

„Abonent czasowo niedostępny”

Metryka scenariusza:

System: Zew Cthulhu7ed – Modern Day

Liczba graczy: 1

Czas trwania: 4-7h

Autor: Tymoteusz Czyż

Opis dla gracza: To miał być leniwy długi weekend, pełen nic nie robienia i odpoczynku od dziwności. Jednak los zgotował dla ciebie coś innego: Tajemnicę w samym sercu rodzinnego małego miasteczka. Czy uda się uratować lokalną społeczność przed grozą z innych wymiarów?

Tagi: Eksploracja, śledztwo, paranoja, nostalgia

Trigger: Śmierć, choroby bliskich, opętania, body horror

Spis treści

Metryka scenariusza:.....	1
Wprowadzenie:.....	3
Rola gracza.....	3
Streszczenie Scenariusza:	3
Bohaterowie:.....	3
Miejscówki:.....	6
Jezioro	6
Pub „Gośka”	7
Dom Rodziców BG.....	7
Mieszkanie Rudolfa.....	7
Dom Juli Nowak (Dom wiedźmy).....	9
Siedziba firmy NEONET	10
Miejsce wypadku Rudiego	11
Dodatkowe miejsca.....	11
Internet	12
Wydarzenia poprzedzające scenariusz	12
Przykładowy przebieg	14
Akt I	14
Zostaw wiadomość	14
Podróż.....	15
Home, sweet home.....	15
Czas wolny	15
Pogrzeb.....	16
Akt II.....	16
Telefon za grobu	16
Co nowego u Rudiego?	18
Wizyta u Wiedźmy	18
Akt III	19
Poza zasięgiem	19
Groza na łączach	19
Nagrody na zakończenie	19
Stat bloki i dodatki.....	19
Dodatki:.....	19

Zaklęcia	20
Statystyki:.....	20

Wprowadzenie:

Rola gracza

Gracz prowadzi rozmowę ze Strażnikiem Tajemnic i wspólnie tworzą miasteczko. Strażnik tajemnic będzie od czasu do czasu zadawał pytania i prosił gracza o wymyślenie bohaterów niezależnych (np. kolegów ze szkoły)

Streszczenie Scenariusza:

BG zaczyna leniwy poranek podczas długiego weekendu, kiedy napotyka tajemniczy SMS od Rudiego – przyjaciela z rodzinnego miasta. Chwilę później dzwoni do niego matka z wiadomością o tragicznej śmierci przyjaciela i niedługim terminie pogrzebu.

BG wraca w rodzinne strony i przepełniony nostalgią powraca do dawnych chwil ze swojego życia, jednocześnie obserwując niepokojące zachowanie mieszkańców, szczególnie młodzieży.

BG angażuje się w sprawę tajemniczego zgonu, spotyka zamieszaną w nadprzyrodzone pakt koleżankę (a może coś więcej) z czasów liceum i odkrywa smutną prawdę o zdrowiu swojego ojca.

BG stanie przed decyzją o tym, czy dołączyć do machinacji kosmicznego koszmaru oraz uratować ojca, czy też próbować zniweczyć działania tajemniczej siły wpływającej na umysły ludzi. Wszystko to w coraz bardziej zaciskającym się kręgu paranoi i podejrzliwych spojrzeń mieszkańców kontrolowanych przez tajemniczą moc.

Bohaterowie:

W nawiasach podana wersja anglojęzyczna

1. Matka BG – Anna (Clare)

- Martwi się o stan zdrowia męża
- Tęskni za dziećmi i chciałaby spędzać z nimi więcej czasu
- W przeszłości oddana karierze Architektki, teraz postanowiła żyć spokojniej.
- Martwi się śmiercią Rudiego, znała go od najmłodszych lat.
- Jest zaniepokojona jaki wpływ może mieć tragedia na psychikę syna/córki (BG)

CO WIE:

- a. Matka i ojciec Rudiego ledwo się trzymają, matka od jakiegoś czasu choruje, ale postać nie wie na co.
- b. Jest nieco zaniepokojona zachowaniem Szefowej Ojca BG, Martwi się o jej zdrowie psychiczne (postać ma konserwatywne poglądy, ale stara się być miłą)

2. Ojciec BG – Ryszard– COO NEONET – (Ted)

- Zachorował na *tajemniczą chorobę*, zdarza mu się kaszleć żółcią i z każdym dniem powoli przestaje „czuć się sobą”.
- Poświęcał dużo czasu karierze, ale nie żałuje, dzięki temu mógł zapewnić byt rodzinie
- Był szefem Rudiego, jest zszokowany jego śmiercią.
- Zauważył ostatnio dziwne zachowanie pracowników firmy w tym Rudiego, jednak obawia się porozmawiać o tym z CEO firmy, bo wydaje mu się, że ona/on też jest w to zamieszany.
- Nie lubi lekarzy, ale żona zmusiła go do badania w związku z *tajemniczą chorobą*.
- Lekarze nie wiedzą, co mu jest.

CO WIE:

- a. Rudi ostatnio dziwnie się zachowuje, siedzi po godzinach, krąży od serwerowni do swojego stanowiska, częściej niż powinien, ale kamery nie wykazują niczego podejrzanego, po prostu wchodzi i patrzy się w przestrzeń, czasami chodzi tam i z powrotem mamrocząc do siebie.
- b. Matka Rudiego zachorowała, to chyba coś ciężkiego
- c. Widział ostatnio Ojca Rudiego, chłop nie radzi sobie z tym wszystkim, coraz częściej siedzi „u Gośki”
- d. Tak, Julia Nowak jest lesbijką, plotki mówią prawdę, ale plotkarzom nic do tego, to dobra, zaradna kobieta.

3. CEO NEONET – Julia Nowak – Wiedźma XXI wieku – (Ann Novak)

- Zawodowo była programistką, założyła firmę zajmującą się nowymi technologiami związanymi z internetem.
- Cierpi na wysoko funkcyjną depresję wywołaną podjętymi decyzjami i niewiarygodnym stresem, przepracowaniem i zerwaniem z Klarą.
- Cieszy się z powrotu BG i chciałaby odnowić znajomość, podejrzewa, że jeżeli uda się jej nawiązać pozytywny stosunek, może to jakoś naprostuje jej życie, będzie mogła przegadać wiele rzeczy.

- Stara się utrzymać perfekcyjną fasadę, aby ukryć ciemne myśli, ze wszystkich sił stara się naprawić swoje błędy i przegnać Bliźniaków z miasteczka.

CO WIE:

1. WSZYSTKO na temat scenariusza

4. Klara Bednarczyk – (Kat Neil)

- Leży w szpitalu, kuruje się po przebytej ciężkiej chorobie
- Nie wie o tym, ale została uratowana przez Julię za sprawą paktu związanego z Bliźniakami.
- Julia powiedziała jej o pakcie, ale Klara nie uwierzyła, przestraszona zmianami w psychice swojej dziewczyny postanowiła się odciąć.

5. Rudolf „Rudi” Strzyżyk – Haker Mitów – (Rudolph McGee)

- Kiedy jego mama zaczęła chorować, połączył (irracjonalnie, ale prawdziwie) to wydarzenie z dziwnymi rzeczami dziejącymi się w firmie
- Przeprowadził śledztwo wewnątrz firmy i skonfrontował Julię na ten temat. Ta wyznała mu prawdę i razem zaczęli współpracować, aby przegnać Bliźniaki z tego świata.
- Odnalazł sposób jak zmodyfikować rytuały odegnania tak, aby zastąpić Bliźniaki kimś z ludzi (dając temu komuś wiele magicznych mocy)
- W oparciu o mity i nowe podzespoły NEONETU konstruuje naczynie na swoją jaźń i umieszcza je w piwnicy swojego mieszkania, odpowiednio zabezpieczone.
- Dzieli się pomysłem zastąpienia Bliźniaków z Julią, jednak ta mówi, że to zbyt niebezpieczne. Zgadza się przeprowadzić rytuał odegnania, ale sabotuje go, aby wyeliminować Julię.

CO WIE:

- a. Wszystko na temat scenariusza, ale kłamie na swoją korzyść.

6. Matka Rudiego – Elżbieta Strzyżyk (Eva McGee)

- Jakiś czas temu zachorowała na tą samą chorobę co Ojciec BG, jej stadium jest bardziej zaawansowane.
- Niedawno przeszła kolejną chemioterapię, jednak nic nie wydaje się pomagać.
- Po stracie syna przestała mieć siłę walczyć, zrobiła się zupełnie apatyczna.

7. Siostra Rudiego – Paula Strzyżyk (Lili McGee)

- Została przejęta przez Bliźniaków

- Podejrzewa, że BG wie coś na ten temat, że Rudi zdążył przekazać kluczowe informacje i teraz BG przyjechał przeprowadzić własne śledztwo.
 - Stara się wy badać, jak dużo wie postać BG i zwabić ją w zasadzkę.
 - Jako przykrywkę przyjęła: Udaje przejętą stratą brata, będzie szukała oparcia w najlepszym przyjacielu brata, kojarząc go z lat młodości.
8. Ojciec Rudiego – Tadeusz Strzyżyk (Bill McGee)
- Załamany stratą syna i chorobą żony.
 - Obwinia siebie o wszystko, co się zdarzyło, mógł wcześniej zauważyć chorobę żony, mógł poświęcić więcej czasu synowi.
 - Boi się, co będzie dalej, jak poradzi sobie z dalszym życiem.

Wskazówki dla dodatkowych postaci:

1. Rudi był pochłonięty jakimiś badaniami, ostatnio kupił sporo części, chyba składał kopalnię krypto walut.
2. Ale Juli się udało w życiu, co nie? Super firma, kupa hajsu.
3. Dziwne rzeczy ostatnio się dzieją, strach się bać. Światła w nocy jak zorza albo co. Do tego ludzie świrują, chodzą po miasteczku i dziwne rzeczy na murach malują.
4. Ktoś Rudiego przejechał i uciekł, smutna sprawa. Jakby mnie pytać to musiał zrobić ktoś z firmy z zazdrości. Miał chłopak dobry kontakt z Julią, awans jak w banku, to trzeba było się go pozbyć, jeżeli rozumiesz, co mam na myśli.

Miejscówki:

Jezioro

Znajomego zapachu mulistej wody nie można pomylić z niczym innym. Jednak wiele się zmieniło: wydeptane ścieżki wybrukowano, stare ławki zastąpiono nowymi, rozpadający się pomost rozebrano i w jego miejscu wrzucono boje wyznaczające strzeżone kąpielisko. Jednak szuwary szumiały jak za dawnych dni, a toń wody nadal pozostawała nieruchoma niczym tafla lustra.

Dzień pierwszy: *Na ukrytym molo stoi wysoka, smukła kobieta w długiej, luźnej sukience zapatrzona w taflę wody. Nic się nie zmieniła, od kiedy ostatni raz ją widziałeś... Najwyraźniej nie tylko tobie zebrało się na wspominki.*

BG spotyka Julię Nowak (CEO NEONETU – Wiedźmę XXI wieku, jest w trakcie identyfikacji wpływu Bliźniaków, ledwo stoi na nogach, wygląda jakby źle się czuła), zapytaj gracza: kim była dla niego, kiedy chodzili razem do klasy, jakie wtedy były ich stosunki?

Kolejne dni: *Na strzeżonej plaży i okolicznych-dzikich plażach pełno wypoczywających ludzi, przyjezdni wczasowicze, oraz sporo młodzieży. Cześć z młodych bawi się w wodzie, a cześć przesiaduje na ławkach wpatrzona w ekrany telefonów komórkowych. Słysząc gwar rozmów i śmiechy, które niosą się po jeziorze.*

Pub „Gośka”

Znajomy wszystkim, lekko zatęchły pubik tuż przy przystanku kolejowym, nie zmienił się nic a nic przez te wszystkie lata poza dodatkiem w postaci telewizora zwykle ustawionego na kanał sportowy.

Barman to podstarzały mężczyzna z obfitymi, siwymi już bokobrodami i mętym, nieobecny spojrzeniu.

Dzień pierwszy: *Przy ladzie siedzi Ojciec Rudolfa, spuszczone głowa, przerzedzone, szpakowate włosy i ziemista, niedogolona cera. Powoli zapija smutki, o czym świadczy położona nieopodal, dopita do połowy butelka 0.7 wódki.*

Kolejne dni: *Parę podejrzanie młodych łepków siedzi przy stoliku i głośno o czymś rozmawiają. O ostatniej imprezie na działce, o balandze przy jeziorze? O tych matołkach zapatrzonych w ekrany telefonu? Ciężko stwierdzić, mają już trochę w czubie i blubrają po swojemu.*

Dom Rodziców BG

Poproś gracza o opisanie swojego rodzinnego domu (może nawet razem narysujcie mapkę). Poproś o zaznaczenie swojego dawnego pokoju i opisanie tego, jak wyglądał zanim postać gracza wyprowadziła się.

Jak od tego czasu mogło się tutaj pozmieniać? Jak zareagowała na to postać?

Mieszkanie Rudolfa

Rudolf mieszkał w nowo wybudowanym osiedlu, na drugim piętrze. Tuż przed jego klatką siedzi czwórka młodych, puszczają muzykę z komórek i głośno rozmawiają o czymś, co brzmi jak gra komputerowa.

Jeżeli BG towarzysz siostra Rudolfa: *jeden z typków rozpozna ją (chodzą razem do szkoły) i złoży jej pośpieszną kondolencję, po czym zapanuje niezręczna cisza.*

WSKAZÓWKI Mieszkania(załącznik mieszkanie Rudiego):

1. Na drzwiach do mieszkania wymalowany jest TAJEMNICZY SYMBOL – Siostra nie wie, skąd się wziął. Sąsiedzi zapytani o to powiedzą, że Rudi sam go namalował. Symbol zabrania wejścia istotą kontrolowanym przez

- bliźniaki / pochodzącym z innego wymiaru. Siostra poprosi BG o otworzenie drzwi (sama nie może tego zrobić, będzie wykręcać się, że jest zbyt zestresowana i trzęsą się jej ręce).
2. Komputer z podłączonym do niego dziwnym urządzeniem weird science przypominającym pilot do telewizora z małym wyświetlaczem. Gdy BG do niego podejdzie, wyświetlacz zaświeci się na zielono. Urządzenie wykrywa opętanych (kolor czerwony) i zakażonych (kolor żółty). Siostra Rudiego jest opętana, młodzi przed blokiem też.
 3. Wydrukowane książki mitów, odpowiednio: Mity cthulhu 3%, 3%, 4%, oraz Wiedza o alternatywnych wymiarach 5%, 7%, 15%
 4. Szafa garderobiana, w której poza ubraniami ukryty jest stalowy sejf na kluczyk (kluczyk ma Siostra Rudiego). W środku znajduje się broń palna **Glock 17 / 9mm/ k10 /15 yardów / 15 pocisków / 98 malfunction** wraz z 2 magazynkami. Czyżby Rudi się czegoś bał?
 5. Na stole leżą wydrukowane kartki, okazuje się, że jest to rachunek za prąd. **TEST EDU** wykaże, że jest on nienaturalnie wysoki, jakby coś brało bardzo dużo energii.

WSKAZÓWKI Piwnicy (załącznik Piwnica):

1. Siostra Rudiego nie wie które drzwi należą do niego, więc BG będzie musiał sprawdzić wiele kłódek, albo zdać **TEST NASŁUCHIWANIA**, który pozwoli usłyszeć pracujące wiatraki serwerowni.
2. Po otwarciu drzwi piwnicy BG zobaczy czarny, wysoki prostopadłościan, ekran z przodu zamruga parę razy i pojawi się na nim RUDI. Będą mogli w końcu porozmawiać.
 - Aby uratować Ojca BG musi pozyskać czarny przedmiot przypominający pendrive z rąk Juli Nowak, najpewniej ma go przy sobie.
 - BG musi uważać, Julia jest wyjątkowo niebezpieczna i najpewniej będzie kłamać, aby przekonać BG na swoją stronę.
 - Rudi twierdzi, że Julia stoi po stronie Bliźniaków i to ona najprawdopodobniej za pomocą magii zabiła Rudiego.
 - Rudi może wszystko wyjaśnić BG (należy pamiętać, że nie przedstawi siebie w złym świetle)
 - Kiedy BG przyniesie pendrive, Rudi przekaze BG wiedze na temat rytuału odegnania (tak naprawdę to rytuał zastąpienia), oraz przekaze mu dwa zaklęcia: **glif kontroli** i **glif ochrony** (trafią one bezpośrednio do umysłu BG, **TEST INTELIGENCJI** określi czy udało mu się przetworzyć informację, czy straci 3 maksymalne punkty za każde zaklęcie. Na potrzeby scenariusza stosuję wyjątek od utraty SAN.
3. Jeżeli znajduje się z nimi Siostra Rudiego, Rudi wyczuje, że jest opętana i porazi ją prądem, szybko tłumacząc graczowi sytuację.

4. Kiedy rozmowa się skończy, BG może zauważyć, że jest obserwowany przez jednego z młodych, ten zacznie uciekać i zastawi na BG pułapkę razem ze swoimi kolegami.
5. Jeżeli BG miałby stracić przytomność, przygasną światła i Rudi uratuje go powalając przeciwników prądem. (kontroluje instalację elektryczną w całym budynku)

Dom Juli Nowak (Dom wiedźmy)

WSKAZÓWKI (dom wiedźmy):

1. Pokój przygotowany na przyjęcie gości, pościelone łóżko, telewizor plazmowy, szafa na ubrania (pusta, jedynie wieszaki)
2. Kuchnia, stół na dwie osoby, zdjęcia ze wspólnych wycieczek (Julia + Klara), otwarta butelka wina wypita w połowie.
3. Garderoba wypełniona płaszczami, butami, kilkoma sukniami wieczorowymi. TEST NASŁUCHIWANIA wykaże dziwny, pełzająco-chroboczący dźwięk, jakby coś pełzało w ścianach.
4. Łazienka
5. Schody na piętro
6. Na podłodze jarzy się lekkim światłem glif ochronny (TAJEMNICZY ZNAK), jeżeli BG podejdzie zbyt blisko, zostanie porażony prądem (1k6)

WSKAZÓWKI PIĘTRO:

1. Biuro z porzucanymi papierami i rozkręconym komputerem, na podłodze leżą części i podzespoły. TEST korzystania z bibliotek pozwoli wyłowić z bałaganu informacje o przygotowywanym rytuale odegnania. Dodatkowo znajdują się tutaj teksty wiedzy o alternatywnych wymiarach +33%. Gracz przebywając w tym pokoju, słyszy dziwne szuranie, jakby coś pełzało w ścianach.
2. Pokój Klary, popakowane rzeczy, pościelone łóżko, pusto i smutno. W powietrzu nadal unosi się woń lekkich, owocowych perfum. W kącie leży dopita butelka wina.
3. Na łóżku spoczywa Julia Nowak, ze ścian wypływają kable wbijając się jej pod skórę. Julia ma zamknięte oczy, ale niespokojny sen. Widać, że żyje, mimo całej pajęczyny okablowania.
 - Julia obudzi się na znaczący hałas albo zawołanie.
 - Będzie zdziwiona obecnością BG i zapyta, co tutaj robi.
 - Będzie starała się wyjaśnić całą sprawę, opowiedzieć BG całą historię, nie zatajając faktów.
 - Kiedy usłyszy, że Rudi przeżył, odruchowo zaśmieje się, po czym się zmartwi, pytając, czy nadal chce zastąpić Bliźniaków.

- Będzie starała się przekonać BG do tego, aby odprawił rytuał odegnań, ponieważ sama jest zbyt ranna aby podołać temu zadaniu.
 - Zapytana o kable odpowie, że to rytuał mający na celu zregenerować jej MOC magiczną, która została przepalona podczas pierwszej próby rytuału.
 - Jeżeli BG przekona lub zabije Julię okaże się, że pendrive miała zawieszony na szyi. Jest dziwny, pół eteryczny w dotyku i pulsuje, jakby był żywą istotą.
 - Przekaze BG rytuał Odegnań wraz z dwoma zaklęciami: **glifem ukrycia** oraz **glifem kontroli** (trafią one bezpośrednio do umysłu BG, **TEST INTELIGENCJI** określi czy udało mu się przetworzyć informację, czy straci 3 maksymalne punkty za każde zaklęcie. Na potrzeby scenariusza stosuję wyjątek od utraty SAN.
 -
4. Na podłodze leży rozbita lampa, TEST dziedziny powiązanej z elektryką albo elektroniką, albo spot hidden pozwoli zaobserwować, że kable nie wiszą z sufitu, jakby same się zwinęły.

Siedziba firmy NEONET

Opis: Parterowy budynek pomalowany na szaro, nie wyróżniałby się niczym gdyby nie wysoki płot i szlaban pilnowany przez ochroniarza.

Wskazówki (parter):

1. Pokoje biurowe w którymś z nich BG powinien znaleźć leżący identyfikator, który pozwoli mu przejść do serwerowni. W pozostałych Lampy dziwnie się zachowują i słychać niekończące się niskie buczenie, od którego po chwili boli głowa.
2. Stróżówka ochroniarza – BG ma szczęście i stróżówka jest pusta, ochroniarz jest na obchodzie (tak naprawdę jest w łazience).
3. Łazienka – po 2 rundach wyjdzie z niej ochroniarz i wejdzie do stróżówki, aby po chwili zacząć sprawdzać pomieszczenia zaczynając od tego w dolnym prawym rogu.

Wskazówki (Serwer)

1. opisz podziemie pełne buczących serwerów ustawionych w długie rzędy. To tutaj gnieździ się niewidzialna groza z innego wymiaru i to tutaj trzeba odprawić rytuał.
2. Kiedy BG będzie chciał rozpocząć rytuał, pomiędzy serwerów wypełnie POMIOT Z INNEGO WYMIARU (który był matka Rudiego, można dodać szczegóły, jak strzępki włosów w takim samym kolorze jak miała, albo

zdeformowana twarz, która tylko odrobinę przypomina ją) i będzie chciał zabić BG.

Miejsce wypadku Rudiego

Opis: plama krwi na jezdni i mnóstwo zniczy pozostawionych na trawniku obok. Od samego miejsca nieszczęśliwego wypadku biegnie po ziemi przepalony ślad tworzący coś na kształt błyskawicy.

Wskazówki:

1. Sąsiedzi naprzeciwko mają kamerkę monitorującą drzwi, może coś się nagrało?
 - Nagranie jest częściowo uszkodzone, widać na nim jak Rudi zatacza się powoli w kierunku domu rodziców, trzymając się za brzuch (jakby był ranny)
 - Nagle nadjeżdża czarny samochód i potrąca go, nie zatrzymując się.
 - Auto należy do ludzi mieszkających na końcu ulicy, w czasie wypadku byli w restauracji (mają paragon i wielu świadków na potwierdzenie tej wersji).
 - Jeżeli BG zdobędzie nagranie i szczegółowo je sprawdzi, okaże się, że auto jest puste (jedzie samo). SAN 1/D3
2. Od plamy krwi biegną po ziemi przepalone ślady, rozchodzące się w kształt błyskawicy i kończące się 2-3 metry na trawniku domu rodziców.
 - W miejscu gdzie wkopany został niedawno światłowod.
3. Świadkowie nie widzieli bezpośrednio zdarzenia, ale słyszeli huk wypadku, a dosłownie chwilę później grzmot i widzieli błysk światła jakby, uderzył piorun.

Dodatkowe miejsca

Dodatkowo poproś gracza o zaznaczenie na mapie i wymyślenie paru miejsc z czasów nastoletnich (tylu ile chce, może być jeden, może być pięć, a może nie chcieć, wtedy zaproponuj coś od siebie). Określcie, czy towarzyszyły im dobra, czy złe wspomnienia.

Umieść w tych miejscach wybraną wskazówkę:

1. Mrugająca instalacja elektryczna tak jak **plik audio nr 1**.
2. Komórka nagle sama wybiera numer telefonu (nieznany), gdy BG przyłoży słuchawkę do ucha słyhać jedynie „Abonent jest czasowo niedostępny”

3. Grupy młodzieży pozornie snujące się bez celu, akty wandalizmu (grzebanie w skrzynkach elektrycznych, malowanie spreymem TAJEMNICZYCH SYMBOLI **(załącznik graficzny nr. 1)**
 - Gdy zauważą BG, zaczną uciekać, można zdecydować się na pościg, jeżeli BG złapie kogoś ze sprawców, ten będzie otępiały, nie będzie wiedział gdzie się znajduje, jakby był pod wpływem narkotyków. Jego komórka zacznie dzwonić i wyświetli się nieznany numer, jednak tym razem w słuchawce będzie słycać: **plik audio nr. 1**

Internet

Wskazówki na które może natrafić BG, szukając w Internecie / przypadkowo serfując:

1. Dziwne światła nad miasteczkiem w okolicach serwerowni NEONETU (Od jakiegoś kwartału, w ostatnich dniach nasiliły się):
 - Posty na BF na miejskiej grupie, zdjęcia zamieszczane przez dalszych znajomych.
 - Zdjęcia na Instagramie z hasztagiem miasta
 - Lokalni mali vlogerzy zajmują się tym dziwnym zjawiskiem (powoli sprawa nabiera rozgłosu)
 - Filmiki na snapchacie
 - Relacje na tik-toku
2. Dziwnie zachowująca się elektronika w pobliżu MIESZKANIA RUDIEGO(od dnia śmierci Rudiego)
 - Posty na grupach FB skarżących się na awarię.
 - Relację vlogerów (filmik przedstawia lampy uliczne mrugające jak dźwięki w dołączonym pliku audio nr. 1.

Wszystkie poszlaki podsumowywane są przez vlogerów jako tajne działania rządu, być może wpływ kosmitów? Prezentowane są w taki sposób, że aby traktować je serio trzeba mieć założoną czapkę z foli aluminiowej.

Wydarzenia poprzedzające scenariusz

1. Po skończeniu studiów Julia Nowak postanawia założyć firmę (NEONET) zajmującą się rozwojem technologii związanych z Internetem.
2. Przez kolejne lata firma rozwija się dzięki ciężkiej pracy i sporym inwestycją z różnych źródeł.
3. R&D NEONETU opracowuje nową, eksperymentalną technologię konstrukcji podzespołów.

4. Zwabione przez wzorce podzespołów z innego wymiaru przybywa istota „Bliźniaki” i zagnieżdża się w serwerowni. (istota jest niewidzialna, ale wywiera wpływ na ludzi i wypacza rzeczywistość)
5. Bliźniaki muszą dostosować się do nowej rzeczywistości. Dziwne rzeczy dzieją się w firmie, dziwne rzeczy zaczynają się dziać w miejscowości
 - Niepokojące światła nad miastem,
 - Nagłe spadki zasięgu, trzeszczenie, oraz dziwne głosy na liny
1. Klara (dziewczyna Juli) zapada na dziwną chorobę, zaczyna pluć żółcią
2. Bliźniaki powoli wytwarzają system ochronny, na początku przejmują jednostki, które mają największy wpływ na inne, w tym wypadku komisariat policji.
3. Matka Rudiego zapada na dziwną chorobę.
4. Bliźniaki próbują przejąć właścicielkę serwera (Julię Nowak), ale nie udaje im się, zamiast tego zawierają z nią pakt. Zdrowie Klary w zamian za współpracę i przetransportowanie ich „dziecka” do innej sieci.
5. Rudi przeprowadza wewnętrzne śledztwo w NEONECIE.
6. Ojciec BG zapada na dziwną chorobę.
7. Nowak zaczyna studiować mity, łącząc je z najnowszą technologią, przygotowując się do wygnania bliźniaków z tego wymiaru.
8. Rudi odkrywa wpływ bliźniaków i konfrontuje w tej sprawie Julię Nowak
9. Bliźniaki próbują wywrzeć wpływ na Rudim, ale nie udaje im się (znowu)
10. Bliźniaki postanawiają dostosować swój system nerwowy do ludzkiego (mają już dosyć porażek podczas kontroli pomniejszych istot)
11. Mózg (jedna część bliźniaków) zajmuje się rozwojem zdolności kontrolujących, zaś serce (druga część bliźniaków) koncentruje się na wytworzeniu „białych krwinek” z naznaczonych osobników (osoby plujące żółcią), których głównym zadaniem będzie chronić gniazdo
12. Rudi działa wspólnie z Nowak, lecz ma inne plany co do rytuału odegnania. Zamiast wygnać Bliźniaki, ma zamiar zająć ich miejsce, aby móc ochraniać ziemię przed podobnymi zagrożeniami.
13. Rudi sabotuje rytuał i moc Juli Nowak doznaje poważnych ran.
14. Rudi ucieka w kierunku domu, ale Julia Nowak zdeterminowana, aby go powstrzymać, resztką sił przejmując kontrolę nad autem sąsiadów i rozjeżdża Rudiego. Zdesperowany Rudi ostatnim tchem rzuca zaklęcie przejścia i porzuca ciało, przenosząc się do wcześniej przygotowanego prototypu serwera-naczynia znajdującego się w piwnicy jego mieszkania.
15. Bliźniaki czują obecność Rudiego i postanawiają wchłonąć go, by przyspieszyć proces adaptacji.
16. Nowak przypala rany i resztką siły stawia barierę na swoim domu jako bezpieczne sanktuarium, aby zregenerować siły i wyprowadzić kontratak. Wychodzi sporadycznie by sprawdzić sytuację panującą w mieście, oraz pokryć teren kolejnymi zabezpieczeniami mającymi na celu zwolnienie działania Bliźniaków.
17. Rudi zdesperowany postanawia skontaktować się, aby powstrzymać bliźniaki przed wchłonięciem jego (Rudiego) duszy.

Przykładowy przebieg

Akt I

Zostaw wiadomość

Postać gracza budzi się w swoim mieszkaniu po ciężkim dniu. Tak się składa, że dzisiaj początek rekordowo długiego letniego weekendu. Sześć dni wolności od obowiązków/brak zleceń.

PROŚBA DO GRACZA: niech mniej więcej opisz to, w jaki sposób mieszka, jak wygląda jego codzienna rutyna, jak jego postać reaguje na czas wolny.

Notka MG: Gracz zgubił w mieszkaniu komórkę, przypomnij mu o niej w którymś momencie rutyny, że chciałby spojrzeć na ekran telefonu czy na ma wiadomości/sprawdzić pogodę/widomości ze świata i nie może jej znaleźć.

Niech wykona jeden, może dwa rzuty na spostrzegawczość, nic trudnego.

TELEFON: W dotyku wydaje się być zimny, jakby był długo trzymany w lodówce, ma jedną niedobraną wiadomość, kontakt wskazuje na RUDOLFA „Rudiego” Strzyżyka/ (McGee).

TREŚĆ WIADOMOŚCI: „Przepraszam, że zawracam głowę, ale nie mam już do kogo się zwrócić, coś dziwnego dzieje się w Brzostowie / (albo New Salem, Massachusetts). Chciałem zadzwonić, ale szwankuje mi komórka, mogę wysyłać tylko SMSy, proszę oddzwoń jak tylko będziesz mógł.

Trzeba zakomunikować graczowi, że zachowanie przyjaciela jest zdecydowanie *nie w jego stylu*.

Próba oddzwonienia skończy się na automatycznym głosie mówiący: *Abonent czasowo niedostępny*, któremu towarzyszą trzaski, jakby ktoś był na innej linii (**TEST NASŁUCHIWANIA**)

Gracz może zastanowić się, co to oznacza(sprawdzić social media => Przyjaciel będzie offline), albo powrócić do dalszej części porannej rutyny/zacząć planować jak spędzi wolny czas.

Po krótkiej chwili komórka rozdzwoni się, jednak na wyświetlaczy zamiast przyjaciela pojawi się numer Matki gracza.

Ważne punkty rozmowy:

1. Przyjaciel gracza nie żyje, właśnie dowiedziała się od jego rodziny.
2. Nie wie co się stało, jeszcze dwa dni temu był w pracy razem z Ojcem postaci gracza (Ojciec jest przełożonym Rudolfa), a wczoraj wziął urlop na żądanie
3. Rodzina mówi, że pogrzeb odbędzie za 3 dni na lokalnym cmentarzu.

4. Gracz może przyjechać i zatrzymać się u rodziców, przygotowują jego stary pokój (w razie odmowy będą nalegać, że dawno się nie widzieli i że nie ma problemu)

Podróż

Niezależnie od wybranego środka transportu na drodze najdzie gracza fala nostalgii i ochota na wspominki o dawnych czasach.

Pochylcie się nad mapą miasteczka i przypomnij graczowi ważne miejsca z czasów jego/jej dojrzwania, razem ustalcie dodatkowe miejsca, które gracz chciałby umieścić w tej historii, wynotuj je sobie i przypasuj do nich dodatkowe wskazówki. Zapytaj w międzyczasie jak właściwie poznali się z Rudim, czy BG ma jakieś ważne wspomnienia z tym związane i w jakich okolicznościach się pożegnali.

Home, sweet home

Gracz zostanie przywitany przez stęsknioną matkę i po rozładowaniu rzeczy poczęstowany obiadem. Ojciec też na niego czeka, ale jest jakiś nie swój, błady, nieobecny, przybyło mu sporo siwych włosów od ostatniego widzenia się z BG.

Ważne elementy sceny:

1. Pokój BG bez zmian, jedynie odkurzony – jakby zatrzymany w czasie.
 - Ważnym elementem będzie stary, kineskopowy monitor do komputera, oraz sama stara maszyna z przepalonymi podzespołami porzucona lata temu na rzecz nowego (działającego) sprzętu.
 - Jeżeli gracz posiada odpowiadającą umiejętność zaproponuj naprawę sprzętu, jeżeli się uda gracz może powspominać dawną zawartość dysku, stare gry w które grał, zdjęcia, muzykę, której słuchał itd.
2. Ojciec ostatnio gorzej się czuje, ale nie chce iść do lekarza. W końcu został zmuszony przez żonę i jutro odbiera wyniki (zakład działa, część pracowników nie wzięła wolnego)
3. Ojciec kaszle w chusteczkę **[TEST SPOT HIDDEN]** można dotrzeć chorobliwie wyglądające żółte plamy.
4. Śmierć Rudolfa to niespodziewana tragedia. Wziął wolne w pracy i po paru dniach przydarzył mu się wypadek. Podobno ktoś go potrącił, na ulicy na której mieszkali jego rodzice, po czym sprawca zbiegł z miejsca zdarzenia.

Czas wolny

Gracz dostaje do dyspozycji całe popołudnie, oraz wieczór, może w tym czasie rozpocząć śledztwo, przypomnieć sobie stare kąty, albo po prostu korzystać z wolnego czasu / zapijać smutki po stracie przyjaciela.

Jutro o godzinie 10:00 odbędzie się msza i pogrzeb na okolicznym cmentarzu.

Pogrzeb

Zbierają się chmury, pod wieczór na pewno będzie padać. Wszyscy ubrani na czarno, z poważnymi, przygnębionymi minami. Masza jest krótka, ceremonia jeszcze krótsza. Kiedy trumna powoli schodzi do dołu ludzie zaczynają pękać i pojawiają się pierwsze łzy.

Zapytaj gracza o najszcześniejsze wspomnienie związane z Rudim i jak czuje się jego postać stojąc tutaj przed trumną przyjaciela.

Kluczowe elementy: Matka Rudiego kaszle w taki sam sposób co ojciec BG, lecz dużo mocniej, materiałowa chusteczka jest cała pokryta żółcią.

[opcjonalne] Cześć ludzi jest nieco zaskoczona obecnością gracza, nie widzieli go lata.

[opcjonalne, ale ważniejsze] Ludzie zerkają na boki i szukają wzrokiem Juli Nowak pośród delegacji z NEONETU, jednak nigdzie jej nie ma. Wywołuje to konsternację w niektórych, oraz u innych falę złośliwych szeptów.

Akt II

Telefon za grobu

1. Jeżeli gracz nie zaangażował się w śledztwo do tej pory i nie natrafił na dziwne rzeczy dziejące się w mieście.
 - Następnego dnia do Matki BG dzwoni telefon: to spanikowany Ojciec Rudiego zadzwonił aby zapytać, czy nie ma u nich w domu jego żony, bo od rana jej szuka i nigdzie jej nie ma. Zniknęła.
 - Ojciec Rudiego prosi rodzinę BG o pomoc w poszukiwaniach.
 - Policja angażuje się w poszukiwania, ale jest zadziwiająco opieszła, zupełnie jakby mieli ważniejsze rzeczy do roboty
 - Podsluchanie nerwowej rozmowy między policjantami wykaże, że starają się uchwycić *Wiedźmę* poza *tarczą*. Oraz szukają sposobu jak przełamać pieczęcie blokujące wejścia do *strategicznych* miejsc.
 - Policjanci od czasu do czasu przystają i milkną (naram, wszyscy) i jakby wsłuchiwali się w słyszalną tylko dla nich melodię, po czym wszyscy (jednocześnie) ruszają do swoich działań.
 - Daj BG możliwość podwędzenia policyjnej krótkofalówki, aby mógł słuchać raportów i komunikacji między policjantami.
 - Jeżeli BG ma umiejętności techniczne zaproponuj przestawienie radia/komórki na policyjne częstotliwości.
 - **WAŻNE:** Po godzinach poszukiwań (i rozproszeniu grupy poszukującej), kiedy zaczyna się ściemniać BG zauważa znajoma postać migająca za zakrętem. BG wydaje się, że widział matkę

Rudiego, ale nikogo nie ma w pobliżu. BG może zadzwonić powiadomić o tym kogo chce i/lub ruszyć w pościg.

- Matka Rudiego nie będzie reagować na wołanie, szybkim krokiem skręci w kolejny zaułek, kierując się w stronę lasu.
 - Test psychologii pozwoli określić, że najprawdopodobniej znajduje się w jakimś rodzaju transu, albo wyidukowała którąś z form katatonicznych (negatywizm)
 - Gdy BG dogoni Matkę Rudiego ta przejdzie przemianę. Schyli się targana konwulsjami i zwymiotuje coś, co wyglądać będzie jak mieszanka narządów wewnętrznych pokrytych oślizgłą, śmierdzącą żółcią. Później ciałem Matki Rudiego wstrząśnie niewidzialna siła, jakby coś próbowało wydostać się ze środka. Nastąpi głucho chrupnięcie przemieszczających się kości i chwilę później młaśniecie rozrywanego ciała kiedy Matka Rudiego zostanie „wywinięta na drugą stronę” i przeistoczy się w **[POMIOT Z INNEGO WYMIARU]** (statystyki na końcu scenariusza) będzie wymagany **[TEST SAN K2/K6+1]** po czym stwór zacznie odpełzać w kierunku **[TEST INTELIGENCJI]** siedziby NEONETU jednocześnie stając się coraz bardziej przezroczysty (zdolność niewidzialności).
 - **WAŻNE:** Gracz na tym etapie powinien zdać sobie sprawę, że ojciec BG ma tą sama przypadłość, jeżeli nie zdaje sobie z tego sprawy poproś o **IDEA ROLL**. Uświadomienie sobie tego może skutkować kolejnym rzutem na **[SAN 0/K3]**. Znaczące jest też to, aby uzmysłowić gracza o postępującej naturze zjawiska, nie wiadomo ile dokładnie czasu zostało ojcu BG, ale warto się pośpieszyć i dowiedzieć co właściwie się dzieje.
 - W wypadku wystąpienia **TEMPORARY INSANITY** Strażnik tajemnic powinien dodać do karty postaci coś związanego z dziejącą się teraz fabułą, najlepiej dodać do Significant people Ojca, jeżeli już go tam nie ma. Po czym opisać graczowi, że nagle odzyskuje świadomość stojąc w kręgu półprzytomnych policjantów i dymiących z silników 3-4 radiowozów, ustawionych tak by zablokować ulice. Gracz może myśleć, że ma to związek z nim, jednak **TEST PIERWSZEJ POMOCY / PERSWAZJI / ZASTRASZANIA / NASŁUCHIWANIA** (w tym przypadku aby usłyszeć mamrotanie) pozwoli pozyskać informację, że doszło do starcia pomiędzy „wiedźmą” a policjantami. Policjanci nie będą w stanie przypomnieć sobie personaliów wiedźmy, ani o dokładnie się stało.
 - Zakłęcie kontroli zostanie zdjęte z komisariatu, działania policji wrócą do normy.
2. Jeżeli gracz zaangażował się w śledztwo i natrafił na wskazówki/powoli formułując teorię na temat tego co mogło się wydarzyć scena będzie przebiegać podobnie z tą różnicą, że zauważać będzie więcej **TAJEMNICZYCH SYMBOLI (załącznik graficzny nr. 1)**, oraz szwędające się, dziwnie otępiałe

- grupy młodzieży będą wyglądać, jakby też kogoś szukały. Zaczepione [**TEST FAST TALK / PERSWAZJA /ZASTRASZANIE**] będą się wykręcać w nieskładny, przeczący sobie sposób, by w końcu wydusić: „Stary, my tylko chcemy pomóc” i rozejść się bez słowa.
3. Po całych traumatycznych wydarzeniach i bardzo długim dniu BG będzie chciał odpocząć, ale niestety, nie będzie to możliwe. Kiedy wróci do swojego pokoju i położy się, zadzwoni telefon, a na ekranie wyraźnie pojawi się napis: **RUDI**.

Co nowego u Rudiego?

Rudi (a właściwie podszywające się pod niego Bliźniaki) będzie potrzebował pomocy BG.

Ważne elementy rozmowy:

1. Bliźniaki mają problem z ludzką mową, będą źle odmieniały wyrazy, używały dziwnych sformułowań itd. Może to naprowadzić BG na to, że nie rozmawia ze swoim przyjacielem. [Jeżeli BG udało się rozgryźć wskazówki zawarte w plikach audio powinien otrzymać **Bonus dice** do rzutu, jeżeli na tym etapie BG odkrył już Serwer w którym znajdują się RUDI sukces będzie automatyczny]
2. Bliźniaki wytłumaczą co dzieje się z Ojcem BG (że zostanie przemieniony w *białą krwinkę*, jak one to określają) i że jeżeli BG pomoże im (podającym się za Rudiego) to proces przemiany zostanie zatrzymany, a choroba cofnięta do stanu przed zachorowania.
3. Wystarczy, że BG wejdzie do pewnego domu, znajdzie tam przedmiot (wyglądem przypominający czarny pen-drive), wróci do swojego mieszkania i wepnie ten pen-drive do komputera.
4. Adres to lokalizacja domu Juli Nowak.
5. **ODPOWIEDZI NA PYTANIA BG:**
 - **Kto ciebie zabił:** Nie wiem. Nie widzieć.
 - **Co się dzieje w mieście:** Wiedźma kraść dzieci. Wiedźma oszukiwać.
 - **Twoja matka została przemieniona:** Nie martw się. Być w lepszym miejscu.
 - **Gdzie jesteś?** Nie wiem. Szukać.

Wizyta u Wiedźmy

Ten etap scenariusza może wynikać z paru możliwości.

1. Gracz odszukał wskazówki Rudiego i udał się do jego mieszkania, a później do piwnicy (albo od razu do piwnicy).
2. Gracz zawiązał pakt z Bliźniakami
3. Gracz postanawia odwiedzić swoją koleżankę z czasów szkolnych, lub ma co do niej podejrzenia, lub wierzy, że może mieć ona ważne informacje w sprawie zgonu Rudiego.

Szczegóły znajdują się w opisie domostwa Juli.

Akt III

Poza zasięgiem

Na tym etapie Bliźniaki czują się na tyle zagrożone, że odetną miasteczko od świata zewnętrznego. Całą miejscowość otoczy gęsta mgła przepięlna wyładowaniami elektrycznymi. Mieszkańcy w większości będą zdawać się nieświadomi (mgła działa na zasadzie wyparcia, ludzie nie będą chcieli opuścić swojego miejsca zamieszkania, a skonfrontowani z rzeczywistością będą wypierać jakby zależało od tego ich życie. Jedynym rozwiązaniem jest bezpośrednio pokazanie dowodów innych niż sama mgła, albo zakłęcie opętania.

Dodatkowo Internet, oraz możliwość komunikacji telefonicznej poza miasteczko zostaną odcięte. Komunikacja wewnątrz miasteczka nadal jest możliwa, ale jest *na podłuchu*. BG powinien być już wtedy w posiadaniu rytuału odegnania / rytuału zastąpienia i przygotowywać się do szturm na Serwerownię.

Groza na łączach

Gracz przypuszcza szturm na siedzibę NEONETU na tym etapie wszystko zależy od niego i jego decyzji, czy postanowi się przekraść, czy uderzyć ze wsparciem mieszkańców. Pozwól BG gracz pierwsze skrzypce, niech niezależnie od podjętych decyzji te sceny będą emocjonujące.

Nagrody na zakończenie

- Odegnanie Bliźniaków k10 SAN
- Uratowanie Ojca k8 SAN
- Odkrycie prawdy o Rudim (kto go zabił, gdzie jest teraz, dlaczego tak skończył) k4 SAN
- Zawarcie paktu z Bliźniakami –k8 SAN

Stat bloki i dodatki

Dodatki:

Wskazówka audio nr.1: kodem Morse'a nadają wiadomość RUDI, kiedy graczowi uda się ją rozszyfrować zadzwoni telefon z drugą wiadomością audio.

Jeżeli gracz nie może sobie poradzić, albo ma problemy z rozszyfrowaniem pozwól wykonać mu idea roll, który podpowie mu, że to właśnie kod Morse'a, albo uzupełnij parę brakujących literek.

Wskazówka audio nr.2: kodem morsa nadaje PIWNICA. Idea roll może nakierować gracza na piwnice mieszkania Rudiego gdzie znajduje się serwer, gdzie znajduje się sam Rudi.

Wykres pościgu do użycia w razie ścigania chuliganów, lub BG uciekającym przed czymś.

Mieszkanie Rudiego wersja dla Strażnika Tajemnic, oraz Gracza.

Piwnica Rudiego wersja dla Strażnika tajemnic (z zaznaczonym serwerem, oraz miejscami w których będą przebywać napastnicy)

Siedziba NEONETU (parter + serwerownia)

Dom Juli Nowak (parter i piętro)

Zaklęcia

Glif kontroli – 1SAN 5MP – pozwala kontrolować elektryczność, sprzęty elektroniczne, elektryczne oraz ludzi jeżeli skorzystają z urządzenia naznaczonego tym glifem.

Glif ochrony – 1SAN 5MOC(maksymalnej) – nakreślony na powierzchni nie pozwala przekroczyć jej stworom z innego wymiaru, albo istotom pod ich wpływem.

Glif ukrycia – 1SAN 3MP – wyrysowany na ciele rzucającego pozwala być niewidzialnym na tyle na ile dana postać potrafi wstrzymać oddech.

Rytuał odegnań / zastąpienia – 0SAN 20 MOC (maksymalnej) + dziecię Bliźniaków – pozwala odegnąć Bliźniaki z powrotem do ich wymiaru, osoby objęte ich wpływem wracają do świadomości, osoby zakażone wracają do zdrowia. W wariacie zastąpienia osoba w odpowiednio przygotowanym naczyniu wchłania moc i zdolności Bliźniaków. Rytuał musi być odprawiony w obecności Bliźniaków.

Statystyki:

Julia Nowak – jest ciężko ranna i unieruchomiona przez rytuał odzyskiwania mocy. MP zostało jej na ostatni glif kontroli, którym porazi gracza, jeżeli ten ją zaatakuje. Zada to 1k10 obrażeń. W tym momencie Julia ma 5 punktów zdrowia.

Siostra Rudiego – Paula – jak opętany

Opętany – statystyki Tcho-Tcho str. 309

Policjant – HP: 11, statystyki po 50, broń palna: 60% 1k10

Pomiot z innego wymiaru: jak formless spawn (s294), ale z jednym atakiem na rundę zadającym k8, bez umiejętności bite.

Bliźniaki – ich statystyki nie grają większej roli, nie mogą jeszcze oddziaływać na świat rzeczywisty poza paroma zaklęciami.