

ZEW CTHULHU
PEŁZAJĄCA
KONTREWOLUCJA



Scenariusz
Kołpaczewski, Wieczorek, Zygarowicz

PYRKON
FESTIVAL FANTASTYKI



PEŁZAJĄCA KONTREWOLUCJA

SCENARIUSZ DO ZEWU CTHULHU W REALIACH PRL (WYDZIAŁ X)



Początek 1971 roku w Gdańsku nie należy do najlepszych okresów aktywu demokracji ludowej. Niedawno miasto ogarnęły niepokoje społeczne. Ciągłe zdarzają się też nieuzasadnione przestoje w pracy zakładów przemysłowych. W połowie marca, w jednym z nieoddanych jeszcze do użytku mieszkań w ciągle rozbudowywanym Falowcu, milicja znajduje odciętą kobietą dłoń i ślady po tajemniczym rytuale, przeprowadzonym zapewne zgodnie z jakimiś burżuazyjnymi przesądami. Przerażony sekretarz lokalnego Komitetu Wojewódzkiego PZPR wzywa na pomoc specjalistę. Ten kontaktuje się z funkcjonariuszami Wydziału X.

Na ich barkach spoczywa teraz delikatne zadanie. Muszą odnaleźć antysocjalistyczny element odpowiedzialny za tajemniczą zbrodnię i ustalić, czy celem jego działań jest tylko wywołanie niepokojów i dywersja ideologiczna, czy coś znacznie bardziej nikczemnego.

Notka od autorów

Poniższy scenariusz zawiera opis lokacji, bohaterów niezależnych oraz sugestie, jak powinienś, Sekretarzu, poprowadzić tę przygodę. Musisz wziąć pod uwagę, że czasami Towarzysze mogą podjąć decyzje, których nie udało nam się przewidzieć. W takim przypadku nie zrażaj się i improwizuj. Twórz świat i dostosuj go do tego, co robią Towarzysze. Delikatnie naprowadzaj graczy na ścieżkę, która prowadzi do dalszej części tej przygody. Nie ograniczaj ich działań. Jeżeli uznają, że warto coś zbadać, pozwól im na to. Każda drużyna jest inna, a każdy gracz wyjątkowy. Dostosuj scenariusz do graczy, a nie graczy do scenariusza. Pamiętaj, nie ma siły wyższej niż tajemnica.

WSTĘP

Działające od wieków tajne stowarzyszenie o nazwie Oczyszczenie zbliża się do realizacji swych dalekosiężnych planów. Ich celem jest obalenie Związku Radzieckiego, a pomóc ma im w tym starożytny rytuał. W jednym z mieszkań na gdańskim osiedlu członek stowarzyszenia zamordował kobietę i przeprowadził jeden z ostatnich etapów rytuału.

Pech chce, że w Polsce trwa panika związana z działalnością Wampira z Zagłębia i do Gdańska przybywa tropiciel seryjnych morderców, porucznik Drewniak. Niedługo po nim pojawiają się Towarzysze z Wydziału X. Ich oficjalnym zadaniem jest pomoc Drewniakowi i bliższe zbadanie sprawy. Rozkazy są jasne: mają działać dyskretnie i zdecydowanie. W toku śledztwa Towarzysze poznają tajnych współpracowników SB, zahaczą o gdański półświatek, a także odkryją tajny spisek, którego staną się ofiarami. Aby ratować życie, będą musieli podjąć dramatyczną decyzję, od której zależeć będzie przyszłość kraju. Jednak cena będzie bardzo wysoka.

STRESZCZENIE SCENARIUSZA

Towarzysze Graczy przybywają do Gdańska, by pomóc w śledztwie w sprawie tajemniczego znaleziska i domniemanego morderstwa. Ich kontaktem na miejscu jest ściągnięty ze Śląska Mirosław Drewniak. Towarzysze Graczy nie wiedzą, że wchodzi w paszczę lwa. Wydział X, dla którego pracują, powoli staje się celem rozgrywek politycznych. Zapadły już decyzje o rozwiązaniu komórki, do której należą Towarzysze

Graczy. Potrzebny jest tylko oficjalny pretekst, a ten znajduje się właśnie w Gdańsku.

Towarzysze Graczy odwiedzają miejsce tajemniczego rytuału, przesłuchują tajnego współpracownika SB i spotkają się z energicznym księdzem. Wątki śledztwa będą prowadzić do zjawisk nadprzyrodzonych i zniszczeń, jakie spowodowały one w mieście w czasie II wojny światowej. W trakcie śledztwa skontaktuje się z nimi Lucjan Wroński, kultysta ruchu Oczyszczenie, który mrocznymi rytuałami chce zmienić losy kraju. Świadom, że Towarzysze Graczy są na celowniku SB, będzie próbował ich przekabacić na swoją stronę. Potrzebuje ich pomocy (a dokładniej mocy), by na terenie Westerplatte przeprowadzić ostateczny rytuał wzywający przedwieczne bóstwo, które kryje się pod postacią słowiańskiego Welsa. Liczy również, że Towarzysze Graczy pomogą mu sprowadzić tam kapitana Anatolija Iwanowa, którego zdążył już wytypować na ostateczną ofiarę. Pech chce, że Iwanow zaszył się w słynnym gdyńskim klubie Maxim, gdzie Wroński, pracujący jako robotnik portowy, nie jest w stanie się dostać.

Udający się do klubu Towarzysze Badaczy wpadną w sprytnie zastawioną przez SB i Drewniaka pułpkę. Po rozmowie z Iwanowem Towarzysze Graczy wdadzą się w ostrą awanturę z ochroniarzami klubu. Zanim się obejrzą, wylądują w siedzibie SB, gdzie zostaną poddani brutalnemu przesłuchaniu. Gdy wydawać się będzie, że wszystko jest już stracone, z pomocą przyjdzie im Wroński. Towarzysze Graczy będą musieli podjąć decyzję, czy sprzymierzyć się z kultystą, czy oddać się w ręce swoich dawnych kolegów. Jeśli zdecydują się na współpracę z Wrońskim, znajdą się w centrum wydarzeń na Westerplatte, gdzie przyjdzie im dokonać niezwykle ważnego wyboru.

RYS HISTORYCZNY

Wiosną 1971 roku w Gdańsku nie widać już wielu śladów po zagładzie, której nieco ponad ćwierć wieku temu dokonała Armia Czerwona. Gdańsk, jak prawie cała Polska, jest teraz wielkim placem budowy. W górę wzniosły się liczne osiedla, ze sztandarowym Przymorzem na czele. Trwają prace przy budowie kolejnych elementów największego budynku mieszkalnego w Polsce – słynnego, długiego na ponad kilometr Falowca. Ogromne inwesty-

cje dokonują się w stoczni, gdzie znacznie rozbudowane zostaną pochylnie B-1 i B-2, a z Finlandii sprowadzono najnowocześniejsze dźwigi stoczniowe. Powstaje nowe cywilne lotnisko z prawdziwego zdarzenia, które ma zastąpić нефunkcjonalny obiekt we Wrzeszczu. Lada chwila ruszy również pierwszy po wojnie uniwersytet w Gdańsku.

Raptem cztery miesiące temu milicja krwawo stłumiła protesty gdańskich i gdyńskich robotników stoczniowych. W ich wyniku zginęło kilkadziesiąt osób, jednak liczba ofiar nie jest znana do dziś. Przeciętny mieszkaniec Trójmiasta, w skład którego wchodzi jeszcze Gdynia i Sopot, nie wie za wiele o tym, co działo się w grudniu 1970 roku. Informacje przekazywane są „pocztą pantoflową”, jednak żadna z nich nie jest kompletna. W powietrzu czuć nerwowość i napięcie. W wyniku wydarzeń grudniowych ze stanowiska ustąpił I sekretarz PZPR, Władysław Gomułka, zastąpiony przez Ślązaka, Edwarda Gierka.

Gdańszczanie żyją „z morza”, ale i „przy morzu”. Mieszkają tu liczne rodziny marynarskie, a wielu gdańszczan znajduje pracę w stoczni czy w gdańskim porcie. Kwitnie drobny handel, bowiem marynarze przywożą z rejsów różne deficytowe towary, w tym płyty winylowe, radia i inny sprzęt elektroniczny. Stare miasto jest rekonstruowane z zapałem porównywalnym chyba tylko z odbudową Warszawy – widać już najbardziej charakterystyczne obiekty, takie jak żuraw czy ratusz, które zostały zniszczone podczas wojny. Liczba ludności miasta szybko rośnie, przez co w każdym możliwym miejscu powstają budynki mieszkalne. Rozrastają się również Gdynia i Sopot. Do Trójmiasta przybywają robotnicy z całego kraju, mając nadzieję na lepszą pracę. Tymczasem, z nieznanых powodów, teren Muzeum Westerplatte został zamknięty przez wojsko radzieckie. Dostanie się na teren półwyspu jest możliwe tylko po okazaniu specjalnej przepustki. Nikt nie wie, co Rosjanie tam robią. Ponoć prowadzą jakieś prace naukowe.

STOWARZYSZENIE OCZYSZCZENIE

Oczyszczenie to stowarzyszenie religijne powstałe w XII-wiecznej Francji. Jego założyciel – Jules, pierwszy hrabia de Rais – odkrył, że wszystkie religie sprowadzają się do wspólnego mianownika: kultu Starszych Bogów. Ludzie przypisywali im różne imiona i budowali wokół

nich system wierzeń, wypaczając znaczenie pradawnych rytuałów. Dopiero z czasem członkowie stowarzyszenia odkrywali poprawny przebieg ceremonii i sposoby użytkowania pomocy Starszych Bogów. Jeden z potomków Julesa przypłacił niedokładność życiem. Po wygaśnięciu rodu De Rais kontrolę nad Oczyszczeniem sprawowała wybierana większością głosów rada.

Członkowie Oczyszczenia podzieleni są na dwie grupy – radę, która podejmuje najważniejsze decyzje, oraz „dłonie” – ludzi, którzy wykonują polecenia kultu w terenie. Członkowie rady to osoby pełniące ważne funkcje polityczne bądź społeczne. Rolą stowarzyszenia jest pilnowanie równowagi w Europie i zapobieganie mocarstwowym zapędom poszczególnych krajów. Aby osiągnąć swój cel, rada Oczyszczenia często podejmuje decyzje o odprawieniu wybranego pradawnego rytuału. Rytuały te zwykle poświęcone są któremuś ze Starszych Bogów i mogą mieć bardzo różny przebieg i skutki pośrednie. Czasem oprócz efektu w postaci upadku imperium powodują katastrofy naturalne. Bywa, że rytuał jest na tyle złożony, że wprowadzenie go w życie i skłonienie Starszych Bogów do interwencji wymaga lat.

Oczyszczenie działa większości europejskich krajów, kształtując historię wedle swych potrzeb. Wiele upadków dynastii, rewolucji wojen było rezultatem ich knozań ingerencji pradawnych sił.

Skład rady jest całkowicie tajny i nieznany „dłoniom”, którzy traktują ją jak najwyższych kapłanów. Same „dłonie” na co dzień prowadzą normalne życie. Zwykle wywodzą się z klasy średniej. Językiem oficjalnym stowarzyszenia jest język francuski.

Po upadku Francji w 1940 roku rada Oczyszczenia podjęła decyzję o zniszczeniu Trzeciej Rzeszy. Seria rytuałów pokierowała umysłami przywódców, co doprowadziło do klęsk pod Stalingradem i Kurskiem. To z kolei przyczyniło się do powolnego upadku nazistowskiego imperium. Na przełomie 1944 i 1945 roku Niemcy mieli jeszcze szansę odwrócenia losów wojny dzięki cudownej broni, jednak kolejny rytuał sprawił, że front załamał się po raz ostatni i Rzesza upadła w ciągu kilku miesięcy.

Po drugiej wojnie światowej za największe zagrożenie dla Oczyszczenia uznano Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich. Na spotkaniu rady w roku 1953 podjęto decyzję o przeprowadzeniu kolejnego rytuału. Seria działań przygotowujących, przeprowadzonych

w latach 1956 (dwukrotnie), 1968 i 1970 sprawiła, że ludność okupowanych krajów powstawała przeciw władzy, jednakże na długofalowy efekt tych powstań trzeba jeszcze poczekać. Dopelnieniem rytuału, który doprowadzi do upadku porządku na wschodzie, ma być piąty etap – rewolucja ognia, która dokona się w Gdańsku na przełomie marca i kwietnia 1971 roku. W tym celu należy poświęcić pięć osób. Cztery morderstwa zostały już dokonane. Piąte, wymagające specjalnego obrzędu, zamknie rytuał i ostatecznie dopełni upadku Związku Radzieckiego.

Rytualnych morderstw dokonywano ku czci bóstwa zwanego przez Słowian Welesem. Składane w ofierze ciała były trawione przez nieziemski ogień boskiego Żmija. Jediną pozostałością była zawsze dłoń. Pochodząca z rytuału moc była ogniskowana w odciętej kończynie. Następnie kultysta przeniósł ją w wybrane miejsce, gdzie rysował tajemnicze symbole. Tak oznaczona lokacja stawała się kolejnym celem dla bóstwa. W chwili odprawienia ostatniego rytuału ognista zagłada spadała w pierwszej kolejności właśnie tam.

Nie wszystko szło jednak zgodnie z planem kultystów. Oczyszczenie zostało zinfiltrowane przez sowiecką agenturę. Na szczęście dotyczyło to tylko „dłoni” i KGB nie zna wszystkich szczegółów planu. Wie jedynie, że miejscem kluczowym jest Westerplatte. Właśnie dlatego wojska radzieckie, oczywiście w pełnej komitywie z bratnim ludowym wojskiem polskim, zamknęły ten teren dla osób postronnych. Gdy w Falowcu znaleziono ślady rytuału, agenci zyskali pewność, że ich dotychczasowe działania miały sens. Aby wytropić sprawcę, ściągnięto najlepszego specjalistę – porucznika Mirosława Drewniaka.

WYDARZENIA I POSTACIE PORUCZNIK DREWNIAK

Mirosław Drewniak urodził się w 1929 roku na wschodzie Polski. Jego ojciec był prostym chłopem. Po wojnie Mirek dokończył przerwana w 1939 roku edukację w Białymstoku, gdzie ukończył technikum mechaniczne i wstąpił do Milicji Obywatelskiej. W 1957 roku został zwerbowany do Służby Bezpieczeństwa i przeniesiony na Śląsk. W 1966 roku



przeniesiono go do centrali w Warszawie. W 1967 roku przeszedł szkolenie w centrali KGB w Moskwie. Jest oficerem politycznym z długim stażem – specjalistą do spraw rozpracowywania przestępstw kryminalnych na tle politycznym.

Drewniakowi ufają zarówno Rosjanie, jak i SB. KGB liczy, że znajdzie mordercę i tym samym powstrzyma coś, co ma wydarzyć się na Westerplatte. Z kolei SB ma dla niego dodatkowe zadanie. Pod pozorem pomocy w śledztwie ma sprowadzić na miejsce agentów Wydziału X i wciągnąć ich w pułapkę. Część zbieranych lub fabrykowanych przez Drewniaka dowodów ma wskazywać na udział

W latach 1964–1970 na południu Polski grasował przestępca nazywany Wampirem z Zagłębia. Porucznik Drewniak został zaangażowany w śledztwo w 1968 roku. Sprawa miała wymiar polityczny, gdyż w październiku 1966 roku zamordowana została Jolanta Gierek, bratanica pierwszego sekretarza wojewódzkiego komitetu PZPR na Śląsku. W grudniu 1970 roku Edward Gierek został pierwszym sekretarzem KC PZPR i „polowanie na wampira” ruszyło pełną parą. Sprawa była bardzo medialna i każde „odbiegające od normy” morderstwo było natychmiast wiązane z Wampirem. Właśnie dlatego Drewniak, jako specjalista od Wampira, został wysłany do Gdańska – a przynajmniej taka jest oficjalna wersja wydarzeń.

Uwaga dla Sekretarza Tajemnic: Prawdziwy Wampir z Zagłębia został schwytany w 1972 roku i skazany na śmierć.

Towarzyszy Graczy w poprzednich morderstwach. Musi tylko znaleźć odpowiedni powód, aby ich aresztować.

Drewniak chadza własnymi drogami. Dlatego jego spotkanie Towarzyszami Graczy będzie bardzo krótkie. Przekáže Towarzyszom teczkę, której znajduje się krótka notatka służbowa miejsca zdarzenia oraz czarno-białe zdjęcia odciętej dłoni tajemniczego symbolu wymalowanego ścianie (**Pomoc #1**, str. 18).

Następnie skieruje Towarzyszy Graczy do mieszkania gdańskim Falowcu zasugeruje, żeby skonsultowali się Marcinem Białeckim, tajnym współpracownikiem SB pracującym u Franciszkanów w Gdańsku.

FALOWIEC

Budowany od 1970 roku Falowiec stanie się niedługo najdłuższym tego typu budynkiem w Polsce, w skali Europy ustępując tylko gigantowi z Wiednia. Wiosną 1971 roku do użytku oddane są dopiero pierwsze segmenty budowy. Ciągłe jednak powstają nowe, przez co okolica jest jednym wielkim placem budowy. Dziesięciopiętrowe wieżowce mają charakterystyczne wejścia do mieszkań z zewnętrznych galerii. To właśnie w jednym z nieoddanych jeszcze mieszkań znaleziono odciętą dłoń. Prowadząca na miejsce galeria jest wciąż jeszcze niedostępna dla robotników i pilnowana przez znużonego młodego milicjanta. Z chęcią zaprowadzi on legitymujących się odpowiednimi papierami Towarzyszy Graczy na miejsce zdarzenia. W środku niewykończonego trzypokojowego mieszkania pełno jest pyłu i śmieci



zostawionych przez budowlanców. W jednym z pokoi na ścianie wymalowano tajemniczy symbol. Na podłodze widoczne są jeszcze ślady działalności techników. W pomieszczeniu, mimo nieszczelnych drewnianych okien, unosi się delikatna woń spalenizny.

Pilnujący mieszkania milicjant zezna, że od chwili opuszczenia pomieszczenia przez techników nikt tam nie wchodził. Kilkakrotnie jednak nachodzili go budowlanci, którzy chcą kontynuować swoją pracę.

Towarzysze Graczy nie znajdują tu wiele więcej, ale mogą porozmawiać jeszcze z robotnikami, którzy znaleźli odciętą dłoń. Mężczyźni są wyraźnie zestresowani, ale nie mają nic do ukrycia. Nie widzieli żadnych podejrzanych osób, ale przy tej skali budowy trudno byłoby zapamiętać wszystkich ludzi kręcących się poblizu.

KLASZTOR I KOŚCIÓŁ ŚWIĘTEJ TRÓJCY

Drewniak skierował tutaj Towarzyszy Graczy, aby spotkali się z tajnym informatorem. Porucznik z ponurym uśmiechem oznajmił, że nie da się go nie zauważyć. Towarzysze skierują swe kroki na zamknięty dziedziniec przed głównym wejściem do kościoła Świętej Trójcy, gdzie niedaleko portalu kościoła św. Anny ustawiono piękną figurę św. Ojca Franciszka. Przy samej figurce Towarzysze od razu zauważą Marcina Bialeckiego. Jego



Klasztor i Kościół Świętej Trójcy

skurczona prawa dłoń, jak i okryta bliznami od oparzeń prawa część twarzy od razu rzucają się w oczy. Bardziej wrażliwi Towarzysze nie będą w stanie oderwać wzroku od tych zniekształceń. Może to peszyć Bialeckiego podczas rozmowy (**testy umiejętności społecznych będą jeden stopień trudniejsze**). Jeżeli w drużynie jest Towarzysz z umiejętnością Medycyna, może zauważyć, że rany nie są jeszcze w pełni zagojone, jakby powstały całkiem niedawno. Zapytany, Bialecki odpowie, że został ranny w 1945 roku, gdy Niemcy podpalili Gdańsk. Płynął wówczas Kanałem Portowym, nieopodal Westerplatte. Mógłby przysiąc, że widział, jak „niebieskie ogniste krople” spływają wprost z nieba na miasto. Jego łodzi też się dostało. Do dziś, gdy przypomina sobie o tamtym wydarzeniu, czuje pieczenie pod skórą. Na szczęście udało mu się dostać na półwysep i został uratowany przez żołnierzy. Nic więcej jednak nie pamięta, ponieważ zaraz po tym zemdleł. Obudził się już w szpitalu.

Wokół Bialeckiego unosi się odór alkoholu. „Ogniste krople z nieba” mogą świadczyć tylko o tym, że mężczyzna postradał na wojnie zmysły. Towarzysze mogą także racjonalizować obserwowane zjawisko wybuchem składowanej na Westerplatte amunicji. Zniecierpliwieni Towarzysze mogą zacząć naciskać na Bialeckiego (**test Zastraszenia**), pytać go o tajemniczy symbol czy pokazywać zdjęcie odciętej dłoni. Bialecki stwierdzi, że nic o tym nie wie, ale słyszał, jak opat Norbert Uliasz opowiadał kiedyś o podobnej sprawie.

Marcin Bialecki



Prowadząc Towarzyszy do opata, Bialecki napomknął, że ostatniej nocy ktoś próbował włamać się do klasztornej biblioteki. Potem znów odbiegł myślni w przeszłość, opowiadając o wojnie.

Uwaga dla Sekretarza Tajemnic: Przedstaw Marcina Bialeckiego jako osobę, która ma problem z odróżnieniem tragicznych wspomnień od teraźniejszości. Kogoś, kto postradał zmysły – nieszkodliwego szaleńca.

Ojciec Norbert Uliasz jest uosobieniem ideału franciszkanina, członka Zakonu Braci Mniejszych. Dowodzi tego skromny, pozbawiony wygód gabinet, w którym znajduje się jeden regał z książkami, niewielkie biurko i jedno krzesło (brak krzeseł dla gości). Na pozór jest to spokojny człowiek. Jeśli jednak Towarzysze **zdadzą test Psychologii**, zorientują się, że za tą fasadą kryje się mężczyzna zdeterminowany i nieustępliwy. Przybył do Gdańska w marcu 1945 roku. Wraz z innymi członkami swojego zakonu opiekował się kościołami św. Trójcy i św. Anny. Dźwignęli z gruzów część dawnej pastorówki, gdzie z biegiem czasu urządzono klasztor. Towarzysze mogą wiedzieć, że ciężko zapracował na dzisiejszą pozycję, niejednokrotnie ścierając się z przedstawicielami władzy ludowej. Dlatego ani legitymacja partyjna, ani SB nie zrobią na nim wrażenia. Wszelkie testy Zastraszania będą się odbywały na poziomie ekstremaalnym. Podczas rozmowy opat nigdy nie będzie się wywyższał, pozostając łagodnym i uprzejmym. Towarzysze mogą wydobyć z niego informacje głównie za pomocą testów Perswazji. Jeżeli Towarzysze zdecydują się na zastosowanie przemocy, przekonają się, że nie będzie łatwo. Choć ojciec Norbert jest starszym, wychudzonym człowiekiem, to umie walczyć i nie pozostanie bierny. Jednak nawet jeśli dojdzie do szamotaniny, będzie starał się nie skrzywdzić Towarzyszy.

Ojciec Norbert zapyta Towarzyszy, czy są wierzący. Od odpowiedzi będzie zależeć reszta rozmowy (**zaprzeczenie spowoduje, że wszystkie testy umiejętności społecznych staną się automatycznie trudne**). Jeżeli Towarzysze potwierdzą, rozmowa stanie się znacznie łatwiejsza (**Sekretarz może dodać kostkę premię do rzutów**).

Uwaga dla Sekretarza Tajemnic: Jeżeli Towarzysze kłamali na temat wiary, wykonaj test Psychologii ojca Norberta. Jeżeli się powiedzie, traktuj wszystkie testy umiejętności społecznych jako trudne. Pamiętaj, że opat nie da po sobie poznać, że wyczuł blef.

Zapytany o próbę włamania do biblioteki, ojciec Norbert odpowie otwarcie, że rzeczywiście w nocy ktoś próbował się tam włamać, jednak został przepłoszony przez jednego z Braci. Teraz nie można z nim rozmawiać, ponieważ odbywa pokutę. W bibliotece przechowywane są głównie traktaty teologiczne i religijne.

Na tym etapie Sekretarz powinien skierować rozmowę na rzeczywisty powód wizyty Towarzyszy – domniemane morderstwo. Mogą pokazać opatowi zdjęcie dłoni lub opowiedzieć o tym, co zostało znalezione w Falowcu na Przymorzu. Ojciec Norbert będzie starał się ukryć konsternację (**Towarzysze mogą wykonać test Spostrzegawczości lub Psychologii**). Zdany test wskaże, że jest bardzo wzburzony.

Uwaga dla Sekretarza Tajemnic: Gdy ojciec Norbert przybył po wojnie do Gdańska, w mieście nie było zbyt wielu kapłanów, dlatego początkowo miał wiele pracy. Niestety w większości były to pogrzeby i ostatnie namaszczenia. Pewnego majowego dnia w 1956 roku został poproszony o posługę w jednej z ocalałych kamienic. Na miejscu stał się świadkiem konfliktu między milicjantami a rodziną zmarłej 18-letniej dziewczyny. Funkcjonariusze stanowczo odmawiali rodzinie prawa do otwarcia trumny i pożegnania się ze zmarłą. Byli w tej kwestii nieustępliwi. Na szczęście okazało się, że ojciec Norbert udzielał niedawno ślubu jednemu z funkcjonariuszy. Na osobności, po wyproszeniu rodziny, milicjant otworzył wieko trumny. W środku była tylko ręka, ułożona tak, jak na zaprezentowanym przez Towarzyszy zdjęciu. Było to wstrząsające przeżycie, dlatego ojciec Norbert tak dobrze je pamięta. W 1956 roku poparł wysiłki milicjantów i przekonał rodzinę zmarłej, aby pogrzeb odbył się bez dalszych przeszkód.

Gdy ojciec Norbert dojdzie do siebie, postanowi pokazać coś Towarzyszom. Zaprowadzi ich do części biblioteki, gdzie nie mają wstępu zwykli mnisi. Klucz posiada tylko on. Po drodze opowie im, że po

wstrząsającym wydarzeniu z 1956 roku próbował na własną rękę wyjaśnić tę sprawę. Dotarł tylko do poszlak i wskazówek w zebranych w klasztorze księgach. Po otworzeniu drzwi prowadzących biblioteki wskaże konkretną książkę (trzecia półka, czwarta książka od lewej) i oznajmi, że udaje się do kaplicy, aby pomodlić się o spokój.

Ta część biblioteki to raj dla historyków. Znajdują się tu głównie manuskrypty mówiące o teologii i religii. Półka, którą wskazał ojciec Norbert, zawiera książki poświęcone bóstwom słowiańskim. Czwarta książka od lewej opisuje bogów Słowian pomorskich. Jest napisana trudnym, staropolskim językiem. Każdy Towarzysz z umiejętnością Język Ojczysty poniżej 65% ma problem ze zrozumieniem zawartych w niej treści. W samej książce, na marginesach kilku stron Towarzysze znajdują odręczne notatki w języku polskim.

W książce zaznaczone są trzy fragmenty:

1. „Veles, pan podziemnych swiatów, w Narwiu sercu śród bagien żyjon, w korzeniach drzewa niebyanskiego, na złotym stolcu zasiadayoc”.
2. „W jednej yeho osobye u bram zaświatów stał jako Żmij. Ogień yeho piekielny w świat przechodzon śmiertelnych palil”.
3. „Ofiara winna być żywion y svietyum oleum namaszczona. Lubo chroni to kapłana przed złym ślipiem przedwiecznego, którego o pomoc v svietyum rytuale prosim. Wolno jest użyć ciała nie preparowanego, jednakoż łacno popaść można w nielaskę przedwiecznego...”

Przy każdym z nich można znaleźć ręczne dopiski:

1. Czy to możliwe?
2. Ogniste piekło na ziemi. 1945?
3. Czego oni tam chcieli?

Jeżeli Towarzysze chcą poszukać innych informacji w Bibliotece, Sekretarz może poprosić o test **Korzystania z Bibliotek**. Po sukcesie wręczy Towarzyszom **Pomoc #2** (str. 17). Odkryją też kilka starych rycin, przedstawiających rejon dzisiejszego Westerplatte i wskazujących, że jest to miejsce o olbrzymiej mocy.

SPOTKANIE Z LUCJANEM WROŃSKIM

Oczyszczenie posiada swoich kultystów w wielu kluczowych instytucjach, w tym również w Służbie Bezpieczeństwa. To właśnie informator z SB dał znać stowarzyszeniu, że na Pomorze wysłany został agent Drewniak, a także grupa Towarzyszy Graczy z Wydziału X (czym jest tenże, tego informator nie wie). Oczyszczenie przekazało wszelkie informacje Lucjanowi Wrońskiemu – również tę, że SB planuje pozbyć się agentów Wydziału X. Rada nakazała Wrońskiemu wybadanie intencji Towarzyszy Graczy, a także podjęcie próby skaptowania ich do wspólnych działań. Wroński ma pozwolenie na usunięcie Towarzyszy, ale jest to ostateczność. Kultystę cała sytuacja jest wybitnie na rękę, bo ma problem z wybraną do ostatecznego rytuału ofiarą. Ma nią być kapitan armii radzieckiej Anatolij Iwanow, który obecnie przebywa na urlopie w Trójmieście. Za pomocą magii i perswazji Wroński rozbudził tkwiące w Iwanowie poczucie winy do tego stopnia, że ten zgodził się być dobrowolną ofiarą. Pech chce, że kapitan, jako prawdziwy „człowiek radziecki”, postanowił swe rozpalone przez Lucjana smutki zapisać. Od kilku dni nie opuszcza lokalu Maxim – luksusowego przybytku, do którego osoby pokroju Lucjana nie mają wstępu. Legitymujący się odznakami SB Towarzysze Graczy mogliby dostać się do



Lucjan Wroński



środką i wyciągnąć stamtąd Iwanowa. Trzeba ich tylko przekonać. Dodatkowo do ostatecznego rytuału Lucjan potrzebuje pomocników i mocy. Liczy, że uda mu się w tym celu wykorzystać Towarzyszy.

Kultysta przekaże na posterunek wiadomość, że ma dla Towarzyszy ważne informacje dotyczące śledztwa. Pełen dobrych chęci milicjant przekaże Towarzysiom meldunek w lokalizacji i czasie dogodnych dla Sekretarza. Na miejsce spotkania Lucjan wyznacza Klif Orłowski w Gdyni. To stromy brzeg morski znajdujący się w granicach dzielnicy Redłowo.

W czasie spotkania kultysta będzie bardzo ostrożny, cały czas stojąc na brzegu klifu (zna zakłęcie pozwalające bezpiecznie opaść z dużej wysokości i uznaje zbocze za dobre miejsce na ewentualną ucieczkę). Początkowo będzie próbował wy badać, jak wiele wiedzą TG. Powie im, że morderstwo to jedynie początek i że powinni zainteresować się faktem, że wojsko zamknęło teren Westerplatte. Ujawni, że nadchodzące wydarzenia mogą być związane z tym, co wydarzyło się w 1945 roku. Jeżeli TG będą wrogo nastawieni lub będą próbowali go zastraszyć, stwierdzi tylko, że powinni uważać, komu ufają. Udany **test Psychologii** wykaże, że mężczyzna mówi prawdę. To powinno zainteresować TG.

Jeżeli TG chcą go dalej słuchać, Lucjan stwierdzi, że czyha na nich straszliwe niebezpieczeństwo. Jeśli jednak pomogą mu w pewnej drobnej sprawie, będzie mógł im się odwdziżyć (**ponowny test Psychologii wykaże, że nie kłamie**). Zasugeruje, że w ciągu doby zdobędzie informacje o tym, kto zagraża TG, i skontaktuje się z nimi przez posłańca. W tym czasie

prosi tylko o jedno – chce, żeby wyprowadzili z klubu Maxim kapitana Anatolija Iwanowa. Poda im dokładny rysopis oficera, podkreślając, że jest on w delikatnym stanie po ciężkich przeżyciach podczas interwencji w Czechosłowacji.

Gdy rozmowa będzie dobiegać końca, niespodziewanie na arenę wydarzeń wkroczy porucznik Drewniak. Dowiedział się o spotkaniu TG z informatorem od milicjanta z posterunku i postanowił przybyć na miejsce wydarzeń. Na jego widok Lucjan rzuci się do ucieczki, a w zasadzie zeskoczy z klifu. Ku zaskoczeniu TG, łagodnie opadnie na plażę i ucieknie. Sekretarz powinien podkreślić, że Towarzysze nie poradzają sobie z powtórzeniem jego wyczynu. Jeżeli zdecydują się jednak podjąć takie ryzyko, powinni wykonać **trudny test Wspinaczki**. Niepowodzenie oznacza upadek i pokaleczenie się o wystające z klifu korzenie – utrata 1K6 punktów Wytrzymałości.

Drewniak zażąda od TG krótkiego sprawozdania z ich działalności. Jeżeli ujawnią, że mężczyzna ostrzegął ich przed niebezpieczeństwem, Drewniak zbędzie to pogardliwym prychnięciem. Wyraźnie zainteresuje się za to wątkiem Westerplatte, a także klubem Maxim i Iwanowem. Nakaże TG udanie się na miejsce i wybadanie, kim jest radziecki oficer oraz jaki może mieć związek ze sprawą. Zażąda dostarczenia pełnego raportu następnego ranka na posterunek. Razem z TG przejdzie w stronę pobliskiego parkingu, skąd odjedzie służbowym fiatem. TG nie wiedzą, że Drewniak właśnie znalazł świetny sposób na pozbycie się agentów Wydziału X. Jedzie zebrać odpowiednie siły, aby we właściwej chwili zrealizować swój plan.

MAXIM

Klub Maxim znajduje się w reprezentacyjnej dzielnicy Gdyni, Orłowie. Jest to położony nad morzem ekskluzywny lokal o powierzchni 740 m². Odwiedzają go obcokrajowcy, marynarze i trójmiejscy cinkciarze płacący dolarami (drink kosztuje tyle, co przeciętna miesieczna pensja). Jak wspominał Lucjan, tutaj TG mogą spotkać kapitana Iwanowa.

Gdy Towarzysze docierają na miejsce, pojawia się pierwszy problem – bramkarz. Jest to młody, dobrze zbudowany mężczyzna. Nie chce wpuścić Towarzy-

szy, mówiąc, że lokal przeznaczony jest tylko dla elit. Pokazanie legitymacji służbowej nie ułatwia sprawy, ponieważ bramkarz zna osobiście praktycznie wszystkich wysoko postawionych oficerów SB z Trójmiasta. Co więcej, część z nich bawi się właśnie w lokalu razem z grupą radzieckich wojskowych. TG mogą spróbować **testu Zastraszania**, mogą też posunąć się do przemocy fizycznej (jeden celny cios powinien ostudzić zapał młodzika).

Wewnątrz w oczy bije niespotykany w owych czasach przepych. Na ścianach wiszą drogie obrazy, wszędzie stoją stylowe meble. Jest scena, kilka barów, a przez przeszkloną ścianę widać morze i orłowskie molo. W jednej z sal rośnie prawdziwe drzewo, którego korona wystaje ponad dach. W czasach powszechnej szarości robi to kolosalne wrażenie na wszystkich Towarzyszach, którzy mają **Majątność poniżej 70%**. Nie wiedzą, gdzie kierować wzrok, i Sekretarz może uznać, że **kilka następnych testów Umiejętności będą wykonywać z kością karną**. Po parkiecie krążą piękne, elegancko ubrane kobiety pachnące drogimi zagranicznymi perfumami. Mężczyźni są ubrani w najlepsze garnitury i idealnie ostrzyżeni. Towarzysze


rozpoznają znanych aktorów, artystów i ludzi polityki. Oczywiście w takim miejscu nie brakuje radzieckich oficerów, oficerów milicji, SB oraz przedstawicieli światka przestępczego (**udany test Spostrzegawczości pozwala szybko rozpoznać kilku z nich**). Sekretarz powinien przypomnieć TG, że znaleźli się w lokalu w konkretnym celu. Jest nim kapitan Iwanow. Pech chce, że większość radzieckich oficerów wygląda podobnie – regulaminowo ostrzyżeni i gładko ogoleni. Sprawę może ułatwić **test Historii lub Wiedzy**, dzięki któremu TG rozpozna rangę kapitana po pagonach. Mogą zapytać któregoś z oficerów, jeżeli Towarzysz ma umiejętność **Język Obcy (Rosyjski)**. Barman pomoże tylko wtedy, gdy za swą pomoc otrzyma suty, dewizowy napiwek.

Kapitan siedzi samotnie przy jednym ze stolików i pije do lustra. Sądząc po wymiętym ubraniu, worach pod oczami i czerwonej twarzy, dawno nie opuszczał lokalu. Zanim Towarzysze zdążą do niego podejść, przysiadła się do niego piękna, pijana i bardzo natrętna kobieta – Agata. Widać, że Iwanow stara się być dżentelmenem, ale jej umizgi są mu wyjątkowo nie na rękę. Jeżeli Towarzysze pomogą mu z tym problemem, na



prawo będzie chętny do rozmowy. Jednak Agata nie jest w ciemni bita i nie da się tak łatwo przegonić od potencjalnego źródła zarobku. Ponieważ kobieta ma już mocno w czubie, pomóc mogą **jedynie ekstremalne testy umiejętności personalnych lub czysta siła**. Spławiona powędruje w głąb lokalu – na skargę do swoich przełożonych.

Iwanow wyraźnie ucieszy się z odesłania namolnej adoratorki. Pijackim gestem zaprosi TG do stolika, pstrykając na kelnera, aby przyniósł kolejną butelkę wódki i zagryzkę. Kapitan Iwanow bardzo dobrze mówi po polsku. Jeżeli Towarzysze szukali wcześniej informacji na jego temat, dzwoniąc do centrali, mogą wiedzieć, że studiował na Uniwersytecie Moskiewskim na wydziale kulturoznawstwa.



Jeżeli Badacze nie pozbędą się Agaty, ciężko będzie im poruszyć w rozmowie ważne tematy, jak i namówić oficera do wyjścia z lokalu. Tymczasem na zewnątrz stoi już zniecierpliwiony Drewniak, który tylko czeka na to, aby aresztować Towarzyszy. Sekretarz może uznać, że porucznik posunie się do prowokacji, nasyłając na TG jednego z ochroniarzy lub podstawionego agenta, aby wywołać burdę i wkroczyć do akcji. Sekretarz powinien wówczas przeprowadzić wydarzenia z sekcji Burda. W dalszej części scenariusza Towarzysze będą mieli znacząco utrudniony dostęp do terenu Westerplatte.

Uwaga dla Sekretarza Tajemnic: Kapitan Iwanow spędza w Gdyni urlop. Jego załamanie nerwowe spowodowane Praską Wiosną sięgnęło zenitu. Z natury zawsze był pacyfistą, a dla takich osób nie ma miejsca w Armii Czerwonej. Po studiach, nasiąknięty filmami propagandowymi Związku Radzieckiego, wstąpił do wojska. Przeszedł szkolenie oficerskie, gdzie wykazał się wysokimi zdolnościami strategicznymi. Szybko awansował. Gdy jednak został wysłany do Czechosłowacji, czar propagandowej ideologii przysł. Coś w nim pękło. Nie tak miała wyglądać walka o dobro proletariatu. Dowództwo uznało, że po wydarzeniach w Czechosłowacji Iwanow potrzebuje reedukacji. Tylko wstawiennictwo swoich przełożonych zawdzięcza fakt, że wysłano go na urlop do Gdyni, a nie dożyłotnie wczasy na Kołymie. Potraktowany zakłębieniami Lucjana, Iwanow jest w ciężkiej depresji. Uwierzył, że może zadośćuczynić wszystkim krzywdom, urojonym czy

prawdziwym, jakie wyrządził w życiu. Musi tylko pomóc temu miłemu Polakowi w jakimś oczyszczającym rytuale. Iwanow lubi Polaków i współczuje im przebywania pod radzieckim jarzmem.

BURDA

Po dłuższej rozmowie przy wódce humor kapitana się poprawia. Ze swadą opowiada, czego to on nie może. Śmieje się, że może zorganizować „dla polskich przyjaciół” wycieczkę na Westerplatte, bo „tak planowałem tam pojechać z moim dobrym kolegą Lucjanem”. Zgadza się też, że pora doprowadzić się do porządku i opuścić w końcu lokal.

Gdy lekko wstawieni Towarzysze kierują się do wyjścia, na drodze staje im Agata, a za nią dwóch dobrze zbudowanych mężczyzn. Jeden z nich to bramkarz, z którym już mieli zatarg. Teraz, w towarzystwie kolegi, jest bardziej pewny siebie. Agata wskazuje palcem na Towarzysza, który ją „wyprosił” od stolika, i krzyczy na cały głos: „To on mnie uderzył!”

Bramkarz bez żadnego ostrzeżenia uderza wskazanego Towarzysza. Drugi z osiłków, widząc to, krzyczy tylko: „Nikoś, weź się nie wygłupiaj!”

Jest już jednak za późno. **Ze względu na wypity alkohol, Towarzysze wykonują testy Walki Wręcz i Uniku z dwiema kostkami karnymi (Sekretarz powinien ocenić, ile alkoholu wlał w siebie podczas rozmów z Iwanowem).**

Towarzyszom nie uda się uniknąć mordobicia – chyba że któryś z nich wyciągnie broń. Wtedy sprawy się skomplikują. Radzieccy oficerowie uznają, że „Poliaki” chcą bić ich towarzysza, i również sięgną po broń. Zrobi się niebezpiecznie. Jak wspomnieliśmy wcześniej, w lokalu bawią się również wyżsi oficerowie SB oraz przedstawiciele światka przestępczego, a danie po mordzie „ruskowi” to nie lada gratka. Sytuacja wymyka się spod kontroli. Agata widząc, co spowodowała, szybko przytomnieje i zaczyna uciekać. Bramkarz wpada w dziwny szal i nadal chce atakować Towarzysza, którego wskazała Agata. Jeśli Towarzysze wyciągnęli broń, mięśniaki, który mu towarzyszył, salwuje się ucieczką. W przeciwnym wypadku on też atakuje Towarzyszy. Sekretarz powinien pozwolić TG wymienić kilka ciosów z ochroniarzami, zanim do

akcji wkroczy milicja. W pijanym szale Towarzysze mogą się zastanawiać, jakim cudem na miejsce dotarły tak liczne siły, jednak zanim zdążą wyciągnąć jakies wnioski, legną pod ciosami pałek. Czeka ich wyjątkowo przykra pobudka.

KATOWNIA SB

Na tę właśnie okazję czekał Drewniak. Rozkazy z centrali były jasne i precyzyjne – zrobić agentów Wydziału X w morderstwo, potraktować jak na „klientów firmy” przystało, a potem pozbyć się ich raz na zawsze. Awantura w Maximie była do tego idealnym pretekstem.

Spalowani do nieprzytomności Towarzysze zostają aresztowani. Całkowicie zabudowaną nysą model 501 zostają przewiezieni do budynku Służby Bezpieczeństwa przy ul. Korzeniowskiego. Willa posiada garaż na trzy pojazdy oraz wygłuszone piwnice, pełniące funkcje cel.

Wyładunek następuje w garażu, skąd Towarzysze zostają wrzuceni do celi, po wcześniejszym pozbawieniu broni, butów, pasków i wszelkich rzeczy osobistych. Jeśli w grupie znajdują się mężczyźni i kobiety, zostaną

rozdzieleni i zamknięci w różnych skrzydłach budynku.

Następnie będą przez wiele godzin pojedynczo przesłuchiwani (to tzw. konwejer – wielogodzinne przesłuchanie z zadawaniem w kółko tych samych pytań). Ciężko będzie ocenić cel przesłuchań, jednak z oskarżeń wynikać będzie, że Towarzysze są głównymi podejrzanyimi w sprawie serii tajemniczych morderstw. Sprawa wygląda na beznadziejną. Przyznanie się do czegokolwiek nic nie zmieni – wciąż będą torturowani przy przesłuchaniach. Przykładowe tortury obejmują zrywanie paznokci, sadzanie na odwróconym taborecie, łamanie palców, bicie po nerkach i nogach pałką milicyjną, przypalanie papierosami. (Sekretarz może pozwolić sobie na pewną swobodę, warto jednak pamiętać o wrażliwości samych graczy i przed sesją ocenić, jakie zagrania będą dopuszczalne – sesja ma służyć przede wszystkim rozrywce wszystkich uczestników). TG nie potrafią ocenić upływu czasu – nigdzie nie ma okien, zaś przesłuchania nie odbywają się według regularnego schematu. Przejście tego piekła skutkuje **utratą 1/1K6 PP oraz 5 PW (Sekretarz powinien zwrócić uwagę na obrażenia, które Towarzysze otrzymali podczas burdy**



w Maximie. Może się bowiem zdarzyć, że któryś z nich zejdzie z tego świata).

Po pewnym czasie, który Towarzyszom będzie wydawał się nieskończonością, a w rzeczywistości nie przekroczy 2 dni, prowadzący śledztwo oficer postanowi je zakończyć. Jeden z Towarzyszy zostanie wytypowany jako osoba do przedstawienia mediom jako poszukiwany „wampir”. Wszyscy zostaną wprowadzeni do milicyjnego garażu, gdzie mają zostać powieszani. Wytypowany do procesu pokazowego Towarzysz również zostanie tu przyprowadzony – ma zobaczyć, co go czeka. Później zostanie przewieziony do Warszawy, gdzie Drewniak już przygotowuje proces.

Na moment przed egzekucją, gdy Towarzysze porzucą już wszelką nadzieję, w pomieszczeniu rozpylony zostanie zielony gaz. Pilnujący ich SB-cy zaczną slaniać się na nogach, a po chwili głęboko zasną. Do pomieszczenia wbiegnie mężczyzna w masce przeciwgazowej. Ma ze sobą kilka zapasowych masek, które zaczyna zakładać TG – stojąc na podwyższeniu, uchronili się przed pierwszą falą gazu. Funkcjonariusze SB leżą już pokotem na podłodze. Mężczyzna zdejmuje Towarzyszom kajdanki i prowadzi ich do milicyjnej nysy. Jeżeli TG poświęcą trochę czasu i zdadzą test Spostrzegawczości, mogą odzyskać swój ekwipunek i ubrania, które są złożone w metalowych szafkach w garażu. Mogą także okraść odurzonych funkcjonariuszy. Na wyposażeniu oficera prowadzącego śledztwo znajduje się pistolet TT (Tokariev). W Nysie znajdują pałki, tarcze i granaty z gazem łzawiącym. Jeśli uda im się włamać do szafy pancерnej przy dyżurce (trudny test Ślusarstwa), znajdą tam cztery pistolety maszynowe PM-63 RAK na standardową amunicję 9 mm Makarowa.

Jeżeli TG tracą zbyt dużo cennego czasu na poszukiwanie pomieszczeń, tajemniczy wybawiciel robi się niecierpliwy. Nerwowym gestem nakazuje TG wsiadać do nysy. Po chwili wyjeżdżają z garażu. Za oknami jest głęboka noc. Pojazd kieruje się do lasu w Trójmiejskim Parku Krajobrazowym. Gdy w końcu się zatrzymują, mogą wreszcie spojrzeć w twarz swojego wybawcy. To Lucjan Wroński, uśmiechnięty od ucha do ucha. Spogląda na TG i mówi: „A nie mówiłem, żebyście na siebie uważali?”

WYJAŚNIENIA WROŃSKIEGO

Kultysta wyjaśni TG, że uzyskał informacje o miejscu ich uwięzienia od swojego informatora i czekał tylko na odpowiedni moment, aby wkroczyć do akcji. W lesie, gdzie się zatrzymali, stoją dwa fiaty 125p. Jeżeli podczas sceny w Maximie Towarzysze skłonili Iwanowa do wyjścia z lokalu, zobaczą go teraz obok jednego z samochodów, jak spokojnie pali papierosa. Wita się z Towarzyszami, ale po jego jowialności z knajpy nie ma już śladu.

Tymczasem Lucjan zaczyna kreślić przed Towarzyszami wizję lepszej przyszłości. Twierdzi, że jeśli pomogą mu na Westerplatte, będą mogli zmienić świat na lepsze. Wystarczy tylko przeprowadzić jeden prosty rytuał. Podkreśla, że zdobył odpowiednią wiedzę, dzięki której nie dopuści do powtórki z 1945 roku. Pożar, który wtedy wybuchł, był wynikiem błędu. Pokazuje zapisane drobnym, czytelnym pismem kartki, podkreślając, że to klucz do lepszego jutra i pozbycia się ich prześladowców. Towarzysze są wciąż otumanieni po torturach, być może są też częściowo pod działaniem gazu. Jeżeli chcą kwestionować słowa Lucjana, wszystkie testy Psychologii wykonują z kością karną. Kultysta podkreśli, że czas ma niebagatelne znaczenie, bo rytuał musi być przeprowadzony już dziś. Wroński wykorzystuje swoje wysokie umiejętności Gadaniny, Uroku Osobistego i Przekonywania, aby skłonić TG do udziału w jego przedsięwzięciu. Podkreśla, że jest ich przyjacielem, który ryzykował życie, uwalniając ich z rąk SB.

WESTERPLATTE

Dostanie się na półwysep Westerplatte z udziałem Iwanowa będzie dość łatwe. Kapitan zorganizował odpowiednie przepustki pozwalające przedostać się przez posterunki wojskowe. Bez kapitana sytuacja stanie się bardziej skomplikowana.

POMNIK OBROŃCÓW WYBRZEŻA

Lucjan prowadzi grupę w stronę Pomnika Obrońców Wybrzeża. Jeżeli Towarzysze czytali książki w klasztorze i natknęli się na wzmiankę o Welesie,

BEZ IWANOWA

Towarzysze mają dwie możliwości dostania się na półwysep, jeżeli nie ma z nimi kapitana Iwanowa.

Pierwsza to znalezienie łodzi, którą można dopłynąć od strony morza. Jeżeli ją zdobędą, nie powinni mieć większego problemu z dotarciem na teren obiektu. Poruszanie się po Westerplatte jest jednak trudne ze względu na obecność radzieckich żołnierzy, którzy pilnują, aby nie dostał się tam nikt niepowołany. Towarzysze powinni wykonywać co jakiś czas **testy Spostrzegawczości**, aby móc zauważyć zbliżających się wartowników i mieć czas na ukrycie się (**test Ukrywania**). Wykrycie TG może prowadzić do próby aresztowania i bezpośredniej walki, która zaalarmuje innych strażników.

Druga możliwość to przejście przez wartownię. Radzieccy żołnierze są wyjątkowo przekupni. Dobra wódka czy inny towar deficytowy może przekonać ich, aby przymknęli oko na przejście Towarzyszy. Udany test **Gadaniny, Perswazji lub Uroku Osobistego wsparty odpowiedniej jakości prezentem powinien wystarczyć. Sekretarz powinien zdecydować o poziomie trudności testu**. Próby użycia **Zastraszania** wymagają zdania ekstremalnego testu – w końcu kto to widział, aby Polak krzyczał na radzieckiego żołnierza. Nieudany test może prowadzić do próby aresztowania TG i otwartej walki, która zaalarmuje cały garnizon.

Brak Iwanowa to także przeszkoda na drodze do zakończenia rytuału. Lucjan musi wybrać inną ofiarę. Wybór padnie na jednego z Towarzyszy. Czy do końca będzie on nieświadomy swej roli, czy też dobrowolnie zdecyduje się na poświęcenie w imię wyższych ideałów?

wyda im się, że w betonowym kształcie dostrzegają jego podobiznę. Mają wrażenie, jakby spoglądał na Trójmiasto i czekał...

Porucznik Iwanow jest wyraźnie pogodzony ze swoim losem. Wierzy, że jest tutaj, aby odpokutować za swoje winy. Nie wie jednak, że Lucjan chce złożyć go w ofierze. Towarzysze mogą się tego domyślać, ale na tym etapie mogą też być już całkiem po stro-



Pomnik Obronności Wybrzeża

nie kultysty. Sekretarz powinien podkreślić, że bez względu na pobudki Towarzyszy, takie jak pragnienie wolnej Polski czy upadku Związku Radzieckiego, morderstwo niewinnej osoby wpłynie negatywnie na ich pocztytalność. Powinien też przypomnieć, że agenci Wydziału X należą do najbardziej lojalnych funkcjonariuszy aparatu bezpieczeństwa i bez względu na ostatnie wydarzenia, powinni zawsze „stać na straży władzy ludowej”.

Zgodnie z rytuałem, ofiara musi zostać złożona u stóp Welesa, gdy księżyc będzie w najwyższym punkcie na niebie. Najpierw Lucjan z pomocą Towarzyszy musi przygotować ofiarę. W trakcie inkantacji musi być żywa i namaszczona Olejem Starożytnych. Wszystkie osoby biorące udział w rytuale muszą stać w kręgu wokół pomnika, a osoba rzucająca zaklęcie musi inkantować i wykonywać charakterystyczne gesty rękami:

Rade Re, Rade Re Mi-Ab

W imię Pradawnych, z mocą gwiazd za nami wyczarowujemy i przywołujemy Cię, potężny Zmiju.

Rada Mada, Ma, Mi-Ab

Przywołujemy Cię, aby usunąć to, co zniewoliło nasz kraj.

Rade Re, Mi-Ab

W imię naszego Pana i Ojca. Ostatni prezent dla zaspokojenia pradawnego głodu.

Po rozpoczęciu inkantacji jeden z uczestników rytuału musi zadać ofierze cios w serce. Zakrwawiony nóż musi trzymać przez cały czas rzucania zaklęcia. Zamiast noża można użyć dowolnego ostro zakończonego przedmiotu. Wszyscy świadkowie tego wydarzenia muszą wykonać **test Poczitalności (utrata 0/1K4 PP)**. Gdy Iwanow lub inna wytypowana na ofiarę osoba zobaczy skierowany w swoją stronę nóż, może zacząć się bronić, przerywając zaklęcie i zmuszając Towarzyszy do rozpoczęcia go na nowo.

WYDARZENIA W TRAKCIE INKANTACJI

Po pierwszym werse cały pomnik zacznie migotać delikatną czerwoną poświatą. Towarzysze muszą wykonać **test Poczitalności (utrata 0/1K4)**. Tylko Towarzysz, który zabił ofiarę, nie wykonuje rzutu. Nie jest zaniepokojony, ponieważ popadł w swoisty trans. Czy pozostali Towarzysze zdecydują się kontynuować rytuał?

Po drugim werse inkantacji ziemia pod pomnikiem i wokół niego zacznie drżeć i pękać. Ze szczelin zacznie wydobywać się dym, a w nozdrza uderzy mocny zapach siarki. Czas na kolejny **test Poczitalności (utrata 1/1K4 PP)**. Robi się gorąco. Odprawiający rytuał Towarzysze powinni wykonać **test INT**. Zdany pozwala zrozumieć, że coś jest nie tak. Trzymający nóż TG zapadł w głęboki trans. Jedyną możliwością wyciągnięcia go z niego jest mocne uderzenie go lub zranienie.

Jeśli Towarzysze pozwolą wypowiedzieć zaklęcie do końca, zobaczą wydobywające się ze szczelin ku niebu słupy ognia. Zanim zdążą cokolwiek zrobić, zapłoną żywym ogniem. Ostatnim, co poczują, będzie przerażenie i świadomość, że nadszedł koniec.

W tym miejscu następuje koniec opowieści, a jej rozwinięcie zależy tylko od Sekretarza Tajemnic. Poniżej znajdują się trzy możliwe warianty. Każdy koniec to nowy początek.

I wariant: Rytuał dobiegł końca. Lucjan oszukał Towarzyszy mówiąc, że w 1945 roku rytuał zakończył się tragedią, ponieważ był niewłaściwie

przeprowadzony. Kultysta wiedział, że jeśli ujawni prawdę, ryzykuje, że Towarzysze nie dokończą rytuału – co więcej, prawdopodobnie zechcieliby wtedy przeszkodzić Oczyszczeniu. Po rytuale miasto ponownie zapłonie. Zginą tysiące ludzi, a większość budowli legnie w gruzach. Służby nie będą potrafiły poradzić sobie z takim żywiołem. Wszystko, czego dotkną płomienie boskiego Żmija, zamieni się w popiół. Nikt nie będzie w stanie wyjaśnić bezprecedensowej skali zniszczeń. Wybuchnie powstanie przeciwko władzy ludowej, obwinianej o spowodowanie tragedii. Oczywiście Lucjan nie wspomniał o tym, że symbole w miejscach morderstw wskazywały miejsca, gdzie ogniste krople miały uderzyć w pierwszej kolejności. Płomienie nie ominą też Westerplatte i Towarzyszy. Śmierć była nieunikniona. Plusem jest to, że nikt nie wiedział o ich udziale w tych wydarzeniach. Nikt oprócz Oczyszczenia.

II wariant: Rytuał zostaje przerwany. Któryś z Towarzyszy uświadamia sobie, że to nie może skończyć się dobrze, albo świadomie sabotuje działania Lucjana. Uderza inkantującego albo Towarzysza, który zapadł w trans po zabójstwie. Jednak zmiany już się rozpoczęły. Pomnik drży, tak jak i grunt pod stopami TG. Bohaterowie zostają powaleni na ziemię i w niekontrolowany sposób staczają się w dół kopca (tracą 1K3 PW). Gdy ponownie staną na nogi, dostrzegają lunę nad miastem. Pomnik zniknął, a na jego miejscu znajduje się wał ziemny i kilka zrujnowanych budowli o niejasnym przeznaczeniu. Pojawiła się także okopana broń artyleryjska i przeciwlotnicza. Wokół biegają zdezorientowani żołnierze. Z pobliskich zarośli wytacza się młody mężczyzna. Ma osmaloną twarz, a jego ubranie jest całe popalone – dosłownie dymi się z niego. Wyje z bólu i wrzeszczy coś, z czego TG udaje się zrozumieć tylko: „pali”, „ogień z nieba” i „ratujcie”, po czym upada i traci przytomność. Jeżeli TG podejść do niego, poczują smród spalonych włosów i mięsa. Po ciele mężczyzny pełzają jeszcze Nieliczne błękitnawe płomienie. Jednocześnie Towarzysze uświadamiają sobie, że już gdzieś widzieli tego nieszczęśnika.

To nikt inny jak Marcin Białecki, ale teraz wygląda tak, jakby ubyło mu trzydzieści lat. Nie wiedzą, czy to sen, czy jawa. Sekretarz może zdecydować, jak dalek potoczą się losy Towarzyszy. To może być początek nowej przygody...

III wariant: Towarzysze uświadamiają sobie, że rytuał jest ostatecznością. Co innego walka o wolną Polskę, a co innego morderstwo z zimną krwią. Przecież są inne sposoby. Powstrzymują Lucjana (być może polegnie, chcąc za wszelką cenę wypełnić zadanie) i przerywają rytuał. Ten wariant otwiera drogę do kontynuacji przygody. Stowarzyszenie nadal będzie chciało dokończyć to, co rozpoczęło. Wroński był tylko jedną z wielu „dłoni”. Tymczasem porucznik Drewniak wraca na Pomorze. Kieruje pościgiem za Towarzyszami. Za wszelką cenę będzie chciał ich pochwycić.

DODATKI

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

PORUCZNIK MIROSŁAW DREWNIAK, 42-letni śledczy

S 60 KON 70 BC 50
 ZR 70 INT 80 WYG 50
 MOC 50 WYK 65 P 60
 PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 10

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3
 Broń Palna (Pistolet TT) 70% (35/14) obrażenia 1K8
 Unik 50% (25/10)

Umiejętności: Biurokracja 45%, Gadanina 60%, Ideologia 60%, Język Obcy (Rosyjski) 55%, Język Ojczysty (Polski) 65%,

Perswazja 70%, Psychologia 60%, Retoryka 45%, Spostregawczość 80%, Tropienie 70%, Ukrywanie 55%, Zastraszanie 65%

OJCIEC NORBERT ULIASZ, 60-letni franciszkanin

S 50 KON 50 BC 40
 ZR 50 INT 90 WYG 55
 MOC 80 WYK 75 P 80
 PW 9

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 6

Punkty Magii: 16

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3
 Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Gadanina 40%, Język Obcy (Litewski) 50%, Język Obcy (Łacina) 65%, Język Obcy (Rosyjski) 45%, Język Ojczysty (Polski) 75%, Korzystanie Bibliotek 65%, Nauka (Teologia) 70%, Perswazja 60%, Prawo 45%, Psychologia 55%, Retoryka 65%, Spostregawczość 70%, Urok Osobisty 60%

LUCJAN WROŃSKI, 33-letni inżynier portowy kultysta Oczyszczenia

S 50 KON 70 BC 50
 ZR 80 INT 70 WYG 70
 MOC 90 WYK 65 P 34
 PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 18

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3

Broń Palna (Mauser C96 kal. 9 mm) 30% (15/6) obrażenia 1K10
 Unik 40% (20/8)

Umiejętności: Gadanina 60%, Język Obcy (Francuski) 40%, Język Obcy (Rosyjski) 45%, Język Ojczysty (Polski) 65%, Korzystanie Bibliotek 55%, Mecha-



PEŁZAJĄCA KONTRREWOLUCJA

nika 50%, Nauka (Inżynieria Materiałowa) 60%,
Obsługa Ciężkiego Sprzętu 45%, Okultyzm 60%,
Perswazja 70%, Psychologia 65%, Spostrzegawczość
70%, Urok Osobisty 70%

NIKODEM „NIKOŚ” STOKARCZYK, 17-letni aspirujący bandzior

S 70	KON 60	BC 60
ZR 70	INT 50	WYG 55
MOC 40	WYK 45	P 40
PW 12		

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 9

Punkty Magii: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 70% (30/12) obrażenia 1K3
+ 1K4 (MO)

Unik 60% (30/12)

Umiejętności: Gadanina 50%, Język Obcy (Rosyjski)
25%, Język Ojczysty (Polski) 45%, Perswazja 40%,
Psychologia 30%, Spostrzegawczość 60%, Zastras-
zanie 55%



POMOCE DLA GRACZY

Pod tym linkiem znaj-
dziesz materiały, które po-
mogą Ci w przeprowadzeniu
tej przygody:



Pomoc #2: Fragment książki

Y czynił ofiary na fałszywe bogi ze swym ludem. I rzekli starcy i wielcy wojowie „rzucim los i baczym na kogo padnie”. Y postawili gładyśza i krasawicę i na nich losy rzucili. A ten, na kogo padnie w ofierze złożon będzie.

Był wśród nich mąż wielce bitny, co z ziem macedońskich przybył. Syn jego w kwiecie wieku był, z oblicza podobny sławnemu Aleksandrowi Macedończykowi. Na owego gładyśza padł los nieprzekupny.

Posłali po niego, a ku ojcu jego rzekli: „Bogowie przemówili przez starców y kapłanów y obrali twego syna. Wydadź nam go”.

A on im rzekł:

„Nie dam swego pierworodnego, dyć odejże w pokoju”
Y odeszli do starszyzny y powiedzieli im. Zasepili się oni wielce, lękając gniewu bogów. Y poszli do niego mężowie pod bronią. Rzekli raz jeszcze – „wydadź syna”, a gdy on powiedział „nie wydam, a jakoby była to wola bogów, to niechaj jeden z nich wystąpi i go odbierze” ówczas ludzie zasłonili uszy, aby nie słuchać bluźnierstwa, jednak lękli się woja. Krzyżąc rzucili się w stronę jego domostwa, a gdy ten zamknął się weń z synem, poczeli niszczyć je. Gdy zawalili powale, legli obaj pod jej ciężarem. Co potem było - nie podano. Nebo z gruzowiska uczynion stos pogrobnny ofiarę bogom oddano, nebo oddano ich ziemi.

Gdańsk, 14.03.1971

RAPORT nr w/10/0096/71

W dniu dzisiejszym, tj. 14.03.1971, robotnik budowlany Andrzej Siwak, zam. Gdańsk, ulica Rzeźnicka 11/3, zatrudniony w trójmiejskim kombinacie budowlanym nr 1, zgłosił swojemu majstrowi, Leonowi Witwickiemu, zamieszkałemu Gdańsk, ulica Strzelecka 3/6, znalezienie na budowie budynku mieszkalnego przy ulicy Obrońców Wybrzeża ręki ludzkiej. Majster niezwłocznie telefonicznie zaalarmował Milicję Obywatelską.

Na miejscu stawili się zespół MO w składzie sierżant Edward Peteluk i kapral Edmund Maćkowiak, którzy przybyli na miejsce o godzinie 7:10 i potwierdzili odnalezienie na terenie budowy części ciała ludzkiego w postaci prawej dłoni (fot. 1). Wezwani na miejsce technicy milicyjni - Anatol Hokyst i Zygmunt Cieślak - stwierdzili, że dłoń należy do młodej kobiety, niepracującej fizycznie. Została oddzielona od ciała za pomocą ostrego, niezabłokowanego narzędzia. Dłoń została wyłamana ze stawu (nadgarstka) prawdopodobnie przez skreślenie. Na paznokciach ofiary znajdował się czerwony lakier. Śladowe ilości krwi oraz brak innych elementów ciała bądź śladów biologicznych wskazują na przyniesienie dłoni z innego miejsca, jednakże brak plam opadowych wskazuje na dokonanie morderstwa w nocy z 13 na 14 marca br., bądź późnym popołudniem 13 marca.

Z dłoni za pomocą ostrego narzędzia usunięto palec serdeczny, odnaleziony w tym samym miejscu, około dwóch metrów od miejsca znalezienia dłoni.

Na ścianie przy dłoni znaleziono czerwony malunek (fot. 2), umieszczony tam prawdopodobnie przez sprawcę. Wbrew pozorom okazało się, że malunek wykonano przy użyciu farby stoczniowej w kolorze ciemnoczerwonym, nie zaś przy użyciu krwi. Nie rozpoznano namalowanego symbolu, nie można jednakże wykluczyć jednoznacznie jego reakcyjnego charakteru.

Innym prawdopodobieństwem jest morderstwo na tle seksualnym bądź działania dewianta. Sprawdzić należy studentów medycyny posiadających dostęp do zwłok i narzędzi chirurgicznych, pracowników kostnic przyszpitalnych i okolicznych element notowały za przestępstwa seksualne.

Przekazuje się sprawę do dalszego śledztwa, ze względu na przypuszczenie morderstwa - do Komendy Miejskiej, a z uwagi na trwające poszukiwania tzw. "Wampira", będącego mordercą seksualnym, zawiadamia się Służbę Bezpieczeństwa.

Niniejszy raport sporządzono w czterech jednobrzmiących egzemplarzach.

Rozdzielnik:

egz.

- 1) Komendant Miejski Milicji Obywatelskiej - Gdańsk - egz. Komendanta
- 2) Komendant Miejski Milicji Obywatelskiej - Gdańsk - egz. wyznaczonego śledczego
- 3) Komendant Miejski Służby Bezpieczeństwa w Gdańsku
- 4) a/a

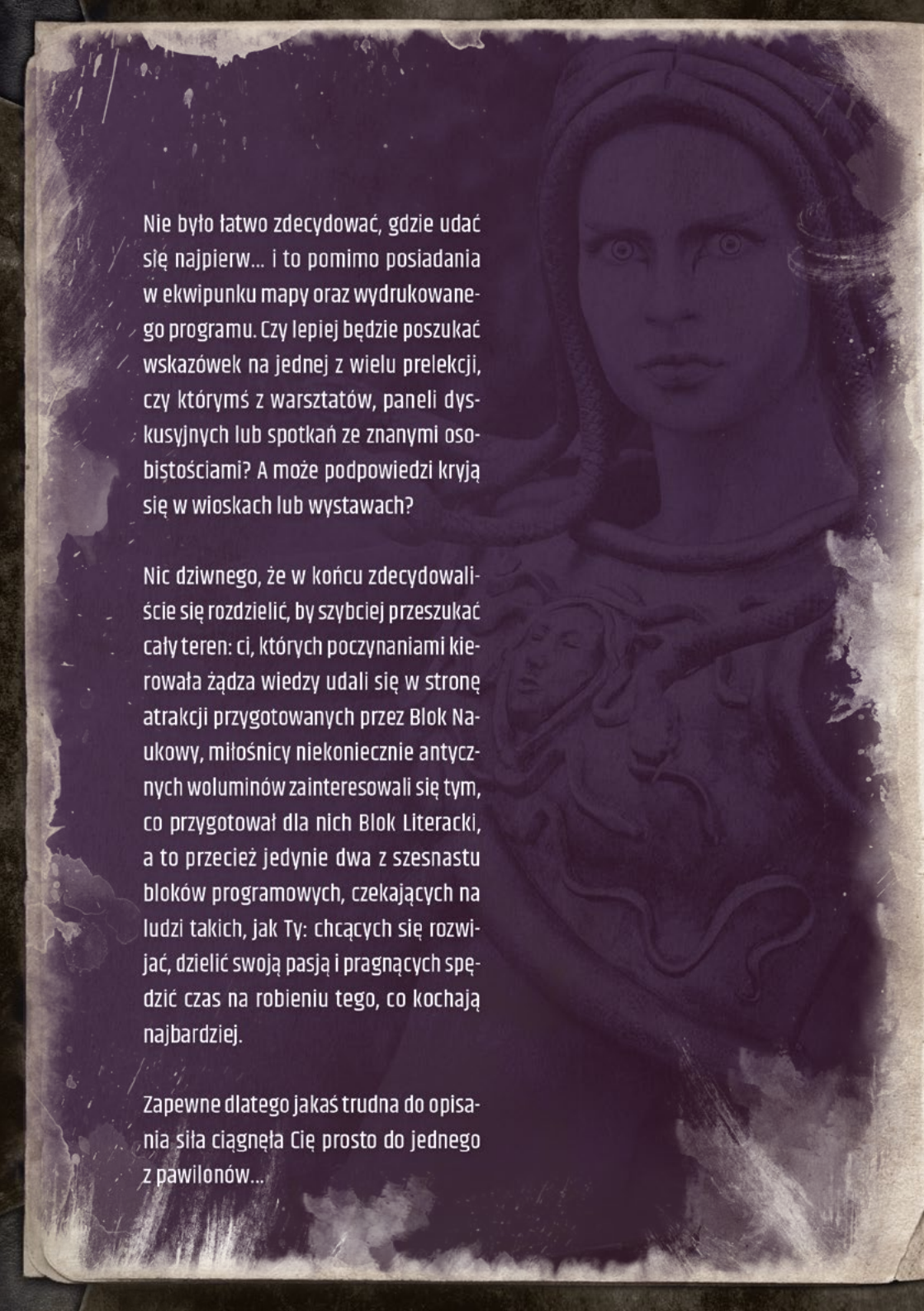
PYRKON

FESTIWAL FANTASTYKI

To nie jest Twoja pierwsza wyprawa w nieznanne. Już od lat podróżujesz do fantastycznych, pełnych magii miejsc, odkrywasz tajemnice i rozwiązujesz zagadki, którym nie poddałi inni poszukiwacze przygód i bardziej doświadczeni badacze. W swoim życiu już nie raz stawałeś oko w oko z niebezpieczeństwami, mierzyłeś się ze złem i pokonywałeś monstra rodem z najstraszniejszych koszmarów. Nieważne, czy byłeś sam, czy w towarzystwie przyjaciół, z każdych tarapatów wychodziłeś praktycznie bez szwanku.

Ta eskapada różniła się jednak od poprzednich. Tym razem nie miałeś zapuszczać się w nieprzebyte dżungle czy niezbadane jaskinie, ślad tajemnicy zaprowadził Cię bowiem do Poznania i to w czasie, kiedy na terenie Międzynarodowych Targów Poznańskich odbywał się Pyrkon. Trwający trzy dni, największy Festiwal Fantastyki w Polsce gromadził ludzi, których liczba przewyższała liczbę mieszkańców takich miast, jak Kołobrzeg, Świątobłowice czy Wejherowo. W barwnym tłumie nie brakowało nikogo: byli młodszy, starszy, a także całe rodziny z dziećmi. Na dodatek niektórzy z uczestników nosili fantazyjne stroje i kolorowe kreacje.

Szybko zebrałeś swoich znajomych, dzięki czemu mogliście wspólnie wyruszyć w poszukiwaniu odpowiedzi na pytanie, co za niezwykła siła sprawiła, że ci wszyscy ludzie zgromadzili się w tym konkretnym miejscu i czasie.



Nie było łatwo zdecydować, gdzie udać się najpierw... i to pomimo posiadania w ekwipunku mapy oraz wydrukowanego programu. Czy lepiej będzie poszukać wskazówek na jednej z wielu prelekcji, czy któryms z warsztatów, paneli dyskusyjnych lub spotkań ze znanymi osobistościami? A może podpowiedzi kryją się w wioskach lub wystawach?

Nic dziwnego, że w końcu zdecydowaliście się rozdzielić, by szybciej przeszukać cały teren: ci, których poczynaniami kierowała żądza wiedzy udali się w stronę atrakcji przygotowanych przez Blok Naukowy, miłośnicy niekoniecznie antycznych woluminów zainteresowali się tym, co przygotował dla nich Blok Literacki, a to przecież jedynie dwa z szesnastu bloków programowych, czekających na ludzi takich, jak Ty: chcących się rozwijać, dzielić swoją pasją i pragnących spędzić czas na robieniu tego, co kochają najbardziej.

Zapewne dlatego jakaś trudna do opisu siła ciągnęła Cię prosto do jednego z pawilonów...