

44-68

Autor: Jan Milewski

Redakcja: Malwina Milewska, Rafał Sałata

Źródło grafik - materiały własne

Metryka scenariusza:

System: Zew Cthulhu (autorska mechanika),

Liczba graczy: 3-4 osób,

Liczba sesji: 1-2 (4-8 godz.),

Opis sesji: Jesteście grupą funkcjonariuszy Służby Bezpieczeństwa PRL, parającej się badaniem zjawisk paranormalnych. Jesteście młodymi i ambitnymi ludźmi, wierzącymi w system, który pozwolił wam na życiowy awans i opuszczenie ubogiej prowincji. Otrzymaliście rutynowe zadanie – zatrzymanie byłego funkcjonariusza Urzędu Bezpieczeństwa, który chce opuścić PRL na fali antysemitkiej nagonki 1968 roku. Wicie jednak, że zadania w Wydziale X Służby Bezpieczeństwa bywają czymś więcej niż wydają się na pierwszy rzut oka.

Tagi: śledztwo, walka, ucieczka, sesja szkatułkowa.

Triggery: przemoc, przestępczość, okultyzm, poniżenie, przemoc wobec dzieci, zbrodnie wojenne, uprzedzenia etniczne

SPIS TREŚCI

TYTUŁEM WSTĘPU	5
PRZYGODA	7
PODSTAWY MECHANIKI	7
BOHATEROWIE GRACZY	9
DRAMATIS PERSONÆ	13
PRELUDIUM	19
AKT I - DZIKI ZACHÓD	23
INTERLUDIUM	29
AKT II - WOLA 1944 ROKU	32
POSTLUDIUM	43
MECHANIKA	45
KOMENTARZ	54
MAPY	57

TYTUŁEM WSTĘPU

44-68 to horror w konwencji *Tajemnic Wydziału X, czyli Zew Cthulhu w PRL*, opracowanej przez Michała „Kuglarza” Dzitda na podstawie artykułu Tomasza Z. Majkowskiego (Magia i Miecz 7/8, 1999). Przygoda nie wykorzystuje jednak mechaniki *Zewu Cthulhu*, lecz opiera się na autorskiej mechanice.

Przygoda obejmuje historię funkcjonariuszy specjalnej jednostki Służby Bezpieczeństwa (SB), która zajmuje się przypadkami zjawisk paranormalnych w PRL. Bohaterowie Graczy (BG), którym powierzono rutynowe zadanie będą zmuszeni zagłębić się w ruiny tzw. Dzikiego Zachodu, części warszawskiej Woli, która pozostawała jedną z najdłużej zrujnowanych części Warszawy po II wojnie światowej. BG wpadną w wir wydarzeń obejmujących najczarniejsze karty z historii tej dzielnicy – Rzezi Woli 1944 roku.

44-68 jest przygodą wymagającą od Mistrza Gry (MG) oraz Graczy pewnej koncentracji oraz poważnego podejścia do tematu, gdyż dotyczy ona tragicznych wydarzeń. Nie jest to scenariusz, który MG może przyswoić sobie rano w celu szybkiego przygotowania wcześniej nieplanowanej sesji. Ze względu na

tematykę wymaga omówienia przez wszystkich grających warunków by sesja poruszająca poważne tematy mogła zostać poprowadzona w bezpiecznych i komfortowych warunkach.

Kolejną istotną kwestią jest specyfika samej opowieści. BG w ciągu przygody są osobami z zewnątrz świata który poznają. Są mu obcy geograficznie, społecznie oraz mentalnie – rdzeniem ich motywacji pozostaje wydany im rozkaz oraz odpowiedzialność wynikająca z wykonywanej funkcji. Ta konstrukcja została przyjęta specjalnie dla niniejszego scenariusza, gdyż niezrozumienie cudzego doświadczenia jest wątkiem, który na końcu przygody może okazać się kluczowy dla decyzji Graczy i ich BG.

Przygoda ma charakter szkatułkowy i obejmuje zmianę postaci BG mniej więcej w połowie historii. Element ten może być wykorzystany jako niespodzianka lub może zostać uzgodniony z Graczami, zależnie od upodobań grających.

Obydwie opowiadane historie – zarówno ta mająca miejsce w 1968 roku jak i w 1944 roku są osadzone wyraźnej konwencji. Historia z 1968 roku jest pościgiem, zaś przygoda z 1944 roku dotyczy ucieczki.

Powyższe konwencje mogą sprawiać wrażenie ograniczających rozgrywkę, jednak przy odpowiednim opracowaniu materiału i szerszym spojrzeniu na kwestię decyzji samych Graczy, rozgrywka nie powinna mieć liniowego charakteru.

Sam scenariusz składa się z trzech części: przygody, mechaniki oraz komentarza. Przygoda stanowi opisanie postaci i wydarzeń. Mechanika zawiera przedstawienie silnika samej gry. Komentarz stanowi wreszcie przemyślenia o luźniejszym charakterze dotyczące scenariusza oraz porady dla MG dotyczące prowadzenia sesji.

Sam scenariusz zawiera całość informacji potrzebnych do poprowadzenia przygody, jednak w jej treści wskazane będą inne utwory i materiały, do zapoznania się z którymi zachęcam czytającego.

PRZYGODA

PODSTAWY MECHANIKI

Szczegółowy opis mechaniki jest zawarty w części II, jednak ze względu na odniesienia do pojęć i skrótów treści przygody konieczne jest wyjaśnienie podstawowych informacji w tym zakresie.

Każdą postać w 44-68 opisuje osiem współczynników:

WSPÓŁCZYNNIKI

Siła (S) - oznacza siłę fizyczną postaci,

Kondycja (Kon) - oznacza odporność oraz zdrowie postaci,

Siła Woli (SW) - oznacza hart ducha i stabilność psychiczną postaci,

Zręczność (Zr) - oznacza szybkość i zwinność postaci,

Charakter (Cha) - oznacza zdolność wpływania postaci na inne osoby,

Inteligencja (Int) - oznacza potencjał intelektualny oraz zdolność logicznego rozumowania postaci,

Percepcja (P) - oznacza rozeznanie w terenie oraz spostrzegawczość postaci,

Szczęście (Sz) - oznacza ogólny fart postaci i zdolność wychodzenia z trudnych sytuacji,

Współczynniki występują w przedziale od 3 do 18.

Punkty wytrzymałości (PW) - oznaczają ogólna wytrzymałość postaci, odporność na obrażenia oraz wysilek.

Punkty poczytalności (PP) - oznaczają ogólną odporność postaci na stres oraz zdolność do zniesienia obciążających psychikę sytuacji

Trudność Trafienia (TT) - oznaczają trudność w skutecznym trafieniu w postać w walce,

Kości Szczęścia (KS) - oznacza pulę kości pozwalającą na obniżanie stopnia trudności **każdego** testu,

TESTY

Test współczynnika wykonuje się poprzez rzut pulą kości sześciociennych (k6) oraz porównaniem wyniku ze współczynnikiem postaci. **Sukcesem** w teście jest wynik równy lub niższy wartości współczynnika, zaś **porażką** wynik powyżej wartości współczynnika.

Pula kości jakimi wykonywany jest test zależy od **Stopnia trudności** wykonywanej akcji: zgodnie z poniższą tabelą:

Tabela 1.1. - Trudność testu

Rzut	Stopień trudność
1k6	(Bardzo łatwy) podstawowe czynności nie wymagające wysiłku lub skupienia

2k6	(Łatwy) proste czynności do wykonania w zwyczajnych warunkach
3k6	(Przeciętny) czynności wymagające skupienia i wysiłku dla powodzenia
4k6	(Trudny) czynności obarczone istotnym ryzykiem porażki
5k6	(Bardzo trudny) czynności obarczone bardzo dużym ryzykiem porażki
6k6	(Niemożliwe) czynności niemożliwe do wykonania w zwykłych warunkach

BOHATEROWIE GRACZY

Przygoda jest przeznaczona dla trzech do czterech graczy. BG są podzieleni na dwie grupy: pierwsza to funkcjonariusze SB z 1968 roku, zaś druga to mieszkańcy Woli z 1944 roku.

Opis postaci jest podstawowy i obejmuje podstawowe informacje, statystyki oraz ewentualnie sprzęt. Postacie funkcjonariuszy SB Gracze mogą swobodnie wybrać w porozumieniu między sobą. Postacie mieszkańców Woli powinny być losowo przydzielone. Ze względu na kwestię śmiertelności BG w drugim Akcie liczba postaci jest większa.

Funkcjonariusze SB:

Postacie Funkcjonariuszy SB są opisane przez ich motywację w działalności w aparacie Państwa komunistycznego. Pozostałe informacje Gracze mogą uzupełnić według własnego uznania, z tym zastrzeżeniem że wszystkie postacie powinny być urodzone w latach 1935-1940 oraz powinny pochodzić z prowincji (najlepiej ze wsi lub małego miasteczka), tak że do Warszawy trafiły dopiero w toku awansu w SB, zaś specyfika ich pracy alienuje ich od miasta, a w szczególności dzielnic, które cieszą się mniejszą atencją władzy ludowej.

Motywacje BG warto jest eksponować w trakcie przygody - np. poprzez postawę

BN. Mogą być one podstawą konfliktu - np. sposób podejścia do rozwiązania problemu przez Oportunistę oraz Służbistę może być dramatycznie różny. Konflikt nie jest podstawą tej przygody jednak na jej końcu Gracze (i BG) zostaną postawieni przed istotnym wyborem i napięciem pomiędzy BG mogą mieć duże znaczenie dla zakończenia śledztwa.

Ideowiec

Ostatnie dwadzieścia lat to wielki pochód postępu i rozwoju w Polsce. Robotnicy i chłopci wyszli z przeludnionych miast i zapuszczonych wsi i mają szansę na prawdziwe, godne życie. To jest porządek, który należy budować. Porządek który daje nadzieje milionom. Porządek, który należy chronić przed obcym zagrożeniem, zwłaszcza takim, które zaprzecza logice świata.

S: 11, Kon: 9, SW: 7, Zr: 15, Cha: 14, Int: 10, P: 13, Sz: 9, PW: 3, PP: 3, TT: 4 KS: 3+1k3

Doświadczenia:

Junak (ułatwienia w testach sprawności),
Aktywista (ułatwienia w interakcjach obejmujących dobrowolną komunikację)

Ekwipunek: pistolet P-64 6/6, latarka

Oportunista

Jak świat pozostaje światem zawsze są ci, którzy zostają na dole i ci, którym udało się wybić. Ważne by zawsze być wśród tych drugich. Sanacyjna (w nowomowie faszystowska) elita

szyla garnitury u Zaremby na Nowogrodzkiej, teraz do tego samego zakladu przybywaja partyjni oficjele. Liczy sie dobre mieszkanie, ubranie i jedzenie, zaś bezpieka oferuje wygodna droge do ich uzyskania – dopoki nie pojawia sie lepsze korzyści.

S: 11, Kon: 10, SW: 13, Zr: 11, Cha: 14, Int: 10, P: 9, Sz: 8, PW: 3, PP: 4, TT: 3, KS: 2+1k3

Doświadczenia:

Orator (ułatwienie w testach interakcji z większymi grupami BN), Sokole oko (ułatwienie w testach ataków dystansowych i wypatrywania)

Ekwipunek: pistolet P-64 6/6, pistolet maszynowy PM-63 Rak 15/15

Służbista

Barwy mają mniejsze znaczenie. Liczy się porządek i spokój. Krótki rozkaz wyjaśnia wiele wątpliwości. Współczesne czasy nadal wymagają zaangażowania, a najważniejsze by nie pozwolić uderzyć w fundament naszego bezpieczeństwa. Funkcjonariusze pozostają sumieniem społeczeństwa, choć czasami muszą być i karzącą ręką.

S: 13, Kon: 14, SW: 8, Zr: 11, Cha: 8, Int: 10, P: 9, Sz: 5, PW: 4, PP: 2, TT: 3, KS: 1+1k3

Doświadczenia:

Oficer śledczy (ułatwienia w testach śledztwa – poszukiwania i przesłuchań), Siłacz (ułatwienia w testach dotyczących tzw. ciężkiej atletyki)

Ekwipunek: pistolet P-64 6/6, pistolet maszynowy PM-63 Rak 15/15, kamizelka kuloodporna 6B1 (wyparowanie 1PW, utrudnienie +1k6 do testów Zręczności (Zr) i Kondycji (K) – kamizelka znajduje się w bagażniku samochodu BG)

Nuworysz

Świat wygląda inaczej, niż za czasów młodości naszych rodziców. Nadal pozostaje w nim wiele rzeczy nieznanych. Otwartość umysłu jest dużą wartością, choć czasami można się sparzyć. Jednak to zawsze jakieś doświadczenie. Nawet SB zdaje się dostrzegać tę prawidłowość, skoro jest gotowe sięgać do niezwykłych sekretów tego świata.

S: 9, Kon: 10, SW: 9, Zr: 11, Cha: 8, Int: 14, P: 9, Sz: 15, PW: 4, PP: 2, TT: 3, KS: 5+1k3

Doświadczenia:

Okultysta (ułatwienie do testów związanych z Mitami oraz okultyzmem), Ciekawski (ułatwienia do testów przeszukiwania i czujności)

Ekwipunek: pistolet P-64

Mieszkańcy Woli

Poniżej opisane są pokrótce postacie mieszkańców Woli. Ich ilość przekracza liczbę Graczy, ze względu na śmiertelność ww. segmentu przygody – nadprogramowe postacie powinny zostać przydzielone po śmierci danego BG.

Przydzielenie postaci powinno odbyć się na końcu sceny.

Propozycje postaci obejmują szóstkę nastolatków oraz trójkę dorosłych. Pierwsza drużyna powinna składać się z dzieci - postaci dorosłych warto wprowadzić później, w przypadku gdy przebieg przygody byłby zbyt trudny.

Dzieci:

Tola - 12 lat

Pogodna dziewczyna o piegowatej twarzy. Mieszkała z czwórką rodzeństwa, jej matka była praczka. Jest krótkowidzem.

S: 4, Kon: 10, SW: 9, Zr: 9, Cha: 9, Int: 7, P: 4, Sz: 8, PW: 2, PP: 2, TT: 2, KS: 2+1k3

Edek - lat 13

Chłopak z dobrego domu, jego rodzice mieli sklep żelazne na rogu Kercelaka. Mazgaj.

S: 5, Kon: 11, SW: 4, Zr: 5, Cha: 6, Int: 10, P: 3, Sz: 9, PW: 2, PP: 1, TT: 1, KS: 3+1k3

Leoś - lat 11

Szkolny prymus. Pomagał rodzicom w prowadzeniu straganu na Kercelaku. Wygadany i ciekawski.

S: 9, Kon: 7, SW: 9, Zr: 9, Cha: 10, Int: 10, P: 11, Sz: 12, PW: 2, PP: 3, TT: 3, KS: 4+1k3

Marczek - lat 13

Łobuziak o złotym sercu. Jego ojciec był majstrem w jednej z Wolskich fabryk. Jąka się.

S: 10, Kon: 10, SW: 7, Zr: 8, Cha: 5, Int: 7, P: 6, Sz: 5, PW: 3, PP: 2, TT: 2, KS: 1+1k3

Adam - lat 15

Duma rodziny - harcerz. Jego rodzina posiadała kilka kamienic na Woli. Urodzony przywódca.

S: 9, Kon: 10, SW: 10, Zr: 10, Cha: 11, Int: 7, P: 10, Sz: 10, PW: 3, PP: 3, TT: 3, KS: 3+1k3

Wandzia - lat 13

Spokojna dziewczyna, zaangażowana w kościelną diakonię. Bystra i wyważona.

S: 8, Kon: 10, SW: 11, Zr: 4, Cha: 8, Int: 11, P: 9, Sz: 5, PW: 3, PP: 3, TT: 2, KS: 1+1k3

Dorośli:

Izka - lat 25

Uczestniczka powstania, która uniknęła śmierci po przebiciu wolskich barykad przez Niemców. Wcześniej studentka geografii.

S: 11, Kon: 7, SW: 15, Zr: 17, Cha: 11, Int: 14, P: 16, Sz: 5, PW: 3, PP: 4, TT: 5, KS: 1+1k3

Doświadczenie:

Ciekawska (ułatwienia do testów przeszukiwania i czujności)

Bronek - lat 21

Wolski robotnik. Starszy brat Leosia. Na początku Powstania ukrył się w piwnicy jednej z kamienic. Szczęśliwie uniknął złapania przez Niemców

S: 17, **Kon:** 14, **SW:** 15, **Zr:** 9 **Cha:** 12, **Int:** 9, **P:** 10, **Sz:** 14, **PW:** 5, **PP:** 4, **TT:** 3, **KS:** 4+1k3

Doświadczenie:

Ślusarz (ułatwienia przy testach mechaniki i otwierania/zamykania zamków)

Prof. Zakrzycki - lat 59

Profesor Uniwersytetu Warszawskiego. Wykładowca germanistyki. W trakcie wybuchu powstania przebywał u siostry na Woli. W trakcie rozstrzelania zemdłał, przed otrzymaniem postrzału co uratowało mu życie. Astmatyk.

S: 11, **Kon:** 4, **SW:** 9, **Zr:** 8, **Cha:** 8, **Int:** 16, **P:** 4, **Sz:** 8, **PW:** 3, **PP:** 2, **TT:** 3, **KS:** 2+1k3

Doświadczenie:

Germanista (zna język niemiecki, ułatwienie w kontaktach z Niemcami).

DRAMATIS PERSONÆ

Poniżej opisane są wszyscy kluczowi Bohaterowie Niezależni (BN) dla przygody wraz z opisem wyglądu, historią i cechami charakteru oraz inspirację fabularną, czyli utwór lub osobę, które miały wpływ na stworzenie koncepcji postaci, a także do których warto wrócić na etapie przygotowania do przygody.

Postacie wypadkowe w tym statyści (stróże, mieszkańcy dzielnicy, przechodnie) są opisani w treści samej przygody. W razie konieczności przyznania im współczynników należy przyporządkować im według uznania MG wartości 9, 8 oraz 7 do następujących grup współczynników: Fizyczne (**S, Kon, Zr**) dalej **Fiz**, Charakterologiczne (**Cha, SW**) dalej **Char**, Umysłowe (**Int, P**) dalej **Um**, w takim wypadku wartość **TT** jest wyliczana na w oparciu o współczynniki Fizyczne (wartość współczynnika fizycznego podzielona na 3). Postacie takie nie posiadają współczynnika Szczęścia.

“Szaloonoki” Edmund Dybuk vel Τρελοματης (Trelomatis)

Starszy blisko siedemdziesięcioletni mężczyzna o himilbachowskiej twarzy, drapieżnej szczęce i niespokojnym, uciekającym oku. Odziany w spracowaną zgrzebną marynarkę i karykaturalnie przyduży kaszkiet.

W dowodzie osobistym widnieje data urodzin: 5 lipca 1901 roku, miejsce urodzin Tadmur (Imperium Osmańskie). Rodzice nieznani.

Trelomatis jest demonem niewiadomego pochodzenia, który trafił do Warszawy w 1901 roku zaklęty w starożytnym srebrnym Jadzie o obsydianowej rączce. Z przedmiotem tym jest związany na stałe i będąc w *ludzkiej* formie trzyma go przy sobie w brustaszy marynarki.

Trelomatis jest małostkowy, złośliwy, zwodniczy i okrutny, jednak jakiś kaprys (a może fakt posiadania Jadu przez Mosze Hohenbauma) nakazał mu w sierpniu 1944 roku w trakcie Rzezi Woli uratować garstkę dzieci. Ratunek Trelomatisa jest jednak daleki od obietnic bezpieczeństwa. Ci którzy nie przeżyli drogi zostali uwięzieni w niezyciu u boku demona, Ci zaś którzy przeżyli pozostają w dziwnym związku z potworem, widząc w nim zawsze ostatnią deskę ratunku.

Trelomatis po zakończeniu wojny ukrył się w ruinach wolskiego Dzikiego Zachodu wśród przestępców oraz marginesu powojennej Warszawy wraz z *Kapelą*, czyli grupą ocalonych przez niego dzieci (żywych i nieżywych). Przebywa w knajpce *Cafe Traftunek*.

Wszystkie testy przeciwko Trelomatisowi są *Trudne*, z zastrzeżeniem że jego poziom

TT wynosi 3, jednak pomimo trafienia konwencjonalnym atakiem nie odnosi on żadnych obrażeń.

Inspiracja: Woland, *Mistrz i Małgorzata*, M. A. Bułhakow

Mosze Hohenbaum vel Mieczysław Wysocki

S: 17, **Kon:** 14, **SW:** 11, **Zr:** 9, **Cha:** 6, **Int:** 10, **P:** 9, **Sz:** 8, **PW:** 5, **TT:** 3

Czterdziestoletni mężczyzna o szerokiej piersi izdradzającym Żyda nosie oraz pozbawionym zainteresowania wyrazie twarzy.

W dowodzie osobistym widnieje data urodzin: 4 sierpnia 1927 roku, miejsce urodzin Warszawa. Syn Ozjasza i Racheli.

Wysocki spędził młodość na zachodnim Muranowie w żydowskiej dzielnicy Warszawy. Przeżył getto oraz jego likwidację ukrywając się wśród ubogich uliczek Woli aż do wybuchu Powstania i rozpoczęcia Rzezi Woli. Przetrwał dzięki opiece Trelomatisa.

Wydział X podejrzewa, że Wysocki posiada istotne dla ich działalności informacje. Jednocześnie na fali antysemitki nagonki 1968 roku ma zostać wydalony z PRL.

Poniższe informacje mogą być ujawnione w części Pr.1 *preludium*.

1. W 1946 roku Wysocki został wcielony do wojska, gdzie został zwerbowany przez UB, a następnie zmienił nazwisko.
2. W UB Wysocki zajmował się przesłuchaniami i torturami. W roku 1956 roku na fali odwilży Wysocki został zwolniony ze służby i przeniesiony do pracy na szeregowym stanowisku w ciepłowni na Woli – od tego czasu był po obserwacją Wydziału X.
3. Wysocki przesłuchiwał wielokrotnie Obersturmbannführera Klausu Purta, który zajmował się badaniami nad okultystycznymi artefaktami na terenie getta warszawskiego. Wysocki nie odnotował jednak w protokołach istotnych informacji, zaś w trakcie ostatniego z przesłuchań Purt zmarł.
4. Wysocki pomimo pracy w katowni posiada szerokie przygotowanie operacyjne, zna techniki działania służb. Posiada podstawowe przeszkolenie wojskowe, a ponadto jest bardzo silny.

Zatrudnienie Wysockiego w ciepłowni doprowadziło do ponownego spotkania z Trelomatisem oraz *Kapelą*, która rezydowała w knajpie przy ul. Przyokopowej.

Wysocki jest prostym człowiekiem. Ma skłonności do przemocy i szybko traci

kontrolę nad sobą, zaś w stresie działa instynktownie co jest wynikiem ciężkich warunków życia w getcie oraz po jego likwidacji.

Inspiracja: *Opowieść pewnego emigranta*, J. Kaczmarek

Członkowie Kapeli

Kapela to oficjalnie szajka rzezimieszków z Dzikiego Zachodu, bardzo skuteczna w popełnianiu drobnych przestępstw i nieuchwytna. Jej członkowie są ubrani jak ludzie z marginesu – mają na sobie wiele warstw ubrań okrywających całe sylwetki, twarze nierzadko są przesłonięte szalami lub chustami.

Nazwa szajki pochodzi pod jej „oficjalnego” zajęcia, ulicznej gry na instrumentach.

Członkowie *Kapeli* to w istocie ludzie uratowani przez Trelomatisa podczas Rzezi Woli (lista imion pokrywa się z danymi BG Mieszkańcy Woli – str. 10). Część z nich to ożywieńcy napędzani siłą demona. Pomimo zgonu przed 20 laty związek z potworem daje nie tylko życie ale pozwolił rosnąć i starzeć się martwym ciałom pomimo że nadal noszą one ślady ran, które doprowadziły do ich śmierci. Żywi członkowie *Kapeli* pozostają silnie zżyci z Trelomatisem również działając w jego szajce. Liczba żywych i nieumarłych

członków *Kapeli* zależy od przebiegu Aktu II.

Członkowie *Kapeli* posiadają współczynniki przydzielane w sposób właściwy dla mniej istotnych postaci (Fizyczne, Charakterologiczne, Umysłowe), z tym że poszczególne wartości wynoszą **13, 11, 10**.

Inspiracja: *Kuglarze*, J. Kaczmarek.

Dziki Zachód

Franciszek Lewandowski vel Franek Lewandoszczak

Fiz: 9, Cha 14, Um: 12

Osiemdziesięcioletni wyga warszawskiego półświatka, obracający się w szemranym towarzystwie Woli jeszcze przed 1914 roku. Mężczyzna o zapadłej, szczupłej twarzy z wyraźnie zaznaczonym, szelmowskim wąsem oraz ogromnych, sękatych dłoniach.

W dowodzie osobistym widnieje data urodzin: 28 lutego 1888 roku, miejsce urodzin Warszawa. Syn Jerzego i Anny.

Lewandoszczak pozostawał kluczowym graczem wśród wolskich przestępców. Jeszcze żyją ludzie przekonani, że w dwudziestolecie międzywojennym Lewandoszczak pomacał majchrem jakiegoś frajera na zlecenie Prezesa Państwowego Banku Zbożowego. Nie wiadomo w jaki sposób przeżył okupację i

Powstanie Warszawskie, jednak już w 1946 wypłynął na wolskim Dzikim Zachodzie. Nie udało mu się jednak wrócić do wcześniejszej pozycji, ze względu na pojawienie się tajemniczej grupy zwanej *Kapelą* zarządzanej przez „Szaloonokiego” Edmunda Dybuka. Franek wierny złodziejskiemu kodeksowi przez długi czas nie wchodził w kontakty z rosnącą w siłę władzą, co dodatkowo utrudniło mu prowadzenie przestępczej działalności.

Lewandoszczak to upadły król półświatka, któremu nie udało się powrócić do dawnej chwały. Jego słabnąca pozycja oraz nacisk ze strony konkurencji prowadzi do powolnej zmiany w stosunku Franka do współpracy z władzą ludową.

Głównym celem Lewandoszczaka jest pozbycie się Dybuka, który pozostaje jednak niemożliwy do przyłapania w warunkach pozwalających na jego likwidację. Franek pomimo plotek o dziwnych przypadkach otaczających działalność Dybuka nie ma pojęcia o prawdziwej istocie Telomatisa.

Przebywa w swojej melinie w pustej kamienicy.

Inspiracja: *Kariera Nikodema Dyzmy*, T. Dołęga-Mostowicz

Benjamin Królak vel Benek Maminsynek

Fiz: 8, Cha: 11, Um: 7

Bezrobotny i dyletant o twarzy wytrawnego alkoholika. Odziany w dobrze skrojony garnitur całkowicie niepasujący do jego fizjonomii. W poczuciu własnym prawdziwa *persona* Dzikiego Zachodu, rzeczywiście pełni rolę wioskowego głupka. W życiu zaliczył jedną, krótką (sześciomiesięczną) odsiadkę. Pozostaje w stałym sporze z lokalnym dzielnicowym sierżantem Markiem Lampucem.

W dowodzie osobistym widnieje data urodzin: 7 grudnia 1922 roku, miejsce urodzin Pszczyna. Syn Andrzeja i Leokadii.

Pełni rolę chłopca na posyłki dla Lewandoszczaka, którego określa mianem *Franka* i jest przekonany o ich wielkiej przyjaźni. Posiada wiedzę o sporze Lewandowskiego z Dybukiem.

Królak szuka sposobu do jak najlepszego zaprezentowania się Frankowi Lewandoszczakowi, w szczególności chce pomóc mu z rozwiązaniem problemu *Kapeli*.

Ponadto pomimo hałaśliwej natury jest bardzo spolegliwy wobec władzy oraz przekupny i łasy na potencjalne frukty wynikające ze współpracy z SB.

Inspiracja: *Karolak, Przyjęcie na dziesięć osób plus trzy*, reż. Jerzy Gruza

sierżant Marek Lampuc

Fiz: 11, Cha: 9, Um: 12

Podstarzały sierżant MO pełniący rolę dzielnicowego w rejonie Dzikiego Zachodu. Łysiejący, niepozorny mężczyzna szlifujący krawężniki pomiędzy ul. Żelazną a ul. Towarową. Dobrze zorientowany w półświatku, ma wiedzę na temat sporu Dybuka z Lewandoszczakiem. Skonfliktowany z Benjaminem Królakiem, na którego ma oko na prośbę Leokadii Królak.

Inspiracja: sierżant Tufta, *Przyjęcie na dziesięć osób plus trzy*, reż. Jerzy Gruza

Wola 1944 roku

Obersturmbannführer Klaus Purt

Fiz: 14, Cha: 12, Um: 8

Mężczyzna o masywnych ramionach, widocznej nadwadze i nalanej twarzy. Prostak w gestach i cham w postawie. Spod zwykownego munduru od Hugo Bossa wybijają pokolenia przodków z samych nizin społecznych Prus Wschodnich żyjących na granicy żmudzkich puszczy.

Purt w ramach działań SS zajmuje się pozyskiwaniem okultystycznych artefaktów oraz zapisków. Nie posiada kompetencji intelektualnych do tej pracy jednak nadrabia to gorliwością i determinacją, zaś brak skrupułów i sadyzm stanowią wyłącznie dodatkowy atut.

Ku ucieście samego Himmlera, Purt jest przekonany, że jest mitycznym *Lokisem* – pół człowiekiem, pół niedźwiedziem – postrachem niezbadanych ostępów pogranicza prusko-żmudzkiego. Podwładnym nakazuje nazywać się *Niedźwiedziem* i podkreśla swój związek ze światem mistycznych prawd.

Korzystając z chaosu na terenach Woli i opanowania dzielnicy przez wojska niemieckie przeszukuje domy w poszukiwaniu artefaktów, które z terenów getta wynieśli podobno żydowscy kabaliści przed likwidacją getta, zwłaszcza magicznego, srebrnego Jadu, który podobno więzi esencję potężnej istoty nie z tego świata.

Inspiracja: Kapitan Wafner, *Operacja Overlord*, reż. Julius Avery, *Lokis. Rękopis profesora Wittembacha*, reż. Janusz Majewski

Michiel van Loevenhoek

Fiz: 9, Cha: 8, Um: 10

Holender przymusowo wcielony do Wehrmachtu na początku 1944 roku, przerzucony na teren Generalnego Gubernatorstwa, gdzie stacjonował na terenie Warszawy. W ramach reorganizacji oddziałów po wybuchu powstania został oddany pod komendę jednostek SS pod dowództwem Ostubaf. Purta, które poszukują wartościowych, okultystycznych artefaktów.

Michiel nie jest nazistą, a udział w wydarzeniach na Woli jest dla niego dużym obciążeniem. Jest w stanie dużo zrobić by powstrzymać rozlew krwi. Nawet w trudnych warunkach będzie starał się pomóc. Nie będzie ryzykował utraty życia, chyba że zostanie postawiony pod ścianą lub będzie przekonany o konieczności podjęcia ryzyka.

Michiel zna tereny już przeszukane przez SS-manów, które powinny być puste oraz ma podstawową wiedzę o ruchu patroli.

Zna podstawowe zwroty w języku polskim.

Józef Micki

Fiz: 6, Cha: 13, Um: 9

Żyłasty czterdziestolatek o szelmowskim uśmiechu. Cwaniak z Czerniakowa, wcielony jako robotnik przymusowy do oczyszczania opuszczonych kamienic Woli po usunięciu cywili. Podła praca jaką wykonuje była sposobem na uniknięcie śmierci z rąk żołnierzy. Ma niewyparzoną gębę jednak poczucie humoru lub spryt pozwala mu uniknąć wrogich reakcji

Zarządza małą grupką polskich robotników pracujących w ruinach (głównie więźniów obozów koncentracyjnych). Mogą oni służyć pomocą, wskazać możliwe kryjówki lub niebezpieczne miejsca na trasie BG.

PRELUDIUM

Pr.1 Odprawa

Gracze oczekują wieczorem w samochodzie marki FSO Warszawa M20 na pojawienie się mjr. **Edwarda Janczewskiego**, który ma przekazać im dalsze instrukcje. BG mają dokonać aresztowania celu oraz spotkać się z kontaktem na rogu ulic Żelaznej i Krochmalnej (budynek przy ul. Żelaznej 64).

Ulicę Krochmalną obejmują dwie przedwojenne kamienice – jedne z kilku pozostałych ostańców getta. Patrząc od strony ul. Żelaznej budynki wyglądają jak brama pomiędzy tzw. Dzikim Zachodem w głębi Woli, a rosnącymi, modernistycznymi blokami osiedla Za Żelazną Bramą.

Gracze mogą w tym momencie opisać swoje postacie i zamienić kilka słów by płynnie wejść w narrację.

Major Janczewski zjawia się auctie i zajmuje miejsce na tylnej kanapie. Rozdaje BG cienkie teczki, zawierające podstawowe informacje o celu – **Mieczysławie Wysockim**. W trakcie odprawy BG powinni zostać poinformowani o przysługujących im uprawnieniach i możliwościach by mieli wiedzę co do swojej sytuacji. BG jako funkcjonariusze SB mogą przede wszystkim:

- 1) rozpytywać i legitymować osoby postronne powołując się na swoje uprawnienia,
- 2) wykorzystywać środki przymusu bezpośredniego w obronie własnej lub w celu wykonania rozkazu,
- 3) zatrzymywać osoby postronne jeżeli jest to konieczne dla dobra śledztwa,
- 4) skontaktować się z posterunkami Milicji w celu uzyskania informacji lub wsparcia.

Wysocki może posiadać istotne dla Wydziału X informacje dlatego ma zostać przechwycony zanim opuści Warszawę w związku z wydaleniem go z PRL ze względu na żydowskie pochodzenie. Wydział X nie może ryzykować wycieku informacji do państw zachodnich.

Major jest gotowy udzielić dodatkowych informacji (z listy w opisie postaci Wysockiego). Jeżeli BG są zainteresowani skorzystaniem z tej opcji MG może wykonać rzut **1k4** – wynik oznacza ilość informacji jaką udzielić może por. Janczewski, zanim Wysocki zorientuje się, że SB próbuje go przechwycić i ucieknie (alternatywnie, MG może samodzielnie ustalić ilość informacji, jakie Janczewski przekaże BG, kontrolując tym samym trudność śledztwa). Na koniec wyjaśnień porucznik wysiądzie z samochodu oraz zostawi BG numer do ewentualnego kontaktu telefonicznego celem przekazania

informacji lub wezwania wsparcia – po czym złapie taksówkę z pobliskiego postoju.

Mieczysław Wysocki zajmuje mieszkanie nr 14 na czwartym piętrze budynku przy ul. Żelaznej 64.

Zależnie od tego jak długo trwała odprawa i rozmowa z mjr. Janczewskim, Wysocki mógł zorientować się że jest obserwowany i ulotnić się z lokalu lub też nadal pakuje swoje rzeczy w mieszkaniu.

Powyższe determinuje przebieg zdarzeń określony w Pr.2a lub Pr.2b.

Pr.2a Puste mieszkanie

Po dotarciu do mieszkania nr 14 BG stwierdzają, że jest ono puste. Drzwi są zamknięte, zaś na wezwania do udostępnienia lokalu nikt nie odpowiada. Jeżeli BG będą w swoich działaniach hałaśliwi (np. postanowią wyważyć drzwi) zwróci to uwagę jednej z sąsiadek (Eugenia Pacyk), która zagrozi wezwaniem Milicji. Jeżeli BG ujawnią się jako funkcjonariusze służb mundurowych sąsiadka spuści z tonu oraz będzie starała się odpowiedzieć na ich pytania (Wskazówka nr 3).

Mieszkanie nr 14 to dwupokojowe lokum z niedużą ciemną kuchnią oraz łazienką. Na pierwszy rzut oka widać, że Wysocki pakował się w pośpiechu, wiele rzeczy osobistych zostało pozostawionych i leży porozrzucane w nieładzie w całym

mieszkaniu. Jeżeli BG podejmą decyzję o jego przeszukaniu/przeпытaniu sąsiadów mogą ustalić wskazówki od 1-3 z listy poniżej.

Kluczem do ustalenia celu ucieczki Wysockiego jest odnalezienie stosownych wskazówek. Wskazówki można odnaleźć w mieszkaniu Wysockiego oraz w trakcie poszukiwań w I Akcie.

Uwaga: większość wskazówek BG odkrywają wyłącznie w wyniku deklaracji wykonania danej czynności (np. przeszukania mieszkania, przeпытania danej osoby). Jeżeli uzyskanie wskazówki wymaga wykonania testu wiąże się to odpowiednią adnotacją

1. książeczka pracownicza z Ciepłowni przy ul. Grzybowskiej 79,
2. zdjęcie Wysockiego wraz z członkami ulicznej Kapeli (*Trudny test Percepcji (P)*, pozwoli na rozpoznanie nazwy lokalu w tle *Cafe Traftunek*),
3. Wysocki od ok. miesiąca wraca później z pracy lub opuszcza wieczorami mieszkanie,
4. na Dzikim Zachodzie trwa cicha wojna pomiędzy gangiem Franka Lewandoszczaka a *Kapelą* Dybuka,
5. Wysocki znajduje się pod ochroną *Kapeli* i „Szalonoookiego”,
6. *Cafe Traftunek* znajduje się przy ul. Przyokopowej 31,

7. *Cafe Traftunek* jest siedzibą *Kapeli*.

Po przeszukaniu lokalu lub rozpytaniu sąsiadów BG mają przynajmniej ogólne pojęcie o kierunku, w którym udał się Wysocki i gdzie można dalej prowadzić poszukiwania. Mieczysław Wysocki uciekł na wolski Dzikie Zachód, a wiedza o dokładnym celu jego ucieczki zależy na ten moment od liczby pozyskanych wskazówek.

Dalsza część przygody jest opisana w pkt A.1.

*Alternatywa: w przypadku, gdy wynik rzutu 1k4 był niski, a BG ograniczyli się wyłącznie do pytań w tym limicie, MG może rozważyć spotkanie BG oraz Wysockiego na schodach kamienicy. BG dzięki zawartym w aktach zdjęciu wiedzą jak wygląda Wysocki i mogą rozpoznać go na schodach. Od decyzji MG zależy czy próba rozpoznania celu wymaga zadeklarowania przez BG akcji czy też może nastąpić przypadkiem. Rozpoznanie Wysockiego to **Przeciętny test Percepcji (P)**. To jak BG wykorzystają fakt rozpoznania Wysockiego zależy wyłącznie od decyzji Graczy.*

Pr.2b Ujęcie celu

Po dotarciu do mieszkania nr 14 BG zastają w nim Wysockiego. Początkowo nie chce on otworzyć drzwi jednak groźba użycia siły lub wezwania posiłków wystarczy do

przekonania go do wpuszczenia funkcjonariuszy.

Wysocki nie stawia oporu przy zatrzymaniu. MG powinien jednak dokładnie dopytać Graczy o deklaracje dotyczące czynności z zatrzymanym – mogą mieć one istotne znaczenie w części Pr.3.

BG mogą oczywiście przeszukać mieszkanie Wysockiego oraz uzyskać część wskazówek opisanych w Pr.2a

Pr.3 Ucieczka

Wysocki podejmie próbę ucieczki po opuszczeniu budynku, przed wejściem do samochodu. Jego sposób działania będzie zależał od tego jakie środki bezpieczeństwa podjęli BG przy jego zatrzymaniu. Należy mieć na względzie, że jest osobą wysportowaną oraz zna techniki działania SB i wykorzysta ewentualne przeoczenia BG (np. brak skucia kajdankami, brak zasłonięcia głowy). Przy odrobinie szczęścia Wysocki jest w stanie rozerwać nawet kajdanki.

W przypadku skutecznej ucieczki Wysocki rzuci się w poprzek ul. Żelaznej i wskoczy między ruiny Dzikiego Zachodu po drugiej stronie ulicy, gdzie zniknie. Należy przejść do A.1.

W przypadku niepowodzenia Wysockiego BG będą mogli osadzić go w samochodzie i ruszyć ul. Żelazną na południe, zgodnie z

rozkazami. Kątem oka dostrzegą niewielką postać przyglądającą im się z drugiej strony ul. Żelaznej (Edmund Dybuk). W przypadku interwencji Dybuk będzie współpracował, wylegitymuje się i szybko się oddali.

Na najbliższym skrzyżowaniu (z ul. Chłodną) z prawej strony w auto BG nagle uderzy ciężarówka FSC Star 25 i przepchnie pojazd BG w znajdujący się na rogu budynek. Wypadek wiąże się z obrażeniami **1 Punkt Wytrzymałości (PW)** dla BG siedzących w prawej stronie samochodu. Korzystając z zamieszania Wysocki, jakby niewzruszony wypadkiem, wyslizgnie się z FSO Warszawy i rzuci się ul. Chłodną w głąb Dzikiego Zachodu, odbijając w pierwszy zaułek w lewo, który mu się napatoczy. Gdy tylko Wysocki opuści samochód kierowca FSC Stara oraz kilka osób ze strony ruin otworzy ogień do BG. Strzelcy nie są zbyt wprawni, prowadzą ogień raczej w celu przygożdżenia celu niż zadaniu obrażeń (mają polecenie nie skrzywdzić Wysockiego) i gdy BG odpowiedzą ogniem, a Wysocki zniknie w ruinach wycofają się.

MG powinien prowadzić starcie w ten sposób, by uniknąć poważnych obrażeń po stronie BG. W przypadku, gdy wyniki rzutów po stronie bandytów okazałyby się zbyt wysokie, należy rozważyć czy nie

przerwać oni ognia lub nie zmienią celów ataku.

Jeżeli BG zatrzymają jednego z napastników, dowiedzą się od niego, że Wysocki jest pod ochroną *Kapeli „Szaloonookiego”* oraz że to „Szaloonooki” przekazał napastnikom broń i polecił pomoc w ucieczce Wysockiego (wskazówka nr 5). Należy przejść do A.I.1.

AKT I - DZIKI ZACHÓD

Akt I obejmuje pościg za Wysockim przez ulicę wolskiego Dzikiego Zachodu. Pościg ten może przebiegać bezpośrednio tj. w wyniku ciągłego pozostawiania BG na ogonie uciekiniera, jak również może obejmować ustalenie miejsca pobytu Wysockiego oraz drogę BG do punktu przeznaczenia po śladach zbiega.

Ze względu na tę specyfikę w ramach Aktu I do dyspozycji MG oddane zostaje kilka miejsc z informacjami o możliwych zdarzeniach i ewentualnych obecnych BN.

MG może w ramach potrzeb modyfikować informacje dotyczące poszczególnych lokalizacji jak i przekazywanych informacji, w szczególności przemieszczać BN pomiędzy miejscami na zasadzie *sesji pudełkowej*, tak by BG zawsze znajdowali się w istotnym miejscu dla fabuły. Przygoda zawiera sugestie co do umiejscowienia poszczególnych wskazówek potrzebnych do znalezienia Wysockiego. MG może w ramach potrzeb przekazać wskazówki w innej formie.

W Akcie I celem BG jest ustalenie miejsca do którego uciekł Wysocki i ewentualnie pozyskanie informacji pozwalających na jego ujęcie.

Przedstawione miejsca mogą znajdować się w różnych częściach mapy (np. kamienica pozostająca siedzibą Lewandoszcza) lub

ze względu na swoje umiejscowienie pozostają stałe (np. Browary Warszawskie lub ul. Towarowa).

MG powinien rozlokować wstępnie BN w poszczególnych lokalizacjach tak by zapewnić możliwość pozyskiwania informacji i rozwoju przygody. Opis lokacji wskazuje adekwatnych do nich BN ze wskazaniem pretekstu. Ponadto niektóre miejsca mogą zawierać opis mniej istotnych BN związanych z danym miejscem.

Ze względu na charakter przygody MG powinien rozważyć przemieszczenie BG tak by zapewnić interesujące interakcje.

Ważne: BG posiadają wiedzę o telefonach w najbliższej okolicy - aparaty znajdują się w Barze Słodycz, mieszkaniu lokalnego dzielnicowego (Marek Lampuc) oraz w Ciepłowni przy Grzybowskiej 79.

Ważne: w opisie poszczególnych miejsc zawarto informacje o możliwych interakcjach. Wskazują one sugerowaną obecność danych BN, jednak MG nie jest nimi związany, w tym nie musi w jednym miejscu zakładać obecności wszystkich wskazanych BN.

A.I.1 Puste ulice

Typowa sceneria Dzikiego Zachodu po zmroku. Płatanina ulic wyłożonych przedwojennym brukiem oraz wąskich zaułków prowadzących na podwórka

kamienic lub do pustych parceli po wyburzonych budynkach.

Dziki Zachód to przede wszystkim las pojedynczych ostańców – kamienic, które przetrwały wojnę w znośnym stanie. Pomędzy tymi budynkami poutykane są różnego rodzaju warsztaty i drewniane budy.

Dziki Zachód to niebezpieczna dzielnica i siedlisko warszawskiej łobuzerki. Mundurowi są w tej okolicy średnio lubiani.

Możliwe interakcje:

Benjamin Królak (*przechadzający się bez celu po wypędzeniu z domu przez matkę, a także w razie scysji z Markiem Lampucem*) może przekazać wskazówkę nr 4 i 6, a także zaprowadzić BG do Franciszka Lewandowskiego.

Marek Lampuc (*w trakcie patrolu lub powracający do domu po służbie, a także w razie scysji z Beniaminem Królakiem*), może przekazać wskazówkę nr 6 i 7.

Warszawskie łepki – grupa chuliganów (3k3), niespokojnej młodzieży szukająca zaczepki – posiadają podstawową wiedzę dotyczącą dzielnicy – w szczególności wiedzą że Dzikim Zachodem rządzi *Kapela „Szaloonookiego”* oraz że Wysocki jest pod ich ochroną (wskazówka nr 5).

Możliwe ścieżki w trakcie pościgu: ulica, długość frontu kamienicy, pusta parcela, podwórko.

Możliwe lokacje/przeszkody w trakcie pościgu: skrzyżowanie, hałda śmieci, płot, brama, zaparkowany samochód dostawczy.

A.I.2 Browary Warszawskie

Zamknięty kompleks browarów przy ul Grzybowskiej 58. Jedyne zakłady przemysłowe na terenie Dzikiego Zachodu. Wbrew pierwotnym planom władzy ludowej przedwojenne zabudowania są nadal wykorzystywane zgodnie z pierwotnym przeznaczeniem.

W ramach Browaru znajduje się budynek warzelni, słodowni oraz dwa budynki magazynowe w tym jeden z maszyną do butelkowania. Browar w nocy nie pracuje – jest jednak wypełniony towarami, który oczekuje również na załadunek na placach między budynkami.

Pomimo zamkniętego charakteru zabudowań Wysocki podczas pościgu może swobodnie dostać się na ich teren przez ogrodzenie. BG mogą wejść na teren Browarów w ten sam sposób lub poprosić stróża o dostęp do budynków.

MG powinien zapewnić dostęp do tej lokacji dla BG umieszczając w niej Wysockiego, którego trasa ucieczki przebiega poprzez teren Browarów przy

ul. Grzybowskiej, tak by ich obecność nie ograniczała się do przeszukania pustych pomieszczeń.

Możliwe interakcje:

Bronisław Piszczyk - stróż nocy - udostępni BG dostęp do pomieszczeń po okazaniu legitymacji służbowej. Może wskazać, że słyszał jakieś dźwięki od strony ogrodu od strony ul. Żelaznej.

Mieczysław Wysocki: odnalezienie Wysockiego wymaga *Trudnego Percepcji (P)*, pozwoli to na dostrzeżenie jak przemieszcza się on pomiędzy budynkami i może dać szansę do podjęcia pościgu.

Możliwe ścieżki w trakcie pościgu: trasa przeładunku, plac przeładunkowy, korytarz.

Możliwe lokacje/przeszkody w trakcie pościgu: palety z ładunkiem, sprzęt browarniczy, płot, furtka, zaparkowany samochód dostawczy, magazyn, pokój socjalny, klatka schodowa.

A.I.3 Bar Słodycz

Bar Słodycz, to słabo prosperujący lokal IV kategorii prowadzony przez Warszawskie Przedsiębiorstwo Garmazeryjne „Słodycz”, położony w budynku przy ul. Żelaznej 64 (kamienica naprzeciwko budynku w którym mieszka Wysocki).

Ze względu na późną porę w barze nie ma wielu klientów - pozostają tylko stali bywalcy. Część z nich kojarzy Wysockiego, który regularnie się tutaj stołował. Główną bolączką tutejszych bywalców jest odejście urodziwej bufetowej.

Możliwe interakcje:

Benjamin Królak (*konsumujący skromny posiłek lub prowadzący rozmowy z innymi bywalcami lokalu*) może przekazać wskazówkę nr 4 i 6, a także zaprowadzić BG do Franciszka Lewandowskiego,

Klienci - grupka mieszkańców Dzikiego Zachodu, głównie są to drobni rzemieślnicy oraz pracownicy wolskich zakładów. W wyniku dobrze poprowadzonej rozmowy BG mogą uzyskać informacje o fakcie zatrudnienia Wysockiego w Ciepłowni przy ul. Grzybowskiej (wskazówka nr 1), zaś w przypadku powodzenia *Przeciętnego* testu *Charakteru (Cha)*, dowiedzą się także że Wysocki przestał stołować się w Barze Słodycz jakiś miesiąc temu, od tego czasu sporo czasu spędzał podobno w jakimś spelunie przy ul. Przyokopowej (wskazówka nr 2).

W tej lokacji ew. pościgi nie wchodzi raczej w grę, chyba że BG sprowokują Benjamina Królaka do ucieczki.

A.I.4 Kamienice

Kamienice Dzikiego Zachodu to często samotne ostańce, które przetrwały likwidację getta. Kamienice są dość gęsto zaludnione i zapewniają bardzo słabe warunki lokalowe i niski stan sanitarny.

Mieszkańcy to przekrój ludności Dzikiego Zachodu, drobni rzemieślnicy, pracownicy wolskich zakładów przemysłowych, robotnicy niewykwalifikowani oraz cała masa lumpenproletariatu i innych typków spod ciemnej gwiazdy.

Możliwe interakcje:

Marek Lampuc (*przebywający w domu*) może przekazać wskazówkę nr 6 i 7.,

Leokadia Królak - matka Benjamina Królaka - w przypadku okazania przez BG woli pomocy w opanowaniu jej syna (bezrobotnego od zakończenia odsiadki), przyzna że boi się by Benjamin nie wpadł w krzyżowy ogień sporu pomiędzy Franciszkiem Lewandowskim a Dybukiem i *Kapelą*.

Warszawskie łepki - grupa chuliganów (3k2), niespokojnej młodzieży szukająca zaczepki - posiadają podstawową wiedzę dotyczącą dzielnicy - w szczególności wiedzą, że Dzikim Zachodem rządzi *Kapela „Szaloonookiego”* oraz że Wysocki jest pod ich ochroną (wskazówka nr 5 i 7).

Robotnicy - mieszkańcy kamienic pracujący w Ciepłowni przy ul. Grzybowskiej 79. Znają oni „z widzenia”

Wysockiego, który pracuje w pionie administracyjnym. W przypadku powodzenia *Przeciętnego* testu *Charakteru (Cha)*, poinformują BG, że Wysocki po opuszczeniu pracy przez ostatni miesiąc nie udawał się bezpośrednio do domu, lecz zmierzał na południe ul. Przyokopową do jednej z lokalnych spelun (wskazówka nr 3).

Możliwe ścieżki w trakcie pościgu: korytarz, hol, podwórko, bieg schodowy.

Możliwe lokacje/przeszkody w trakcie pościgu: klatka schodowa, brama, drzwi do klatki schodowej, mieszkanie (w tym pojedyncze izby).

Uwaga: w przypadku pościgu na terenie samej kamienicy mieszkańcy będą raczej nieprzyjaźnie nastawieni do BG, ze względu na ich oziębły stosunek do władzy ludowej, z wyłączeniem chuliganów nie powinni wdawać się w bezpośrednią walkę, jednak mogą utrudniać BG prowadzenie pościgu.

A.I.5 Kryjówka Lewandoszczaka

Franciszek Lewandowski stacjonuje w jednej z ocalałych kamienic w zamkniętym lokalu gastronomicznym na parterze, zajmując zaplecze jako część mieszkalną i odbywając spotkania w opustoszałej sali głównej.

BG najpewniej dotrą do Lewandoszczaka doprowadzeni bezpośrednio przez

Benamina Królaka lub w oparciu o pozyskane informacje o osobie przestępcy, który może okazać się dla nich cennym źródłem informacji.

Możliwe interakcje:

Franciszek Lewandowski – (w swojej kryjówce) – posiada wiedzę o miejscu w którym znajduje się Dybuk i dokąd ucieka Wysocki. Jego źródła doniosły mu o dziwnej relacji pracownika pionu administracji Ciepłowni z jego rywalem. Lewandowski ma propozycję dla BG, że przekaze im posiadane informacje jeżeli zobowiążą się usunąć Dybuka. Podkreśli, że nie zależy mu na fizycznej eksterminacji, a wyłącznie na osadzeniu konkurenta w więzieniu.

Bolesław Paprocki vel Młody Teść – syn współpracownika Lewandoszczaka, obecnie silnoręki jego bandy. Jest zwolennikiem krwawej rozprawy z „Szaloonookim” i Kapelą, może próbować przekonać BG do przyjęcia takiego rozwiązania (za wykonaną robotę jest gotów odstąpić Mercedesa W114). Uważa, że jedynym sposobem na odzyskanie Dzikiego Zachodu jest likwidacja całej Kapeli.

Alternatywa: Ujęcie Wysockiego.

W trakcie pierwszego Aktu BG mogą ująć Wysockiego w bezpośrednim pościgu, jest to mało prawdopodobne – Wysocki jest równie

sprawny co najbardziej wytrzymały fizycznie z BG, zna teren i w razie ucieczki będzie miał przewagę dystansu. Jednak w grze RPG wiele sytuacji nie da się przewidzieć, zwłaszcza gdy w grę wchodzi rzuty kością. Istnieje zatem szansa że Wysockiego uda się ująć zanim dotrze do miejsca przeznaczenia. Wówczas przygoda zbacza znacznie torów i zmuszanie BG do dalszego jej kontynuowania może być trudne i popsuć zabawę.

Poniższe propozycje mają na celu umożliwienie przejścia do kolejnej części przygody In.1., MG powinien ograniczyć się do jednego z proponowanych rozwiązań, w razie jego nieskuteczności prowadzić przygodę zgodnie z decyzją BG.

Jeżeli Wysocki zbiegł w warunkach opisanych w Pr. 3, odradzam ponownego wysyłania na Graczy, po ujęciu Wysockiego, bandy łepków przez „Szaloonookiego” – doprowadziłoby to do ponownej strzelaniny i nie wniosło nic nowego do przygody. Można jednak posiłkować się opisaną tam sytuacją, gdy BG nie mieli na koncie jeszcze żadnego starcia. Należy mieć na względzie fakt, że sam napad łobuzów nie powinien prowadzić do ucieczki Wysockiego i pozbawienia BG sukcesu w postaci jego ujęcia – dopiero zły obrót ewentualnego starcia może zapewnić warunki do ponownej ucieczki.

Wysocki może przy aresztowaniu stawiać opór i robić awanturę, takie zdarzenie może doprowadzić do zainteresowania osób postronnych. Mieszkańcy nie będą zbyt skorzy do szarpaniny z przedstawicielami władzy, ale

nie przepadają za funkcjonariuszami więc mogą stworzyć sytuację umożliwiającą ucieczkę Wysockiego.

Wreszcie Wysocki może spróbować przekonać BG, że sprawa ma drugie dno i może wydać Trelomatisa wprost odwołując się do przydziału BG do Wydziału X (może stwierdzić, że przez okno widział mjr. Janczewskiego o i wie gdzie ten pełni służbę). Nie zrobi tego wprost, nie chce on zdradzić demona, a jedynie poprowadzić BG do jego kryjówki licząc że ten pomoże mu się z nimi rozprawić. Wysocki jest postacią o niskim Charakterze (Cha), zatem nie powinien przekonać BG poprzez test. Jego propozycja ma na celu wskazanie BG ewentualnej ścieżki prowadzenia przygody, zaś jej wykorzystanie zależy wyłącznie od ich decyzji.

Jeżeli BG pozostaną przekonani o chęci wykonania rozkazu i podejmą skuteczną próbę odprowadzenia Wysockiego do siedziby Wydziału X, MG powinien uszanować ich decyzję i pozwolić na wykonanie zadania.

Nie jest to jednak koniec przygody. W części **Komentarz** zawarto krótką propozycję poprowadzenia przygody w innym kierunku, z zachowaniem możliwie dużej części oryginalnego scenariusza (przede wszystkim zachowania Aktu II, tj. szkatułki w opowieści). Gra w tej sytuacji będzie wymagała od MG większej dozy improwizacji, jednak przy odrobinie wysiłku powinna być również satysfakcjonująca, a jednocześnie nie pozbawi Graczy poczucia wpływu na przebieg przygody.

INTERLUDIUM

In.1 Przyokopowa róg Hrubieszowskiej

W wyniku działań podjętych w Akcie I BG powinni dotrzeć pod ustalony adres – ul. Przyokopowa 31. Jest to jednokondygnacyjny, drewniany budynek wciśnięty pomiędzy dwie rozpadające się kamienice zasiedlone przez lokalną biedotę. Z *Cafe Traftunek* dobiegają typowe dla knajpy dźwięki.

To w jaki sposób BG wejdą do środka zależy w dużym stopniu od posiadanych informacji.

- BG mogą wkroczyć do *Cafe Traftunek* głównym wejściem z marszu, należy wtedy przejść do In 2a,
- BG mogą wkraść się do *Cafe Traftunek* od strony podwórza, należy wtedy przejść do In 2b,
- BG mogą wezwać wsparcie, w takim wypadku należy przejść do In 2c,

In. 2a *Cafe Traftunek*

Wchodząc do knajpy BG trafiają na okazałej wielkości salę, wypełnioną różnorodnymi stolikami – wyposażenie jest ubogie, krzesła pochodzą z wielu kompletów. Warszawskim stylem obok wejścia znajduje lada barowa do wyszynku i konsumpcji *na stojąco*. Powietrze jest ciężkie od dymu papierosowego. Goście to element

najgorszego sortu z Dzikiego Zachodu, w tym przedstawiciele *Kapeli* (żywi i martwi, poroższadani przy różnych stolikach) oraz sam Dybuk – siedzący przy niepozornym stoliku. Naprzeciw wejścia znajduje się niechlujnie zbita scena, na której przygrywa mandolinarz. Obok sceny znajdują się drzwi na zaplecze.

BG raczej przyciągną uwagę lokalnej menażerii swoim wyglądem, jednak goście nie będą agresywni, chyba że zostaną sprowokowani.

Ustalenie dokładnego położenia Wysockiego nie będzie łatwe – ukrywa on się w tajemnym schowku w piwnicy z tyłu lokalu. BG mogą swobodnie rozdzielić się i próbować różnych metod odnalezienia zbiega.

Bywalcy knajpy spoza *Kapeli* mogą zostać przekonani (*Przeciętny* lub *Trudny test Charakteru (Cha)*) do wskazania, że jakiś człowiek (Wysocki) wbiegł do lokalu i po zamienieniu kilku słów z Dybukiem, zniknął na zapleczu.

Na zaplecze prowadzą też wyraźne ślady ubłoconych butów.

Jeżeli BG jawnie zapytają o Wysockiego zostaną zaczepieni przez Dybuka, który będzie próbował ich zbyć i wyprowadzić z lokalu, jednak nie będzie nachalny w swoim działaniu.

Jeżeli BG dostaną się na zaplecze będą w stanie po krótkim przeszukaniu znaleźć kryjówkę Wysockiego w piwnicy. Podpiwniczenie stanowi element wyburzonej kamienicy. Jest to siatka ślepych nieoświetlonych korytarzy. Po kilku minutach przeszukiwań BG ustalą pozycję Wysockiego, który spróbuje zgubić ich wśród korytarzy i komórek. W trakcie pościgu w ciemności BG mogą kątem oka dostrzec postać Dybuka. W pewnym momencie zatoną w ciemności.

Uwaga: Dybuk w ramach *Cafe Traftunek* może swobodnie znajdować się w kilku miejscach na raz, zatem fakt że BG zagadali go na górze by ułatwić wkradnięcie się na tył swoim towarzyszom nie stoi na przeszkodzie takiemu zaskoczeniu.

W przypadku zagubienia BG w piwnicy, Ci z nich który pozostali na górze mogą zostać ściągnięci strzałami dobiegającymi z dołu. Gdy przekroczą próg piwnicy również zapadną w ciemność

Należy przejść do A.II.1.

Alternatywa: Sytuacja będzie wyglądała inaczej, jeżeli BG wpadną za Wysockim w trakcie pościgu. W takim wypadku Dybuk oraz członkowie Kapeli staną w jego obronie i odmówią wydania uciekiniera. Może wywiązać się strzelanina. Po pierwszym zgonie jednego z gości wszystkie światła w lokalu zgasną. Warto nieco zmylić BG i podrzucić informację o

odcięciu prądu. Przy próbie przejścia do innego pomieszczenia knajpy niż znajdują się BG zatoną oni w ciemności. Należy przejść do A.II.1

In.2b Zaplecze

W celu skutecznego wkradnięcia się do knajpy, BG muszą niepostrzeżenie przekraść się przez podwórka okolicznych kamienic. Budynki są przeludnione, zaś gnieźdzący się w nich element potrafi być niebezpieczny.

W przypadku braku zachowania dyskrecji BG mogą wpaść na grupę łepków szukających zaczepki lub spowodować alarm mieszkańców, którzy będą chcieli wezwać Milicję.

Po przejściu przez podwórka kamienic oraz gruzowisko i dostaniu na tył knajpy zauważą, że zaplecze znajduje się w reszkach ceglanego budynku, którzy stał w miejscu *Cafe Traftunek*. Wejście wymaga sforsowania zamka (**Przeciętny** test **Zręczności (Zr)** lub **Siły (S)**).

Jeżeli BG udało się dostać na zaplecze niepostrzeżenie, bez problemu mogą dotrzeć do piwnicy (po śladach zabłoconych butów) oraz odnaleźć Wysockiego, który podejmie próbę ucieczki zaś BG znowu utoną w ciemności

Jeżeli BG nie udało się przejść po cichu przez teren kamienic, w piwnicy czekać będzie na nich Dybuk z Wysockim oraz

wszyscy członkowie *Kapeli*. Jeżeli BG sprowokują strzelaninę, po pierwszym strzale Dybuk wyda z siebie niski pisk i zatopi BG w ciemności. Należy przejść do A.II.1

In.2c Szturm

BG będą musieli poczekać na przyjazd wsparcia ok. 30-45 min. W ramach pomocy stawić się może około 20 milicjantów. Z chwilą ich przyjazdu pod *Cafe Traftunek*, goście będą wiedzieli że szykuje się coś niedobrego.

Wejście do środka jest utrudnione przez zabite okna. BG mogą oczywiście próbować okrążyć budynek, jednak szturm co do zasady zakończy się koniecznością użycia przymusu bezpośredniego lub walką (zależnie od tego jak uda uspokoić się innych niż *Kapela* gości przybytku).

W trakcie napiętych rozmów lub strzelaniny zgaśnie światło, w tym wypadku również warto jest zmylić BG informacja o odcięciu prądu, tak by odsunąć moment przejścia do rozgrywki w ramach *szkatułki* i dodać nieco chaosu do pulpowego charakteru rozgrywki. Należy przejść do A.II.1

AKT II - WOLA 1944 ROKU

Akt II przygody stanowi szkatułkę w przygodzie BG będących funkcjonariuszami SB. To historia grupki cywili z warszawskiej Woli, którzy muszą przedrzeć się ze wschodu dzielnicy do obozu przejściowego przy kościele św. Wojciecha przy ul. Wolskiej.

Większość BG w tej części przygody to młodzież, która na różne sposoby uniknęła śmierci podczas pierwszych mordów na Woli. Zabieg ten jest celowy i ma zwiększyć kontrast pomiędzy poszczególnymi częściami przygody.

Podobnie jak w przypadku Aktu I do dyspozycji MG oddane zostaje kilka lokacji, które można wykorzystać w dość swobodny sposób. Każda z lokacji dotyczy innego zdarzenia i powinna zapewniać inne wrażenie z rozgrywki.

Śmierć

Istotnym zagadnieniem dla Aktu II jest wysoka śmiertelność BG, dlatego też na początku przygody zawarto znacznie więcej postaci dla tej części rozgrywki. Celem rozgrywki nie jest jednak zabicie BG, lecz pokazanie dużej losowości śmierci i wysokiego ryzyka. MG nie powinien umyślnie zabijać BG, lecz w sposób zdecydowany reagować na ryzykowne działania i w przypadku ich niepowodzenia nie unikać najdalej idących

konsekwencji. Jednocześnie MG powinien nagradzać pomysłowość Graczy właśnie bezpiecznymi drogami przejścia lub okolicznościami chroniącymi postaci.

Postacie

Specyfika przygody pozwala na swobodne „dodawania” nowych postaci pomiędzy lokacjami lub w trakcie samej sceny. Wspomnienia z czasów Rzezi Woli często opowiadają o przypadkowo spotkanych towarzyszach tułaczki, którzy pojawiali się w najdziwniejszych okolicznościach. Nie ma przeszkód by nowy BG wyłonił się za rogu i postanowił podróżować w większej grupie dla bezpieczeństwa. Często bywało tak, że pojedynczy mieszkańcy przeżywali masowe egzekucje np. w wyniku pozostawienia pod hałdą zwłok, w razie ukrycia się np. w komórce piwnicznej i jej opuszczeniem przed spaleniem budynku, pomyłki katów, którym nie chciało się upewnić czy zabili ofiarę czy też ze względu na odwagę innych ludzi, którzy zginęli, zwłaszcza w celu ratowania dzieci.

Postacie można rozdawać losowo, poza pierwszym zestawem BG - grupce znajomych dzieci. Jest to związane z koniecznością stworzenia szkieletu drużyny zanim przeżycie stanie się motywacją do dalszej wędrówki. Jak można było zauważyć wśród BG znajduje się również kilka postaci dorosłych - stanowią one swego rodzaju wentyl

bezpieczeństwa na wypadek złego obrotu rozgrywki, gdyż posiadają lepsze statystyki, których wykorzystanie może być konieczne.

Rozgrzywka w czasie Rzezi Woli powinna być prowadzona z uwzględnieniem faktu, że dla postaci dzieci większość *Przeciętnych* testów stanowi już wyzwanie.

Odrębną kwestią jest możliwość komunikacji z BN. Poza kilkoma postaciami polskiego pochodzenia większość BN to Niemcy. Niezależnie od wrogości większości z nich, bariera językowa jest dodatkową przeszkodą w porozumieniu. Komunikacja z Niemcami wymaga zdania *Przeciętnego* testu *Inteligencji (Int)*. W przypadku spotkania większej grupy żołnierzy wśród nich powinien znajdować się tłumacz, władający przynajmniej łamaną polszczyzną.

MG powinien mieć na uwadze że ograniczenie interakcji społecznych w tej części przygody przy jednoczesnym osłabieniu BG, wymaga nieco innego podejścia do zakresu decyzji Graczy. Sceny w trakcie Rzezi Woli nie powinny być seria liniowych zdarzeń, dlatego MG powinien przykładać dużo większą uwagę do decyzji dotyczących otoczenia, np. zdobycia przez BG broni, innych ubrań, odkrycia dogodnego przejścia. W tym celu MG powinien mniej kurczowo trzymać się

przewagi narracyjnej pozwalając Graczom na swobodne pytania dotyczące otoczenia i zachęcać ich do swobodnego myślenia o otoczeniu, a w szczególności posiadać otwartą głowę na propozycje ze strony Graczy, w tym również propozycje w zakresie wspólnej kreacji lokacji.

Alternatywa: Jeżeli MG chciałby wprowadzić większą nieprzewidywalność relacji z BN proponuję zastosować Test reakcji na początku każdego spotkania, jeżeli logika narracji nie narzuca konkretnej postawy BN. Test wykonuje się poprzez rzut 2k6 oraz porównanie wyniku z poniższą tabelą:

Wynik	Reakcja
2-3	Natychmiastowa wrogość - BN atakują bez ostrzeżenia
4-8	Wrogość - BN nie atakują BG jednak chcą ich przywołać do siebie, najpewniej mają wrogie zamiary i mogą zaatakować przy próbie ucieczki
9-11	Neutralność - BN nie zaatakują BG oraz pozwolą im odejść w przypadku braku ryzykownych zachowań
12	Sympatia - BN są gotowi pomóc BG, np. pomóc ominąć wrogów lub zapewnić wsparcie materialne

Czas

W Akcie II upływ czasu ma znacznie większe znaczenie niż w Akcie I (który opisuje zdarzenia następujące w ciągu jednej nocy). Szkatułka przygody zaczyna się w dniu 6 sierpnia 1944 roku, po przedarciu się pierwszych oddziałów

Wehrmachtu do Ogrodu saskiego. Powyższe zdarzenie odcięło znaczną część Woli pozostawiając te tereny na pastwę zbrodniarzy wojennych.

Jednocześnie dopiero w dniu 7 sierpnia 1944 roku zmieniono rozkaz dotyczący eksterminacji ludności Warszawy wyłączając spod jego obowiązania starców, dzieci oraz część kobiet.

W związku z powyższym, np. w przypadku gdy BG postanowią przeczekać niebezpieczeństwo przez kilka godzin, mogą kontynuować drogę w innej rzeczywistości.

Z drugiej strony większe bezpieczeństwo za strony żołnierzy powinno przełożyć się na wzrost zagrożeń środowiskowych ze względu na postępujący proces destrukcji miasta.

Opisane poniżej miejsca i zdarzenia - z wyłączeniem A.II.1, A.II.2 oraz A.II.6, mogą być wykorzystane w dowolnym układzie. Należy jednak uważać, że w razie chęci wprowadzenia interakcji z Ostubaf. Purtem, powinna ona nastąpić pod koniec Aktu II, gdyż podejmowane w trakcie takiego spotkania decyzje mogą doprowadzić do szybkiego zakończenia Aktu II.

Ważne: w opisie poszczególnych miejsc zawarto informacje o możliwych interakcjach. Wskazują one sugerowaną

obecność danych BN, jednak MG nie jest nimi związany, w tym nie musi w jednym miejscu zakładać obecności wszystkich wskazanych BN.

A.II.1 Stos

BG budzą się na stosie trupów. Zebranie myśli pozwala na przypomnienie sobie ostatnich wydarzeń. Wyciągnięcie przez żołnierzy z domu, stłoczenie pod murem kamienicy. Twarze przerażonych członków rodziny, przyjaciół i znajomych. Uścisk matki. Potem huk i ciemność. W masowym mordzie najłatwiej przeżyć najmniejszym, na których nikt nie zwraca uwagi. Dlatego grupa dzieci z podwórka przeżyła tę straszną sytuację.

Stos to moment na oswojenie Graczy z BG i dramatyczną sytuacją. W tym momencie należy również podrzucić jeszcze jedno wspomnienie - rozmowę dorosłych o obozie przejściowym w kościele św. Wojciecha - miejscu gdzie ma być bezpiecznie.

To powinno dać jasny cel BG.

A.II.2 Kercelak

Wielkie targowisko na Woli. Niegdyś gwarne i pełne ludzi obecnie puste, pełne wypalonych straganów i rozrzuconego towaru. To ogromna otwarta przestrzeń. Jest też łakomym kąskiem dla szabrowników. Przejście na drugą stronę Towarowej i Okopowej wymaga uwagi i

uwważnego wybierania ścieżek pomiędzy zniszczonymi straganami i unikania szabrowników.

Po przekroczeniu Kerdelaka BG spotkają Mosze Hohenbauma, czyli młodego Wysockiego. Chłopak ukrywał się na terenie getta po likwidacji, zaś tuż przed wybuchem powstania zaszył się na terenie Szpitala Starozakonnych na Woli. Miejsce to wybrał jednak Ostubaf. Purt na poszukiwania cennych kabalistycznych artefaktów. Nie pomylił się również, gdyż na terenie szpitala znajdował się Srebrny Jad będący filakterium Trelomatisa. Jad wpadł jednak w ręce młodego Mosze, który uciekł ze szpitala. MG nie powinien ukrywać faktu posiadania Jadu przez Mosze - może on wspomnieć o przedmiocie przy okazji lub można zauważyć błyszczący drobiazg w kieszeni młodego Żyda. W przypadku pytania o Srebrny Jad Mosze odpowie, że gdy ukrywał się w szpitalu spotkał mężczyznę (Trelomatis w postaci Dybuka), który poprosił go o przechowanie rzeczy i obiecał, że spotka się z nim w kościele św. Wojciecha.

Mosze za młodu był zupełnie inną osobą niż tą z 1968 roku. Pomimo ciężkich doświadczeń zachowuje dużą dozę pogody ducha i optymizmu. Mosze jest nieco starszy od BG, a jego doświadczenie w przeżyciu w ruinach jest nieocenione.

Będzie gotów pomóc postaciom i razem z nimi spróbować dostać się do kościoła św. Wojciecha.

Ważne: od momentu dołączenia Mosze do drużyny MG powinien notować wszystkie zgodny i zaginięcia BG (lub innych dzieci BN mogących się przyłączyć do drużyny), informacje te będą potrzebne do określenia stanu członków Kapeli.

Ważne: Srebrny Jad ma istotną cechę - chroni posiadacza przed śmiercią. Uniknięcie zgonu jest niezauważalne - dla zewnętrznego obserwatora zdarzenie to ma charakter szczęśliwego przypadku. Należy o tym pamiętać, gdyby w wyniku jakiś okoliczności BG weszli w posiadanie Jadu.

Ważne: Srebrny Jad więzi dusze osób, które zmarły w jego otoczeniu wiążąc je z Trelomatisem. Informacje o tym zdarzeniu MG powinien przekazać Graczom w trakcie Aktu II, tak by mieli wiedze co do sposobu pokonania demona w Postludium. Zasadę działania Srebrnego Jadu można przekazać poprzez następujące informacje:

- Za każdym razem gdy ginie BG lub BN z drużyny Srebrny Jad wyraźnie błyska (blask rzuca się w oczy nawet przez materiał),
- Ostubaf. Purt w trakcie interakcji z BG, będzie wprost odnosił się do

Srebrnego Jadu, pouczy żołnierzy by szukali *Palca więżącego dusze*. W przypadku gdy uzyska przedmiot wyrazi zadowolenie, zaś po zbadaniu przedmiotu stwierdzi do podkomendnych, że artefakt pochłonął ostatnio wiele żywotów.

- W przypadku dotarcia do kościoła św. Wojciecha, obecny tam ksiądz odmówi wpuszczenia na teren postaci posiadającej Srebrny Jad, wskazując że nawet w tych najgorszych czasach wnosi ona jeszcze gorszy mrok to tego miejsca.

Ważne: prowadząc Mosze jako BN, MG powinien zaprezentować go możliwie w dobrym świetle, powinien być pomocny, zwłaszcza jako sprawniejszy od BG. Ważne jest wytworzenie sympatii wobec tej postaci, co jest ważne przy możliwych w trakcie Aktu II spotkaniach.

*Alternatywa: warto jest uzupełnić drużynę BG o jedno/dwójkę dodatkowych dzieci. W przypadku niepowodzenia w teście **Zręczności (Zr)** lub **Percepcji (P)** odpowiadającym za skradanie lub wypatrywanie zagrożenia można rozważyć zabicie jednego z takich BN. Takie zdarzenie pozwoli zaprezentowanie Graczom ryzyka i zasad panujących podczas gry w szkatułce*

Potencjalne interakcje:

Żandarmi-szabrownicy – żołnierze jednostek tyłowych (2k4), w większości

zmobilizowani funkcjonariusze jednostek mundurowych z Kraju Warty, próbują uniknąć typowych dla wojny zagrożeń, są to ludzie wiedzeni niskimi pobudkami. Są groźni, zwłaszcza że wojna pozwala im ujawnić najgorsze instynkty. Szabrownicy nigdy nie podejmują próby pościgu za BG, gdyż są bardziej zajęci prowadzoną grabieżą.

A.II.3 Karabin

Zwłoki powstańca leżące w jednym z kątów (pod murem lub w pokoju). Oddziały czyszczące musiały przeoczyć zwłoki, a w szczególności ich wyposażenie – karabin Mauser wz 98k. Broń ma 4 naboje. BG muszą podjąć decyzje czy ją wezmą. Broń daje szansę obrony przed napastnikami jednak stanowi też pokusę wzięcia odwetu na Niemcach. Odwetu, który może przyciągnąć zbędną uwagę.

Ważne: karabin powinien stanowić narzędzie fabularne dla MG i Graczy. Wprowadzając go do gry należy mieć na względzie by BG pozostali zawieszni pomiędzy pokusą jego wykorzystania, a związanym z tym ryzykiem. Należy również pamiętać, że broń palna nie służy wyłącznie prowadzenia ognia, może zapewnić osiągnięcie celów bez jednego wystrzału, np. przy zastraszeniu.

A.II.4 Puste kamienice

Budynki zostały opuszczone przez cywili, których większość została przemieszczona przez okupanta do miejsc kaźni. Budynki są zachowane w dobrym stanie, wyposażenie mieszkań jest jeszcze kompletne. Przebiegając pomiędzy podwórkami i korzystając z zaułków można spróbować przemknąć przez część dzielnicy.

Możliwe interakcje:

Józef Micki (*w trakcie przeszukiwania ruin w poszukiwaniu zwłok do spalenia*) – Micki i jego towarzysze mogą pomóc BG przede wszystkim wskazując bezpieczną drogę lub informują o okolicznych patrolach. W przypadku powodzenia *Przeciętneho* testu *Charakteru (Cha)* możliwe, że Micki przeprowadzi osobiście BG – jego obecność oraz wrodzony spryt znacząco zmniejsza ryzyko agresywnej reakcji ze strony Niemców.

Żandarmi-szabrownicy – żołnierze jednostek tyłowych (2k2), w większości zmobilizowani funkcjonariusze jednostek mundurowych z Kraju Warty, próbują uniknąć typowych dla wojny zagrożeń, są to ludzie wiedzeni niskimi pobudkami. Są groźni zwłaszcza że wojna pozwala im ujawnić najgorsze instynkty. Szabrownicy nigdy nie podejmują próby pościgu za BG, gdyż są bardziej zajęci prowadzoną grabieżą.

Saperzy TeNo – oddziały inżynieryjne skierowane do Warszawy w celu wyburzania zajętych części miasta (1k4). Żołnierze są co do zasady zajęci wykonywaniem rozkazów, czyli niszczeniem budynków. Jeżeli dostrzegą BG mogą ich zaatakować by uniknąć przeszkody przy niszczeniu miasta. W grupie trzech lub więcej Saperów TeNo jeden z nich posiada miotacz ognia (choć to mało prawdopodobne, w przypadku zdobycia przez BG miotacza ognia, nie posiadają oni zdolności obsługi tego typu sprzętu). W przypadku obecności Saperów TeNo w danym miejscu MG powinien rozważyć wprowadzenie zagrożeń środowiskowych (ognia, wybuchów, ruin budynków). Saperzy TeNo nie podejmują próby pościgu za BG, gdyż wykonują rozkazy w danym miejscu.

Żandarmi - żołnierze jednostek tyłowych (3k4), w większości zmobilizowani funkcjonariusze jednostek mundurowych z Kraju Warty. Ze względu na obecność dowódcy nie zajmują się szabrem. Swoje zapędy realizują w ramach sadystycznych zachowań wobec mieszkańców Woli. W przypadku obecności Żandarmów MG może rozważyć, by w trakcie sceny popełnione były zbrodnie na ludności cywilnej.

Możliwe ścieżki w trakcie pościgu: ulica, długość frontu kamienicy, pusta parcela, podwórko, bieg schodów.

Możliwe lokacje/przeszkody w trakcie pościgu: skrzyżowanie, hałda gruzu, płot, brama, klatka schodowa, zarwany korytarz, zarwany strop.

A.II.5 Pochód

Ulicą Wolską maszeruje grupa kilkudziesięciu osób – są to mieszkańcy wyprowadzeni przez Niemców z okolicznych kamienic. Na czele grupy idzie starszy mężczyzna z podniesioną w górę laską, na której powiewa biała chusta. Cywile są eskortowani przez grupę żołnierzy, którzy popędzają maszerujących.

Możliwe interakcje:

Obersturmbannführer Klaus Purt (*przeszukuje cywili w celu ustalenia czy nie posiadają poszukiwanych przez niego okultystycznych artefaktów, które zniknęły ze Szpitala Starozakonnych*) Purt podchodzi do przeszukania bardzo metodycznie, żołnierze sprawdzają wszystkich cywili – działają jak dobrze naoliwiona maszyna. W przypadku braku oporu nie stosują przemocy.

Ostubaf. Purtowi towarzyszy 12 żołnierzy SS.

Jeżeli w wyniku przeszukania żołnierze znajdą u Mosze lub któregoś z BG Srebrny Jad podejmą próbę jego odebrania. Purt może próbować przekonać posiadacza do dobrowolnego oddania przedmiotu obietnicami bezpieczeństwa i żywności. Mosze będzie zdeterminowany by nie oddać Jadu (co ważne nie może zostać skrzywdzony, póki go ma, zatem ewentualne konsekwencje spadną na BG i cywili). W przypadku, gdyby doszło do otwarcia ognia część cywili rzuci się na Niemców, co może stanowić okazję do ucieczki. Nawet w tak dramatycznej sytuacji Purt wyda rozkaz by unikać zabijania cywili – najpewniej chce uniknąć nasycenia Srebrnego Jadu *bezwartościowymi* duszami.

Alternatywa: W przypadku, gdy BG postanowią oddać Srebrny Jad Ostubaf. Purtowi należy przejść do A.II.7b

Michiel van Loevenhoek (*w trakcie eskortowania cywilów*) jako jedyny z żołnierzy Michiel nie jest agresywny i nie pastwi się nad ofiarami. Z własnej woli nie robi jednak nic by pomóc innym osobom. W razie rozmowy wyjawi miejsce do którego prowadzony jest pochód. W przypadku powodzenia w *Łatwym* teście *Charakteru (Cha)*, może zorganizować zamieszanie, które pozwoli BG wyrwać się z pochodu.

Żandarmi - żołnierze jednostek tyłowych (11), w większości zmobilizowani funkcjonariusze jednostek mundurowych z Kraju Warty. Ze względu na obecność dowódcy nie zajmują się szabrem. Swoje zapędy realizują w ramach sadystycznych zachowań wobec mieszkańców Woli. W przypadku obecności Żandarmów MG może rozważyć, by w trakcie ceny popełnione były zbrodnie na ludności cywilnej.

W przypadku zastosowania ww. sceny ważny jest moment jej wprowadzenia. Jeżeli przemarsz pochodu ma miejsce przed budynkami przy ul. Wolskiej 41 (co powinno nastąpić miej więcej w połowie drogi do obozu przejściowego), cywile są prowadzeni do miejsca masowego mordu w Fabryce Franaszka (A.II.6). W takim wypadku, jeżeli BG dołączą do pochodu będą zmuszeni zorganizować swoją ucieczkę w trakcie przemarszu lub już w samej fabryce.

W przypadku, gdy scena z pochodem rozgrywa się po przekroczeniu przez BG linii wyznaczonej przez zabudowania przy ul. Wolskiej 41, pochód jest prowadzony do kościoła św. Wojciecha, a w przypadku dołączenia się do niego BG mogą trafić do miejsca przeznaczenia (w takim wypadku warto zastosować interakcję z Ostubaf. Purtem dla przyspieszenia finału Aktu II)

Możliwe ścieżki w trakcie pościgu: ulica, długość frontu kamienicy, pusta parcela, podwórko.

Możliwe lokacje/przeszkody w trakcie pościgu: skrzyżowanie, hałda gruzu, płot, brama.

A.II.6 Fabryka Obić i Papierów Kolorowych Józefa Franaszka

Fabryka jest położona przy ul. Wolskiej 41. W miejscu tym Niemcy zamordowali od 4 do 6 tysięcy ofiar. Zabudowania fabryki są częściowo uszkodzone, jednak ogólna bryła obejmująca szeroki front z przełomu wieków oraz sięgające w głąb zabudowania, pozostała bez zmian. W oczy rzuca się zbudowany w latach 30' XX wieku modernistyczny budynek oddziału fotograficznego.

W halach stłoczeni są ludzie oczekujący na egzekucje. Na wewnętrznym dziedzińcu fabryki składowane są zwłoki oczekujące na spalenie. Hałdy trupów sięgają ponad poziom parteru. Miejsce jest przepełnione strachem i smrodem.

BG mogą trafić do fabryki wraz z innymi cywilami w większej grupie lub przechodzić przez jej teren przebijając się sami ulicą Wolską. W drugim przypadku mają szansę przemknąć niezauważeni.

Możliwe interakcje:

Obersturmbannführer Klaus Purt (przeszukuje cywili w celu ustalenia czy nie posiadają poszukiwanych przez niego okultystycznych artefaktów, które zniknęły ze Szpitala Starozakonnych) Purt podchodzi do przeszukania bardzo metodycznie, żołnierze sprawdzają wszystkich cywili – działają jak dobrze naoliwiona maszyna. W przypadku braku oporu nie stosują przemocy.

Ostubaf. Purtoowi towarzyszy 12 żołnierzy SS.

Jeżeli w wyniku przeszukania żołnierze znajdą u Mosze lub któregoś z BG Srebrny Jad podejmą próbę jego odebrania. Purt może próbować przekonać posiadacza do dobrowolnego oddania przedmiotu obietnicami bezpieczeństwa i żywności. Mosze będzie zdeterminowany by nie oddać Jadu (co ważne nie może zostać skrzywdzony, póki go ma, zatem ewentualne konsekwencje spadną na BG i cywili). W przypadku, gdyby doszło do otwarcia ognia część cywili rzuci się na Niemców, co może stanowić okazję do ucieczki. Nawet w tak dramatycznej sytuacji Purt wyda rozkaz by unikać zabijania cywili – najpewniej chce uniknąć nasycenia Srebrnego Jadu *bezwartościowymi* duszami.

Alternatywa: W przypadku, gdy BG postanowią oddać Srebrny Jad Ostubaf. Purtoowi należy przejść do A.II.7b

Michiel van Loevenhoek (*przydzielony do pilnowania cywilów*) jako jedyny z żołnierzy Michiel nie jest agresywny i nie pastwi się nad ofiarami. Z własnej woli nie robi jednak nic by pomóc innym osobom. W przypadku powodzenia w *Trudnym* teście *Charakteru (Cha)*, może zorganizować zamieszanie, które pozwoli BG wyrwać się uciec z głównej hali.

Żandarmi - żołnierze jednostek tyłowych (40), w większości zmobilizowani funkcjonariusze jednostek mundurowych z Kraju Warty. Ze względu na obecność dowódcy nie zajmują się szabrem. Swoje zapędy realizują w ramach sadystycznych zachowań wobec mieszkańców Woli. W przypadku obecności Żandarmów MG może rozważyć, by w trakcie sceny popełnione były zbrodnie na ludności cywilnej.

Możliwe ścieżki w trakcie pościgu: ulica, plac, podwórko, bieg schodów, korytarz.

Możliwe lokacje/przeszkody w trakcie pościgu: skrzyżowanie, hałda gruzu, płot, wyładowane materiały, maszyny fabryczne.

A.II.7a Obóz przejściowy

Niezależnie od drogi jaką wybrali BG, w końcu powinni dotrzeć do kościoła św. Wojciecha – obozu przejściowego mającego zapewnić im bezpieczeństwo.

W cieniu neogotyckiego kościoła nadal odbywają się dantejskie sceny, a przemoc jest wszec obecna. Swobodne wejście na teren obozu nie będzie łatwe, gdyż żołnierze wpuszczą swobodnie tylko grupki eskortowane przez mundurowych.

BG mogą podjąć próbę przekradnięcia się do środka. **Łatwy test Percepcji (P)** pozwoli zorientować się, że na tyłach kościelnego ogrodu znajduje się niestrzeżona powierzchnia, która pozwoli na wejście do obozu. Informacje o tym miejscu BG mogą otrzymać również od Józefa Mickiego podczas, którejś z interakcji (również na tym etapie przygody).

W obozie znajduje się ok. 500 cywili, głównie kobiet, starców i dzieci.

Możliwe interakcje:

Józef Micki (*zajmujący się usuwaniem zwłok z terenu obozu*) w przypadku spotkania poza terenem obozu może wskazać wejście na teren kościoła na tyłach budowli. BG mogą również spróbować dostać się do środka wraz z robotnikami udając członków zespołu Mickiego. Przekonanie Żandarmów będzie wymagało **Łatwego testu Charakteru (Cha)**.

żołnierze jednostek tyłowych (60), w większości zmobilizowani funkcjonariusze jednostek mundurowych z Kraju Warty. Ze względu na obecność dowódcy nie zajmują

się szabrem. Swoje zapędy realizują w ramach sadystycznych zachowań wobec mieszkańców Woli. W przypadku obecności Żandarmów MG może rozważyć, by w trakcie sceny popełnione były zbrodnie na ludności cywilnej.

A.II.7b Taniec z diabłem

Nie można wykluczyć, że obietnice Ostubaf. Purta przekonają BG do oddania mu Srebrnego Jadu (BG mogli wykraść go Mosze lub nawet odebrać mu go siłą w celu wydania SS-manowi). W takim wypadku Ostubaf. Purt dotrzyma swojej obietnicy i przeprowadzi BG do kościoła św. Wojciecha. W przypadku, gdyby pochód szedł do Fabryki Fransaszka SS-man oddzieli drużynę od cywili i przeprowadzi ich razem ze swoim żołnierzami.

Z chwilą oddania Jadu BG dostrzegą w tłumie cywili Trelomatisa. Następnie, w trakcie drogi do zauważą, że jeden z SS-manów ma twarz i sylwetkę Dybuka. W trakcie drogi zadowolony Ostubaf. Purt wyjawia, bardziej mówiąc do siebie, że otrzymany artefakt jest niezwykle cenny.

SS-mani odprowadzą BG i ich innych towarzyszy do obozu przejściowego. Jeżeli BG nie podejmą próby odzyskania Srebrnego Jadu (np. w ramach kradzieży kieszonkowej), przy rozstaniu z Ostubaf. Purtem jeden z jego żołnierzy (o obliczu Dybuka) przypadkiem wpadnie na

dowódcę. Uważni BG mogą dostrzec, że w tym momencie żołnierz odzyska swoją pierwotną twarz i będzie musiał wysłuchać rugań oficera.

A.II.8 Na zachód, zawsze na zachód

Jest to epilog Aktu II, BG chwilę mogą pokręcić się po obozie, choć jedyne co zobaczą to większa ilość przemocy i okrucieństwa. Po chwili zostaną wezwani do pierwszej grupy kierowanej do Pruszkowa. Nadzorujący wymarsz Niemiec poprowadzi BG do wozu stojącego w kolumnie, gdzie będą mogli zająć miejsce między tobołkami i workami nad którymi unoszą się muchy z nieznośnym bzyczeniem. Po krótkiej podróży i minięciu torów kolejowych w poczuciu względnego bezpieczeństwa wóz dyskretnie odłączy się od mas ludzkich bieżących w stronę Pruszkowa, czym o dziwo nie wzbudzi podejrzeń strażników.

W tej chwili BG mogą przyjrzeć się wozakowi, którym jest Trelomatis w obliczu Dybuka uśmiechający się pod nosem z błyszczącym Srebrnym Jadem w brustaszy. Wóz podskoczy na nierównej nawierzchni poluzowując plandekę przykrywającą tobołki i odkrywając makabryczny obraz twarzy jednego z towarzyszy BG (lub nawet wcześniejszej postaci) zastygły w grymasie śmierci zadanej w drodze do obozu przejściowego.

POSTLUDIUM

Po.1 Przez kości umarłych

Zakończenie pozostaje otwarte. BG właśnie doświadczyli przerażającej historii, w której prawdziwymi potworami są ludzie, a demon dopuścił się czegoś o co nie można by go podejrzewać.

BG rozpoznają w członkach *Kapeli* mieszkańców Woli z wizji, której byli świadkami. Spośród dziewięciu członków gangu, co najmniej 3 jest nieumarłych (w tym wszyscy, którzy zginęli jako BG w Akcie II). Jeżeli w trakcie Aktu II nie zginął żaden BG, nieumarli członkowie *Kapeli* powinni zostać wybrani spośród niewykorzystanych postaci.

Wyważenie decyzji nie będzie łatwe.

Na jednej z szal znajduje się wiedza i doświadczenie, które właśnie pozyskali BG. Wątpliwości, czy Wysocki nie przeżył już dość złego w swoim życiu i nie zasługuje na izolację w kazamatach Wydziału X. Pozostaje również niepewna ocena Dybuka i członków *Kapeli*, którzy przez dwadzieścia lat nie zaszkadzili zbyt wiele Polsce Ludowej. Wreszcie pozostaje kwestia jak bardzo w swoim pościgu BG byli podobni, do żołnierzy ścigających dzieci.

Z drugiej strony BG mają swoje rozkazy. Być może złożyli jakieś obietnice

Lewandoszczakowi. Wreszcie sam Trelomatis, którego przebywanie poza kontrolą Wydziału X może prowadzić do nieprzewidzianych skutków.

Te wszystkie okoliczności BG muszą wziąć pod uwagę. Należy pamiętać o tym że BG, choć są postaciami obcymi dla Warszawy i jej historii mają swoje ambicje i motywacje – wyrażone w opisie postaci – one też mogą mieć wpływ na ocenę sytuacji a nawet doprowadzić do konfliktu.

Jeżeli miałyby dojść do walki to kluczem do pokonania Trelomatisa jest śmierć nieumarłych członków *Kapeli* oraz odebranie mu srebrnego Jadu. Wyciągnięcie Jadu z kieszeni wymaga *Trudnego* testu *Zręczności (Zr)*, z tym że każdy obecny w zasięgu bezpośrednim BG zapewnia modyfikator -1k6 do testu. To wszystko powinno pozbawić go fizycznej formy i ponownie uwięzić w przedmiocie. Zaś w rękach BG znajdzie się potężny, okultystyczny artefakt.

Ważne: w przypadku, śmierci któregokolwiek z nieumarłych członków *Kapeli*, ze Srebrnego Jadu dobiegnie wyraźne trząśnięcie, słyszalne nawet w chaosie walki. Powyższa informacja wraz z tymi pozyskanymi w trakcie Aktu II powinna wskazać, że Srebrny Jad jest kluczem do pokonania demona i jest powiązany z życiem nieumarłych członków *Kapeli*. Jeżeli Gracze nie skojarzą

faktów mimo to, należy zaproponować, najlepiej Nuworyszowi, wykonanie **Bardzo Trudnego** testu **Inteligencji (Int)** z ułatwieniem -1k6 za każdą informację pozyskaną w Akcie II (w sumie było ich 3). Powodzenie w tym teście powinno uzasadniać wyjawienie Graczom sposobu pokonania demona.

Historii nie powinno się jednak skończyć w tym momencie, niezależnie od decyzji BG powinni zdać raport przed swoimi przełożonymi. Należy przejść do Po.2.

Po.2 Towarzyszu, *pomagacie*, ja się martwię

BG powinni wrócić do siedziby Wydziału X w lasach pomiędzy Warszawą, a Nieporętem i wyjaśnić mjr. Janczewskiemu co się wydarzyło lub co powinno się wydarzyć i zamknąć kolejną sprawę w aktach Wydziału X Służby Bezpieczeństwa PRL.

Alternatywa: Epilog nie musi nastąpić w samej siedzibie Wydziału X. Może to być rozmowa przeprowadzona w trakcie drogi powrotnej opuszczonymi ulicami Warszawy, a potem podmiejskimi opłotkami. Kluczowe pozostaje zapewnienie Graczom możliwości zamknięcia historii, podsumowania decyzji a może wyładowania konfliktów.

MECHANIKA

WSTĘP

44-68 opiera się na prostej mechanice inspirowanej wczesną mechaniką *Dungeon&Dragons*, mechaniką *Zewu Cthulhu* oraz tendencjami właściwymi dla gier RPG z nurtu OSR.

Zaprezentowana mechanika nie ma kompletnego charakteru i nie była opracowana dla wszelkich potencjalnych sytuacji, a jedynie dla tych właściwych dla niniejszej przygody. Jej podstawowym założeniem jest prostota i szybkość w rozstrzyganiu konfliktów. Ma stanowić wygodne narzędzie dla **MG** do moderowania rozgrywki.

CZAS

Dla określenia upływu czasu w trakcie gry na potrzeby mechaniki oraz narracji, stosujemy następujące pojęcia:

- **tura**, bardzo krótki okres czasu w trakcie walki odpowiadający jednej akcji,
- **scena**, zamknięta sytuacja obejmująca szereg akcji postaci oraz BN, przykładem sceny jest walka, konwersacja, pościg,
- **dzień**, dwadzieścia cztery godziny od 00:00.

WSPÓŁCZYNNIKI PODSTAWOWE

Każdą postać w **44-68** opisuje **osiem** współczynników:

Siła (S) - oznacza siłę fizyczną postaci,

Kondycja (Kon) - oznacza odporność oraz zdrowie postaci,

Siła Woli (SW) - oznacza hart ducha i stabilność psychiczną postaci,

Zręczność (Zr) - oznacza szybkość i zwinność postaci,

Charakter (Cha) - oznacza zdolność wpływania postaci na inne osoby,

Inteligencja (Int) - oznacza potencjał intelektualny oraz zdolność logicznego rozumowania postaci,

Percepcja (P) - oznacza rozeznanie w terenie oraz spostrzegawczość postaci,

Szczęście (Sz) - oznacza ogólny fart postaci i zdolność wychodzenia z trudnych sytuacji,

Współczynniki występują w przedziale od **3** do **18**.

WSPÓŁCZYNNIKI POBOCZNE

Współczynniki poboczne wylicza się na podstawie współczynników głównych:

Punkty wytrzymałości (PW) - oznaczają ogólna wytrzymałość postaci, odporność na obrażenia oraz wysiłek, *PW* wylicza się poprzez wyciągnięcie średniej z *S* oraz *Kon*, a następnie podzielenie tej wartości przez **3** oraz zaokrąglenie w dół,

Punkty poczytalności (PP) – oznaczają ogólną odporność postaci na stres oraz zdolność do zniesienia obciążających psychikę sytuacji, *PP* wylicza się poprzez wyciągnięcie średniej z *SW* oraz *Cha*, a następnie podzielenie tej wartości przez 3 oraz zaokrąglenie w dół,

Trudność Trafienia (TT) – oznaczają trudność w skutecznym trafieniu w postać w walce, *TT* wylicza się poprzez wyciągnięcie średniej z *Zr* oraz *P*, a następnie podzielenie tej wartości przez 3 oraz zaokrąglenie w dół,

Kości Szczęścia (KS) – oznacza pulę kości pozwalającą na obniżanie stopnia trudności **każdego** testu, *KS* wylicza się poprzez podzielenie wartości *Sz* przez 3 oraz zaokrąglenie w dół powiększonej o wynik rzutu **1k3**.

TESTY

Wszelkiego rodzaju akcje jakie wykonują postacie, mogące wiązać się z potencjalnym niepowodzeniem wymagają wykonania testu współczynnika odpowiadającego za daną czynność.

Test współczynnika wykonuje się poprzez rzut pulą kości sześciociennych (k6) oraz porównaniem wyniku ze współczynnikiem postaci. **Sukcesem** w oteście jest wynik równy lub niższy wartości współczynnika, zaś **porażką** wynik powyżej wartości współczynnika.

Pula kości jakimi wykonywany jest test zależy od **Stopnia trudności** wykonywanej akcji: zgodnie z poniższą tabelą:

Tabela 1.1. - Trudność testu

Rzut	Stopień trudność
1k6	(Bardzo łatwy) podstawowe czynności nie wymagające wysiłku lub skupienia
2k6	(Łatwy) proste czynności do wykonania w zwyczajnych warunkach
3k6	(Przeciętny) czynności wymagające skupienia i wysiłku dla powodzenia
4k6	(Trudny) czynności obarczone istotnym ryzykiem porażki
5k6	(Bardzo trudny) czynności obarczone bardzo dużym ryzykiem porażki
6k6	(Niemożliwe) czynności niemożliwe do wykonania w zwykłych warunkach

Testów **nie wykonuje się** gdy suma najwyższych wyników na kości jest równa lub niższa wobec wartości testowanego współczynnika.

Stopień trudności testu określa każdorazowo MG w oparciu o okoliczności **zewnętrzne** w jakich wykonywana jest czynność. Do tak ustalonego poziomu trudności stosuje się wszelkiego rodzaju modyfikatory dotyczące postaci (wynikające np. z jej osobistych cech, doświadczeń, stanu zdrowia itp.).

Krytyczny sukces testu następuje, gdy na wszystkich kościach, którymi wykonywany jest rzut uzyskany zostanie wynik **1** (nie dotyczy ST *Bardzo łatwy*)

Testy przeciwstawne wykonuje się poprzez rzut **3k6**, dodanie wartości współczynnika oraz porównanie wartości testujących. Test przeciwstawne powinno wykonywać się tylko, gdy dwie postacie próbują wykonać tę samą czynność (testować ten sam współczynnik), np. dosięgnąć tego samego przedmiotu. W przypadku większości testów pomiędzy BG a BN, MG powinien określić ST i polecić Graczowi wykonanie testu. W przypadku BN o określonych współczynnikach ST można określić poprzez podzielenie współczynnika przez 3 i zaokrąglenie wyniku w górę.

DOŚWIADCZENIA

Doświadczeniem jest konkretna kompetencja życiowa postaci nabyta w toku dotychczasowego życia.

Doświadczenia pozwalają na obniżenie **ST** testu o jeden poziom w przypadku czynności mieszczącej się w danym doświadczeniu.

Przykład: postać o doświadczeniu Sportowiec, powinna korzystać z korzystnego modyfikatora -1k6 przy testach dotyczących wydolności fizycznej.

Doświadczenie nie musi odnosić się do testów jednego współczynnika.

*Przykład: doświadczenie Oficer śledczy może odnosić się zarówno do testów **P** dotyczących*

*przeszukiwania, jak również testów **Cha** dotyczących przesłuchań.*

WYTRZYMAŁOŚĆ

Postać traci punkty wytrzymałości w wyniku otrzymania obrażeń bądź w sytuacji znacznego wysiłku.

W razie trafienia lub w przypadku porażki w teście (najczęściej testem **Kon**) odnoszącym się do czynności prowadzącej do wyniszczenia organizmu (np. całonocnego czuwania, długotrwałej ciężkiej pracy w złych warunkach) **MG** może nakazać graczowi obniżenia wartości **PW** o **jeden** punkt.

W przypadku gdy poziom **PW** spadnie do **zera** postać traci przytomność. Postać **nieprzytomna** umiera gdy:

- otrzyma jakiegokolwiek trafienie,
- upłynie **1k6** tur w trakcie walki lub **1k6** godzin w bezpiecznych warunkach.

Postać **nieprzytomna** w każdej turze walki (lub co godzinę w bezpiecznych warunkach) wykonuje Trudny test **Kon**, w przypadku sukcesu stan postaci stabilizuje się i odpada ryzyko śmierci w wyniku upływu czasu.

Postać **nieprzytomna** może zostać ustabilizowana w wyniku wykonanie Trudnego testu **Int** przez inną postać.

Zasady nie przewidują odzyskiwania **PW**.

SZCZĘŚCIE A OBRAŻENIA

W **akcie II** przygody, za każdym razem, gdy postać ma stracić **PW** w przypadku otrzymania obrażeń (nigdy w przypadku utraty **PW** w wyniku wycieńczenia organizmu) gracz wykonuje Przeciętny test **Sz**. W przypadku krytycznego sukcesu postać nie otrzymuje obrażeń, w przypadku sukcesu traci **jeden PW** zgodnie z ogólnymi zasadami, zaś w przypadku porażki postać staje się **nieprzytomna**.

POCZYTALNOŚĆ

Postać traci **PP** w przypadku doświadczenia stresującej i obciążającej psychicznie sytuacji, a także doświadczenia paranormalnego

W razie zdarzenia wystawiającego psychikę postaci na próbę wykonuje ona *Przeciętny* test **SW**, w razie porażki traci **jeden PP**.

Test **SW** wykonywany jest także w przypadku utraty połowy **PW**.

Po utracie **PP** gracz wykonuje rzut **1k6** oraz porównuje wynik z poniższą tabelą:

Tabela 1.2. - Szaleństwo

Wynik	Skutek
1	nic się nie dzieje
2	postać otrzymuje modyfikator +1k6 w najbliższym teście
3	postać otrzymuje modyfikator +1k6 do testów końca sceny

4	postać atakuje najbliższą postać lub BN
5	postać ucieka w losowym kierunku
6	postać zamiera w bezruchu do końca sceny

Gdy wartość **PP** spadnie do **zera** postać traci nad sobą kontrolę, działa wyłącznie w oparciu o instynkt samozachowawczy.

Wartość **PP** można odzyskać w przypadku podania środków psychotropowych redukujących stres.

WALKA

CZAS I AKCJE

Walka w **44-68** jest prowadzona w **turach**.

W jednej turze postać może wykonać jedną **akcję** oraz wykonać jeden **ruch**.

Akcją jest każde działanie postaci, którym próbuje ona oddziaływać na inną postać, na samą siebie lub na oddziaływać na otoczenie. Typową **akcją** w walce są: atak, obrona, ukrycie się, sięgnięcie po przedmiot.

Ruchem jest działanie postaci mające na celu przemieszczenie się.

Kolejność wykonania **akcji** oraz **ruchu** jest dowolna.

OBSZAR I RUCH

Walka w **44-68** jest prowadzona w polach obejmujących koncentryczne kręgi.

Pierwszy krąg obejmuje jedno pole, **Drugi krąg** obejmuje dwa pola, **Trzeci krąg** obejmuje cztery pola. Cały obszar walki to koło o promieniu 10-15m.

Pole stanowi powierzchnie, na której przebywać może kilka postaci (maksymalnie 9).

Pierwszy krąg stanowi obszar o powierzchni kręgu o średnicy ok. 5 m.

Drugi krąg stanowi obszar o promieniu od 5 m do 10 m.

Trzeci krąg stanowi obszar o promieniu od 10 m do 15 m.

Walka odbywa się w trzech dystansach **bezpośrednim, bliskim, dalekim**.

- **Dystans bezpośredni** - istnieje pomiędzy postaciami znajdującymi się w jednym polu - czynności w dystansie bezpośrednim mogą oddziaływać na dowolną postać w tym polu,
- **Dystans bliski** - istnieje pomiędzy postaciami znajdującymi się w sąsiadujących polach,
- **Dystans daleki** - istnieje pomiędzy postaciami znajdującymi się na niesąsiadujących polach.

W ramach **ruchu** postać może przesunąć się na **sąsiednie pole** - co do zasady zmienić dystans o jeden stopień.

W przypadku opuszczenia **poła** w którym znajduje się przeciwnik, przeciwnik może wykonać **Akcję darmową ataku** (atak okazyjny).

INICJATYWA

Postacie w walce działają w kolejności określanych przez inicjatywę. Inicjatywę postaci określa się rzutem **1k6**.

W **44-68** inicjatywę określa się dla każdej ze strony konfliktu łącznie (tzw. inicjatywa drużynowa). Oznacza to, że z momentem wykonania rzutu na inicjatywę jeden z graczy wykonuje stosowny rzut oraz **MG** wykonuje jeden rzut za przeciwników.

Rzut na inicjatywę wykonuje się co **turę**.

Gracze wykonują akcje postaci w kolejności zgodne z ruchem wskazówek zegara poczynając od **lewej** strony **MG**.

MG wykonuje czynności **BN** według własnego uznania.

ATAK

Postać próbując wykonać **atak** podejmuje próbę agresywnego, fizycznego oddziaływania na przeciwnika.

Atak wykonuje się poprzez test właściwego współczynnika przeciwko **TT** celu ataku. **TT** ustala trudność testu zaś rodzaj **ataku** odnosi się do testowanego współczynnika.

Wartość **TT** określa liczbę kostek, którą wykonuje się test **ataku**, tzn. ataki przeciwko postaci o **TT 1** wykonuje się jako test *Bardzo łatwy*, przeciwko **TT 2** jako test *Łatwy*, **TT 3** jako test *Przeciętny*, **TT 4** jako test *Trudny*, **TT 5** jako test *Bardzo trudny*, **TT 6** jako test *Nieemożliwy*.

Rodzaj **ataku** determinuje wykorzystywana broń oraz sposób oddziaływania na przeciwnika.

Przykład: atakiem wręcz jest między innymi uderzenie pięścią, nożem, bronią improwizowaną, atakiem dystansowym jest między innymi rzut kamieniem, strzał z broni palnej

Ataki wręcz wykonuje się jako testy **S**. **Ataki wręcz** można wykonywać wyłącznie w **Dystansie bezpośrednim**.

Ataki dystansowe wykonuje się jako testy **Zręczności Zr**.

Alternatywa: gdyby walka miała stanowić większą część przygody MG może rozważyć, by testy Zr odpowiadały za ataki w dystansie Bezpośrednim i Bliskim, zaś w dystansie Dalekim była oparta o testy P.

Szczególne warunki, w szczególności przewaga liczebna w danym polu, pozycja postaci, czy warunki atmosferyczne mogą prowadzić do zastosowania przez **MG** dodatkowych modyfikatorów według uznania.

OBRONA

W przypadku wykonania akcji **Obrona** wszelkie **ataki** przeciwko postaci do jej następnej tury są wykonywane z negatywnym modyfikatorem **+1k6**.

WYCOFANIE

W przypadku wykonania akcji **Wycofania** postać może przemieścić się pomiędzy **polami** bez prowokowania ataku okazyjnego.

EKWIPUNEK

W **44-68** ekwipunek nie odgrywa znaczącej roli i co do zasady w dużym stopniu jest on traktowany narracyjnie. Postacie posiadają w dyspozycji większość przedmiotów życia codziennego niezbędnych do wykonania obowiązków.

Poniższe informacje dotyczą sprzętu, który może mieć wpływ na mechanikę rozgrywki, dotyczy to przede wszystkim zasad walki.

- Atak w walce wręcz wykonuje się bez modyfikatorów, z tym że atak gołymi rękami uzbrojonego przeciwnika wiąże się z modyfikatorem **+1k6**,
- Atak pistoletem wiąże się z modyfikatorem **-1k6** do ataku w dystansie bezpośrednim oraz bliskim,
- Atak pistoletem maszynowym wiąże się z modyfikatorem **-2k6** do ataku w

dystansie bezpośrednim oraz -1k6 w dystansie bliskim,

- Atak karabinem wiąże się z modyfikatorem -1k6 w dystansie bliskim i dalekim.

Broń palna zadaje **2 PW** obrażeń, inna broń zadaje **1 PW** obrażeń. Sukces krytyczny w akcji ataku podwaja zadawane obrażenia.

POŚCIG

Przebieg przygody może doprowadzić do bezpośredniego pościgu w pierwszym Akcie – zwłaszcza w przypadku rozegrania scenariuszy określonych jako *alternatywne*. Również układ wydarzeń w drugim Akcie może doprowadzić do pościgu BN za BG. W takich wypadkach MG może zastosować poniższą mechanikę.

ŚCIGAJĄCY I UCIEKAJĄCY

W pościgu biorą udział dwie strony Ścigający i Uciekający. W każdej z tych grup może występować kilka postaci.

TOR POŚCIGU, ŚCIEŻKI I LOKACJE

Przebieg pościgu MG rozpisuje na **Torze pościgu**. Tor stanowi formalne wyobrażenie drogi, którą przebywają postacie.

Na torze zaznaczone są **Lokacje**. Są to punkty kluczowe pozwalające na ocenę dystansu na Torze oraz mogą wiązać z utrudnieniami dla postaci lub dawać okazję do podjęcia akcji. **Lokacje** nie muszą

oznaczać konkretnego dystansu (dla różnych miejsc mogą istnieć różne **Lokacje** – mogą to być pokoje, skrzyżowania, place).

Lokacje połączone są **Ścieżkami**, które opisują warunki przemieszczania. Przykładowymi Ścieżkami są korytarze, ulice, drabiny.

CZAS I AKCJE POŚCIGU

Pościg przebiega w **turach**, w których naprzemiennie działają Uciekający i Ścigający poczynając od Uciekających.

Czynności postaci są wykonywane w ramach **akcji pościgu**.

Na początku każdej **tury** wszyscy uczestnicy pościgu wykonują test **Kon**. Trudność testu wybierają Gracze dla swoich BG oraz MG dla BN. Stopień trudności określa ilość **akcji pościgu**, jakie może uzyskać dana postać w razie jego powodzenia.

Tabela 1.3 – akcje pościgu

ST	Ilość akcji
Bardzo łatwy	1 akcja pościgu
Łatwy	2 akcje pościgu
Przeciętny	3 akcje pościgu
Trudny	4 akcje pościgu
Bardzo trudny	5 akcji pościgu
Niemożliwy	6 akcji pościgu

W razie porażki w teście, postać uzyskuje tylko **jedną akcję pościgu**. Porażka w

teście wiąże się również z utrudnieniem +1k6 do testów **Kon** w kolejnych **turach** pościgu.

Akcje pościgu wykorzystuje się do pokonania Ścieżek – co do zasady jedna akcja pozwala na pokonanie jednej Ścieżki, chyba że okoliczności wymagały większego wysiłku.

Akcje pościgu wykorzystuje się do interakcji z **lokacją** np. przeskoczenia przez płot, otwarcia zatrzaśniętych drzwi, ominięcia przeszkody. Jeżeli specyfika Lokacji wymaga wykorzystania testu, każda dodatkowa poświęcona **akcja pościgu** zapewnia korzystny modyfikator - **1k6** do testu.

Akcje pościgu można wykorzystywać dla dokonania innych standardowych czynności w trakcie pościgu np. przeskoczenia płotu, sforsowania zamkniętych drzwi, zorientowania się w dalszej możliwości ucieczki.

Strony pościgu działając naprzemiennie wykorzystują po **jednej akcji pościgu**, chyba że poświęcają je na uzyskanie ułatwienia w teście w ramach interakcji z lokacją.

Pościg kończy się w przypadku schwytania Uciekającego lub oddalenia się poza możliwości Ścigającego.

Pochwycenie Uciekającego wymaga znalezienia się w tej samej **lokacji** oraz wydania **akcji pościgu** na złapanie celu, zatem z chwilą zużycia akcji pościgu przez Uciekającego, Ścigający pozostając z nim w jednej **lokacji** musi posiadać co najmniej jedną wolną **akcję pościgu**.

Uciekający wydostaje się poza zasięg Ścigającego, gdy w teście **Kon** otrzyma dwukrotnie więcej akcji pościgu niż Ścigający, nie mniej jednak niż 4 akcje pościgu. Do akcji pościgu należy dodać liczbę dzielących je **ścieżek**.

Przykład:

X i Y gonią Z. Trasa obejmuje trzy Ścieżki i dwie Lokacje (wystawione na chodnik kubły ze śmieciami, zaparkowane przy chodniku auto, płot między zaułkami). Kierujący postaciami wykonują testy Kon:

Y – Test Trudny, porażka – jedna akcja pościgu oraz utrudnienie +1k6 do testów Kon.

X – Test Przeciętny, sukces – trzy akcje pościgu.

Z – Test Łatwy, sukces – dwie akcje pościgu.

Uciekający są w odległości jednej ścieżki między sobą.

Z poświęca akcję pościgu na pokonanie lokacji, w której się znajduje (przeskoczenie przez kubły), w tym czasie X oraz Y poświęcają akcję by przebyć pierwszą ścieżkę. Y kończy turę w związku z brakiem akcji pościgu. Z poświęca

kolejną akcję w celu przebycia drugiej ścieżki i kończy turę. X wykorzystuje akcję pościgu do pokonania lokacji (przeskoczenie przez kubły), a kolejną akcję przewiduje na przebycie drugiej ścieżki. X i Z przebywają w jednej lokacji. W celu pochwylenia Z, X potrzebuje co najmniej jednej akcji pościgu więcej niż Z, w przeciwnym wypadku będzie nadal siedział mu na ogonie jednak nie będzie dość szybki by złapać cel.

KOMENTARZ

JAK GRAĆ?

Scenariusz 44-68 powinien zostać rozegrany przede wszystkim, w sposób w jaki dana grupa zwykle gra w RPG – dlatego też pierwsza część scenariusza była co do zasady pozbawiona niefabularnych uwag dotyczących samej rozgrywki.

Niniejsza część zawiera wyłącznie sugestie dla MG, które w mojej ocenie poprawią jakość zabawy.

ILE SESJI?

44-68 można rozegrać w ramach jednej lub dwóch sesji trwających około czterech godzin każda. Decyzja w tym zakresie może mieć wpływ na wrażenia Graczy z samej sesji oraz na głębię fabuły.

Przeprowadzenie przygody w ramach jednej sesji z pewnością zwiększy wrażenie wynikające ze szkatułkowego charakteru scenariusza. Rozbieżność pomiędzy doświadczeniami z każdej z części będzie łatwiejsza do dostrzeżenia. Jednocześnie jednak takie ograniczenie czasu sesji może nie pozwolić na rozwinięcie części wątków – zwłaszcza wątku Franka Lewandoszczaka w pierwszym akcie oraz Ostubaf. Purta w drugim akcie. W razie

przewodzenia jednej sesji powyższe interakcje mogą być znacznie krótsze.

Przeprowadzenie przygody w ramach dwóch sesji pozwoli na głębsze wejście w fabułę i skupienie się na relacjach BN oraz ich działaniu w świecie gry. Te kwestie powinny skompensować brak napięcia w zakończeniu wynikającego z dwóch odmiennych stylów rozgrywki w każdej ze szkatulek.

W JAKIM DUCHU?

Ważnym elementem sesji w 44-68 jest znacząca różnica pomiędzy rozgrywką w pierwszym oraz w drugim akcie. Wzmocnieniem tego doświadczenia może być również zmiana konwencji w ramach możliwości jakie zapewnia horror w duchu Zewu Cthulhu.

Wydarzenia, których bohaterami są funkcjonariusze SB, mogą być rozegrane w bardziej *pulpowym* stylu. Postacie są ponadprzeciętne wobec otaczającego je świata – wynika to wprost z dość rygorystycznej selekcji funkcjonariuszy. Ponadto mają dostęp do lepszego sprzętu i są sprawniejsi od większości przeciwników jacy staną na ich drodze. Wreszcie postacie posiadają znaczą formalną przewagę wynikającą z pełnionej

funkcji. Warto wykorzystać te możliwości i dać poczuć Graczom tę siłę, zwiększyć spolegliwość BN czy pozwolić rozpędzić bandę chuliganów. Ten klimat może być sprawnie powiązany z *paździrowskim* duchem PRL, co zapewni ciekawe doświadczenia rozgrywki.

W całkowitym kontraście, wydarzenia z sierpnia 1944 roku stawiają postacie w zupełnie innej sytuacji. Ich doświadczenie jest przerażające na każdym etapie, gdyż postacie walczą o fizyczne przetrwanie, każdy potencjalny przeciwnik może pozbawić ich życia i samo otoczenie jest wybitnie groźne. Konwencja ciężkiego, nihilistycznego horroru pozwoli na uwypuklenie tego ducha. W takiej sytuacji szczególną uwagę należy przyłożyć do konsekwencji działań postaci, nawet niewłaściwe wychylenie się z za rogu może być tragiczne w skutkach i mieć wpływ na przebieg całej sceny. Warto by Gracze dokładnie odczuli tę presję.

Takie żonglowanie konwencją może uczynić konflikt w finale bardziej doniosłym i trudnym do rozstrzygnięcia.

KTO JEST ZŁY?

Przygodę w drugim akcie można poprowadzić w bardzo specyficzny sposób, koncentrując się na źle czynionym wyłącznie przez ludzi - żołnierzy Wehrmachtu.

Narrację całej przygody można kierować w ten sposób, że strona z której Gracze spodziewają się zła, czyli Trelomatis - Przedwieczne Zło tego scenariusza - nie działa w sposób zgodny z oczekiwaniami.

Potworność ludzi można uwypuklić korzystając z perspektywy postaci w drugim akcie - są to co do zasady dzieci. Patrzą one na świat w inny sposób. Żandarmi mogą mieć niemal zwierzęce, dzikie rysy. Saperzy z TeNo, uzbrojeni w miotacze ognia, mogą swobodnie pełnić rolę płonących aniołów śmierci. Ten oniryczno-koszmarny klimat może jeszcze bardziej rozdzielić doświadczenia rozgrywki z obydwu aktów.

CO JEŚLI WYSOCKI ZOSTANIE ZŁAPANY?

W trakcie Aktu I może dojść do sytuacji, w której BG zdołają złapać Wysockiego, zanim ten dotrze do miejsca przeznaczenia. Propozycja działania w takim przypadku jest opisana w stosownej części przygody.

Pomimo ewentualnych przeszkód BG mogą być w stanie utrzymać Wysockiego w ryzach i doprowadzić go do siedziby Wydziału X. Nie oznacza to końca przygody. Poniższy fragment obrazuje motyw możliwy do wykorzystania na wypadek takiej ewentualności.

Po zatrzymaniu, zależnie od decyzji BG będą czekać na wsparcie lub postanowią

zabrać Wysockiego do swojego samochodu. W tym czasie, lub w trakcie drogi zostaną zaczepieni przez Trelomatisa (którego być może spotkali wcześniej przy próbie aresztowania Wysockiego). Starzec spróbuje ich zagadać i zatrzymać, w końcu może otrzeć się o jednego z BG, co może skończyć się małą scesją. Po tym zdarzeniu Trelomatis wycofa się, gdyż osiągnął swój cel – podrzucił jednemu z BG srebrny Jad. Jadu nie można odnaleźć nawet w razie przeszukania (efekt magiczny).

BG swobodnie mogą odwieźć Wysockiego do siedziby Wydziału X.

Po dobrze wykonanym zadaniu i zdaniu relacji mjr. Janczewskiemu BG będą mogli przystąpić do sporządzenia raportu i innych czynności formalnych. W tym miejscu MG może rozważyć zakończenie pierwszej sesji celem przygotowania alternatywnych rozwiązań lub spróbować improwizować.

Po kilku godzinach pracy BG w trakcie rutynowych działań spostrzegą dziwne zjawiska w siedzibie Wydziału X. Inni funkcjonariusze będą ospali i nieobecni,

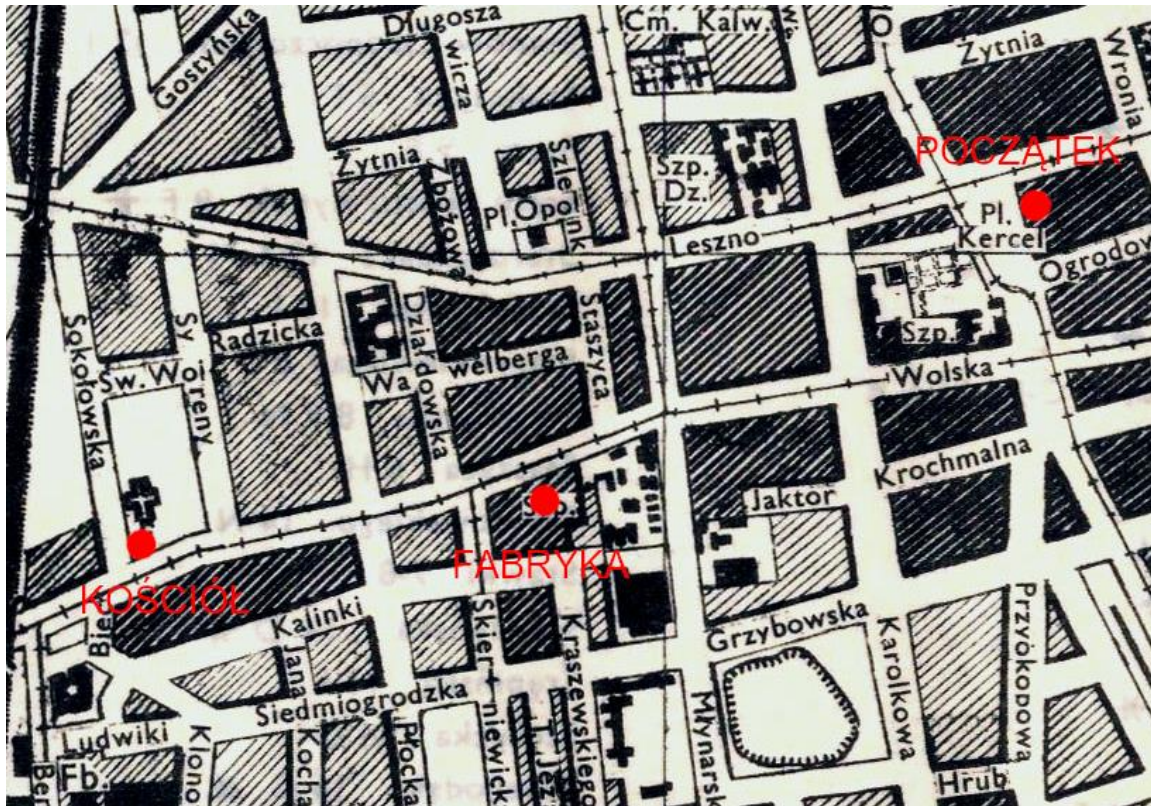
zaś kątem oka da się dostrzec dziwne, przebiegające po ścianach kształty. Jeżeli BG podejmą decyzję o poinformowaniu mjr. Janczewskiego nie będą zdolni go odnaleźć. Po poszukiwaniach BG odnajdą mjr. Janczewskiego na granicy lasu, na terenie jednostki, gdzie będzie przebywał z Trelomatisem. BG nieopatrznie wprowadzili do siedziby Wydziału X potężną, obcą istotę. Trelomatis zagrozi zabiciem majora jeżeli BG nie wypuszczą Wysockiego.

W przypadku oporu ze strony BG Trelomatis zbiegnie do lasu z majorem, a w wyniku pościgu za nim BG zapadną w ciemność co pozwoli na odegranie Aktu II. W przypadku, gdy BG pójda na układ z demonem konieczne będzie uwolnienie Wysockiego, przy użyciu siły, sprytu lub perswazji.

Powyższy opis jest bardzo zdawkowy i wymaga dużej ilości pracy ze strony MG, jednak wskazuje na możliwą drogę prowadzenia przygody w przypadku zejścia z opracowanego w niej szlaku.

MAPY

Wola 1944 roku



Wola 1968 roku, czerwony trasa - ucieczki z mieszkania, zielony - trasa ucieczki po wypadku

