

Straszna prawda

Straszny scenariusz do Wolsunga

W trakcie pościgu za szaleńcem drużyna natrafia na ruiny pradawnej cywilizacji posługującej się nowoczesną technomagią. Pamiątki po tajemniczym ludzie odkryją przed Damami i Dzentelmenami fakty tak niepokojące, że sama ich świadomość może przyprawić bohaterów o obłąd...

Konwencja: pastisz lovecraftowskiego horroru

Najlepiej odnajdą się: eksplorator, śledczy. Dobrze, by w drużynie był technomanta.

Miejsce akcji: duże nadmorskie miasto (domyślnie Lyonesse), pradawne ruiny na środku oceanu

Czas gry: 2-3 godziny.

Zanim zaczniemy: na tej sesji pojawia się znany z *Zewu Cthulhu* motyw szaleństwa spowodowanego poznaniem prawdy o świecie. By gracze nie protestowali, gdy przyjdzie do konfrontacji z *wiedzą ich postaci*, trzeba ich na nią przygotować. Powiedzenie wprost, że bawimy się w Cthulhu zepsuje niespodziankę, więc proponuję zamiast tego przypomnieć o wiktoriańskości Wolsunga – Damy i Dzentelmeni żyją w świecie uporządkowanym etykietą i honorem, kochającym piękno i ceniącym prawość. Nawet jeżeli według standardów Wanadii prowadzą się niemoralnie, w naszych oczach zapewne uszli by za bardzo zachowawczych. Poproś graczy, by na tej sesji położyli na to nacisk i ewentualnie powiedz potem wprost, że odkrycia dokonane w zatopionym mieście są dla drużyny szokujące, a postaci powinny zachowywać się odpowiednio do konwencji. Z ważnym zastrzeżeniem – o ile ją znają! Jeżeli nie, warto, byś w odpowiednim momencie wprost powiedział „to tak, jak w Cthulhu – wiesz więcej i wariujesz”.

Zawiązanie: Niezwykłe Damy i Niezwykli Dzentelmeni są poproszeni o zbadanie zniknięcia sir Olivera Barnabasa Goldenbougha, niepoczytalnego elfickiego technomaga mieszkającego do wczoraj w prywatnym zakładzie dla umysłowo chorych. Na

miejscu okazuje się, że sir Oliver od dwóch tygodni śnił o potężnej, lecz uszkodzonej maszynie różnicowej i z pasją opowiadał opiekunom o swoich pomysłach na jej naprawę. Był jednak pewien, że urządzenie jest "poza zasięgiem śmiertelnych" i nie zamierzał go szukać. Technomanta nigdy nie sprawiał kłopotu, był więc słabo strzeżony i ostatniej nocy bez trudu wyslizgnął się z zakładu. Zrobił to, gdyż tej nocy jego sen zmienił się – widział, jak maszyna wynurza się z morskich głębin na powierzchnię i dzięki dziwnemu przeczuciu wyliczył, gdzie miało to miejsce. Gracze jednak dowiedzą się tego dopiero wtedy, gdy spotkają elfa.

Rozwinięcie: Sir Goldenbough zostawił w pokoju kartki z obliczeniami współrzędnych geograficznych i zeszyt obserwacji na temat maszyny ze snu. Na podstawie tych pierwszych można wyznaczyć punkt na Oceanie Tetydzkim (*analiza, przyroda* lub *wiedza akademicka* ST 20, porażka oznacza wyznaczenie go niedokładnie – patrz **rozwinięcie**). Według map w miejscu o tych współrzędnych nie ma niczego poza wodą, ale notatki szaleńca mówią o znalezieniu celu i doptynięciu do niego. Z kolei lektura zeszytu i test *techniki* o ST 15 pozwolą ustalić, że według sir Olivera maszyna z jego snów musi otrzymywać od *shemu* bardzo nietypowe sygnały maniczne, by działać poprawnie. Po tym odkryciu można testować *przyrodę* (ST 30) lub *wiedzę akademicką* (ST 20), by zorientować się, że według najnowszych badań takie właśnie sygnały służą do przesyłu informacji w organizmach żywych – z notatek nie wynika jednak, by inżynier był tego świadomy.

Wynajęcie łodzi nie będzie dla graczy problemem – wystarczy w tym celu Bogactwo 6 lub test o ST 15. Ewentualnie można polecić wiwerną – Bogactwo 9/ST 20. Rejs do poszukiwanego przez elfa punktu potrwa trzy dni (lot – sześć godzin) i przebiegnie spokojnie. Gdy drużyna będzie już blisko celu, zrobi się jednak niewesoło – wody patrolują tam Istoty z Głębin!

Stworzenia nie zamierzają przepuścić nikogo, więc trzeba się im wymknąć (walka nie wchodzi w grę, zwabiłaby dziesiątki rybostworów). W pościg za drużyną ruszą na początku dwie Istoty (statystyki str. 423 podręcznika), lecz po wyeliminowaniu pierwszej druga skorzysta ze zdolności *wsparcie*. Jeżeli BG źle odczytali obliczenia sir Olivera na początku przygody, od razu tracą w tym pościgu jeden znacznik. Istoty znają moc *pocisk*, więc mogą zagrozić nawet powietrznej ekspedycji.

Zwycięstwo oznacza, że pojazd BG nie został uszkodzony i szczęśliwie dołynął (doleciał) do celu – dziwnego kompleksu złożonego z wielkich, owalnych, pękniętych szklanych baniek. Przy porażce Istoty zatapiają wehikuł, gdy drużyna jest już blisko tajemniczego miejsca, ale ryboludzie boją się zbliżyć do baniek, więc Damy i Dżentelmeni mogą dołynąć do swego celu (*wysportowanie* ST 15 lub utrata punktu Kondycji). Nie widać pojazdu sir Goldenbougha (ma płaszcz antygravitacyjny).

Dziwna bańkowata konstrukcja robi wielkie wrażenie – obyci w sprawach techniki BG mają wrażenie, że musi ona być tworem techniki przewyższającej wanadyjską. W środku każdej z baniek znajdują się ustawione w rzędach, zarośnięte morskim zielskiem, kamienne wieże zwężające się ku szczytowi i pozbawione dachów. U podstawy w ich wnętrzach wykute są półki, wnęki i okna, więc prawdopodobnie były to domy. Tu i ówdzie leżą szkielety humanoidów nieco niższych od ludzi i wyraźnie niebędących Istotami z Głębin. Dokładniejsze zbadanie ruin wymaga testu *odwagi* (ST 15) – to stare, dziwne miejsce budzi instynktowną niechęć. To, co uda się odkryć, zależy od rezultatu tego testu:

Porażka: nic nie udaje się odkryć, badacz panikuje i traci punkt Reputacji.

Sukces: niektóre wieże przewróciły się i widać, że na ich szczytach wyrte są dziwne znaki złożone z zakrzywionych linii. Test *okultyzmu* lub *wiedzy*

akademickiej (ST 15) pozwoli dostrzec podobieństwo między nimi a runami, którymi kultury i kultury czczące Byty Spoza Czasu witają swych panów.

Podbicie: odważna postać rozgarnie pokryte szlamem i wodorostami gruzowisko, by odkryć pod nim ogromny pocisk przebijający. Test *techniki* lub *wiedzy ogólnej* (podstawa 9 dla Wotańczyków i wojskowych) o ST 15 ujawni, że to standardowe wyposażenie U-bootów Rzeszy z czasów Wielkiej Wojny. Inne pociski lub ich szczątki można znaleźć w pozostałych bąblach, to one je przedziurawiły i zniszczyły tę cywilizację.

Dwa podbicia: mimo złych przeczuć postać wchodzi do największej, centralnie ustawionej wieży i znajduje tam dziwne, poskręcane urządzenie o niepokojąco organicznych kształtach. Przebadanie go *techniką* (ST 20) ujawni, że mimo obcego wyglądu sprzęt działa podobnie do współczesnych wynalazków i korzysta z baterii manicznej niewiele różniącej się od standardowego wanadyjskiego modelu. To gadżet o dwóch dowolnych cechach.

Wchodząc w głąb bańki drużyna dostrzeże, że wszystkie popękane bąble łączą się z jednym, centralnym, wciąż będącym w jednym kawałku. W jego wnętrzu widać grube czarne cylindry – to one generują moc obliczeniową maszyny. Sądząc po ich wielkości, jest ona sprawniejsza nawet od PUK-a. Do tego centralnego punktu prowadzą wrota z zielonkawego metalu, otwarte już przez sir Olivera.

Na cylindrach wyrta jest historia miasta. Ciąg obrazków kończy się w miejscu, w którym do centralnej bańki weszli gracze, a zaczyna nad miejscem, w którym podpiną się do maszyny jej "shem" (patrz kolejny akapit). Idąc wzdłuż urządzenia, drużyna pozna, od tyłu, historię człekokształtnych istot, które żyły w podwodnym mieście, szukały rzadkich minerałów i toczyły zwycięskie wojny z Istotami z Głębin. Nie sposób poznać rasy mieszkańców miasta, gdyż są rysowani jako niewyraźne humanoidalne kontury, ale można zauważyć, że posługiwali się oni czarami podobnymi bardziej do nowoczesnej technomagii niż do rytualizmu.

Dużo rycin poświęconych jest maszynie różnicowej. Widać, jak podpinane są do niej schwytane Istoty z Głębin, które następnie przemawiają na wielkim placu, a tuż po tym są zabijane. Test *techniki* (ST 20) pozwoli zrozumieć ten

proceder: maszyna nie ma *shemu*, jest czystą mocą obliczeniową! By z niej skorzystać, trzeba wpiąć w nią żywe stworzenie, będące odpowiednikiem *shemu* i jednocześnie kart perforowanych – istota wnosi w pracę maszyny jakiś problem, rozważa go z niezwykłą dokładnością dzięki mocy cylindrów i po skończonej pracy zachowuje w głowie wnioski. Traci za to wszystko inne – kontakt z urządzeniem jest zabójczy dla umysłu, niszczy osobowość i wspomnienia. Dlatego właśnie mieszkańcy miasta zabijali Istoty, gdy te przekazały im werdykt maszyny.

Czasami na obrazkach pojawiają się też istoty przypominające uskrzydłone robaki o licznych odnóżach i groteskowej, mackowatej masie zamiast głowy. Wydaje się, że mieszkańcy miasta czcili te stworzenia i przekazywali im najcenniejsze ze znalezionych przez siebie minerałów. Test *okultyzmu* (ST 20) pozwoli przypomnieć sobie, że niektóre zakazane księgi wspominają o takich właśnie bytach, przybyłych spoza Urdy i mających powiązania z Bytami Spoza Czasu. Z kolei test *sposzregawczości* lub *przyrody* (ST 15) oznacza zauważenie, że tylko na rycinach o istotach bąble tworzące miasto nie są otoczone przez morskie istoty. Prawdopodobnie gracze wydedukują, że miasto wynurza się tylko w celu kontaktu z dziwnymi stworami, ale Ty nie mów im tego wprost.

W miarę zbliżania się do początku historii gracze zaczną rozpoznawać w zwierzętach hodowanych przez morski lud i otaczających miasto stwory z zamierzchłej przeszłości Urdy, dziś znane tylko ze skamielin. Prawdę mówiąc, wiele z tych stworów wyginęło, nim na świecie pojawiło się Osiem Ras, więc mieszkańcy miasta mogą być spekulowanym Wspólnym Ogniwem, przodkami wszystkich głównych ras Urdy! Zauważ, że to wymagające sporej wiedzy odkrycie nie wymaga żadnych testów – gracze po prostu muszą się tego dowiedzieć, by finał zrobił na nich odpowiednie wrażenie.

W końcu drużyna dochodzi do miejsca, w którym pracuje sir Oliver. Elf – a właściwie, co zdradzają jego rude włosy, alvar – siedzi na ziemi otoczony śrubkami, planami i różnymi dziwnymi częściami, oczywiście nie żelaznymi. Tuż obok z jednego z maszyny wystaje sześć czarnych, metalicznych macek – to nimi łączy się żywe istoty z urządzeniem. Nad nimi zaś wyryty jest pierwszy rozdział historii miasta... i kto wie, czy nie ludzkości?

Jest on doprawdy wstrząsający – okazuje się, że czczone przez mieszkańców latające robaki były jednocześnie ich stwórcami, a co gorsza stworzyły je, przekształcając Istoty z Głębin i przekazując im swą wiedzę.

Finał: Widząc, że drużyna przybyła, sir Goldenbough serdecznie się z nią przywita, po czym spróbuje zniszczyć jej psychikę. Technomag chce skorzystać ze strasznej prawdy, jaką zdaje się ujawniać historia miasta, by wprowadzić BG w stan apatii i załamania nerwowego. To dyskusja – elf będzie delectował się tym, że inteligentnego życia nie stworzyli ani bogowie, ani mądre prawa natury, i straszyl, że już wnet Wanadia rozwinie się w stopniu niedającym się ignorować i zostanie najechna przez robacze istoty. Czemu go to nie przeraża? W swojej pysze jest pewien, że najeźdźcy poznają w nim najgenialniejszy umysł jego czasów i zaproszą do współpracy.

Sir Goldenbough nie będzie jedynym przeciwnikiem graczy – zaszkodzą im też ich własne wątpliwości. Przez ich głowę przetoczy się lawina myśli, do głosu dojdą wszystkie zasłyszane kiedyś odkrycia potwierdzające straszną prawdę. W mechanice odda to udział w dyskusji nietypowego przeciwnika: "strasznej prawdy" atakującej BG ich własną wiedzą (patrz **statystyki przeciwników**).

Jeżeli alvar wygra konfrontację, będzie miał prawo wydać każdemu z przytłoczonych BG jeden rozkaz – jaki, gracze dowiedzą się dopiero po konfrontacji, ale oczywiście będzie on brzmiał *podłęcz się do maszyny!* Sir Goldenbough każe wszystkim BG, którzy przegrali test, rozważyć najdonioślejszy problem współczesnej technomagii – jak tworzyć Nazwane Golemy? – i podepnie ich do części macek. Liczy, że kilka pracujących naraz umysłów da lepsze rezultaty niż jeden. Nie bój się, gracze nie stracą swoich postaci. Czasowo zapomną tylko o dwóch najświeższych Osiągnięciach, jak również o atutach lub umiejętnościach wartych 20 PD – jedno z Osiągnięć i zdolności za 10 PD wróci po tej sesji, reszta po następnej. Skąd tak łagodne traktowanie? Po prostu nim maszyna poważnie uszkodzi ich pamięć, sytuacja zupełnie się zmieni...

Jeżeli zaś sir Goldenbough przegra, gracze jakoś pogodzą się ze straszną prawdą lub po prostu w nią nie uwierzą. Elf będzie zdesperowany, ale zanim

zdąży zrobić jakieś głupstwo, sytuacja zupełnie się zmieni...

W obu przypadkach zupełna zmiana będzie polegała na tym samym – przybyciu stwórców! Bąbel otworzy się i z niebios spłyną dwie istoty przypominające robaki o licznych odnóżach, z wielkimi skrzydłami i ohydną pulsującą masą zamiast głowy. Stwory przybyły tu, by odebrać od mieszkańców kolejną porcję niezwykłych substancji z dna oceanu i są oburzone tym, że coś zniszczyło ich dzieci. Nie dopuszczają, by ktoś wyniósł w świat wiedzę o mieście, więc nie obędzie się bez walki lub pościgu. Stwory porozumiewają się między sobą, zmieniając kolor swych głowomózgów i nie rozumieją żadnych języków Urdy, a na powitanie sir Goldenbougha, przedstawiającego się jako najświatlejszy naukowiec świata, odpowiedzą ogniem. W tym momencie sen szaleńca o współpracy z Obcymi prysnie.

Jeżeli alvar wygrał wcześniej dyskusję, uwolni podpięte do maszyny postaci, by pomogły w pokonaniu latających stworów. Jeżeli zaś BG wygrali, możesz (ale oczywiście nie musisz) pominąć walkę i zakończyć sesję dramatyczną sceną – sir Goldenbough chce odkupić swoje błędy i rzuca się w objęcia maszyny różnicowej, by dzięki jej potędze zrozumieć kod kolorów przybyszy. W ostatnim przebłytku świadomości porozumiewa się z nimi, pokazując części swojego zestawu technomaga w różnych kolorach i negocjuje puszczenie naszych Dam i Dżentelmenów wolno, po czym zupełnie traci kontakt z rzeczywistością. Jeden ze stworów ustawia na podłożu sześcian, który zaczyna wywoływać coraz mocniejsze wstrząsy – nie ma co, trzeba uciekać.

Rozstrzygnięcie: jeżeli nawet gracze pokonali i alvara, i obcych, miasto zaczyna się zanurzać i trzeba je jak najszybciej opuścić. To, co Damy i Dżentelmeni widzieli i przeżyli w pradawnych ruinach zrodzi wiele pytań, na które możesz odpowiedzieć w następujących przygodach:

- Czy Osiem Ras faktycznie pochodzi od Istot z Głębin? W tym dziwnym mieście to wydawało się oczywiste, ale w ciepłej rodowej rezydencji wydaje się złym snem. By jednak pozbyć się tego złego snu, trzeba to raz na zawsze sprawdzić.
- Czy da się wyłowić maszynę różnicową z dna oceanu? A jeżeli tak, czy dało by się ją tak

zmodyfikować, by działała, nie niszcząc niczyjej psychiki? I, skoro stworzy z przestworzy nauczyły ludzi z miasta tworzyć takie maszyny, czy Byty Spoza Czasu nie miały aby udziału w powstaniu *Eddy* i gnomich tablic runicznych?

- Czy tajemnicze istoty z przestworzy mają swoje wpływy także w innych rejonach świata?
- Czy to faktycznie venrierowcy zniszczyli miasto, jak można by się domyślać po znalezionych pociskach? Jeżeli tak – czemu? Jeżeli nie, kto to był i skąd miał ich U-Booty?

Postać, której Opanowanie spadło podczas przygody do zera, może zdobyć następującą bliźnę (str. 135 podręcznika):

Spadek Poczytalności: -3 do *odwagi*, +3 do *okultyzmu* lub *techniki*.

Statystyki przeciwników

Sir Oliver William Goldenbough, szalony alvarski technomag

Sir Goldenbough trafił do zakładu dla obłąkanych przez chorobliwie wysokie mniemanie o sobie i niezdolność do zajmowania się czymkolwiek poza technomagią. W Alfheimie był nieszkodliwym wariatem, lecz odkrycie miasta i jego historii wpędziło go w istną manię – teraz zrobi wszystko, by dorównać geniuszem tajemniczym stwórcom Ośmiu Ras i wspólnie z nimi rządzić światem.

Jak na alvara przystało, sir Oliver William Goldenbough jest nieskończenie arogancki i nawet z równymi sobie urodzeniem rozmawia jak z pucybutami – obcesowo i z pogardą.

Domyślna konfrontacja: dyskusja

Przeciwnik, elf, pula 3k10, odporność 4

Zdolności:

- **Hipnotyczny urok:** zdolność rasowa elfa.
- **Gadżety:** pistolecik w laseczce (*strzelanie* +3*, zaskoczenie), modyfikacje na każdą okazję (*technika* +3*, podbicie (*technika*): mobilizacja, za żeton +5 do użycia zaklęcia lub mocy technomanty).
- **Słabości:** żelazo (elficka słabość rasowa), pycha (ataki będące komplementami pozwalają

na zadeklarowanie dobiecia po fakcie). Wykrycie drugiej słabości wymaga testu *empatii* o ST 15.

- **Śmiech szaleńca:** za żeton atak obszarowy *ekspresją* lub *zastraszaniem*.
- **Technomancja:** moce *kontrola maszyn*, *lot* (peleryna antygravitacyjna), *tarcza mentalna* (Aksamitny Cylinder Żelaznej Woli). Wszystko oczywiście bez choćby opiłka żelaza.
- **Umiejętności:** *technika* 12*/8+, *wiedza akademicka* 6/8+.

Walka: *strzelanie* 9*/9+, obrona 14. *Kontrola maszyn*, *lot*, pistolecik w laseczce, słabość (żelazo).

Pościg: *lot* 9/9+, wytrzymałość 14. *Kontrola maszyn*, *lot*.

Dyskusja: *ekspresja* 6/8+, *zastraszanie* 9/8+, pewność siebie 16. Hipnotyczny urok, słabość (pycha), śmiech szaleńca, *tarcza mentalna*.

Straszna prawda

Każdy BG walczy z własnymi wątpliwościami, ale żaden nie jest sam – wszyscy widzą na twarzach reszty tę samą grozę, przekonują się nawzajem, że to tak nie może być i pomagają sobie na inne sposoby. Dlatego właśnie Straszna prawda jest na potrzeby mechaniki jedną „istotą”.

Domyślna konfrontacja: dyskusja (inne nie są możliwe)

Przeciwnik, puła 1k10 na BG, odporność: 1 +1 na BG

Zdolności:

- **Osamotnienie:** za podbicie w teście ataku. Wyrwać z niego może trafienie Strasznej prawdy z podbiciem przez innego BG.
- **Wiesz, że tak jest:** straszna prawda nie ma własnych umiejętności. Atakuje, testując swoją pułą *okultyzm*, *technikę* lub *wiedzę akademicką* ofiary.

- **Wcale że nie:** Straszna prawdę można atakować tymi samymi umiejętnościami, z których korzysta (traktuj to jako wynajdywanie kontrprzykładów), a także *ekspresją* ("zakrzyczenie" strasznych myśli), *perswazją* (racjonalizacja ich) lub *odwagą* (stawienie im czoła).

Dyskusja: *okultyzm*, *technika* lub *wiedza akademicka* ofiary, pewność siebie: 14.

Przybysze spoza Urdy

Przedstawiciele obcej rasy, która stworzyła miasto i być może Osiem Ras, by wydobywać z dna oceanu potrzebne jej surowce. Niezrozumiali, przedwieczni i ohydni, choć niekoniecznie źli.

Domyślna konfrontacja: walka

Przeciwnik, puła 3k10, odporność 4

Zdolności:

- **Gadżety:** jeden z obcych walczy dziwnym sześcianiem wywołującym wstrząsy (moc *uderzenie*, podbicie (moc *uderzenie*): powalenie, zamaszysty cios), drugi dyskiem miotającym pioruny (*strzelanie* +3*, podbicie (*strzelanie*) silny cios, dwa podbicia: oszołomienie, za żeton: niedeklarowane dobiecie *strzelaniem*). Obaj mają też dziwne, na wpół organiczne broje (pancerz +4*).
- **Latający:** można ich atakować wręcz tylko w odpowiedzi na ich bezpośredni atak, mogą wykonywać niedeklarowane dobiecia w pościgach.
- **Przerażający:** wzbudzają strach o ST 20.
- **Umiejętności:** *technika* 12/8+.

Walka: *strzelanie* 9(12*)/8+, obrona 18*. Gadżety.

Pościg: *lot* 9/8+, wytrzymałość 16.

Dyskusja: niemożliwa dla BG, brak sposobu porozumienia się z antagonistami.