu innych rzeczach, które dopiero w przyszłości gracze odkryją.

Czy Taras zdobędzie zaufanie postaci? Czy postaci podzielą się zdobytymi informacjami i wnioskami? Czy zdecydują się wspólnie z Tarasem działać, czy jednak odrzucą jego sugestie i pomoc? To już zależy od Ciebie, Mistrzu Gry i tego, jak potencjalnie zareagują gracze.

Co się dzieje pod szpitalem? Pod szpitalem św. Ducha na Krakowskim Przedmieściu w Lublinie, tajemnicze obce istoty mają swoje laboratorium. Jeśli gracze w Zew Cthulhu, może to być laboratorium Mi-Go. Jeśli w Warhammera, sugeruję Skavenów. Ale równie dobrze mogą to być "źli ludzie służący zwyrodniałym bogom". Ważne jest tylko to, aby gracze byli pewni, że to są "ci źli".

W wyniku procesów chemicznych zachodzących w laboratorium powstaje wiele trujących dla ludzi oparów. Mi-Go mogą w tym środowisku oddychać swobodnie, mężczyźni po pewnym czasie i po pewnej

dawce zaczynają chorować - dlatego pacjenci szpitala mają takie, a nie inne objawy i halucynacje. Problem ten nie dotyczy kobiet.

Scena 11.

Próba dostania się na przyjęcie.

Prawdopodobnie prędzej czy później graczom przyjdzie do głowy, aby spotkać się z Igorem Rutinem. Prawdopodobnie część graczy, szczególnie ta bardziej orientująca się w "elitach" Lublina, nie będzie chciała uwierzyć, że ktoś taki jak Rutin może być złym człowiekiem i być powiązany z tymi wszystkimi osobami i tragediami. Jednak nie pozostanie nic innego, jak sprawdzić również tę ewentualność.

Jeśli gracze będą szukać kontaktu z Igorem, szybko odkryją, że Igor dziś lub jutro wieczorem (w zależności od potrzeby, Mistrzu Gry), będzie organizował w swojej kamienicy przyjęcie. Aby się tam dostać, gracze będą musieli zdobyć zaproszenia. Skąd je będą mogli wziąć? To już pozostawiam twojej inwencji, Mistrzu Gry, ja tylko podrzucę kilka pomysłów:

- jedna z postaci może mieć zamożnego ojca / matkę lub wujka / ciotkę. Ta osoba otrzymała zaproszenie, ale z jakiegoś powodu nie może iść. I takie zaproszenie może zostać przejęte przez graczy;
- zapytają o zaproszenie Teofila Laśkiewicza lub inną osobę, która może być zaproszona na to przyjęcie. Jeśli gracze pójdą do Laśkiewicza, mogą zawsze powiedzieć, co będzie zgodne z prawdą, że tych zaproszeń potrzebują, aby rozwiązać sprawę samolotu;
- spróbują wkraść się do kamienicy w przebraniu kelnerów lub dostawców.

Która droga okaże się najskuteczniejsza? Tego nie wiemy, ale należy założyć, że gracze jakoś dostaną się do kamienicy Igora i tam będą mieli okazję z nim porozmawiać.

Scena 12.

Rozmowy z Igorem Rutinem.

Przyjęcie u Rutina, odbywające się na ul. Probstwo 9, w jego kamienicy. Już od progu będzie widać dużo ludzi. Gracze będą mogli spotkać zarówno eleganckich gości jak i osoby przygotowujące przyjęcie. Na przyjęciu będą zarówno lokalni politycy, twórcy kultury, osoby powszechnie znane jak np. dziennikarze, lekarze, prawnicy etc., czyli szeroko rozumiana śmietanka towarzyska Lublina.

Na przyjęciu dojdzie do bardzo nieprzyjemnego i niespodziewanego zdarzenia. Jeden z gości (zależy od wyboru osoby prowadzącej), postrzeli Igora z pistoletu. Ktoś zapewne będzie próbował obezwład-

nić napastnika lub napastniczkę, ktoś inny postara się udzielić pomocy Igorowi. Jeśli to gracze będą starać się pomóc opatrzyć Igora, będą mieli szansę dostrzec, że rana po postrzale bardzo szybko, w nienaturalny sposób, zasklepia się! Igor zasłoni miejsce postrzału bandażem dla niepoznaki, ale nie będzie miał większych problemów zdrowotnych wynikających z tego postrzelenia.

Co zrobią na tym przyjęciu gracze? Czy będą chcieli skonfrontować się z Igorem

i jako przykład nieczystych mocy Igora pokażą jego świeżą ranę? To już będzie decyzja graczy. Ważne zaś będzie, że gracze będąc w rezydencji Igora, zobaczą wiele nietypowych pamiątek z różnych części świata (z Afryki, Azji, z obu Ameryk) oraz spoza niego (o ile gracze znają się np. na antropologii, kulturoznawstwie albo innych naukach pokrewnych), będą w stanie stwierdzić, że zgromadzone przez Igora ekspozyty są dosłownie nie z tego świata. Jak wykorzystają to gracze?

Scena 13.

Tajemnicze Laboratorium.

Postacie na różne sposoby będą mogły wejść do tajemniczego laboratorium. Prawdopodobnie będą szukać jakiegoś zejścia do kanałów, aby kanałami przejść do laboratorium. Może spróbują przejść od strony szpitala św. Ducha. Niezależnie od drogi, którą wybiorą, postacie prędzej czy później powinni znaleźć laboratorium.

W laboratorium zastaną to, na czym Tobie zależy, Mistrz Gry. W zależności od wrażliwości graczy i waszych zasad stołu, w takim laboratorium mogą znajdować się przedstawiciele innych form życia, np. Mi-Go czy Skavenów. Na ścianach mogą wisieć półki, na których będą stać wielkie zamknięte słoje, w których znajduje się dziwna ciecz oraz ludzkie mózgi, serca czy inne organy. Część z nich może nawet być podpisana imieniem i nazwiskiem.

Oprócz tych dziwnych eksponatów w laboratorium mogą znaleźć się tajemnicze księgi pisane obcymi językami, rytualne szaty zupełnie nie pasujące do ludzkiej sylwetki, zestawy robaków na talerzach etc., oraz wszystko to, co będzie pasowało do twojej wizji, Mistrz Gry.

Po eksploracji tego laboratorium przyjdzie czas na konfrontację. W sąsiednim pomieszczeniu będą przebywać inne formy życia niż ludzie, np. Mi-Go, Skaveny albo inne stworzenia nie z tej Ziemi. Te istoty nie będą przyjaźnie nastawione do ludzi, dlatego w zależności od reakcji graczy, może wywiązać się walka albo jakaś próba "dyskusji" o zbrodniczym charakterze działalności tego laboratorium. Która niemal na pewno zakończy się starciem. Jeśli zacznie się konfrontacja między graczami a tymi istotami, w jednych drzwiach pojawi się Igor Rutin. Będzie zaskoczony, że

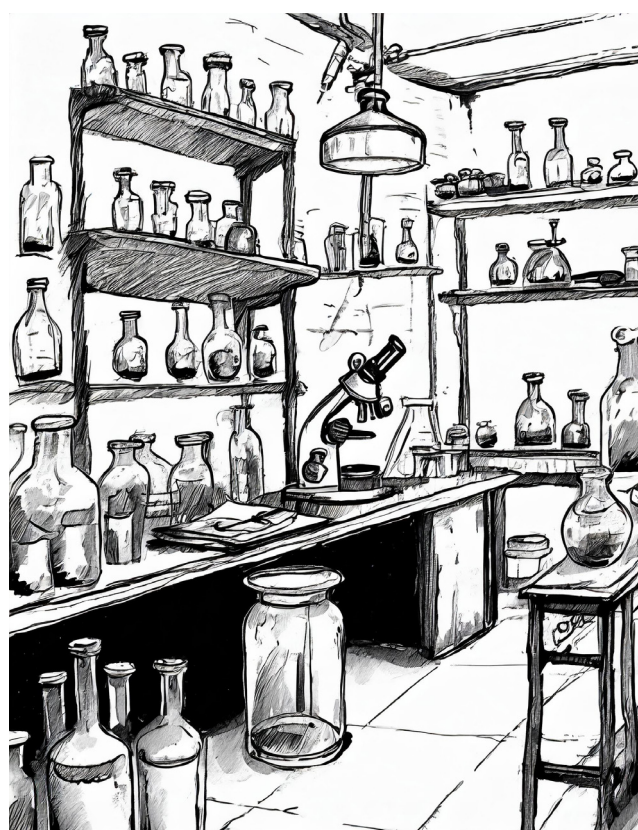
widzi tutaj graczy. Albo podejmie walkę z nimi, albo ucieknie od razu. Wszystko będzie zależało od tego, jaki będzie przebieg konfrontacji z tymi istotami.

Scena 14.

Igor Rutin.

Gracze prawdopodobnie zechcą skonfrontować się z Igorem. Jeśli do tego dojdzie, on będzie ich przekonywał, że to chwalebne, co robią wspólnie z tymi istotami. Ich celem jest podróż na Yuggoth, poznanie tajemnic wszechświata i powrót Przedwiecznych na Ziemię.

Jak można się domyśleć, oznaczałoby to kres ludzkiej cywilizacji jaką znamy obecnie. Dlatego prawdopodobnie gracze będą chcieli powstrzymać Igora i te istoty, aby nasza rzeczywistość trwała nadal. Czy gracze zdecydują się na otwartą agresję, czy może powrócą z oddziałem policji? A może pomoże im tajemniczy członek Centrum Badań Anomalii, Taras Krawczenko? Jeśli graczom uda się powstrzymać Igora, czy powstrzymają całe zło zakorzenione w Lublinie? Czy świat będzie bezpieczniejszym miejscem? To się okaże.



Cienie nad Bystrzycą Natalia "Lis" Wojtyła

O scenariuszu:

Scenariusz został przygotowany za zasadzie "blokowej", to znaczy przygotowałam tło, bohaterów niezależnych, lokalizacje. Scenariusza nie należy prowadzić po kolei tak jak został zapisany. Dodatkowo można nie wykorzystać wszystkich lokalizacji i Bohaterów Niezależnych (BN-ów) lub wymyślić własne. Cały rozwój akcji zależy od decyzji graczy i osoby prowadzącej sesję. Przed rozegranie sesji, nie zapomnij porozmawiać z graczami, o rzeczach które mogą sprawić, że rozgrywka będzie dla nich niekomfortowa.

Sesja dzieje się w latach współczesnych. Jeśli jest wydarzenie z historii miasta, które chcesz dodać jako osoba prowadząca do tła fabularnego, a nie zostało ujęte w scenariuszu, zrób to śmiało lub zapytaj graczy, jak wygląda dana przestrzeń lub z kim chcą porozmawiać. Pamiętaj też, że scenariusz nie jest wiernym odwzorowaniem świata i niektóre elementy historii mogą różnić się od realnych wydarzeń.

Scenariusz powstał w oparciu o 7. edycję "Zewu Cthulhu". Jednak rozgrywany był również w sposób narracyjny, bezsystemowy, i w oparciu o inne systemy. Sesja trwa około 3 godziny.

Opis sesji:

Z pozoru spokojne uliczki skrywają mroczne sekrety, a wieże kościołów ukrywają coś więcej niż tylko dzwony. Wszystko wydaje koncentrować się w okolicach Starego Miasta. Podobno zło wypełza spod ziemi. Mieszkańcy muszą podjąć się desperackiej walki zanim mrok pochłonie całe miasto.

Tło fabularne:

Zaginięcia zwierząt domowych

W okolicach Starego Miasta i ulicy Lubartowskiej od dłuższego czasu mówi się o zaginionych kotach, psach czy nawet gryzoniach, które w niewyjaśnionych okolicznościach opuściły swoje klatki. Zdruzgotani właściciele nigdy nie odnaleźli swoich zaginionych towarzyszy. Rozwieszane plakaty czy ogłoszenia w mediach społecznościowych o zaginięciu gubią się w dziesiątkach podobnych.

Mieszkańcy miasta nie wiedzą, że coś ukrywa się w piwnicach, kanałach i ciemnych zakamarkach Lublina. Są to ghule, które powoli wychodzą na ulice. Swoje polowania zaczynają od mniejszych ofiar, by w końcu zacząć polować na ludzi.

Wymieranie fauny w Zalewie Zemborzyckim

W roku 2022 Zalew stał się grobowcem dla dużej liczby stworzeń. Nagłówki głosiły: "Tysiące martwych małży nad Zalewem Zemborzyckim"; "Martwe małże w Zalewie Zemborzyckim: żołnierze i strażacy przyjdą z pomocą".

Zalew nie należy do najczystszych zbiorników wodnych, dlatego wielu mieszkańców nie przejęło się tym zbytnio. Dodatkowo, o wydarzeniu zapomniano dosyć szybko, ponieważ Zalew co roku powodował śmierć setek stworzeń zamieszkujących jego wody i brzegi.

Tym, czego nie wiedzą mieszkańcy, jest to, że Zalew nie powstał bez przyczyny. W latach siedemdziesiątych, kiedy Zalew powstawał, zamknięto na jego dnie cylinder z potężną istotą z nie z tego świata, która siała spustoszenie w okolicy. Nikt nie wiedział, dlaczego i w jaki sposób pojawiła się na Lubelszczyźnie, jednak było wiadomo, że działać należy szybko. Zamknięto ją w szczelnym metalowym cylindrze i zalano wodą, by nie wydostała się już nigdy na powierzchnię. Nie przewidziano jednak, że wpłynie to na jakość wody w zbiorniku. Tajemnicza istota przez lata karmiła się śmiercią wodnych stworzeń zamieszkujących Zalew.

Tajemniczej istocie, której nawet akta zostały zniszczone, aby ukryć jej istnienie, udało się zniszczyć dwie z trzech magicznych pieczęci utrzymujących ją w tej pułapce. Niestety, siła tej istoty rośnie i sięga teraz w głąb miasta, gdzie budzą się przedwieczne stworzenia drzemiące w jego podziemiach.

Tunele Starego Miasta

Stare Miasto w Lublinie osadzone jest na sieci korytarzy i piwnic, które nie zawsze powiększono w legalny sposób. Przez to wiele piwnic połączyło się ze sobą. Według starych miejskich legend tunele nie zostały zasypane tylko ze względu na bezpieczeństwo budynków, gdyż ta sieć była tak dużą, że części kamienic groziło zawalenie, lecz też aby coś złego nie wydostało się spod ziemi. Mówiono o potworach, które nocami włóczyły się po ciemnych zakamarkach, brzegami Czechówki i Bystrzycy i po okolicznych bagnach. Legenda ta jest już raczej zapomniana, jednak starsi mieszkańcy miasta mogą o niej coś jeszcze pamiętać.

Drużyna:

Drużyna składa się ze studentów, którzy razem wynajmują mieszkanie w okolicach Starego Miasta.

Miejsca i sceny: Scena rozpoczynająca

Gracze zaczynają w wynajętym mieszkaniu na Starym Mieście. Znajdują się w jednym pomieszczeniu i słuchają radia/oglądają telewizję. W wiadomościach podana jest informacja o tajemniczym zaginięciu jednego z szewców mających swoją pracownię na Starym Mieście. W trakcie rozmowy między grupą studentów coś mocno uderza o parapet, zarysowuje zewnętrzną stronę szyby, a następnie znika w mroku. Ciszę nocną przerywa krzyk sąsiadki z góry. Jest to pani Halina Kowalska, emerytowana księgowa i właścicielka mieszkania, które wynajmują studenci. Widziała, jak coś wyciąga jej kota przez okno! Biedny mruczek nie zdążył nawet syknąć, kiedy został wprowadzony.

Jeśli gracze zdecydują się zbadać budynek od zewnątrz, znajdą ślady prowadzące do piwnicy.

Piwnica w kamienicy

Stropy są niskie, wykonane z ciemnego, starożytnego kamienia, który zdaje się emanować starością i monumentalnością. Ściany są mokre od wilgoci przenikającej przez stare cegły, tworząc klimatyczny zapach starości i ziemi. Słabe światło lamp wiszących na drewnianych belkach pada na zakurzone butelki i beczki. W ciemnym zakątku piwnicy, gdzie światło ledwo dociera, ukrywa się mały przerażony kot. Ma na sobie kilka ran po pazurach. Jest to Kiri, zaginiony kot pani Kowalskiej.

Jeśli gracze rozejrzą się dokładniej po piwnicy, znajdą mały, ciasny tunel prowadzący w głąb ziemi. Ma on średnicę ok. 40 cm, widoczne w nim są ślady pazurów.

Kampus UMCS

Kampus UMCS to zespół różnorodnych budynków, które mieszczą różne wydziały i instytuty. Kiedy studenci docierają pod swoją salę wykładową, dowiadują się, że zajęcia są odwołane. Jest to spowodowane wprowadzeniem stanu wyjątkowego w mieście. Duża grupa studentów proponuje wyjście na piwo na pobliskie tereny zielone. Jeśli gracze postanowią wyjść z nimi, spotkanie studenckie zakończy się interwencją policji. Gracze będą zmuszeni do próby negocjowania wysokości mandatu.

To o czym nie mówi się głośno w wiadomościach, to blokada miasta, która powstaje na wylotówkach, tak by nie dało się do niego wjechać i wyjechać. Dodatkowo sieć komórkowa i Internet przestały działać.

Katedra Lubelska

Katedra jest połączeniem barokowej finezji z lokalnym stylem architektonicznym. Wewnątrz znajdują się wysokie, smukłe filary, ozdobione rzeźbami świętych i aniołów. Witraże przedstawiają sceny biblijne i mityczne, a ołtarz główny jest dziełem sztuki rzeźbiarskiej.

Katedra emanuje mistycznym spokojem w dzień, podczas gdy w nocy przybiera na tajemniczości. Śpiew chóru i zapach kadzidła wypełniają przestrzeń, tworząc atmosferę skupienia i modlitwy. Jednak pod ciemnymi łukami katedry kryją się cienie i tajemnice, które zagrażają mieszkańcom miasta. Są to ghule, które powoli opuszczają swoje podziemne pieczary, w których zamknięte zostały przed wiekami.

W katedrze, w nocy, gdy postacie graczy pomagali szukać kota pani Kowalskiej (lub nie pomagali), dochodzi do śmierci kilku sprzątających w niej zakonnic. Jednak nie odnaleziono ciała, oficjalny komunikat podany do wiadomości mówi o zaginięciu. W momencie dominacji Zła i sił nadprzyrodzonych nad siłami Dobra, to właśnie z katedry zaczną wychodzić hordy ghuli i zaczną stanowić wielkie zagrożenie dla mieszkańców i mieszkanki Lublina.

Stare Miasto

Stare Miasto jest wyjątkowo puste od kilku dni, widać tylko pojedyncze patrole policji i mieszkańców kamienic. Jeśli gracze przyjdą na Stare Miasto po ogłoszeniu stanu wyjątkowego, nie spotkają tam żywej duszy. No prawie, bo na placu przed jedną z kamienic, spotkają rannego policjanta: starszego posterunkowego Jana Wolskiego. Wolski będzie miał widoczne ślady po pazurach. Opowie graczom o potworach wychodzących spod ziemi w ich kamienicy, chwilę później umrze w wyniku odniesionych obrażeń.

Po chwili pobytu na Starym Mieście gracze usłyszą strzały, a następnie mogą zostać zaatakowani przez ghula.

Kamienica i mieszkanie graczy

Mieszkanie graczy jest małe, mimo że zawiera kilka pokoi, dodatkowo jest dość ciemne ze względu na otaczające je sąsiednie budynki. Sercem mieszkania jest kuchnia, w której znajduje się telewizor. Pokój każdego z graczy wygląda tak, jak go sobie wymyśli, wystarczy mu tylko zaznaczyć, że jest niewielki. Po ogłoszeniu stanu wyjątkowego w kamienicy nie ma prądu, a z piwnicy dochodzą dziwne dźwięki. Klatka schodowa ma ślady pazurów widoczne na ścianach i schodach.

Tunele pod Starym Miastem

Tunele to labirynt połączonych ze sobą piwnic, korytarzy wykopanych przez ghule i pozostałości łączenia piwnic przez handlarzy z dawnych wieków. Łączą się dodatkowo z katakumbami Katedry oraz podziemiami kościoła ojców Dominikanów. Tunele mogą stać się chwilowym schronieniem, jak i miejscem, gdzie gracze przeżyją swój własny horror. Ghule mogą gonić graczy po korytarzach lub otoczyć ich wymuszając walkę.

Mieszkanie pani Haliny Kowalskiej

Mimo małej ilości światła słonecznego mieszkanie jest dość kolorowe, pełne obrazów i obrusów na stołach. Na każdej półce stoją książki i ceramiczne figurki kotów. Po samym wystroju można poznać, że kobieta jest dość samotna. W salonie stoją tylko dwa fotele i mały stolik kawowy.

Zalew Zemborzycki

Gracze mogą trafić tu próbując uciekać z miasta. Infrastruktura rekreacyjna, taka jak pomosty czy kawiarnie nadbrzeżne, została zniszczona. Widać na niej krew i ślady pazurów. Restauracje pozostawione bez obsługi zaczynają dymić od rozgrzanych frytkownic. Na pierwszy rzut oka ryby i zwierzęta wodne zniknęły, a ich miejsce zastąpiły tajemnicze i niezidentyfikowane stworzenia przypominające bardzo agresywne ryby. Wodne istoty zaczęły przedostawać się na brzeg, zagrażając ocalałym gromadzącym się wokół Zalewu.

Ciemne i mroczne chmury gromadzą się nad wodą, a śpiew ptaków z okolicznych lasów, ucichł. To, czego nie wiedzą gracze, to historia pochodzenia tych wodnych stworzeń. Są to zmutowane zwierzęta zamieszkujące Zalew. Na ich zachowanie ma wpływ tajemnicza istota, której próbę wydobycia przez wojsko gracze mogą obserwować z brzegu. Jeśli w drużynie znajduje się osoba, która jest w jakiś sposób powiązana z wojskiem, policją lub innymi służbami mundurowymi, może spotkać kogoś znajomego.

Odpowiednio pokierowana rozmowa przez gracza może skutkować uzyskaniem informacji o tajemniczym cylindrze. Mrok gęstnieje, a wodne istoty zaczynają krążyć wokół łodzi z wojskowymi, w ostatniej chwili wojskowym udaje się wydostać cylinder w celu jego ponownego zabezpieczenia. Jednak dziesiątki lat w wodzie sprawiły, że ten rozpadł im się w rękach powodując potężny wybuch. Nad wodą zaczyna unosić się mgła, a potężny ryk rozrywa powietrze. Jeśli w tym momencie gracze nie podejmą próby ucieczki, czeka ich spotkanie z przedwieczną i bezkształtną istotą nie z tego świata.

Scena kończąca

Miasto pogrążone zostaje w chaosie. Gracze, po przeżytych wielu niebezpieczeństwach i odkryciach, znajdują się w bezpiecznym schronieniu. Podsumuj ich działania z sesji i opisz, jak na koniec wojsko puka do ich kryjówki w poszukiwaniu ocalałych. Jeśli gracze nie uciekli przed istotą z Zalewu, opisz im jak miasto pogrążyło się w chaosie po ich śmierci.



Klątwa nad Lublinem

Pod redakcją: Hubert "Morgot" Stasiuk

Scenariusz ten został napisany w ramach projektu "Fantastyczny Felin" i jest całkowicie darmowy do wykorzystania oraz modyfikowania na swoje potrzeby. Jeśli jesteś początkującym Mistrzem Gry, ten scenariusz będzie idealny na start dla Ciebie, jak i Twoich graczy. Jeśli jesteś graczem, który chciałby w niego zagrać, podrzuć go swojemu Mistrzowi Gry i nie czytaj dalej, aby nie zepsuć sobie niespodzianek, jakie na Ciebie czekają.

Życzymy miłej zabawy!

Autorzy: Uczestnicy warsztatów, które odbywały się w trakcie "Fantastycznego Felina" oraz Hubert "Morgot" Stasiuk

Czas trwania: około 2-3h

Sugerowana liczba graczy: MG + 2/3 osoby

Wymagane kostki: 3k6 (trzy zwykłe kostki sześciścienne)

Opis

W tym scenariuszu gracze walczą z czasem, aby powstrzymać guślarke Filipowiczową, zanim zdąży rzucić klątwę na miasto, z którego niegdyś została wygnana za rzucanie czarów. Scenariusz opiera się na legendach związanych z Lublinem, które gracze poznają w trakcie rozgrywki. Został stworzony, aby można było go rozegrać lub poprowadzić bez większej znajomości systemów RPG, dlatego sugerujemy skorzystać z zaproponowanego przez nas prostego systemu poniżej.

System gry / Przebieg rozgrywki

Każdy opisany w scenariuszu TEST będzie polegał na rzucie trzema zwykłymi kostkami do gry. Jeśli gracz osiągnął wymagany wynik, akcja, którą chciała podjąć prowadzona przez niego postać, się udaje. W przeciwnym wypadku, następuje porażka. Porażka w tym scenariuszu oznacza, że i tak udaje im się przezwyciężyć przeciwność, jednak zajmuje to więcej czasu - co jest kluczowe, aby powstrzymać katastrofę. Za każdym razem, kiedy następuje porażka, Mistrz Gry (MG) powinien zaznaczyć jedną kreskę w swoich notatkach i opisać, w jaki sposób graczom udaje się kontynuować przygodę. Liczba kresek zebranych przez graczy reprezentuje STRACONY CZAS i zdecydowanie o trudności finalnej konfrontacji. Za każdym razem, kiedy opisany jest test, który wykonują gracze, wykonuje się tylko jeden rzut (nie ma miejsca sytuacja, że każdy z graczy rzuca oddzielnie za siebie). W przypadku, kiedy gra w ten scenariusz dokładnie trójka graczy + MG, to zalecamy, aby każdy z nich rzucił dokładnie jedną kostką, a potem należy zsumować ich wyniki.

Jeżeli w akcie pierwszym gracze się rozdzielili, to będą rzucali całą pulę (3 kostki). W przypadku jeśli grają dwie osoby, to gracze wybierają, który z nich wykonuje rzut odpowiedzialny za ich grupę.

AKT I - Początek przygody

Gracze znajdują się na przy Placu Łokietka w Lublinie, gdzie zupełnie przypadkiem widzą jak starsza kobieta przewraca się na przejściu dla pieszych. Kiedy podbiegają do niej, mogą usłyszeć jej słowa, przerywane kaszlem "To Filipowiczowa... chce mnie zatrzymać... ukradła kamień i chce przekląć miasto... musicie... ją zatrzymać...". Starsza kobieta wciska w rękę jednego z graczy naszyjnik, po czym traci przytomność.



Symbolika na naszyjniku nasuwa skojarzenia z magią i praktykami okultystycznymi. Gracze w tym momencie zapewne zdecydują wezwać pogotowie do starszej kobiety, a ratownicy oznajmiają, że się nią zajmą i że jest w dobrych rękach.

Gracze muszą teraz znaleźć trop oraz informacje. Mogą np. zdecydować, że chcą popytać na mieście (TEST 11+). Mogą się np. dowiedzieć się, że jeden z przechodniów widział, niespotykany widok - pracownika budowlanego, który przez środek miasta wiózł w taczce okrągły kamień, a przed nim o lasce szła bardzo stara kobieta; albo wyszukać informacji o Filipowiczowej (TEST 12+) - gracze natrafiają na to nazwisko w jednej z legend z historii Lublina:

Tekst legendy: https://lublin.eu/turystyka/poznaj-lublin/legendy-lubelskie/#id_3

„Filipowiczowa, jak i inne guślice, w pół wsi różgami u słupa bite i siezione być mają, a potem wygnane ze wsi na mil dziesięć, a jeśliby się pojawiły, to na gardle lub na stosie karane będą”.

Stare księgi lubelskiego sądu zawierają opisy kilkunastu procesów o czary. Bohaterką jednego z nich była Zofia Filipowiczowa - dziewczka czeladna u pana Jana Podlódowskiego w Kozicach.

Zofia była służącą nadzwyczaj troskliwą i staranną, toteż szybko zdobyła sobie życzliwość swojego pana. Mimo dużej różnicy wieku pan zapalał do niej afektem. Uboga czeladna czuła się i rządziła w jego domu jak w swoim własnym. Z biegiem czasu stary pan Podlódowski ostygł w zapalach do młodej Zofii, a ta postanowiła temu za wszelką cenę zapobiec. Biegała do guślarów po okolicznych wsiach dopytując się co ma czynić. Jedna z nich doradziła Zofii puścić

kilka kropel krwi z serdecznego palca do naczynia z trunkiem i napoić nim jegomości. Inna radziła gołębie serce ususzyć, zetrzeć i spożywać pospołu. Rady te okazały się skuteczne. Pan zawsze z radością powracał do domu do swojej Zofii, a ta coraz usilniej próbowała nowych praktyk, aby stan ten jak najdłużej utrzymać. Niestety po pewnym czasie pan Podlodowski podupadł na zdrowiu. Przejęta tym Zofia gorączkowo szukała pomocy u okolicznych guślarek. Te kazały jej upiec chleb z wetkniętymi weń trzema kłosami żyta. Niestety spalone ziarna żyta nieomylnie wskazywały rychłą śmierć pana. Tak też się stało.

Nowym właścicielem Kozic został syn zmarłego Paweł. Rozzuchwalona czeladna postanowiła swoimi sztuczkami przywiązać do siebie młodego pana. Zabiegi te okazały się jednak bezskuteczne. Służące doniosły panu o praktykach Zofii. Ponieważ młody Podlodowski nie był zbyt troskliwym gospodarzem w jego gospodarstwie źle się działo. Padały bydłęta, chmury gradowe niszczyły zasiewy. Młody pan zrozumiał, że przyczyną śmierci ojca i wszystkich pozostałych niepowodzeń jest przebiegła czeladna i okoliczne guślarki. Rozkazał przeto wyłapać czarownice i wraz z Zofią odstawić przed oblicze sądu wójtowskiego w Lublinie. Sprawa okazała się bardzo zawiła. Sąd postanowił poddać oskarżone trzykrotnej próbie tortur. Na szczęście pomysł ten spotkał się z oburzeniem duchownych i znamienitszych obywateli Lublina. W wyroku sądu miejskiego z 1640 roku możemy zatem przeczytać: „Filipowiczowa, jak i inne guślice, w pół wsi różgami u słupa bite i sieczone być mają, a potem wygnane ze wsi na mil dziesięć, a jeśliby się pojawiły, to na gardle lub na stosie karane będą”.

Poza tym mogą udać się na miejsce, gdzie leży Kamień Nieszczęścia (TEST 7+). Kamienia nie ma na miejscu. Jeśli gracze jeszcze nie mają tej informacji, to od przechodnia obok mogą dowiedzieć się, że widział budowlanica ładującego go ostrożnie na taczkę, a obok niego stała bardzo stara kobieta.

Szukając informacji dowiedzą się również o symbolice z naszyjnika (TEST 12+):

Veles, Volos, Weles lub Voloh to jeden z głównych bogów słowiańskiej mitologii, brat i przeciwnik Peruna. Panował nad krainą zmarłych, był opiekunem kupców, podróżników i bydła. Jego symbol był używany do zabezpieczania umów i przysięg. Chronił rzemiosło, sztukę i magię. Symbolem Velesa jest odwrócony trójkąt z dwoma „rogami” u góry. Jest to związane z opieką nad rogatym bydłem. Ten symbol przyciąga dobrobyt, bogactwo i szczęście.

Jeśli zapoznali się z legendą o Filipowiczowej, gracze mogą chcieć zgłębić metody zdejmowania uroków/klątw (TEST 13+). Gracze dowiedzą się o procesie jajowania - pocieraniu jajka kurzego o

osobę, żeby wchłonęło klątwę, a potem rozbijaniu go, aby ten urok zdjąć. MG powinien zasugerować, że to nie wystarczy, żeby zdjąć urok, który chce rzucić wiedźma na miasto.

Poszukać informacji o “kamieniu z taczki” (TEST 13+ lub TEST 6+, jeśli chociaż jeden z graczy domyśla się o jaki kamień chodzi). Gracze trafiają na legendę o Kamieniu Nieszczęścia:

Tekst legendy: https://lublin.eu/turystyka/poznaj-lublin/legendy-lubelskie/#id_2

Pochodzi on podobno ze Sławinka pod Lublinem. Na początku XV-go wieku „urzędował” on na placu Bernardyńskim, dawnym placu Straceń, jako podstawa pod pień dębowy, ociekający krwią skazańców.

Zdarzyło się raz, że kat ściął głowę niewinnego człowieka, z takim rozmachem, że pień rozłupał się na połowę, a topór wyszczerbił w kamieniu głęboki wyłom.

Potem ktoś go przytoczył na plac przy ul. Rybnej. Pewnego dnia szła tędy kobieta z dwojakami, niosąc dobry obiad mężowi pracującemu przy budowie. W pobliżu kamienia potknęła się i upadła, rozbijając garnki na jego powierzchni. Zapach okraszonej zupy przynęcił kilka wałęsających się psów, które rzuciły się na żer, oblizyły kamień skrupulatnie i wszystkie padły nieżywe. Widok martwych zwierząt wywołał niezwykłą sensację, a plac otrzymał nazwę Psiej Górki.

Z czasem przekonali się ludzie, że dotknięcie kamienia ręką lub bosą stopą wytwarza kontakt między nim, a człowiekiem, sprowadzając nieszczęście. Złakomił się na kamień pewien piekarz i użył go do pieca budującej się piekarni. Wkrótce śmiełek spalił się w tym piecu, zamknięty przez własną żonę i adorującego ją czeladnika.

Zły kamień wrócił na Psią Górkę i oślepił murarza, który z zawziętością uderzył go młotem. Wkrótce na tym placu, sumptem Mikołaja Łosia z Grodkowa, przystąpiono do budowy kościoła Trynitarzy. Po wybudowaniu murów przyszło ludziom na myśl, aby wtoczyć kamień do kościoła i użyć go przy budowie ołtarza. Wkrótce okazało się, że pomimo wzniesienia budynku i dzwonnicy kościół nigdy nie zostanie skończony, bo brakło funduszków na dokończenie wnętrza. Mury kościoła w kilkadziesiąt lat później zakupił Pawęczkowski i usunąwszy kamień, przerobił gmach na pałac dla siebie, który dotąd stoi na Psiej Górce.

Po wybudowaniu Soboru prawosławnego na Placu Litewskim kamień nieszczęścia znalazł się obok niego i spowodował śmierć żołnierza, który spadł z dzwonnicy miażdżąc sobie czaszkę na powierzchni złośliwca. Władze rosyjskie obawiając się o całość Soboru w takim sąsiedztwie eksmitowały kamień za miasto. Przy budowie prochowni dostał się on jakimś

sposobem do fundamentów. Ogólnie jest wiadomo, że w roku 1919 prochownia wyleciała w powietrze.

Dwadzieścia lat przeleżał kamień bez żadnych efektów. Na koniec znalazł się na rogu uliczki Jezuickiej, na wprost Trynitarzkiej Bramy. Gdy przyszła wojna lotnicy niemieccy latali nad Lublinem zrzucając bomby. I oto kamień znowu okazał swoje fatum, bo najwięcej ofiar w ludziach poniosła goszcząca go uliczka Jezuicka i Katedra, na którą spozierał przez wylot Bramy Trynitarzkiej. Mimo, że eskadra zataczała duże koła, to bomby padały głównie w promieniu działania kamienia nieszczęścia.

Obecnie ten kamień ten - istny prześladowca ludzkości, spoczywa dalej na rogu cichej uliczki Jezuickiej i szczerzy do przechodniów szczerbę po katowskim toporze. Jeśli kiedyś będziecie w jego pobliżu, dołóżcie starań, aby nie dotknął go bezpośrednio.

Zebrane informacje posłużą graczom przy ostatniej konfrontacji, gdzie znajomość legend pozwoli pokonać im Filipowiczową. Jeśli gracze nie rozdzielili się przy zbieraniu informacji, MG dorysowuje jedną kreskę CZASU.

Kiedy MG wyczuje, że gracze nie mają już więcej pomysłów lub nie chcą szukać więcej informacji, powinien opisać, jak zaczynają odczuwać dziwne uczucie bijące od naszyjnika oraz zauważyć, że drży, szczególnie mocno, kiedy skierują go na wschód. Prawdopodobnie domyślą się, że właśnie gdzieś tam na wschód od ich aktualnego miejsca pobytu może znajdować się wiedźma.

AKT 2 - Na tropie Filipowiczowej

W tym akcie gracze chcą zebrać 5 punktów DROGI, aby dostać się na miejsce, gdzie przebywa Filipowiczowa. MG odnotowuje, ile punktów DROGI zdobyli gracze i na podstawie tego, może powiedzieć graczom, jak daleko do celu jeszcze mają.

MG powinien zasugerować graczom, że najlepiej im będzie wyruszyć tam jakimś środkiem transportu oraz to, że czas ma ogromne znaczenie. Niezależnie od tego, co wybiorą, będą przytrafiały im się jakieś nieszczęścia - efekt działania magii Filipowiczowej. MG subtelnie powinien dawać znać, że gracze "najwiśdziej mają pecha".

Jeśli wybiorą swój lub wynajęty samochód - DROGA +1, jednak na drodze przed sobą, gracze trochę zbyt późno zauważą rozsypane gwoździe, których nie zdążą uniknąć na czas. Samochód złapie kaptur i gracze zmuszeni będą wybrać inny środek transportu.

Jeśli postanowią skorzystać z taksówki - DROGA +1, jeden z graczy po chwili powinien wykonać TEST 11+, aby zorientować się, że taksówka zaczyna wieść ich w złą stronę - gracze spostrzegą wtedy, że taksów-

karz zdaje się być zauroczony przez magię Filipowiczowej i nie reaguje na ich słowa. Gracze będą musieli wymyślić sposób wydostania z jadącego samochodu (trudność testu od 7 do 14 ustala MG, w zależności od pomysłu graczy - im pomysł wydaje się skuteczniejszy, tym niższy powinien być poziom trudności testu). Jeśli gracze zdobyli informacje o tym, jak można spróbować zdjąć urok, to mogą spróbować to zrobić z taksówkarza (TEST 12+), co spowoduje, że odzyskuje świadomość umysłu i próbuje ich podwieść jak najbliżej (DROGA +1), jednak nagle okazuje się, że ma dziurawy bak, bo samochód zatrzymuje się z powodu braku paliwa.

Jeśli gracze zdecydują się na podróż autobusem - przejadą kilka ulic (DROGA +1) zanim utknie w korkach. Gracze będą musieli zdecydować, czy spróbują przekonać kierowcę do współpracy (TEST 13+) lub w inny sposób wydostać się z autobusu, kiedy stoi w korku (trudność testu określa MG). Jeśli im się nie uda, tracą dodatkowy CZAS.

Jeśli gracze zdecydują skorzystać z rowerów - DROGA +1, jednak nagle, kiedy gracze przejeżdżają przez zarośniętą ścieżkę, winorośla wkręcają im się między szprychy i łańcuchy. Gracze wykonują TEST 12+, aby ustalić, jak udaje im się uniknąć poważnego potłuczenia się. Winorośla tak wkręciły się w rowery, że potrzeba byłoby całego dnia, aby je naprawić, dlatego gracze zmuszeni są wybrać inny środek transportu.

Jeśli gracze wybiorą hulajnogi elektryczne - DROGA +1. Podczas jazdy elektrycznymi hulajnogami, nagle zaczynają one szalenie działać, przez co gracze tracąc nad nimi kontrolę. Gracze muszą natychmiast podjąć decyzję, czy chcą spróbować je w jakiś sposób naprawić, czy z nich zrezygnować. Jeśli decydują się je naprawić, wykonują TEST 12+. Po naprawie hulajnogi przewiożą ich jeszcze kawałek (DROGA +1), zanim wyczerpią im się baterie.

Jeśli gracze zdecydują się biec - DROGA +1, jednak nie mają siły na dalszy sprint, przez co są znacznie spowolnieni. Jeśli gracze decydują się kontynuować DROGĘ, to otrzymują CZAS +1 za każdy przebyty w ten sposób odcinek. MG powinien zwrócić graczom uwagę, że jest to nie optymalny sposób na dotarcie do celu.

W momencie, kiedy gracze uzyskują 5 punkt DROGI, to zakładamy, że udaje im się dotrzeć na miejsce właśnie tym środkiem transportu. Przykładowo, jeśli gracze posiadając 4 punkty DROGI, decydują się na skorzystanie z autobusu, to otrzymują finalny punkt DROGI i trafiają na miejsce (pomijamy element utknięcia w korku).

Podczas tego aktu, MG powinien informować graczy o tym, że ładny dzień zaczyna zmieniać się na paskudny - na niebie zaczynają pojawiać się burzowe chmury, a wiatr coraz mocniej wieje prosto w ich twarze.

AKT 3 - Konfrontacja

Kiedy gracze docierają na miejsce, a jest nim budowa bloku mieszkalnego na Felinie, burza nad nimi zaczyna szaleć. Przez niebo co chwilę przedzierają się pioruny i leje jak z cebra.

Zostają zatrzymani przez pracowników budowlanych, którzy zakazują im wstępu na teren budowy. Gracze mogą dostrzec, że pracownicy zostali zauroczeni przez wiedźmę i będą starali się powstrzymać graczy przed dotarciem do Filipowiczowej, jednak nie na tyle, aby wyrządzić im krzywdę.

- Gracze mogą próbować obezwładnić pracowników (TEST 16+)
- Przemknąć niezauważenie (TEST 13+)
- Spróbować ich odczarować, jeśli znają proces zdejmowania uroków (TEST 14+)

Gracze mogą dostrzec czarownicę odprawiającą jakiś rytuał na piętrze nieukończonego bloku mieszkalnego. Do graczy dociera to, że wybrała to miejsce dlatego, że chce przekląć miasto, aby zamiast się rozwijać - zaczęło popadać w ruinę. Gracze mogą próbować w jakiś sposób dostać się wyżej.

Jeśli odczarowali pracowników budowlanych, ci pomagają graczom i podsadzają ich wyżej.

Jeśli próbują sami wdrapać się wyżej, przemykając obok pracowników, muszą szczególnie uważać, żeby nie dać się zauważyć (TEST 15+). Jeśli gracze wcześniej obezwładnili budowlanców, to test będzie łatwiejszy (TEST 10+).

Kiedy gracze dotrą na piętro, czeka ich konfrontacja z Filipowiczową - bardzo starą kobietą, której oczy wyglądają jakby miała setki lat. Jest ubrana w stare, zniszczone łachmany, które przywodzą myśl o średniowieczu. W bezpiecznej od niej odległości leży Kamień Nieszczęścia, nad którym wymachuje swoją drewnianą laską z wyżłobionymi runami. Po tym jak zobaczy graczy, podnosi na nich swój wzrok i chrypiącym głosem wyjaśnia, że robi to w ramach zemsty za to, że została wygnana z miasta setki lat temu. Śmiejąc się, oznajmia graczom, że będą mogli być świadkami upadku miasta.

Gracze mają 5 prób na zatrzymanie rzucania klątwy, lecz w tej chwili MG podlicza ilość CZASU straconego przez graczy - za każde 2 kreski CZASU, gracze będą mieć jedną próbę mniej (do minimum 1).

TEST wynosi 18+, lecz z każdą kolejną próbą, poziom trudności zmniejsza się o 1, ponieważ czarownica słabnie z każdą próbą przerwania rytuału. Jeśli gracze swoją akcją spowodowaliby, że czarownica dotknie kamienia (np. przewróci się na niego), to trudność testu jest dodatkowo zmniejszona o 4!

Niepowodzenie TESTU oznacza, że czarownica odparła w jakiś sposób akcję gracza korzystając ze swoich czarów powodujących nieszczęście, np. na postać gracza spadło wiadro z farbą lub postać potknęła

się o stojącą w pobliżu drabinę itd.

Powodzenie TESTU powoduje, że Filipowiczowa dotknie Kamienia Nieszczęścia, a po chwili rozpada się w proch, a pogoda zmienia się na lepsze. MG powinien zakomunikować graczom, że ich misja się powiodła. Gracze, być może, zechcą coś zrobić z Kamieniem, jednak cokolwiek nie postanowią zrobić, to MG może zakończyć scenariusz tym, że kilka dni później znajdą go znowu na rogu przy ulicy Jezuickiej - na swoim dawnym miejscu.

Jeśli graczom nie udało się zatrzymać czarownicy, nagle budzą w swoich łóżkach całkowicie mokrzy od potu, a poranne wiadomości mówią o potężnej nocnej burzy nad Felinem, która połamała drzewa, niszcząc przy tym kilka budynków, a wydarzenia w których brali udział okazały się być tylko koszmarem... ale czy na pewno?



Tajemnice Zalewu Zemborzyckiego. Michał Sieńko

Co się dzieje nad Zalewem? Skrót przygody.

Dawno, dawno temu, zanim chrześcijaństwo stało się religią dominującą na polskiej ziemi, na terenie dzisiejszego Zalewu Zemborzyckiego został przeprowadzony rytuał, w czasie którego kultyści złożyli krwawe ofiary mrocznym bogom w zamian za opiekę nad ich osadą. Od tamtego pory, co sto lat, tajne stowarzyszenie "Strażników Świtu" ponawia swoją przysięgę i składa kolejną krwawą ofiarę mrocznym bogom. Najbliższa rocznica przypada na 20 czerwca 1972. A akcja naszej przygody dzieje się w połowie czerwca 1972 roku.

- W ramach czynu społecznego grupa przyjaciół (nasi bohaterowie) pogłębiała teren pod Zalew i wyrównywała go, i kiedy natrafili na średniej wielkości skrzynię zrobioną z jakiegoś rodzaju drewna lub czegoś podobnego, ale nikt nie potrafił odgadnąć, co to. Skrzynia bardzo ozdobna, o dziwnych wzorach i motywach, zupełnie nie związanych z antycznymi czy średniowiecznymi motywami religijnymi. W pobliżu skrzyni gracze znaleźli także srebrne naczynia i zdobione noże owinięte w bardzo eleganckie i zachowane w idealnym stanie szaty kapłańskie (choć nikt nie potrafił ich przypisać do żadnego kultu) i ludzkie szczątki. Spanikowali i zabrali część rzeczy, a pozostałe przysypali ziemią. Potem mieli koszmary i dziwne sny przez kolejne dni.
- O tym wydarzeniu dowiedzieli się członkowie "Strażników Świtu". Zaczęli szukać graczy, aby odzyskać utracone rzeczy i ich uciszyć.
- Drużyna zaczyna dowiadywać się, czym są te przedmioty, że istnieją "Strażnicy Świtu" i że to okropna organizacja kultystów. Drużyna zaczyna szukać pomocy i sprzymierzeńców w walce z nimi.
- "Strażnicy Świtu" są coraz bliżej drużyny, sny i wizje są coraz bardziej intensywne. Gracze dowiadują się, że rytuał musi odbyć się za kilka dni (20 czerwca 1972).
- Drużynie pomaga były milicjant, już na emeryturze, który badał kiedyś podobną sprawę, ale nikt mu na komendzie nie wierzył.
- Dochodzi do konfrontacji pomiędzy drużyną a "Strażnikami Świtu". Jaki będzie efekt tego starcia?

Drużyna

W tej przygodzie może zagrać od 3 do 6 osób. Zawody, wykształcenie, przeszłość postaci graczy, jest zależna wyłącznie od Was - ustalcie to na sesji 0. Gdy już będziecie mieli drużynę, możecie rozpocząć przygodę.

Akt 1. Czyn społeczny.

Rozdział 1. Skrzynia.

Władza Ludowa ogłosiła, że każdy obywatel Lublina powinien zgłosić się, aby budować wspólne dobro i uczynić socjalistyczny świat lepszym. Dlatego, z przymusu (kazali Wam to zrobić w pracy lub na uczelni) albo dobrowolnie, jesteście na placu budowy i z łopatami, grabiami, szuflami w rękach, pracujecie ku chwale socjalistycznej ojczyzny. Budujecie za darmo Zalew Zemborzycki.

Zostaliście przydzieleni do pogłębiania niecki zalewu pomiędzy ulicami Cienistą a Zemborzycką, na samym południowym "końcu" przyszełego lubelskiego morza. Praca jak praca, sobota jak sobota, najważniejsze, że jesteście w grupie przyjaciół!

Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie pewne znalezisko. Ktoś z drużyny natrafił na średniej wielkości skrzynię zrobioną z jakiegoś rodzaju drewna lub czegoś podobnego, ale nikt nie potrafił odgadnąć, co to. Skrzynia bardzo ozdobna, o dziwnych wzorach i motywach, zupełnie nie związanych z antycznymi czy średniowiecznymi motywami religijnymi. Skrzynia nie była niczym zamknięta, można ją otworzyć. Jeśli gracze to zrobią, zobaczą w skrzyni dokładnie tyle kompletów strojów kapłańskich, ile jest osób w drużynie (szaty są dobre dla kobiet oraz dla mężczyzn) oraz kilkadziesiąt złotych monet (autentyczne denary, talary, polskie grosze, ale i bardziej egzotyczne i dziwne monety). W pobliżu skrzyni gracze znaleźli także srebrne naczynia i zdobione noże owinięte w bardzo eleganckie i zachowane w idealnym stanie szaty kapłańskie (choć nikt nie potrafił ich przypisać do żadnego kultu), ale inne niż te, które znalazły się w skrzyni. Oprócz tego gracze znaleźli jeszcze ludzkie szczątki. Jeśli zaczną kopać dalej, znajdą łącznie kilkanaście szkieletów...

Jak postąpią gracze? Czy spanikują? Czy zasypią to znalezisko? A może będą chcieli na tym zarobić i sprzedadzą te ozdobne przedmioty? To już zależy od Was, ale najważniejsze, aby chociaż jedna osoba wzięła chociaż jedną rzecz z tej skrzyni.

Jeśli gracze nie wezmą niczego, ok! Daj im wybór. Niezależnie od tego, wszystkie osoby które uczestniczyły w odkopaniu tej skrzyni, będą miały koszmary i dziwne sny przez kolejne dni. Będzie do nich wracać myśl "weź mnie" i przed oczami będą widzieć ten "upragniony" przedmiot. Czy ktoś z graczy się złamie

i potajemnie, albo wspólnie, gracz / gracze pójda po skarby, aby na nich zarobić?

Rozdział 2. Spotkanie.

Jeśli choć jeden gracz zdecyduje się, aby udać się na plac budowy, aby odkopać tam tę skrzynię i wziąć skarby dla siebie, to trafi tam na ludzi, którzy podobnie jak on, chcą odkopać tę skrzynię. Usłyszy strzępki rozmowy typu:

- Nieznajomy 1: Chyba ktoś tu był.
- Nieznajomy 2: Szlag, chyba ktoś znalazł naszą skrzynię. Oby wszystko było na miejscu.
- Nieznajomy 1: Sprawdźmy to.

Czy graczowi / graczom, uda się pozostać w ukryciu? Czy może nieznajomi go/ich usłyszą i rzuca się za nim w pościg? A zrobią to na pewno, bo będą podejrzewać, że to właśnie ta osoba / te osoby mogą wejść w posiadanie fantów ze skrzyni.

Czy gracz będzie walczył? Jeśli tak, warto, aby przeciwników było wielu (więcej niż liczba postaci). Czy może będzie uciekał?

W zależności od tego, jaka będzie drużyna, i kto zdecyduje się na nocny spacer na plac budowy, aby trochę zarobić, tę sytuację można rozwiązać na kilka sposobów. Chyba najbezpieczniejszy sposób jest taki, aby na taki nocny spacer wybrał się bohater niezależny (BN), który jest kimś bliskim dla jednej z postaci graczy - siostrą, bratem, partnerem czy partnerką. Wtedy ten gracz będzie bardzo zmotywowany, aby szukać i odnaleźć bliską swemu sercu osobę. Dlatego warto, aby ten BN był też kimś ważnym dla innych postaci graczy. Motywacja dzięki temu będzie bardziej autentyczna i silniejsza.

A BN, który wpadnie w kłopoty, będzie świetną "przynętą" dla drużyny, będą chcieli ratować tę osobę.

Rozdział 3. Chciwość.

Dla przejrzystości scenariusza przyjmijmy, że wraz z drużyną była jedna postać niezależna, partnerka jednej z postaci graczy. Niech to będzie Monika. Monika nie poszła do szkoły / pracy, nie ma jej w domu, gdzieś zniknęła. My wiemy, że chciała ukraść fanty ze skrzyni, aby potem je sprzedać jakiemuś kupcowi czy antykwariuszowi, ale przedstawiciele "Strażników Świtu" porwali ją i uwięzili. Jej chłopak, jeden z graczy, a także jej przyjaciele - pozostała część drużyny, chcą ją teraz odnaleźć. Szybko połączą kropki i stwierdzą, że na pewno ona poszła na plac budowy i tam zniknęła...

I rzeczywiście. Jeśli gracze udadzą się na plac budowy, zobaczą ślady walki, jej szalik (lub inną część odzieży, którą rozpoznają od razu), ślady wleczonego ciała i ślady opon - ktoś zaparkował blisko, ale

ugrzał w podmokłym terenie. Może nawet gracze znajdą tablice rejestracyjną auta... A w sumie dobrze, aby znaleźli. Będzie im łatwiej szukać sprawców!

Jak gracze mają znaleźć Monię i porywaczy? To już zależy od nich. Mogą spróbować dowiedzieć się na milicji, czyj to numer rejestracyjny. Albo w Wydziale Komunikacji, albo dać ogłoszenie w anonsach. Sposobów może być na pewno jeszcze wiele - będą zależne od kreatywności graczy! Jedno jest pewne, prędzej czy później poznają dane właścicielki auta. Będzie nią Jadwiga Kochanowska, kobieta już prawie 80 letnia. Mieszka w domu jednorodzinnym przy ul. Kunickiego 32 w Lublinie.

Co wspólnego z tym porwaniem ma pani Jadwiga? Niewiele. To sąsiad pożyczył od niej samochód, aby zrobić jej zakupy, co oczywiście zrobił, ale potem pojechał na dodatkową przejażdżkę! Widać będzie, że Łada, która jest w posiadaniu pani Jadwigi, jest sakramencko brudna i nie ma jednej tablicy rejestracyjnej. A od drzwi pasażera i z bagażnika widać ślady błota, które prowadzą do sąsiedniego domu.

Jeśli gracze to zauważą, to dostrzegą także jakiegoś człowieka stojącego w oknie i obserwującego ich uważnie. Tym człowiekiem będzie Stefan Moczarski. Jeden z członków "Strażników Świtu".

Co zrobią gracze? Będą chcieli wejść do sąsiedniego domu i od razu skonfrontować się z tym nieznajomym? A może wezwą najpierw milicję? A może zdecydują się na obserwowanie domu? Opcji na pewno jest wiele.

Rozdział 4. Gniew.

W tej wersji scenariusza przyjmujemy, że gracze postanowią się rozdzielić - część pójdzie na milicję opowiedzieć o całym zajściu, część - zostanie obserwować dom. Gdy pierwsza grupa będzie chciała odejść, zobaczą radiowóz parkujący na podjeździe. Wsiądzie z niego milicjant, około lat 40-45, oraz drugi mężczyzna w elegancko skrojonym garniturze, trochę młodszy, bo około 35-40 lat. Tym drugim mężczyzną jest Mieczysław Stopień, członek Komitetu Wojewódzkiego PZPR. Czy gracze mają szansę go poznać? Oczywiście. Ale należy przy tym uwzględnić zarówno wiek jak i zawód postaci graczy. Obaj mężczyźni wejdą do domu, gdzie gracze podejrzewają, że jest przetrzymywana porwana Monika.

Czy gracze zdecydują się na jakieś działanie? A może będą chcieli coś zmienić, skoro zobaczą tam milicjanta i partyjniaka? To już zależy od graczy, nie ma tu jednego rozwiązania. Ja przedstawię kilka opcji:

- gracze zdecydują się wtargnąć na posesję, pobić tych mężczyzn, i odnaleźć Monię;
- gracze zdecydują się pójść po "posiłki", aby się lepiej przygotować i rozwiązać problem siłowo;
- gracze zdecydują się dalej obserwować dom

przy Kunickiego 30, aby potem śledzić osoby, które z niego wyjdą.

Niezależnie od tego, co jeszcze wymyślą gracze, przygotuj kilka wariantów rozwoju zdarzeń. W opisywanym scenariuszy gracze będą szukać rozwiązań spokojnych, bez konfrontacji. W końcu musieliby bić się z funkcjonariuszem milicji oraz członkiem partii, a to może dla nich skończyć się źle na wielu poziomach. Dlatego spróbuj podejść blisko domu i podsłuchać przez okna, o czym rozmawiają ci ludzie. Czego mogą dowiedzieć się gracze?

- Kultyści powiedzą, że to bardzo niedobrze, że ktoś odnalazł ich ukryte rytualne narzędzia, bo to może bardzo skomplikować rytuał, który planują przeprowadzić w noc przesilenia letniego;
- Kultyści powiedzą, że trzeba znaleźć tych ludzi i uciszyć ich na wieczność;
- Kultyści powiedzą, że ta kobieta, którą porwali na terenie budowy zalewu, będzie ofiarą, którą złożoną 20 czerwca, czyli w noc przesilenia; a skoro ma być ofiarą, to nie może jej spaść włos z głowy, bo tak nakazuje obyczaj. Badacze w ten sposób dowiedzą się, że Monika jest "bezpieczna", że nic jej się nie stanie aż do 20 czerwca. To daje badaczom czas na działanie;
- Kultyści powiedzą, że niezależnie od kosztów, muszą przeprowadzić rytuał, bo inaczej Przedwieczni Bogowie opuszczą Lublin i miasto będzie czekać zagłada, a "Strażnicy Świtu" zostaną pochłonięci przez odmętę szaleństwa.

W co uwierzą gracze? A może w czego się przestraszą? I co teraz zrobią, gdy usłyszą o takich mroźnych krew w żyłach informacjach? Czy będą szukać wsparcia kogoś z zewnątrz, a może skupią się na uwolnieniu Moniki, a resztę tematów po prostu zignorują? W tym scenariuszu badacze będą chcieli zarówno uwolnić Monikę jak i odkryć tajemnicę rytuału. W końcu ważą się losy ich ukochanego miasta!

Akt 2. Wielka Tajemnica

Rozdział 1. Oświecenie.

Badacze rozpoczną poszukiwania informacji o Przedwiecznych, "Strażnikach Świtu", i w ogóle o obcych i mało znanych kultach na ziemiach polskich. Prawdopodobnie badacze odwiedzą różne biblioteki w Lublinie. Może trafią na UMCS? A może na KUL? Albo do Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej? Niezależnie od tego, w jednej z nich mogą znaleźć potrzebne informacje. Nie będzie to łatwe, nikt za bardzo nie będzie w stanie pomóc. Co więcej, jeden z bibliotekarzy będzie dość podejrzliwie patrzył na badaczy...

Szybko się okaże, że osoby, które szukają czegoś na powyższe tematy, nie pojawiają się zbyt często w

bibliotece. Że obie książki na te tematy są w "zbiorach specjalnych", a dostęp do nich nie jest zabroniony, ale jest rejestrowany - trzeba się wpisać na listę. Na tej liście, jeśli badacze przyjrzą się jej, odkryją, że do tych książek ostatnia osoba zaglądała dokładnie 100 lat temu, czyli w czerwcu 1872 roku. A jeszcze wcześniej - 200 lat temu. Te książki są czytane równo co 100 lat.

Spostrzegawczy gracze od razu zobaczą, że 100 lat temu ta biblioteka nie istniała jeszcze, ale do potrzebnych książek jest dołączona mała książeczka, w której osoby zainteresowane tymi książkami się wpisują. Stąd będzie wiadomo, że te książki są używane właśnie co 100 lat.

"Księga Nocy i Dnia, Zmierzchu i Świtu" oraz "Księga prawdy ukrytej wśród ciemnej toni oceanu, czyli o tym co przyjdzie z głębin i odnowi Ziemię" - to są tytuły książek, które gracze znajdą w jednej z bibliotek. Czego się z nich dowiedzą? Kilka informacji poniżej:

- celem "Strażników Świtu" jest składanie ofiar mrocznym bogom co 100 lat;
- Lublin jest objęty "boską mocą" przez tych mrocznych bogów, a jeśli ofiara nie zostanie złożona, wtedy Lublin upadnie (dosłownie tak jest napisane, nie jest to sprecyzowane, co to znaczy).

To oczywiście nie koniec informacji uzyskanych z lektury powyższych książek, jednak te informacje są najważniejsze i potwierdzają pewne poszlaki. Kolejne informacje są zależne od Ciebie, Mistrzu Gry.

Ten bibliotekarz, co dziwnie patrzył się na graczy, to były milicjant, który chciał dorobić do emerytury i zatrudnił się w bibliotece. Kiedyś, będąc w archiwum policyjnym, przeglądał stare akta i znalazł ciągi przyczynowo-skutkowe kilku zbrodni, odbywających się właśnie co 100 lat. i teraz kolejne stulecie od tamtych zbrodni nadchodzi... Kiedy powiedział o tym swoim przełożonym i kolegom z komisariatu, wyśmiali go. Szczególnie po tych fragmentach o nadprzyrodzonej mocy, przedwiecznych, prastarych istotach z głębi oceanu... On jednak nie mógł o tym zapomnieć. Przez wiele kolejnych lat regularnie nawiedzały go dziwne sny, miał wrażenie, że widzi i czuje więcej niż inne osoby wokoło. Jednak nikt mu nie wierzył.

Kiedy badacze skończą czytać księgi w bibliotece, bibliotekarz poprosi ich na słowo i powie, że wie, czego szukają, że wie coś o "Strażnikach Świtu", co może się przydać... Jeśli gracze zaufają bibliotekarzowi, ten zaprosi ich do swojego domu przy ul. Staszica 14.

Rozdział 2. Spotkanie z Józefem Wróblem.

Józef Wróbel, emeryt, były milicjant, obecnie dorabia do emerytury jako bibliotekarz. Mieszka przy ul. Staszica 14, na drugim piętrze. To nieduże mieszkanie w kamienicy. Dwa, może trzy pokoje. Łazienka wspólna na piętrze dla wszystkich mieszkań z tego piętra.

Józef zaprosi ich na herbatę, poczęstuje badaczy nawet cukrem, zaproponuje wódkę i kompot malinowy. W zależności od rozwoju rozmowy między badaczami a Józefem, ten może ich zaprosić do swojego pokoju, który jak do tej pory był cały czas zamknięty. Natomiast w tym pokoju badacze znajdą na ścianach wycinki gazet, sznurki łączące różne osoby na zdjęciach, jakieś zdjęcia starych ksiąg, narysowane kredą symbole etc. Na pierwszy rzut oka będzie to wyglądało trochę przerażająco. Na samym środku ściany zaś będzie data: 20 czerwca 1972. Czyli za dwa dni.

Jeżeli gracze będą bagatelizować zdobyte informacje, możesz ich dosadnie uświadomić, Mistrzu Gry, że to wcale nie są żarty, tylko rzeczywiście dzieje się coś naprawdę wyjątkowego. A oni są jedynymi ludźmi, którzy mogą ocalić Lublin, jego mieszkańcy i mieszkańców, a także biedną Monikę, nadal przetrzymywaną przez tych szaleńców.

Czy Badacze zaufają Józefowi? A może uznają go, jak wszyscy do tej pory, za szaleńca? A może uznają go za użytecznego szaleńca, którego pomoc bardzo im się przyda? Niezależnie od decyzji graczy, przed nimi pojawia się naprawdę duży dylemat: co mogą teraz zrobić? Może warto poświęcić Monikę, aby uzyskać poparcia przedwiecznych bogów? A może to wszystko to jakaś wielka mistyfikacja, a ci rzekomi kultysty, to popaprańcy nie mający kontaktu z rzeczywistością i wystarczy ich wsadzić za kratki?

Rozdział 3. Czas działania.

Do wielkiego rytuału zostało dwa dni. Badacze muszą podjąć decyzję, co zrobić w tych okolicznościach. Czy to będzie konfrontacja? A może poczekają do 20 czerwca, aby "przyłapać" tych kultystów na gorącym uczynku? A może będą chcieli wyeliminować ich w pojedynkę, kiedy będą mieli większe szanse?

To już decyzja Badaczy, jak to rozwiążą. Ja tu przedstawię prawdopodobne konsekwencje ich działań.



Rozdział 3. Epilog.

Co się stanie, jeśli gracze przeszkodzą w rytuale i swoimi działaniami doprowadzą do sytuacji, w której wszyscy kultysty będą jakoś wyłączeni? Czy wyznawcy mrocznych bogów zostaną porwani i uwięzieni? A może będą pobici do nieprzytomności? A może któryś z kultystów przypłaci za swoją wiarę życiem?

Niezależnie od tego, jakimi metodami badacze uniemożliwią przeprowadzenie kultystom rytuału, więc w konsekwencji ten rytuał nie odbędzie się, nic się nie stanie. Lublin będzie dalej na mapie Polski, mieszkańcy i mieszkańcy nadal będą żyć swoim życiem. Nic się tu nie zmienia.

Jedynie członkowie Instytutu Geofizyki Polskiej Akademii Nauk posiadający na swym wyposażeniu sejsmograf zauważą, że w okolicach Lublina doszło do czegoś niespotykanego wcześniej - sejsmograf zanotował niewielki, prawie nieodczuwalny dla ludzi, wstrząs sejsmiczny w nocy pomiędzy 20 a 21 czerwca 1972 roku. Czy to przypadek? Czy może zapowiedź czegoś okropnego?

Jeśli badacze zdecydują się odbić Monikę, nie patrząc na koszty i konsekwencje walki z kultystami, mogą mieć problemy natury karnej lub politycznej. Kultysty, przedstawiciele opresyjnej władzy ludowej w Polsce, użyją po takiej konfrontacji swoich wszystkich wpływów i koneksji, aby dorwać badaczy. Czy to może skończyć się ich śmiercią? Możliwe. Na pewno będą zagrożeni wyrzuceniem z pracy czy z uczelni, podobnie członkowie ich rodzin. Wizyty na komisaracie, pobicia, zastraszanie... Ale to już temat na zupełnie inną przygodę.

A co może stać się z Moniką? Monika, o dziwo, nie była w żaden sposób bita, nikt jej nie maltretował ani nie skrzywdził. Do czasu samego rytuału, podczas którego na pewno straci życie, jeśli do niego dojdzie. Jeśli gracze odbiją Monikę, ale nie przeszkodzą kultystom w rytuale, po kilku dniach w gazecie przeczytają, że w okolicach budowanego zalewu znaleziono młodą kobietę z dziwną raną kłutą w klatce piersiowej. Na pewno od razu skojarzą to z rytuałem. Czy będzie dręczyć ich sumienie? Czy będą chcieli szukać sprawców i doprowadzić ich przed wymiar sprawiedliwości? Może, ale to już będzie zupełnie nową przygodą.

Czym więc skończy się przygoda "Tajemnice Zalewu Zemborzycyckiego"? To już Zależy od Ciebie, droga Mistrzyni Gry, drogi Mistrzu Gry, i Waszych Badaczy. Powodzenia!

Brzydki oddech, kwaśna mina? Powiedz, czyja to wina?

Adrian Skubiszewski

Przedmowa:

Gra "Wampir: Maskarada ed. 3", to absolutna klasyka wśród gier fabularnych. Jednak należy pamiętać, że to system dedykowany osobom 18+. Dlatego jeśli nie masz jeszcze ukończonych 18 lat, nie czytaj dalej. W tym scenariuszu występują drastyczne opisy i motywy. Są to rzeczy powszechne dla "Wampira", znane z innych tekstów kultury poświęconych wampirom. Ale mimo wszystko czujemy się w obowiązku poinformować Ciebie, osobo czytająca, że spośród scenariuszy zamieszczonych w tym zbiorze, ten scenariusz jest zdecydowanie najbardziej drastyczny.

Przygoda została przygotowana dla postaci zaczynających kampanię. W scenariuszu użyto przeciwników oraz dyscyplin dostępnych w podręczniku głównym, jest on jedynym niezbędnym elementem. Jednakże mogą również okazać się przydatne dodatkowe podręczniki jak „Victorian Age: Vampire”, „Clanbook: Assamite”, „Clanbook: Tzimisce” oraz „Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy”.

Scenariusz został przygotowany dla osób zaznajomionych z Lublinem jak i nieznanymi miastami. Osobom, które nie miały większego kontaktu z miastem sugeruje wzięcie wady „new guy” (nowy w mieście). Scenariusz przewiduje taką ewentualność dość szczegółowo.

Cała historia powinna zająć od 2 do 4 spotkań.

WSTĘP – AUDIENCJA

Zależnie od wybranych klanów lub zalet i wad postaci, powód rozpoczęcia przygody powinien być różny:

Postacie z wadami „new guy” lub podobnymi, czyli ogólnie nowe w mieście, powinny być brane pod uwagę jako pierwsze. Misja, którą dostaną od Księcia Lublina, pani Anny Pustowójtówny z klanu Ventruie, ma umożliwić im uzyskanie prawa stałej rezydencji w mieście. Na wykonanie śledztwa mają tydzień.

Następnie w kolejności powinny być brane pod uwagę postacie z klanu Giovanni. Informację o śledztwie dostaną od lokalnego przywódcy klanu - Lorenzo Rosselliniego. Zadanie skoncentrowane jest na oczyszczeniu z podejrzanych klanu Giovanni, oraz poprawieniu słabych relacji z Camarillą, która od dłuższego czasu pragnie znaleźć pretekst do pozbycia się nekromantów ze swojej domeny.

Podejrzani również są przedstawiciele klanu Gangreli, którzy w Lublinie nie pchają się do polityki, ale chcą mieć święty spokój również od niej. Z tego powodu wysyłają jednego ze swoich młodych, aby oczyścił z podejrzeń ich klan.

Pozostałe klany zostaną wezwane przez swoich mentorów – jeżeli takowych posiadają, primogena klanu, a ostatecznie przez Księcia, celem pomocy społeczności i udowodnienia swojej wartości.

Przygoda rozpoczyna się 13 sierpnia 1933 r. w poniedziałek o godzinie 20:30, od audiencji przed Majestatem Książęcym w budynku magistratu (w tym okresie tak nazywano ratusz miejski). Jeżeli gracze ustalają, iż ich postacie wcześniej się nie znały, nie tworzyły wspólnie Koterii, lub któraś z postaci posiada wadę „new guy” lub synonimiczną, jest to dobry moment na ich przedstawienie i zapoznanie. Postacie z wadą „new guy” będą musiały również przedstawić się Księciu.

Plany budynku w okresie międzywojennym różni się od współczesnego, co pozostawia mistrzom gry prowadzącym scenariusz swobodę w zakresie opisu. Wygląd zewnętrzny pozostał bez zmian, graczom nie znającym Lublina można go dodatkowo opisać: „Ratusz został zbudowany na planie kwadratu. Jest to budynek czterokondygnacyjny, siedmioosiowy z czterokolumnowym portykiem i wieżą. Pierwsza i druga kondygnacja fasady ma zróżnicowaną wysokość. Obie są ozdobione boniowaniem. Ściany pozostałych kondygnacji fasady charakteryzują się płaską ścianą. Dominująca nad ratuszem wieża jest czarna, co kontrastuje z piaskowo-kremową pozostałą częścią budynku. Wykorzystano dachówkę miedzianą, która w kilku miejscach jest już mocno zaśniedziała. Budynek wybudowano w stylu klasycystycznym”. W tym okresie wiadomo o następujących pokojach w budynku:

- Parter – kasa miejska, resursa kupiecka, biuro policji i areszt oraz archiwum miejskie. Wszystkie wspomniane instytucje miejskie są w mniejszym lub większym stopniu kontrolowane przez spokrewnionych. Ochronę w budynku zapewnia właśnie wspomniana policja, kontrolowana przez Księcia.
- I piętro – znajdują się tutaj głównie różne biura urzędników, w tej godzinie nieczynne, ale zapewniające bezpieczeństwo spokrewnionym w sprawach administracyjnych; sala balowa, gdzie zbierają się w nocy spokrewnieni.
- II piętro – biuro oraz mieszkanie Komisarza rządowego i Prezydenta Lublina Józefa Piechoty z Bezpartyjnego Bloku Współpracy z Rządem.

Drzwi do magistratu otworzy postaciom għul policjant (w razie potrzeb wykorzystać należy statystyki għul-ochroniarz str. 276 Podręcznik główny), prowadząc od razu na piętro. Na parterze jedna ze għulic służących proponuje zabranie elementów odzieży wierzchniej, lasek, kapeluszy itd. Długi korytarz prowadzi w kierunku schodów, gdzie na parterze znajdują się, mniej znaczące pomieszczenia. Uwagę zwraca spora liczba policjantów w środku budynku bacznie obserwujących postępowania postaci.

Schody wznwyż wykonane są najprawdopodobniej z marmuru, a metalowe poręcze są ozdobione złotą farbą, raczej nie pozlacane. Schody na półpiętrze rozdzielają się w lewo i w prawo prowadząc, do tego samego głównego holu. Tutaj znajduje się dużo pomniejszych gabinetów z różnymi biurami, coś co nie jest warte uwagi spokrewnionych. Postacie o nucie artystycznej docenią wykonanie pomieszczenia, jest ono gustowne w stylu. Dalej prowadzone postacie udają się do pokoju po drugiej stronie schodów. Po tej samej stronie, co drzwi wejściowe do budynku. Obok drzwi na krzesłach siedzi dwóch ghuli, już nie policjantów, ubranych w modne, czarne, włoskie garnitury. Widząc spokrewnionych momentalnie wstają, delikatnie skinając głowę. Po chwili otwierają drzwi do sali balowej.

Sala balowa jest sporym pomieszczeniem z dużą ilością spokrewnionych oraz służących. Naprzeciw drzwi znajdują się 3 okna, które można otworzyć, aby wyjść na balkon. Po lewej stronie pomieszczenia znajduje się bufet – pełen różnych karafek z krwią, są one w różnych smakach, poczynając od strachu, lęku, kończąc na pożądaniu i miłości. Furorę jednak pełni „krwawy szampan” tajemnicza musująca krew, bąbelki dodają pewnego animuszu oraz przypominają części spokrewnionych o dawnych czasach.

Naprzeciw, na drewnianych ozdobnych tronach, rezydują najważniejsze osoby w mieście – Księża, ubrana we staropolskie szlacheckie ubrania, dokładnie z okresu polski szlacheckiej (2 połowa XVII w.). Dominującym kolorem w szatach Księcia jest czerwień i czerń, powoduje to momentalne mimowolne zwrócenie oczu w jej stronę. Po prawej od Księcia rezyduje Marszałek (polski odpowiednik wampirzei funkcji Seneszał) Katarzyna Vetter, z klanu Toreadorów. Dominującym kolorem ubrania jest fiolet i czerń, twarz pani Katarzyny jest wyjątkowo mocno pomalowana jak na ówczesne standardy, odejmując dużo wampirzei martwej bladeści. Na lewo od Księcia siedzi lubelski Hetman (odpowiednik wampirzego Szeryfa) Gnesa Stupnicka z klanu Tremere. Pani Gnesa kontrastuje mocno ubiorem od pozostałych pań, jak i całej zebranej śmietanki towarzyskiej. Dominującym kolorem szat jest złoty z akcentami srebrnymi i białymi. Za kobietami, w tle, znajduje się obraz „Wjazd Generała Zajączka do Lublina w 1826 roku” – autorstwa Filipa Dombecka (Dąbeka).

Postacie nowe w mieście będą musiały odbyć krótką rozmowę polegającą na zaprezentowaniu się, przedstawieniu celu wizyty i potencjalnej prośby prawa pobytu stałego. Zależnie od sposobu prowadzenia rozmowy, odpowiedniego tytułowania oraz potencjalnych podarków, postacie mogą się lepiej lub gorzej zaprezentować. Wpływ na to ma również majątek, głównie ubiór i wygląd postaci. Należy wykonać dwa testy wygląd + ekspresja, trudność 7, test ten pokazuje ogólny wygląd, ubiór i zachowanie postaci. Następnie należy wykonać test charyzmy +

etykiety, trudność 9. Za każdy sukces poprzedniego testu należy zmniejszyć stopień trudności o 1. Jeżeli zostaną użyte stare tytuły klanowe np. klan królów, lub przyjemne określenia np. klan róż, należy obniżyć trudność o 1, gdy użyte zostaną negatywne tytuły np. czarnoksiężnik w stosunku do Tremarów, należy podnieść stopień trudności o 1 i nie uwzględniać bonusów za wcześniejszy test wyglądu. Za przekazanie podarunku w postaci rzadkiej krwi – o smaku miłości, pożądania itd. należy obniżyć trudność o 1, za wyjątkowo rzadkie podarki, należy obniżyć trudność o 3. Można również sprezentować zwykłe bogactwa, które również obniżą trudność o 1, a w przypadku sprezentowania każdej kobiecie podarunku, o 2. Minimalna trudność testu wynosi 4.

Po przedstawieniu, zależnie od sukcesów, postacie zostaną odpowiednio przywitane: porażka, brak sukcesów – negatywne, 1-2 – neutralnie, 3 lub więcej pozytywnie. Następnie przedstawiona zostanie misja. W mieście doszło do zaginięć dużej liczby mieszkańców, głównie biednych, ale również klasy średniej. Łączy się to z pojawianiem się w mieście przypowieści o „niekończącej się butelce”. To powoduje straty dla całej społeczności wampirzei (postacie z polityką 2 lub wyżej mogą wiedzieć iż głównie dotyka to Vetterów ze względu na powiązanie ich z przemysłem alkoholowym), jak i problem z dostępem do krwi dla części miasta, a co gorsza, rzuca cień podejrzeń na spokrewnionych. Sprawa ma też pewien wymiar okultystyczny. Postacie mają rozwiązać sprawę.

Zależnie od liczby sukcesów wcześniejszego testu, nowe postacie otrzymają różny poziom wsparcia:

- porażka – postacie nie otrzymują pomocy żadnej i za swoją impertynencję zostają wygnane z miasta. Chyba, że rozwiążą dla miasta pilną sprawę, wtedy będzie można wrócić do rozmów, na rozwiązanie sprawy mają 3 noce;
- brak sukcesów – postacie nie otrzymują żadnej pomocy, aby uzyskać prawo stałej rezydencji będą musiały przeprowadzić śledztwo dla miasta, na czynności dochodzeniowo-śledcze mają tydzień;
- 1-2 sukcesy – postacie otrzymują informację o potencjalnie przydatnym Malkavianinie Szmulu Aronie Aszmanie. Pan Szmul przyjmuje na ul. Wieniawskiej 12/5. Przy zapytaniu o przydatność Malkavianina pani Vetter odpowie z delikatnym przekazem: „w szaleństwie jego jest metoda”; lub jakąś podobną odpowiedzią. Tremarka zasugeruje nie wątpienie w prorocze wizje;
- 3 sukcesy – postacie otrzymują dodatkowo informację o znanym w Lublinie informatorze z klanu Nosferatu - Josefie Goldbaunie. Pan Josef za pieniądze jest w stanie przekazać wiele ważnych informacji, cena zależna jest od wartości informacji, zarówno ogólnej jak i dla kupującego. Pan Josef został poinformowany o nowych spo-

krewnionych i jest zobowiązany pomóc koterii, ale nie bezpłatnie. Pan Goldbaun przyjmuje w swoim gabinecie w kamienicy na 2 piętrze na ul. Foksal 25/4. Dodatkowo dostaną bardziej szczegółowe informacje o panie Aszmanie – jego szaleństwo objawia się w zaburzeniu postrzegania czasu. Przeszłość dla niego jest przyszłością, a przyszłość przeszłością, z tego powodu może okazać się przydatny, ale co pamięta z tego, jest już bardziej problematyczne;

- 4 sukcesy – dodatkowo postaci otrzymają mapę Lublina ze wskazanymi ważnymi miejscami dla spokrewnionych i śmiertelnych;
- 5 sukcesów lub więcej – Hetman wskaże najbardziej niebezpieczne miejsca na terenie dzielnicy żydowskiej i przypomni o niebezpieczeństwie związanym z przebywaniem tam (są to tereny morderczego klanu Assamitów, diabolistów).

Postacie bez wady „new guy” powinny otrzymać informację tak, jakby osiągnęły 4 stopnie sukcesów. Po audyencji postaci delikatnie zostaną skierowane do opuszczenia Sali balowej i rozpoczęcia śledztwa.

ROZDZIAŁ I – ZAGROŻENIE

Po całym spotkaniu, które potrwa około 1,5h – 2h, gracze będą chcieli pewnie się naradzić i przygotować plan działania. Mogą to zrobić w gabinecie jednego z graczy, ale oczywistym wyborem będzie Elizjum.

Elizjum w Lublinie znajduje się w lokalu Semadeni, ul. Krakowskie Przedmieście 27. Cukiernio-kawiarnia ta jest wyjątkowo rozległym i eleganckim miejscem znajdującym się w pobliżu czterech lubelskich hoteli: Europejskiego, Angielskiego, Victoria i Polskiego. Semadeni jest utrzymywane w stylu wiedeńskim, jest to ekskluzywne miejsce, gdzie można np. poczytać najnowsze gazety (różnych wydawnictw, właściciele o dziwo zachowują spore zróżnicowanie światopoglądowe).

Przed sąsiadującym z kawiarnią Semadeni Hotelem Europejskim znajduje się przystanek autobusów umożliwiający łatwą komunikację miejską i między-miastową, utrzymując codzienną trasę z Zamościem. Lokalizacja została wybrana nie przez przypadek, łatwa komunikacja umożliwia szybkie znalezienie spokrewnionym elizjum i miejsca na odpoczynek. Jednak ważniejszy może okazać się prosty dostęp do krwi, ze względu na przyjezdnych, pobliskie hotele, Plac Litewski czy park.

Na parterze Semadeni znajduje się główny lokal, jest on dzielony ze śmiertelnikami, więc należy przestrzegać prawa milczenia o krwi, wykorzystując jednak nocną zabawę można próbować się nasycić. Pierwsze piętro to sale gier, głównie bilard oraz poker, chociaż fani szachów również znajdą swoje miejsce. W tym miejscu jedynie można zaspokoić głód poprzez złożenie zamówienia z menu. Są na tym

piętrze wyznaczone również prywatne łóżka. Drugie piętro to głównie pokoje gościnne dla podróżujących spokrewnionych. Można oczywiście, będąc z Lublina, również wynająć pokój.

Właścicielką lokalu oraz Elizjum z nadania Książęcego jest Andrea Theodor z klanu Toreadorów.

Wchodząc do lokalu postaci usłyszą hity obecnych lat: piosenki Eugeniusza Bodo czy Aleksandra Żabczyńskiego. Jeżeli używacie muzyki na sesji, możecie odtworzyć „Sex appeal” E. Bodo. O północy rozpocznie się kabaret, a godzinę wcześniej koncert z muzyką na żywo.

Jeżeli postaci posiadają wadę „new guy” lub podobną, zostaną od razu przywitane przez panią Andree Theodor, sekretarza elizjum (odpowiednik opiekuna elizjum i harpii). Przywitanie to raczej ładne określenie, ponieważ pani Adrea przepytuje nowe postaci dość szczegółowo, zarówno o swoje pochodzenie, pasję, z czego się utrzymują oraz o misję, którą dostali (o której sama również wie w ramach polecenia od Księcia). Przepytując powinna być raczej miła, kokieteryjna. Jeżeli postaci również będą sympatyczne oraz przekażą część informacji, jakie mają, mogą spodziewać się kolejki ich ulubionego smaku. Andrea będzie starała się po wyglądzie postaci odgadnąć ich gusta - dla niej będzie to wielce użyteczna informacja. Przygotuje również osobną łóżkę dla postaci graczy.

Jeżeli żadna z postaci nie posiada wady „new guy”. Będą musieli podejść do szynkwasu i poprosić o wynajęcie łóżka. Mogą składać dowolne zamówienia na jakie pozwala ich stan majątkowy.

Pozostaw ten czas jako moment dla graczy na przygotowanie planu, sposobu działania itd. Pozostaw swobodę graczom, którzy nie mając zbyt wielu tropów, pójdą najprawdopodobniej, za jedną z sugestii postaci pobocznych. W razie gdyby chcieli ruszyć nie tam, gdzie trzeba, można zasugerować im następujące rozwiązania:

Rozmowa z Hetmanem – biuro Hetmana znajduje się w magistracie na 1 piętrze. Zależnie od decyzji narratora, może ona przyjąć postaci, lub też nie, albo nie być obecna na miejscu. Jeżeli zdecydujesz się umożliwić spotkanie z Hetmanem, przeprowadź rozmowę raczej zajętej osoby. Hetman nie będzie chętna do współpracy, uważając iż zostały do tego oddelegowane odpowiednie osoby. Jeżeli są to nowe osoby w mieście – mają w ten sposób zdobyć pozycję. Jeżeli gracz będzie z klanu Tremere, rozmowa pójdzie tak samo, ale ostatecznie zirytowana marnowaniem czasu, wręczy postaciom, jeżeli ich nie mają, mapy Lublina.

Kontakt z półświatkiem – kontakt z półświatkiem został opisany w osobnym przykładzie jako podpunkt.

Kontakt z policją – policja zajmuje się zaginięciami, jednakże przez fakt, iż głównie jest to biedota oraz ludność żydowska, nie są sprawą bardzo zainteresowani. Wskażą jako miejsca podejrzane dzielnicę żydowską oraz tereny uprzemysłowione.

Kontakt z gminą żydowską – rabini wypowiedzą się dość negatywnie o sprawie, sugerując oskarżenia o alkoholizm rzucone w stronę mniejszości. Wskażą też zakłopotanie, że 1/3 populacji miasta nie obchodzi władz lokalnych. Jeżeli postać również jest Żydem, albo ma sojusznika, a nie kontakt, wskazany zostanie adres Kowalska 2/5 albo 5/2.

Gracze mogą również poprosić o poradę prawną w kwestiach nieoczywistych. Zostaną skierowani do radcy prawnego, w tym prawa wampirzego, pani Grażyny Starskiej z klanu królów. Nie otrzymają tutaj żadnych informacji, ale mogą potencjalnie dowiedzieć się o szczegółach prawa wampirzego. Za opłatą oczywiście. Około 50 zł od porady na piśmie. Zniżka 20% dla klanu Ventrue. Porady prawne w sprawach prawa wampirzego powinny koncentrować się głównie na obyczajach i być mocno zaczerpnięte z praw średniowiecza oraz polski szlacheckiej. W większości będą one jednak nieprzydatne dla śledztwa, poza upewnieniem graczy o praktycznie nieograniczonej władzy Książęcej, z wyjątkiem jawnego wypowiedzenia posłuszeństwa przez przywódców pozostałych klanów. Gracze, chcąc zasięgnąć porady prawnej o prawie II RP, powinni przygotować się na podobne opłaty. Poza sprawami oczywistymi jak nietykalność cielesna, łatwiejszy niż obecnie dostęp do broni czy powszechność broni palnej, zalecam przygotowywanie własnych praw, które obowiązywać będą podczas przygody.

Pozostałe kontakty nie przyniosą sukcesów, chyba że narrator znajdzie odpowiednie zastosowanie do nich w scenariuszu.

Przypominam, że postaci z wadą “nowy w mieście” lub podobną, nie powinny posiadać kontaktów ani sojuszników w mieście.

Gracze przed świtem będą mieli jeszcze okazję na odbycie dwóch rozmów albo rozmowy i udania się do potencjalnego miejsca zbrodni. Wampiry nie są stworzeniami dnia, zmierzch w okresie letnim następuje około godziny 19:30-20:00, a świt 03:30-04:00. Gracze zatem mają 8 godzin czasu gry na swoje działanie.

ROZDZIAŁ II – PYTANIA

Szaleniec

Gracze na pewno skierują się do jednego ze swoich kontaktów lub informatorów. Każdy z nich przedstawi swój stan wiedzy na dany temat. Jeżeli gracze zrezygnują z sięgania po informacje w ten sposób, przejdź do następnego rozdziału.

Ten podrozdział koncentruje się na postaci Malkavianina, do którego gracze są najpierw kierowani. Jeżeli gracze zdecydują się na rozmowę z kimś innym albo zrezygnują z rozmowy z Malkavianinem, przejdź do odpowiedniego podrozdziału.

Dostanie się do mieszkania pana Aszmana nie będzie stanowiło problemu, cały budynek jest jego własnością. Kamienica jest zachowana w bardzo dobrym stanie. Jest typową kamienicą mieszkalną. Na parterze znajduje się sklep spożywczy oraz zakład szewski. Wejście do części mieszkalnej prowadzi przez otwartą bramę. Jednak wejście do samego budynku jest zamknięte. Gracze mogą próbować dokonać włamania, lecz lepiej im to przerwać i zasugerować zwykłe zapukanie. Próba wejścia siłą na pewno zakończy możliwość wyciągnięcia jakichkolwiek informacji. Po zapukaniu drzwi otworzą się delikatnie, całości blokuje łańcuszek. Gracze usłyszą niezbyt przyjemny głos dozorca „– Do kogo?”, a następnie „– A kto przychodzi?”. Gracze powinni tutaj użyć typowych wampirzych półsłówek celem zachowania maskarady, słowa rodzina, spokrewnieni, będą poprawne (za takie odgrywanie powinni zostać wynagrodzeni dodatkowo doświadczeniem), dozorca może się dopytać „– A rodzina skąd?”. Gracze powinni dalej kierować się podobnymi słowami np. Tremer – z Wiednia, Giovanni – z Wenecji itd. Nie powinno to stanowić dużej przeszkody dla graczy, a raczej zbudować klimat.

Odpowiedź w stylu “wampiry przyszły” skutkuje natychmiastowym otwarciem drzwi i sugestią dozorca-ghula o zachowaniu milczenia o krwi. Starszy mężczyzna zaprowadzi następnie graczy na 1 piętro do mieszkania swojego pana. Kamienica w środku jest zadbana, co kontrastuje z otaczającymi ją pozostałymi kamienicami i tą częścią miasta. Ghul poprowadzi postacie do środka, gdzie słychać istny jarmark dźwięków: rozmów, telegrafu, radia, przekładanych papierów czy pisania kredą po tablicy. Wchodząc do środka postacie zobaczą duże biuro wypełnione pracującymi ludźmi. Gracze powinni odczuwać atmosferę chaosu i przepływu informacji.

Widząc postacie pan Aszman przywita ich jako znane osoby, nawet tych, które są u niego pierwszy raz albo nawet pierwszy raz w Lublinie. Podsumowując rozmowę, pan Aszman ma inną percepcję czasu, przeszłość to przyszłość, przyszłość to przeszłość, problemem jest tylko to, co z tego pamięta. Aby pokazać szaleństwo Malkavianina, należy mówić o przeszłości jak o przeszłości – jeżeli postacie mają własne interesy, można zasugerować pytania, czy już się poprawiło, albo czy jest gorzej niż było dając zagwozdkę graczom i budując klimat. Pan Aszman wielokrotnie też powtarza o problemach ze wcześniejszą Niemiecką władzą w Lublinie, jak mu szkoda biednych żydów itd., co dla postaci będzie dużą konsternacją.

Aszman może udzielić kilku informacji postaciom.

Pierwsza informacja jest za darmo, za kolejne będą musieli zapłacić po 30 zł oraz wykonać test sprytu + lingwistyki, trudność 6, aby wychwytać informacje przekazywane przez szaleńca (malkavianie nie muszą wykonywać testu). Wystarczy jeden sukces.

- zapewni o sukcesie drużyny - „Oj w tej sprawie, przecież jakiś czas temu to załatwiliście. Pragnę jeszcze raz pogratulować”. Jednak o samym przebiegu nie powie zbyt wiele „No nie rozmawialiśmy o tym, nie przypominam sobie przynajmniej, no ale może coś odświeży mi pamięć”, sugeruje w ten sposób oczywiście zapłatę;
- gracze mogą chcieć pójść na łatwiznę pytając się: „kto za tym stoi, przypomnisz?” Pytanie tak oczywiście psujące zabawę należy ignorować i odpowiadać wymijająco, np.: „raport złożyliście Księżciu, nie mi”, etc, albo odwołując się do słabej pamięci lub niewielkiego zainteresowania tą sprawą przez niego;
- lokalizacje - „Pamiętam, że wspominaliście o gminie żydowskiej, że tam byliście, okolice Kowalskiej, również coś przy starym Kirkucie, tym na Białowieskiej Górze, poza tym nie pamiętam za wiele”;
- wrogowie - „Oj ktoś tam był, ale nie pamiętam czy uciekliście czy walczyliście, na pewno nie byliście sami i ktoś wam przeszkadzał”;
- dowody - „Daliście wszystko Księżciu albo komuś z rady, a przynajmniej tak powiedzieliście, co tam było nie wiem, na pewno jakieś przedmioty i papiery”;
- czy wszyscy przetrwaliśmy - „Przecież rozmawiamy teraz wspólnie? Nie mogliście zginąć śmiercią ostateczną, skoro tutaj jesteście”;
- pomoc innych - „Swoje wiem, nie tylko ja wam pomagałem w tej sprawie, parę innych osób również, ale nie chce wyjść na nielojalnego dla swoich informatorów”;
- pozostałe mniej oczywiste pytania należy albo zbywać brakiem poznania szczegółów (w końcu mężczyzna mówi to ze swojej pamięci, nie notatek, no i też nie był w centrum wydarzeń).

Można też zgodnie z własną wolą, znając dalsze szczegóły przygody, dodać samodzielnie kilka odpowiedzi. Na koniec rozmowy postaci graczy usłyszą kolejne pytania do Malkavianina. Mają one za zadanie być tłem postaci i należy użyć pytań o postaci historycznych z okresu po 1933, do upadku ZSRR, najlepsze będą postaci znane graczom np. Leonid Breżniew, Richard Nixon, Jurij Gagarin. Postacie te powinny mieć znaczenie polityczne, historyczne lub kulturowe, być raczej rozpoznawalne, znane.



Szpieg

Gracze na pewno skierują się do jednego ze swoich kontaktów lub informatorów. Każdy z nich przedstawi swój stan wiedzy na dany temat. Jeżeli gracze zrezygnują z tych opcji, przejdź do następnego rozdziału.

Ten podrozdział koncentruje się na postaci Nosferatu, do którego gracze są kierowani jako drugiego. Jeżeli gracze zdecydują się na rozmowę z kimś innym albo zrezygnują z rozmowy z Nosferatu, przejdź do odpowiedniego podrozdziału.

Podróż do kamienicy pana Goldbauna będzie nieco dłuższa, jego biuro znajduje się na południu miasta, już z dala od centrum. Pieszko powinna zająć graczom około 20-30 minut, samochodem do 10 minut. Postacie powinny zauważyć powolną zmianę na obszary bardziej przemysłowe, biedniejsze. Ozdobne kamienice Krakowskiego Przedmieścia i Starego Miasta, ustępować będą bardziej praktycznej zabudowie. Zaczną już też czuć zapach przemysłu, wydobywający się z pobliskiej elektrowni i fabryki samochodowej.

Gracze z nowszymi samochodami mogą zwrócić uwagę okolicznych mieszkańców. Zależnie od nastawienia, moralności czy natury postaci graczy, powinni spotkać osoby gratulujące sukcesu lub z pogardą i zazdrością spoglądające na nich. Może tutaj też dojść do konfrontacji. Użyj w walce statystyk mafioso z podręcznika głównego (str. 275), delikatnie ich osłabiając. Tutejszy półświatek nie będzie używał broni palnej w tak błahej sytuacji. 2-3 przeciwników powinno wystarczyć, a po pokonaniu chociażby jednego wroga (gracze nie powinni kierować się na zabijanie, przypomnij im o maskaradzie i zadaniu), pozostali uciekną. Jest to dobra okazja dla pokazania różnicy w mocy pomiędzy wampirem a śmiertelnikiem. Oczywiście potencjalny konflikt mogą również rozwiązać innymi sposobami, jak chociażby dominacją czy prezencją.

Kamienica pana Goldbauna przypomina okoliczne budynki i nie wyróżnia się. Jest podniszczona, z części ścian spadł tynk odsłaniając czerwoną cegłę. W okolicy można usłyszeć szczury i inne gryzonie, najprawdopodobniej oczy i uszy Nosferatu. Wchodząc do środka (brama oraz drzwi otwarte na oścież), postaci poczują niezbyt przyjemny zapach, nie jest to smród, lecz raczej zapach starości i zaniedbania. Oczywiście jako nieumarli mogą w dowolnym momencie przestać oddychać, aby nie czuć nieprzyjemnego zapachu. Na schodach prowadzących do mieszkania zobaczą starszą panią myjącą parapet na półpiętrze. Na pytania o to, kim jest, odpowie, że jest zwykłą sprzątaczką, a pan Goldbaun jest właścicielem budynku i jej szefem. Gracze słusznie mogą podejrzewać, że jest ghulem Nosferatu, mającym za zadanie ostrzegać przed niebezpieczeństwem.

Po zapukaniu bohaterowie usłyszą głośne „otwarte”, po czym będą mogli śmiało wejść do środka. Długi

korytarz, który został dostosowany do funkcji gabinetu, przywita graczy swoim dość nowoczesnym i ładnym wyglądem. Kontrastuje to mocno z wyglądem kamienicy, podobnie jak zapach. W pokoju znajdują się kwiaty konwalii i jaśminu, ich woń jest delikatna i nie maskuje wcześniejszych brzydkich zapachów. W biurze są 4 pary drzwi: dwie pary na lewo i dwie pary na prawo, wszystkie są zamknięte.

Pan Goldbaun jest człowiekiem interesu i interesują go pieniądze lub przysługi. Za informacje życzy sobie odpowiednio 30-100 zł lub drobną/zwykłą/dużą przysługę. Niektórych informacji nie udzieli za pieniądze, tylko za przysługę. Jeżeli postaci będą chciały wykorzystać opcję płacenia przysługami, będą musiały wykonać test manipulacji + przebiegłości, trudność 7, lub charyzmy + autorytet, trudność 7. W rozmowie wskazując na swój potencjał w polityce lub na poziom zaufania, jakim się cieszą. Każda kolejna przysługa zwiększa trudność o 1. Maksymalnie można wziąć 3 przysługi, po czym Nosferatu zaśmieje się mówiąc, o praktycznym zniewoleniu przy tak licznej liczbie przysług. Postacie z wadą "nowy w mieście" nie będą mogły korzystać z opcji przysługi jako, że nie mają wyrobionej żadnej reputacji w mieście.

Lokalizacje (50 zł lub 70 zł albo przysługa)

- 50 zł/przysługa - „Pamiętam, że ptaszki mi ćwierkały, dzielnica żydowska, stary kirkut i okoliczny pustostan, piwnica skrywała biedaka”.
- 70 zł/wcześniejsza informacja i dopłata 20 zł/przysługa - „A no tak, to na Kowalskiej było, tam gdzie Assamici sobie dzielnice przejęli, misja samobójcza, przy kirkucie nie lepiej, nie dość, że zdechlaki to jeszcze też diaboliści. Jeżeli macie mapę mogę wskazać wam adresy: Kowalska 2/5 oraz Kalinowszczyzna 20 – pustostan”.

Dowody

- duża przysługa, wyłącznie dla postaci Nosferatu – „Mam taką jedną butelkę co szukacie, bratu w krwi mogę ją za dużą przysługę dać w prezencie, sami ją sobie potem zbadacie.” Litrowa butelka pozbawiona jest etykiety oraz charakterystycznych tłoczeń, w środku jest płyn na głębokość około 2 palców. Nosferatu zaleci NIE PICIE płynu i badania poza jego biurem.
- 30 zł/mała przysługa – „Sam nic nie posiadam, albo posiadam i nie chce sprzedać, wasza już dedukcja. Mogę tylko zasugerować, że w wśród starych gazet można znaleźć perełki, a w waszym przypadku przeglądał bym też różne dziwne butelki”.

Podejrzani

- 30 zł/mała przysługa – „Wbrew pozorom odrzuciłbym Diabły. Tzimisce raczej po sobie sprzątają – a dokładnie wrzucają to do kanału, przez co my mamy z tym problem. Moim zdaniem to Assamici chcą wywołać konflikt między nami, aby wbić gdzieś sztylet i przejąć więcej terenów.

Chociaż mam też inne przypuszczenia”.

- 100 zł/duża przysługa – „Ktoś chce zaszkodzić Vetterom to oczywiste, ktoś z nas albo jakiś kret, ostatecznie pożyteczny idiota. Dużo osób chciałoby przejąć ich pozycję, dominację na rynku alkoholowym. Może Ci, którzy sami mają własne przedsiębiorstwa? Wytwórnia wódek? Browar Jeleń... nie mnie rzucać oskarżenia, ale sprawa śmierdzi mocno. Jak już tak gadamy, to myślę, że to misja praktycznie samobójcza. Książę chce wykorzystać nowych/pionki w grze, przykro mi z tego powodu”.

Sama sprawa (gracze poza zaginięciami i rzekomych sprawach okultystycznych nie wiedzą o co chodzi)

- 50 zł/przysługa – „Sprawa jest taka, że ten alkohol, to nie tylko się nie kończy, ale ma złe skutki uboczne. Ludzie przechodzą dziwną transformację, praktycznie giną, a na pewno pogarsza im to zdrowie oraz sprawia, że krew ich jest bezużyteczna. Mam zdjęcia ofiar jeżeli was to interesuje”

Zdjęcia ofiar

- 80 zł/duża przysługa – Zdjęcie oraz opis ofiary w stopniu 1 po spożyciu alkoholu. „Po pewnym czasie zażywania tajemniczego alkoholu paznokcie ofiary zaczynają się wydłużać w nadnaturalnym tempie, stają się też niezwykle łamliwe, powodując zakażenia i krwawienie. Włosy zaczynają również rosnać w niezrozumiale szybki sposób, są jednak bardzo delikatne i samoczynnie wypadają. Skóra ofiary staje się krucha i sucha, pęka i złuszcza się. Podobnie paznokcie. Ofiary rozrastają się, zastępując naturalną skórę grubymi fałdami ciężkiej i twardej narośli. W początkach tej fazy następuje mocne zgrubienie głosu – podobnie, ale nie tak samo, jak w przypadku alkoholików, lecz później fałdy skórne wewnątrz jamy ustnej uniemożliwiają komunikację. Większość osób umiera w tym momencie z powodu niedożywienia, zakażenia lub zatrucia alkoholowego”. Ofiara przypomina wyniszczonego alkoholika, prawie pozbawionego włosów, z gnieniedzie długimi pasmami cienkich słabych włosów. Ciało jest całe podrapane, pełne strupów. Paznokcie sine, brudne i połamane, same palce natomiast są opuchnięte.
- 100 zł/duża przysługa – Zdjęcie oraz opis ofiary w stopniu 2 po spożyciu alkoholu. „Zakażony nie może praktycznie samodzielnie się przemieszczać, jest w pozycji siedzącej albo leżącej, gdzie jedynie raczkując lub czołgając się może wykonywać dalsze ruchy. Skóra wydaje się być świadomym bytem, niezależnym od samego „nosiciela”. Skóra spowalnia pęknięcie, rozpadanie się, ale nie zatrzymuje tego procesu całkowicie. Zakażony ginie zazwyczaj z powodu uduszenia lub z głodu”. Ofiara wygląda jakby spuchła. Otyłość,

wiszące fałdy skóry, rozstępy i pęknięcia skóry - to najbardziej widoczne objawy. Z tych fałd wystają w losowych miejscach paznokcie oraz pojedyncze, długie, sterczące włosy. Na skórze zaczynają pojawiać się dziwne guzy, tłuszczaki i ropniaki.

Zagrożenie

- 30 zł/mała przysługa – „Oni sami z siebie nie stanowią zagrożenia. Przynajmniej nikogo nie zaatakowali z moich szpiegów. Ale ich oprawcy? Może potem są dalsze etapy tej makabrycznej przemiany. Nie wiem. Ja bez broni i tak nie wychodzę”.

Nosferatu może udzielić również innych informacji zależnie od chęci Narratora, jednak nie powinien on wskazać od razu podejrzanych.

Po przekazaniu informacji, Nosferatu zaproponuje umowę spisana krwią (jest to umowa wiążąca, a kto ją złamie, będzie znany w całej społeczności jako niesłowny). Zapłaci 30-100 zł za każdą informację i wyłączność na nią na czas 3 dni, za dowody zapłaci 50 zł, a wskazanie winnego 300 zł. Za dowody rzeczowe, a szczególnie magiczne przedmioty, jest w stanie zaoferować dużą przysługę. Gracze oczywiście nie muszą akceptować umowy, jednak jeżeli zgodzili się na przysługę/dużą przysługę, będzie to odbierane w społeczności jako mocne faux-pas.

Po rozmowie, gdy gracze nie będą prosić o kolejne informacje, zostaną delikatnie wyproszeni. Czas to pieniądz.

KONTAKTY PRZESTĘPCZE

Jeżeli postać gracza posiada kontakty w półświatku lub sojusznika, będzie mogła zdobyć informacje z tamtego źródła. Przemysłowcy za zapłatą 5 zł od butelki będą mogli przekazać część tego, co mają. Prawdopodobieństwo na pojawienie się takiego alkoholu wynosi 5%. Jeżeli przemysłowiec jest sojusznikiem na poziomie 2 lub wyższym, znajdzie samodzielnie taki alkohol. Powinny być to 3 lub 2 butelki – wskazujące na Luboml oraz dwa lubelskie browary. Członkowie mafii mogą za przysługę sprezentować 3 skrzynki alkoholu: Pejsachówka z Lubomla oraz z browaru Jeleń i browaru Perła z Lublina.

ROZDZIAŁ III – KOWALSKA

Gracze wskazane mają 2 potencjalne miejsca zbrodni – Kowalska 2/5 lub 5/2 oraz pustostan w okolicy starego kirkutu. Oba tereny są w sferze władzy klanu Assamitów, zabójcy nie tolerują innych spokrewnionych na swoich ziemiach, a wkroczenie tam oznacza śmierć. Prawa Camarilli tam nie sięgają. Teren pustostanu nie jest bezpośrednio w obrębie władzy Assamitów. Z tego powodu jest potencjalnie

bezpieczniejszym miejscem, jest jednak mniej pewnym tropem.

MIEJSCE ZBRODNI

Jeżeli gracze zdecydują się rozpocząć dochodzenie na Kowalskiej, możesz ostrzec ich o niebezpieczeństwie związanym z wkraczaniem na te tereny. Sama dzielnica o tej godzinie, podobnie jak większość miasta, jest opustoszała, sklepy i rzemieślnicy pozamykali swoje przybytki. Większość szyldów reklamowych jest napisana w 3 językach – polskim, hebrajskim i jidysz, niektóre tylko w 2 ostatnich. Postacie nie znające tamtych języków powinny czuć się wyobcowane. Samo miejsce dla nich ma atmosferę czegoś obcego, a wszystkie postacie czują gęste powietrze i delikatny strach. Nie tylko przed śmiercią, ale stratą duszy w mrocznym rytuale Assamitów.

Gracze mogą udać się następnie do jednego ze 2 miejsc – Kowalska 2/5 lub 5/2. Są one blisko siebie, jednak to ta pierwsza jest poprawna. Niepewna informacja wynika ze źle przybitej do ściany cyfry adresowej, która pod delikatnym ruchem przekręca się i przypomina 5, zamiast 2.

Kowalska 5/2. Jest to jednoskrzydłowa kamienica przeznaczona wyłącznie do celów mieszkalnych. Drewniane drzwi do bramy zamknięte są na stary klucz. Otwarcie tego zamka wymaga testu zręczności + zabezpieczenia, trudność 4. Każdy sukces zmniejsza czas otwierania zamka: 1 - 20 min, 2 - 10 min, 3 - 1 min, 4+ - natychmiastowe otwarcie zamka. Przy braku sukcesów próba zajmuje 30 minut i kończy się fiaskiem, a przy porażce słychać złamanie zamka, który na pewno kogoś, kto słucha, zaalarmuje oraz uniemożliwi otwarcia drzwi w ten sposób.

Drzwi można oczywiście wyważyć – przy sile 4 lub wyżej postacie wyważą je od razu, przy sile niższej wymagany jest test siły + atletyki, trudność 6, 3 sukcesy potrzebne na wyłamanie, 2 na uszkodzenie na tyle, aby umożliwić przejście. Oczywiście inne metody są możliwe, np. ciałokształtny może próbować odtworzyć klucz. Brama wjazdowa do podwórka odsłania przejście do kamienicy z lewej i prawej strony, numery parzyste na prawo nieparzyste na lewo. Drzwi oczywiście również są zamknięte i będzie wymagało to podobnego testu. Trudność zamka 5. Po wejściu i odnalezieniu odpowiednich drzwi, gracze staną przed podobnym testem, zamek jednak jest znacznie trudniejszy: trudność 8. Pomieszczenie jest podpisane jako „pokój administracyjny”. W środku znajdują puste biuro pełne dokumentów notarialnych i innych pism. Nic interesującego.

Kowalska 2/5. Jest to jednopiętrowa kamienica. Elewacja jest w kolorze kremowo-piaskowym z białymi elementami, na rogach odchodzi tynk odsłaniając cegły. Wygląda na zwykłą kamienicę, nic szczegól-

nego. Na parterze znajduje się sklep wielobranżowy, po głębszym sprawdzeniu, test percepcja + dochodzenie, trudność 9, przy widzeniu w ciemności lub oświetleniu, postacie zauważą, że sklep jest od dawna pusty, widać pajęczyny i stary, nie ruszany sprzęt.

Obok sklepu jest wejście do samej kamienicy. Zgodnie z wcześniej omówionymi zasadami, gracze mogą spróbować wejść do środka, trudność testu wynosi 6. Wchodząc postacie graczy poczują swąd fekalii i alkoholu. Smród jest tak mocny, iż powoduje zawroty głowy i obrzydzenie. Postacie zobaczą również w rogach gniazda karaluchów i innego robactwa, usłyszą uciekające szczury i myszy, chowające się w zakamarkach. Na pierwsze piętro prowadzą stare schody, wilgotne, skrzypiące, czuć również, że lepkie, podobnie jak poręcz. Wszystkie drzwi są delikatnie uchylone, słychać tylko okoliczne robactwo i gryzanie, pokój do którego mają udać się gracze, jest na samym końcu po prawej. Naprzeciw niego znajduje się otwarty składowy na miotły z kluczem w środku (od wewnętrznej strony). Z pokoju, do którego mają się udać, słychać pełzanie, dźwięki podobne do przemieszczanie się ślimaka.

Gracze najprawdopodobniej nie będą chcieli wejść do środka od razu, chcąc się przygotować. Pozostaw swobodę w granicach rozsądku, jeżeli graczom zajmie to zbyt długo przypomnij o niebezpiecznej lokalizacji/postaw klepsydrę. Gdy się do tego nie dostosują każ im wykonać test percepcji + czujności, trudność 7, jeden sukces wystarczy, aby usłyszeli że ktoś wchodzi za nimi.

W środku gracze dostrzegą rozległą na 2m długości i metr szerokości płaską glizdę z pogrubionym wystającym na około 30 cm środkiem, podobnym do kręgosłupa. Potwór nie wydaje się zainteresowany nowymi gośćmi, przemieszcza się jednak powoli pełzając w poszukiwaniu jedzenia. Monstrum na pierwszy rzut oka wygląda jak potwór rodem z dworów Tzimisce – ze skóry wystają w losowych miejscach paznokcie, kępy włosów przypominających kocie wibrysy.

Samo pomieszczenie jest w kompletnym bałaganie, pełne starych gazet, niestety już zbyt wilgotnych, aby udało się odnaleźć cokolwiek. W pomieszczeniu znajduje się również stara lampa, którą można zapalić. Kiedy gracze przeszukają pokój, po teście percepcji + śledztwa, trudność 6, znajdą w końcu parę butelek. Jedna z nich będzie jeszcze z zawartością i z etykietą zakładu Vetterów. Po otwarciu czuć zapach mocnego alkoholu – wódki lub czegoś podobnego (więcej szczegółów w podsekcji dowodów rzeczowych). Poza salonem, który pełnił też funkcję sypialni, jest mała kuchnia oraz pokój pełniący funkcję łazienki, obecnie zamknięty (tylko na klamkę, bez zamka). Po otwarciu postacie zauważą, że płaska glizda zaczyna pełzać w kierunku otwartej łazienki. Koteria zobaczy jedynie wiadro pełne zgniłych obierków, pusty nocnik oraz gniazdo robaków, dzielące miejsce z obierkami. Prze-

puszczona bestia zacznie powoli zbliżać się w stronę obierków i zacznie je jeść. Gracze usłyszą głośne mlaskanie oraz syczenie.

Gracze mogą chcieć przyjrzeć się poczwarze dokładniej. Nie jest ona agresywna, przynajmniej nie zaatakowana. Gracze swobodnie mogą ją podnieść i obejrzeć. Po drugiej stronie, na brzuchu, zobaczą taką samą skórę pełną złamanych paznokci oraz strupów. Zobaczą także małe ludzkie rączki i nóżki, jakby były wchłaniane przez resztę ciała, jakby zanikały. Wtedy gracze uświadomią sobie, że to kiedyś był człowiek, ale w wyniku spożywania alkoholu i mutacji, zmienił się w tę glizdę...

Gracze mogą zechcieć pobrać części ofiary do badania. Test zręczności + medycyny umożliwi odpowiednio – pobranie paznokci – trudność 4, włosów – trudność 5, skóry – trudność 6, krwi – trudność 7. Postacie z medycyną na poziomie 2 lub wyższym mogą spróbować również pobrać osobno krew ofiary – trudność 8. Każda próba zebrania próbki to około 10 minut. W sytuacji porażki bestia zaatakuje – sugeruję w walce wykorzystanie statystyk aligatora (podręcznik główny, str. 303).

NIEBEZPIECZEŃSTWO

Jeżeli gracze spędzą w budynku dłużej niż 1,5 godziny, usłyszą dźwięki z dołu. Stanie się tak również automatycznie, gdy najpierw udadzą się na Kowalską 5/2, lub zrobią coś głośnego. Najlepiej, aby moment ten nastąpił, gdy już będą na górze. Test percepcji i czujności, trudność 7, pozwoli wskazać, że ktoś idzie, przy 3 sukcesach będą pewni, że to 3 lub 4 uzbrojone osoby.

Wrogami okaże się grupa ghuli Assamitów, rozmawiający ze sobą w jidysz. Zaczną oni przeszukiwać każde pomieszczenie pojedynczo dając możliwość ucieczki, np. oknem albo schowania się – chociażby w pokoju na miotły lub przez użycie dyscyplin: niewidoczność czy iluzja. Ghule przeszukują pomieszczenia grupowo – 2 przeszukuje, 1 lub 2 stoi na czatach obserwując okolicę. Są uzbrojeni w pistolety, które pilnujący ghule trzymają w pogotowiu, oraz długie noże przy pasie. W potencjalnej walce użyj statystyk ghula ochroniarza (podręcznik główny, str. 276).

Pomieszczenie z bestią będzie ostatnim, do którego wejdą. Wchodząc tam zaczną wypowiadać wielokrotnie imię HaShem w złości, przerażeniu i płaczu. Widać, że lamentują nad czymś losem. Po tym wszystkim jeden z nich, jeżeli potwór żyje, zastrzeli go. Gdyby ghule znaleźli bestię martwą, ich emocje okażą się jeszcze mocniejsze, a sami zaczną gruntowniej przeszukiwać całość. Jeżeli, któraś z postaci zna jidysz, zrozumie ich rozmowę. „Bracie... bracie, co Ci oni zrobili... czemu wpadłeś w ich pułapkę, czemu wpadłeś w sidła alkoholu... bracie... razem będziemy opłakiwać Twoją duszę... żegnaj.” A w przypadku

znalezienia zwłok „Bracie... wykorzystali Cię do swoich eksperymentów, a gdy im nie byłś potrzebny... zarżnęli Cię... bez chwili zastanowienia, bez próby ratunku... przekłete bestie Kaina!”

W walce ghule, które nie wiedzą o ofierze, będą walczyć na normalnych zasadach, potencjalnie bojąc się wrogów. Gdy walka nastąpi, gdy ujrzą już ofiarę/ciało będą walczyć z zjadłością bez możliwości porozumienia się.

Gracze z wadą „new guy” mogą próbować rozpocząć negocjacje z ghumami. Jako osoby nie zamieszane w politykę, mogą próbować zyskać w ten sposób kontakt do Assamitów, ghule jednak nie będą nic wiedzieć i jedynie wskażą, że nie zatruwały by swoich braci, a sprawy trzody nie są sprawami Assamitów, mają ich bronić przed pomiotem Kaina.

Wzięcie ghuli jako jeńców do przesłuchania okaże się niemożliwe, w momencie pojmania gracze usłyszą trzask a później nastąpi śmierć – test inteligencji + medycyny, trudność 7 lub sprytu + przebiegłości, trudność 7, pozwoli wskazać przyczynę – sztuczny ząb z cyjankiem.

Ukrywanie się w schowku będzie skuteczne bez żadnego testu, o ile postacie graczy nie zabiją chorego. Ucieczka przez okno również będzie skuteczna. Wymagać jednak będzie testu zręczności + atletyki, trudność 8 – przy braku sukcesów postacie otrzymają 2 obrażenia od upadku.

Gracze mogą zbadać tkanki, opis badań zamieszczono w sekcji z dowodami.

Mając tak silny dowód, postacie mogą udać się od razu do Księcia, kończąc misję wcześniej przekazując komplet dowodów. Jest to pierwsze zakończenie. Ród Vetterów ucieka z miasta a ich majątek przejęty przez innych spokrewnionych. Postacie graczy nie mogą jednak czuć się bezpiecznie... z nieznaną przyczyną Assamici czyhają na ich nieżyście.

ROZDZIAŁ IV – STARY KIRKUT

Gracze wskazane mają 2 potencjalne miejsca zbrodni – Kowalska 2/5 lub 5/2 oraz pustostan w okolicy starego kirkutu. Oba tereny są w sferze władzy klanu Assamitów, zabójcy nie tolerują innych spokrewnionych na swoich ziemiach, a wkroczenie tam oznacza śmierć, prawa Camarilli tam nie sięgają. Teren pustostanu nie jest w obrębie władzy Assamitów, z tego powodu jest potencjalnie bezpieczniejszym miejscem, jest jednak mniej pewnym tropem.

MIEJSCE ZBRODNI

Podróż w okolice starego cmentarza żydowskiego nie jest długa, lecz pieszo może być nieprzyjemna. Cmentarz jako miejsce spoczynku, pełne złych duchów, gniewnych na spokrewnionych, z tego powodu

też unikają go jak słońca, oczywiście z wyjątkami. W okolicy znajduje się dużo pustostanów, lecz tylko jeden z charakterystyczną piwnicą i zsympem na dół, gdzie pewnie magazynowano węgiel lub drewno. Zbutwiały zsymp łatwo może otworzyć każda postać, niżej prowadzi drabina do dużej piwnicy. Pełno jest tutaj spalonych książek, papierów, gazet. Wygląda to jak obozowisko bezdomnych, są też liczne puste butelki, niestety potłuczone. Po teście przeszukiwania: percepcja + śledztwo, trudność 8, postacię znajdują dokument „wykaz załączników” (w sekcji dowody). Niestety bez podpisu. Samo przeszukiwanie zajmie zależnie od sukcesów od – 1 sukces – 1,5 godziny, 2 sukcesy – 1 godzina, 3 sukcesy – 15 minut, 4+ sukcesów – kilka chwil. Gracze ze statystyką „wiedza o rodzinie” momentalnie poznają dwie pieczęcie – Sabbat oraz Lasombra. Pozostałe mogą wykonać test inteligencji + polityki, trudność 6, lub inteligencji + biurokracja 7, wystarczy jeden sukces.

Jest to jawny dowód na działalność sabbatu, przekazanie tego dowodu i poinformowanie o lokalizacji władz zakończy śledztwo. Gracze zostaną odpowiednio wynagrodzeni, a sprawę przejmie Hetman. Jest to drugie możliwe zakończenie przygody.

KONFRONTACJA

W opisywanym powyżej pustostanie spokrewnieni nic więcej nie znajdują poza głęboką ciemnością i potężnymi metalowymi drzwiami, mocno kontrastującymi z otoczeniem. Słychać zza kratki dźwięk cierpiącego człowieka. Zamek jest bardzo dobrej jakości, trudny do otwarcia, bez odpowiedniego sprzętu niemożliwy – gracze będą musieli zaopatrzyć się w wytrychy lub łom i obcęgi, aby wejść siłą. Trudność testu zręczności + zabezpieczeń, wynosi aż 10. Jednakże kolejne próby nie będą zwiększały trudności wbrew mechanice podręcznikowej. Każda próba zajmuje 1 godzinę, przy 1-2 sukcesach zajmuje to również 1 godzinę, 3 sukcesy – 30 minut, 4 – 10 minut, 5+ momentalnie.

W środku znajdują ofiarę eksperymentów na 2 stopniu przemiany. Wygląda fatalnie i jest przymocowany do olbrzymiego metalowego krzesła, obok niego znajduje się stół pełen tajemniczych specyfików, fiolek wypełnionych różnymi płynami. Widać, że celem są dalsze badania. Na stole znajduje się również kolejny dowód, czyli sprawozdanie z badań, niestety bez podpisu.

Rozmowa z ofiarą jest niemożliwa z powodu zatkanego gardła - chory może tylko wrzeszczeć. Gracze mogą spróbować zadawać pytania zaczynające się od „czy”, aby odpowiedź była „tak” lub „nie”. Ofiara nie może też pisać, jej ręce zostały przejęte przez narośl-skorę i są w zaniku. Informacje, które postaci graczy mogą uzyskać o oprawcy: wampirzyca, piękna kobieta o delikatnym wyglądzie, oczy jak ocean, w których widać ciemność; na pewno nie żydówka.

Gracze mogą zaczekać około 10 minut, lub gdy tyle potrwa przepytanie, wróg sam się pojawi. Gdy próba dojścia do środka zajmie dłużej niż 3 godziny, zastaną ją w środku przeprowadzającą eksperymenty.

Gracze którzy wcześniej kontaktowali się z Assamitami mogą zaryzykować spowodowanie zamieszania i ich zwołania tutaj, nie zostaną od razu zaatakowani, a jeżeli wcześniejsza rozmowa przebiegła pomyślnie, tutejsze ghule zorganizują wsparcie swoich starszych. Jest to jednak ryzykowne zagranie, Assamici po wszystkim zaatakują postacie graczy. Szczególnie, jeżeli wykryją jakiegokolwiek podejrzenia o zamieszanie w tę sprawę lub antysemityzm. Przekonanie do współpracy Assamitów wymagać będzie testu charyzmy + autorytet, trudność 8 lub po poprzednim sukcesie 6, jeżeli wcześniej doszło do walki, ghule od razu zaatakują postacie graczy. Wykorzystać należy statystyki ghula ochroniarza (podręcznik główny, str. 276).

Faktycznym zbrodniarzem okaże się Andrea Theodor, faktycznie z klanu Lasombra, od dłuższego czasu infiltrująca szeregi Camarilli. Jeżeli gracze przyjdą samodzielnie, to zaoferuje im współpracę, szczególnie osobom z wadą „new guy”, niech wszystkie dowody wskazują na Vetterów, spowoduje to rozłam i niepewność w Camarilli, dodatkowo ofiarami byli Żydzi, co spowoduje wzmożoną agresję Assamitów. Sabbat zaoferuje im niezależność od rozkazów starszych, swobodę, brak konieczności „zezwoleń” na przebywanie w mieście, oraz potęgę, moce obce Camarilli, jak i potencjalnie łowy na starszych.

Jeżeli gracze wejdą wraz z Assamitami, to nastąpi od razu walka, karta postaci Andrei jest w suplemencie. Assamici jako postacie tła nie powinni brać faktycznego udziału w walce – daj graczom być bohaterami. Assamita niech używa co turę dyscypliny thaumaturgi płomienia, po sukcesie zadając 1 prawdziwe obrażenie.

Po zwycięskiej walce, bo przecież jakoś gracze muszą wygrać, po pokonanej kobiecie zostanie popiół, czaszka i dziennik badań, mocno ją kompromitujący. W dzienniku znajdują się też nazwiska sabbatników i ich interesy.

Jeżeli w walce brali udział Assamici w ostatnim momencie, gdy Andrea miała umierać, Assamita rzuci się na nią zaczynając ją wypijać. Gracze mogą próbować mu przerwać, rozpoczynając tym samym walkę z Assamitą, jego karta postaci znajduje się w suplemencie. Jeżeli mu nie przerwą, otrzymają wdzięczność klanu oraz każde z nich po jednym zleceniu od Assamitów. Moment diabolizmu wzbudzać powinien u postaci graczy obrzydzenie i przerażenie, a moment zniszczenia duszy wywołać mocne przemyślenia moralne – standardowy test humanizmu.

Jest to ostatnie możliwe zakończenie sprawy, Assamici oraz Camarilla lubelska podpisują pakt o nieagresji do czasu wyeliminowania Sabbatu z miasta.

POSTACIE NIEZALEŻNE

Anna Pustowójtówna (klan Ventrue) – Księża. Jej wpływy koncentrują się głównie w ramach służb mundurowych oraz rady miejskiej. Z pochodzenia polska szlachcianka, patriotka.

Już jako śmiertelna zapisała się na łamach historii. Za młodu uciekła z więzienia rosyjskiego skazana za uczestnictwo w manifestach patriotycznych, skierowała się do Mołdawii i tam tworzonych oddziałów polskich. Jej działalność patriotyczna głównie znana jest z udziału w powstaniu styczniowym, gdzie walczyła w kilku bitwach. Po nieudanym powstaniu została aresztowana na terenie Cesarstwa Austriackiego.

Po spokrewnieniu dalej działała na rzecz niepodległości Polski, lecz te działania nie są już tak powszechnie znane, jak większość działalności spokrewnionych. Po wielkiej wojnie wraz ze wsparciem Francuskich spokrewnionych oraz własną pozycją w Polsce (pewne jest jej olbrzymie zaangażowanie w „cud nad Wisłą”), przejęła władzę po zniknięciu starszych w Lublinie. Jest całkowicie oddaną patriotką, powszechnie znana również z kultu postaci Józefa Piłsudskiego.

Staromodna i z zachowania przypominająca starych spokrewnionych, królów dawnych dziejów. Energiczna, pełna werwy i gotowa do działania, przeciwniczka jakichkolwiek idei lewicowych.

Ubiera się równie godnie, co szykownie. Brązowo czerwony żakiet, skrywa brązową suknię, zarówno elegancką jak i nowoczesną jak na standardy Królów. Nosi buty na dużym obcasie, czarne rękawiczki, zawsze z delikatną cieniutką laską u boku, wykonaną z machoniu a zakończoną olbrzymim bursztynem.

Katarzyna Vetter (klan Toreadorów) – Marszałek/seneszal. Jej wpływy koncentrują się głównie nad lubelskim przemysłem browarniczym i ogólnie alkoholowym oraz kościołem katolickim i zborom protestanckim.

W powszechnej historii zapamiętana jako żona Ernesta Vettera i matka Karola Rudolfa Vettera, późniejszego znanego przemysłowca i piwowara lubelskiego. Oczywiście zgodnie z wampirzą naturą działalność „syna” była raczej pozorem, potężnym majątkiem zarządza od dawien dawna jedna osoba - Katarzyna. Szybko odniosła sukces dzięki produkcji piwa dolnej fermentacji, zdobywającego coraz większe uznanie. Na początku lat 80 XIX w. przedsiębiorstwo Vetterów należało do największych wytwórni alkoholi na Lubelszczyźnie. Jej koneksje poza przemysłem są powszechnie znane, ma wielu przyjaciół w kościele katolickim, oraz zborach protestanckich.

Jest osobą bardzo religijną, lecz regularnie wykorzystuje instytucje kościelne do poszerzania swojej władzy. Wyrachowana, zimna, stara się swoją bez-

względność w biznesie i polityce pokutować przez dobroczynność... a może to tylko przykrywką dla śmiertelników i mniej rozważnych spokrewnionych?

Ubrana wyjątkowo nowocześnie, czarny garnitur dwuczęściowy, z kamizelką dwurzędową. Do tego biała koszula. Włosy zawsze splecione w praktyczny kok.

Gnesa Stupnicka (Klan Tremere) – Hetman/szeryf. Gnesa wydaje się mieć wpływy we wszystkich szpitalach, przychodniach na terenie Lublina i okolicznych ziem. Pewnym jest, iż jest faktyczną właścicielką i dyrektorem szpitala Jana Bożego w Lublinie oraz najprawdopodobniej większości Żydowskich szpitali. Wpływy jej idą jeszcze dalej sięgając również po aptekarsstwo. Cała medycyna wydaje się w jej objęciach.

Obecnie znana jak Gnesa, w przeszłości podawała się za wielu znanych lekarzy, głównie żydów. Na terenie Polski podejrzewa się ją o podawanie się za Sławę z Warszawy, żydowską lekarzkę ze okresu średniowiecza. Jej wiedza medyczna oraz z zakresu ciało-kształtowania jest olbrzymia, z tego powodu z taką łatwością udaje się jej zachować Ciszę o Krwi, podając się za coraz to innych lekarzy. Mimo znanych stereotypów o Tremerech, odkryła wiele sposobów leczenia chorych. Jej armia ghuli-lekarzy zapewnia kontrolę nad życiem i śmiercią wielu osób. Z tego powodu często jej ghule nazywani są Łowcami Skór.

Błyskawicznie przejęła władzę nad lubelskimi szpitalami, zarówno żydowskimi jak i nie. Najpierw zrobiła to w ciszy, zdobywając olbrzymie zapasy krwi oraz ciał do tworzenia Szlachty. Przez tę pozycję jest praktycznie nienaruszalna, zapewniając krew znacznej części wampirów.

Gnesa jest w zachowaniu starszokolnym Tremere. Spokojna, wyrachowana, a przez to straszna. Nikt nie chce zająć jej za skórę i zobaczyć gorszą, skrywaną naturę. Wiadome jest, że słowo, honor i służbę traktuje jako najważniejsze zobowiązanie.

Najczęściej nosi długą białą suknię z niebieskimi koronkowymi elementami. Jest niezwykle wysoka. Ma krótkie blond włosy i szmaragdowe oczy.

Josef Goldbaun (klan Nosferatu) - znany informator.

Josef uważa, że wszystko ma swoją cenę, oraz że można się targować o wszystko. On sam i jego ghule wiedzą praktycznie wszystko, co się dzieje w Lublinie, stąd jest nie do ruszenia przez pozostałych spokrewnionych, na każdego ma haka.

Josef jest bardzo konkretnym człowiekiem, nielubiącym tytułowania się i całych formalnych ceregieli, jest też osobą wyjątkowo przeklinającą, ciężko usłyszeć zdanie bez słowa na "k" gdy się wypowiada.

Jako Nosferatu może przyjąć dowolną postać, preferuje jednak w kontaktach handlowych swój naturalny, potworny wygląd: krótkie czarne włosy,

bardzo głęboko osadzone oczy oraz brak warg, który wprowadza największy niepokój, bo z twarzy od razu wychodzą kły i zęby. Skórę ma koloru zgniłej żółci. Nosi ciemnoszary garnitur, szarą koszulę i czarny krawat.

Andrea Theodor (klan Toreador/Lasombra) – Sekretarz/harpia, Vitaephile, Sommelier

Andrea jest współwłaścicielką (albo może jedyną faktyczną) Hotelu Europejskiego oraz wielu innych lokali w Lublinie. Mimo utraty smaku wraz ze spokrewnieniem dalej jest świetną kucharką. Teraz jednak głównie spełnia się jako Vitaephile (osoba zajmująca się dobieraniem smaków krwi, wampirzy Sommelier). Jest również właścicielką i opiekunką elizjum Semadeni.

Wykwintna, delikatna, lubiąca dobrą zabawę, opanowana i spokojna, kokietująca.

Ma piękną, delikatnie bladą cerę oraz długie zadbane blond włosy. Oczy ma koloru najgłębszego oceanu, można się w nich utopić. Nosi zazwyczaj długą, elegancką pomarańczową suknię. Często można spotkać ją w pomarańczowym kapeluszu z czerwoną kokardą. Zawsze nosi piękne czerwone rękawice.

Szumul Aron Aszman (klan Malkavian) - wyrocznia, zagubiony w czasie.

Aszman jest wyjątkowo ceniony ze względu na swoje olbrzymie możliwości związane z przepowiadaniem przyszłości. Jest jednym z nielicznych Malkavian, gdzie ich klątwa jest dla reszty błogosławieństwem. Szumul albowiem choruje na Achronie Habbakusa. Oznacza to, iż przyszłość jest dla niego przeszłością, a przeszłość przyszłością. Aron dość dobrze zna przyszłość, dla niego już się wydarzyła, lecz przeszłość pozostaje zagadką, na nią trzeba czekać. Jego pamięć działa inaczej niż reszty społeczeństwa.

Kontakty z Szmulem są bardzo trudne z powodu jego choroby. Na pewno trzeba zaplanować spotkanie koterii z nim, aby Aron pamiętał swoich przyszłych gości. Stara się pomagać innym lecz ma bardzo napięty grafik, wypełniony przeszłymi wizytami. Można umówić się jednak do niego na poradę.

W zachowaniu raczej pogodny i chętny do pomocy, ogólnie miły, lecz zajęty. Jest mężczyzną na oko około 40-letnim, ze zwyczajną, jak na ten okres, fryzurą, zawsze równo przystrzyżony i gładko ogolony. Nosi kremowy garnitur 2 częściowy, białą koszulę oraz fular w kolorze morskim.



STATYSTYKI POSTACI

ANDREA

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Charyzma 3, Manipulacja 5, Wygląd 4, Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 4.

Zdolności: Walka wręcz 2, Wykształcenie/biurokracja 5, Czujność 3, Unik 2, Empatia 4, Etykieta 3, Ekspresja 3, Finanse 2, Broń palna 2, Zastraszanie 4, Śledztwo 3, Autorytet 3, Lingwistyka 4, Medycyna 2, Okultyzm 5, Przebiegłość 3.

Dyscypliny: Nadwrażliwość 3, Dominacja 2, Sfera ciemności 4, Potencja 2.

Ścieżka: 6, Siła woli: 8

Pokolenie: 10

Wyposażenie: Laska z ukrytą szpadą, symbol sabatu, 3 kołki, 2 pistolety

ASSAMITA

Atrybuty: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 4, Charyzma 2, Manipulacja 2, Wygląd 2, Percepcja 2, Inteligencja 4, Spryt 3.

Zdolności: Walka wręcz 3, Wyprowadzenie 2, Wykształcenie 3, Czujność 3, Unik 3, Bójka 4, Etykieta 3, Ekspresja 3, Finanse 2, Broń palna 3, Zastraszanie 4, Śledztwo 2, Autorytet 3, Lingwistyka 4, Medycyna 2, Okultyzm 5, Przebiegłość 3, Krycie się 3.

Dyscypliny: Akceleracja 3, Potencja 2, Odporność 2, Taumaturgia (pokusa płomieni) 2, Śmierć 4.

Ścieżka: 8, Siła woli: 9

Pokolenie: 8 (diabolista)

Wyposażenie: 2 pistolety, 2 rewolwery, 3 kołki, szabla przy boku, zawieszony na plecach karabin z I wojny światowej.

DOWODY

Butelka – Na butelce widać numer seryjny oraz oznaczenia typowe dla lubelskiej produkcji. Widać iż jest to butelka z rozlewni Vetterów. Jeżeli gracze otrzymają nowe butelki, te które wykażą nadnaturalną właściwość, okażą się delikatnie naruszone przy zakrętce. Butelki wydają się być za każdym razem inne, jedynie łączy ich fakt posiadania symboli Vetterów, i pasujących numerów seryjnych.

Po otwarciu czuć zapach mocnego alkoholu, test percepcji + czujności, trudność 6, pozwoli stwierdzić, że to śliwowica (70% alkoholu). W smaku spokrewnieni wyczuwają tylko popiół. Ghule postaci wskażą smak alkoholu i delikatny posmak śliwki, od razu wskażą uczucie suchości w gardle, drapania, zawrotów głowy i bólu w brzuchu, jednak poczuwają również przyjemność. Alkohol wlany do innego naczynia zaczyna pachnieć jednak inaczej, śmierdzi jak uryna,

ma nawet podobny kolor. W smaku ghule wskażą, że smakuje tym czym pachnie, najprawdopodobniej po tym zwymiotują. Butelka sama się w nieznanym sposobie napełnia, gdy nikt na nią nie patrzy, albo kiedy ktoś mrugnie, to zawsze uzupełnia się do tego samego poziomu.

Badania

Skóra – skóra jest wyjątkowo twarda, nieludzka, bardziej przypomina skórę słonia czy kreta niż ludzką, jest również wyjątkowo odporna na kwas oraz alkohol. Po dotknięciu natychmiast zaczyna się łuszczyć i suszyć.

Włosy – przypominają kocie wibrysy, nie zachowują się ani jak sierść ani jak ludzkie włosy. Śmierdzą potem, zgnilizną oraz alkoholem.

Paznokcie – wyjątkowo kruche, momentalnie czerniejące, w kontakcie ze skórą człowieka powodują wyjątkowy dyskomfort i są chropowate.

Krew – badania w laboratorium wskażą, że nie jest to krew człowieka. Badanie metodyką okultystyczną wskaże olbrzymie znamiona czarnej magii, mrocznej taumaturgii krwi, prawie można wyczuć w niej infernalizm. Krew w ogóle nie syci.

Krew człowieka – badana metodyką laboratoryjną wskaże bardzo chorego człowieka, krew jest gęsta, lepka i śmierdzi metalem i alkoholem. W smaku czuć strach, apatię, ale i odrazę. Jest bardzo płytka, prawie jak zwierzęcia. Wykazuje również wpływy taumaturgiczne, czuć że ktoś na niej żerował, niczym wampir, pijawka lub nietoperz - to była ta narośl.

Pozostałe materiały związane z tym scenariuszem znajdziecie na stronie Fundacji:

www.fundacjatrach.org.



fundacja
animatorów
i twórców
kultury

TRACH

www.fundacjatrach.org

www.rzutnawschod.pl

Zapraszamy też na nasze profile
w mediach społecznościowych:



ARCHE
HOTEL LUBLIN

 EUROPEJSKA
STOLICA
MŁODZIEŻY

PROJEKT ZREALIZOWANY
DZIĘKI WSPARCIU
MIASTA LUBLIN

 Lublin®
MIASTO INSPIRACJI