

# ***W krwawym blasku gwiazd***

*Autor: Karol 'Wyrdhamster' Litwińczuk*

Historia ta opowiada o sekretnym konflikcie między rasą obcych tajemnych najeźdźców a kultem przerażającego bóstwa-potwora w czasach triumfu Ala Capone i jego kryminalnego imperium w Chicago 1929 roku. Gracze wcielają się w osoby które zostały wplątane w ta walkę i tylko oni mogą powstrzymać nadchodzącą katastrofę kiedy monstrum z odległych wymiarów zostanie uwolnione ze swego więzienia i zacznie siać obłąd i szaleństwo na Ziemi...

Dwa tygodnie temu, w Masakrze Św. Walentego, ludzie Capone'a dokonali masowe morderstwa członkach konkurencyjnego North Side Gang, prowadzonego przez George'a „Bugs'ego” Morane. Po zabiciu sześciu wrogich gangsterów i jednego przypadkowego przechodnia, Chicago było w szoku. Nowym królem miasta został człowiek całkowicie pozbawiony skrupułów, zimny i wyrachowany zabójca. Od tej pory ludzie żyją w strachu i lęku przed zwyrodniałym oraz bezwzględny Człowiekiem z Blizną.

Przygoda była pisana przede wszystkim dla uzyskania specyficznego klimatu będącego mariażem opowieści gangsterskiej i bardziej pulpowych opowiadań Lovecrafta. Jest w niej horror i groza, ale jest też miejsce na strzelaniny, femme fatale czy poszukiwanie ukrytej świątyni plugawych sił. Jeśli nadal jesteś zainteresowany i pewny że chcesz poznać zakończenie tej opowieści, czytaj dalej.



Al Capone, król Wietrznego Miasta

## ***Jak odczytywać ten scenariusz?***

Tekst napisany kursywą należy odczytać lub sparafrazować graczom. Ten w nawiasach trójkątnych to porady odnośnie samego prowadzenia przygody. Nawiasy kwadratowe to wskazówki co do mechaniki. Na końcu zaś tekstu dołączone są przykładowe postacie w które mogą się wcielić gracze. Jeśli odczuwasz brak wiadomości o tle przygody, odsyłam do polskiej i angielskiej Wikipedii, gdzie można znaleźć wszystkie potrzebne informacje.

## ***Mechanika***

Poniżej przedstawiam swoje propozycje jak zarządzać przygodą przy prowadzeniu na mechanice *Basic Role-Playing* ( w „Zew Cthulhu” ) czy *Savege Worlds* ( na przykład w „Sensacji i

Przygodzie” ). Do zasad tych gier odnoszę się odpowiednio skrótami – **BRP** oraz **SW**. Skrócony zapis „x/y” oznacza modyfikatory odpowiednio do **BRP/SW**.

Przez cały scenariusz postacie zbierają Tropy w sprawach dwóch głównych antagonistów – Bractwa Żółtego Znak i Roju Mi-Go. Są one ważne by rozgryźć zagadkę stojącą za wydarzeniami w które się wplątali i w ostateczności spróbować powstrzymać katastrofę oraz dowiedzieć się jakie mroczne siły stoją za nią.

**BRP:** *Basic Role-Playing* potrafi być bardzo śmiertelną mechaniką przy walkach. Z drugiej strony w opowieści o sekretnej wojnie między siłami nie z tego świata w podziemiu gangsterskim kulę muszą latać często, a tup ścielić gęsto. Jak więc pogodzić to że bohaterowie graczy mają dotrzeć do końca scenariusza? Należy skorzystać z pierwszej zasady każdego Mistrza Gry - „Oszukuj”. Jeśli kule miałyby rozerwać postać gracza w pierwszej scenie – niech go tylko poważnie ranią. Jeśli widok prawdziwego i przerażającego zła z innych wymiarów miałyby doprowadzić do permanentnego szaleństwa, niech raczej poważnie rozchwieje bohatera w tej scenie i przeszkadza mu do końca przygody, ale nie wyłącza go z akcji. To ty, jako MG, masz wszystkie statystki postaci i ty modyfikujesz rzuty, nie gracze – zawsze możesz powiedzieć że użyłeś „sekretnego modyfikatora”. Oczywiście, zasady tej należy stosować tylko w naprawdę trudnych przypadkach. Postacie są ranione nie bez przyczyny i jak zaznaczyłem wcześniej – w tej opowieści krew powinna się lać gęsto.

Jest jeszcze drugie dno – niemal wszystkie walki da się spokojnie przeczekać czy unikać. Skoro gracze wiedzą że grają przy dość śmiertelnej mechanice ( o czym może warto im przypomnieć na początku gry ), będą sami szukać ukrycia czy zasłony, a nawet unikać walki. W tekście są wskazówki co do konkretnych scen.

**SW:** W scenariuszu, jak w każdym dziele Lovecrafta, groza i terror mają kluczowe znaczenie. Spotkania z nienaturalnymi bytami spoza znanego nam świata są kwintesencją Mitów Cthulhu. Dlatego zasady strachu są tak ważne dla niej. Jednak bohaterowie tej opowieści nie są przyzwyczajeni do spotkań z nieznanym dlatego ( zgodnie z łatką SWEPL 2.0 o której można poczytać na stronie wydawnictwa GRAMEL ) jeśli postać nie posiada Umiejętności Odwaga, testuje ona w jej miejsce swego Ducha. Zasady strachu są w SWEPL na stronie 82. Jednak kultysty i agenci plugawych mocy są odporni na grozę jaką wokół siebie one roztaczają – dlatego posiadają oni specjalną Przewagę Spaczony. Jeśli ją mają, nie wykonują żadnych testów strachu.

### **Spaczony**

Wymagania: Bohater Niezależny

Poprzez długie wystawienie na wpływ plugawych mocy płynących z Mitów umysł postaci zahartował się w kontaktach z nieludzkimi bytami i oddziaływaniami. Nie wykonuje ona testów Strachu, Obrzydzenia, Przerżenia czy Zastraszenia – traktuje się ją że zawsze je zdała.

Zasady strachu i przerażenia: *SWEPL* str. 82 i 83

**Wiedza ( Mity Cthulhu )** - informacje o istotach i mocach spoza wymiarów i głębin kosmosu. Po udanym teście można skojarzyć najbardziej podstawowe informacje o istocie bądź zaklęciu. Może zastępować **Wiedza ( Okultyzm )**.

**Tropy:** Każda ze wskazówek znaleziona w grze może pomóc rozszyfrować tajemniczą naturę sił z którymi muszą się zmierzyć postacie. Każda poszlaka to kolejny element układanki który pozwala rozwiązać sprawę. A oto zasady – każdy z tropów to bonus do dalszych rzutów w sprawie której dotyczą. Bonusy te można liczyć przy przeszukiwaniu informacji w bibliotekach, rozpytywaniu o poszlaki na mieście czy choćby w rozmowie z osobami które wiedzą coś na temat danej siły.

Bonusy przekładają się w wartości 1 do 1 w mechanice **SW** oraz jako 10% za każdy punkt mechanice **BRP**.

## *Antagoniści*

W wydarzeniach biorą udział dwie zwalczające się grupy – kultyści z *Bractwa Żółtego Znak*, jak i *Rój Mi-Go*, obcy próbujący z cieni kształtować ewolucję ludzkości. Ci pierwsi chcą przywołać Hastura, Nieopisywalnego, „Tego, którego imienia nie wolno wypowiadać”, istotę pierwotnego rozkładu i entropii, uwięzioną w jeziorze Haali, tuż koło gwiazdy Aldebarana. Ci drudzy chcą ich powstrzymać, bowiem sami chcą władać ludźmi. Poniżej znajdują się krótkie opisy obu grup.

- **Bractwo Żółtego Znak** – Ci kultyści mrocznych mocy mają dwa główne cele – wypełnianie woli swego plugawego bóstwa i walka z machinacjami Mi-Go. Najczęściej łączą oba te cele, krzyżując plany obcym i zyskując błogosławieństwa swego Nieopisywalnego Pana – na przykład, w formie przejętej własności czy pieniędzy. Dołączają do nich ludzie zdegenerowani lub żądni władzy – przeszkadzając w machinacjach Grzybów bardzo często zyskują dostęp do nowych zasobów. Członkowie rozpoznają się po tajemniczym symbolu zwanym Żółtym Znakiem lub pierścieniach z enigmatycznym żółtym kamieniem.

W wydarzeniach zamieszana jest sama śmietanka kultu z Chicago – prawie w całości związana ze światkiem przestępczym i bohemą artystyczną. Bractwo już dawno odkryło że półświatek idealnie spełnia jego cele, bardzo często mając zatargi z prawem i systemem, a jednocześnie złożony z osób ambitnych i nie wahających się w swych decyzjach. Z drugiej strony bohema jest podatna na wpływy i ich eskapistyczne pragnienia łatwo jest przekuć w kult szalonego boga z odległych gwiazd.

Parę lat temu do kultu dołączył młody, acz bezwzględny gangster – **Al Capone**. Chciał dużo i jeszcze więcej dla siebie, zawsze trzy kroki do przodu od swe krwiożerczej konkurencji. Grupa zobaczyła jego potencjał i sami go zwerbowali. Od tego momentu szybka kariera Ala w mafii stała się błyskawiczną. To właśnie w Bractwie poznał swą obecną kochankę, **Katellynn Loyer**, która jest głową kultu w mieście. Jako była aktorka, wprowadziła ona do grupy **Lloyda Huffnera**, wziętego dramaturga który przez lata inflirtował dla swych braci środowisko *Chicago Theater* – i lada dzień chcą przedstawić zamaskowaną wersję „*Króla w Żółci*” jako dramat gangsterski „*Ból i Krew*” – najchętniej obsadzając w głównej roli samego Hastura. Wszyscy zaś wyczekują idealnego układu gwiazd kiedy to będą mogli wezwać swego Nieopisanego Pana na Ziemię...

Niewiedzą jednak że **Capone** i **Loyer** nie w smak przywoływanie samego bóstwa-potwora, para chce sprowadzić na ziemię tylko jego awatara, **Króla w Żółci**, istotę którą oboje sądzą że będą mogli kontrolować. Do rytuału trzeba jednak przelać istną rzekę krwi ludzi przez kolejne tygodnie aby w końcu poświęcić życie jednego człowieka który zostanie przekształcony w Króla. Oczywiście, tak **Capone** jak i **Loyer**, żądni władzy nad istotą którą niby czczą, planują w skrytości swych serc poświęcić to drugie z pary. Kilka dni temu **Huffner** odnalazł pamiętnik **Loyer** i wyczytał z niego że chce sprowadzić Króla, nie Hastura na Ziemię. W jego chorym i zwichrowanym umyśle ukuła się więc wizja w której podczas premiery jego „*Bólu i Krwii*” na scenie objawi się sam Król w Żółci w roli głównej – aktora którym to ona będzie reżyserował i pozbędzie się pozostałej dwójki. Co tylko jeszcze bardziej nakręciła jego ferwor do skończenia przedstawienia.

Na usługach pary przywódców kultu jest dwójka **Byakhee**, kosmicznych ogarów Hastura, które wspierają Bractwo potrzebną siłą swych szczęk i skrzydeł. Czekają one na wezwanie

w świątyni kultu, gdzieś w kanałach.

*Król w Żółci* (i jego uwspółcześniona wersja **Huffnera** *Ból i Krew*): Tajemnicza, oniryczna sztuka która otwiera czytelnika i widza na szaleństwo i niezmierzone możliwości, o tajemniczym mieście Carcaso pod dwoma księżycami, gdzie dwa rody walczą o władzę i wpływy. Rywalizacja jest przerwana wraz z pojawieniem się enigmatycznego wędrowca, Króla w Żółci, przed którymi rodziny muszą się ukorzyć. **Huffner** użył jej jako podstawy do swojego przedstawienia w klimatach gangsterskich, gdzie dorzucił kilka nowych wątków i zmienił miejsce akcji na Chicago, ale sens pozostał ten sam – z pojawieniem się Króla Żółci nic nie pozostanie takie same. Dla osób nie zaznajomionych z tematem sztuka nie wywołuje takiego nienaturalnego poruszenia i załamania umysłu, jednak postaci posiadające już nawet strzępki informacji o tym co naprawdę się dzieje „za klisami”, rozumieją jej terror i trwogę. [ *Król w Żółci*: **BRP** – Utrata Poczytalności: 1k3 / 1k6 +1, Premia do Mitów Cthulhu: +5%; **SW** – Wywołuje Przerazenie; *Ból i Krew*: **BRP** - Utrata Poczytalności: 1k3 / 1k6, Premia do Mitów Cthulhu: +3%; **SW** – Wywołuje Przerazenie +2, Oba liczą się jako Trop +1 w sprawie Bractwa ( ale tylko jeden ) ]



Żółty Znak według Kevina Rossa

- **Mi-Go** – Zwane także **Grzybami z Yuggoth**, są obca formą życia łączącą cechy grzybów i zwierząt, jednak posiadające inteligencję daleko przewyższającą ludzką. Znane są ze swego „zimnego”, logicznego podejścia do wszystkiego związanego ze swą egzystencją. Żyją w ulach-kolonjach, ukryte przed ludźmi, spiskując i planując dalszy rozwój człowieka na Ziemi. Jako mistrzowie manipulacji, skrywają się w cieniach by poprzez swych **Agentów** wpływać na losy naszej cywilizacji. Odpowiadają oni przed lokalnym ulem który dzieli populację Grzybów na kasty: **Naukowców**, którzy zarządzają kolonią, **Żołnierzy**, którzy zajmują się obroną jej oraz fizyczną interwencją kiedy jest konieczna, oraz **Robotnikami** którzy zajmują się prowadzeniem ula. Ich gniazda ukryte są w odległych i trudno dostępnych regionach, często pod ziemią.

Dlatego w samym Chicago nie ma więcej niż dwóch dziesiątek tych istot. Nie mniej armia Mi-Go jest zasilona **Agentami** – ludźmi którzy zgodzili się lub zostali zmuszeni współpracować z obcymi. Do tych drugich rój z Wietrznego Miasta używa symbiontów – czarnych, grzybopodobnych istot które wszczepiają w układ nerwowy ofiary. Stamtąd symbiot zaczyna się rozrastać na cały organizm, z biegiem czasu wnikając praktycznie we wszystkie organy ofiary. Z powodu podobnej budowy ciała co same Mi-Go, istoty te są posłuszne telepatycznej kontroli Grzybów, a tym samym Agenci bez zawahania wykonują rozkazy swych władców. Pełna asymilacja zajmuje jednak tygodnie w czasie których ofierze doskwierają tylko czasem bóle głowy czy dziwna chęć podrapania się różnych częściach ciała. [ **SW**: Pełnoprawni **Agenci** posiadają Przewagę **Spaczony** ( patrz *Mechanika* powyżej ) ]

Rój z Chicago dowiedział się od swych agentów o planie przywołania Hastura przez Bractwo. Dlatego obsesyjnie poszukuje głównej kwatery Bractwa by dokonać ostatecznego rajdu i zgnieść opór nim będzie za późno. Bohaterowie, poprzez swe zaangażowanie w walkę z jednym z głów kultu są naturalnymi kandydatami na Agentów, a ich śledztwo ma

szanse przysłużyć się sprawie Grzybów. Dlatego Mi-Go chcą by postacie żyły i tylko ich schwytać, przynajmniej na początku. Jeśli jednak okażą się dość problematyczni ( patrz scena **Pierwszy Kontakt** ) będą zmuszeni wyeliminować ich zapowiadające się „inwestycje”...



Wyobrażenie Mi-Go według Ruud Dirven

## ***Fabula***

Przygoda jest dynamiczna i poniższy spis to tylko szkielec. Nie bój się odchodzić na chwilę na „boczny tor” w niej, jeśli gracze bardzo zechcą. I pamiętaj: nic tak nie podnosi adrenaliny jak nagły atak mężczyzn w czarnych płaszczach z karabinami maszynowymi!

### **Scena 1: "GRUNT & COAT"**

<Zapuć najlepiej piosenki Billie Holiday> "Czwartek 28 lutego 1929, dwa tygodnie po Masakrze św. Walentego - Chicago jest w szoku. Ten śmiały i krwawy atak pokazał że Al Capone rządzi tym miastem i nic ani nikt nie jest w stanie go powstrzymać. Przy Clybourn Avenue w Old Town, na zapleczu jednej z kamieniczek, z dala od wścibskich oczu ulicy, jest wejście do podziemia. Z dala już można usłyszeć gwar na który 'porządni ludzie' nie chcą zwracać uwagi. To tu, w bimbrowni GRUNT & COAT, odbywa się kolejna nielegalna impreza gdzie zbiera się dziś przestępczy światek Chicago by świętować przy zakazanym alkoholu.

Przybyliście do tego miejsca z różnych powodów, wszyscy jednak wdychacie ciężki dym cygar i papierosów, siarczasty zapach mieszanki wód kolońskich i kręcących w zmysłach kobiecych perfum. Zgiełk i harmider przerywany jest głosem śpiewaczki i czarnego zespołu jazzowego. Barman za kontuarem podaje drinki przechowywane i pędzone na zapleczu. I on - król przestępczego świata Wietrznego Miasta, Al Capone. - Siedzi pod sceną razem ze swymi zausznikami i damami do towarzystwa w skąpych, cekinowych spódniczkach. Wszyscy kołyszą się w rytm uwodzicielskiej piosenki, przerywany sprośnymi komentarzami nietrzeźwych gangsterów..."

Pierwsza scena przygody, w której gracze powinni mieć czas na wczucie się tak w postacie, jak i klimat Chicago końca lat dwudziestych. Daj im chwilę na rozmowy z postaciami tła, a nawet na spotkanie z samym **Capone**. Mogą też porozmawiać wtedy z **Loyer**, nawet jak będzie to tylko krótka wymiana zdań.

Po chwili kiedy gracze zaczynają wypełniać zadania swych postaci, wpada ekipa gangsterów w długich, czarnych płaszczach i kapeluszach z Tompsonami. Zaczynają strzelać, klika osób postronnych zostaje rannych, reszta chowa się pod stołem i próbuje uciekać z miejsca strzelaniny.

„Ludzie w czerni” poza próbą zabicia **Capone** ( który ucieka zaraz na początku walki wraz z **Loyer** korzystając z wjazdu pod swym stolikiem ), mają porwać Bohaterów Graczy. Kiedy zostają poważnie postrzeleni, zauważyć można czarną śluzowatą, grzybiastą narośl na ich organach, która zrasta się z

układem nerwowym.

Po paru minutach zaczyna być słyszalna syrena policyjna i policja wtargnie do lokalu, oczywiście już po całym zamieszaniu.

[ SW: Zasady ognia ciągłego i zaporowego: SWEPL str. 66 i 67 ]

Gangsterzy ( 4 Capone'a przeciw 5 Agentów Mi-Go )

### Scena opcjonalna: Kryjówka Mi-Go

Jeżeli nie uda się powstrzymać **Agentów**, bohaterowie są porwani i budzą się w jakimś opuszczonym magazynie, pełnym dziwacznej aparatury, przetrzymywani w zniszczonym gabinecie. < Jeśli jesteś wyjątkowym sadystą możesz ich umieścić w oddzielnych gabinetach i wyciągać pojedynczo na spotkanie z Mi-Go. Pamiętaj wtedy by zmienić odpowiednio poniższe opisy. > Zaczynają słyszeć strzępki rozmowy pomiędzy sługami a Grzybami ( które mówią w ludzkim języku, ale z bzczeniem jak u owadów ). Jeżeli się nie uwolnią, czekają ich bliskie spotkania z aparaturą w samym środku laboratorium. Zostaną im zaimplementowane symbionty, które na razie będą w uśpieniu.

*„Ciemność. Cisza. Spokój. Zostają przerwane przez pojedyncze dźwięki dochodzące waszych uszu. Odgłosy jeziora Michigan obijającego o betonowy port mieszają się z głośnym buczeniem jakiejś aparatury za ścianą. Kiedy wasza świadomość wlewa się znowu do waszych ciał, a oczy mimowolnie się otwierają, zdajecie sobie sprawę że jesteście w jakimś zniszczonym gabinecie = ciasne pomieszczenie osnute ciemnością, rozświetlone tylko światłem księżyca które sączy się przez szpary w pozabijanym deskami oknie. W rogu stoi spróchniałe biurko, które samo złamało się w pół. Przy nim wykrzywiony fotel z przeżartą skórą spod której wypelza plusz. Pod ścianą stoi rząd półek, teraz już niemal pustych, z pozostawionymi to tu to tam jakimiś zupełnie niepotrzebnymi śmieciami. A obok nich – drzwi. Czyżby jedyna droga ucieczki stąd?”*

Pomieszczenie to zaimprovizowane przez Mi-Go „więzienie”. Deski w oknach są grube i obite z obu stron, drzwi są zabarykadowane z drugiej strony, pilnowane przez dwóch Agentów zaraz pod nimi. Bohaterowie zostali ograbieni ze swej broni która była łatwa do znalezienia ( jeśli ktoś naprawdę dobrze miał ukryte, może mieć teraz ze sobą ). Jeśli gracze nie mają pomysłu co zrobić albo sądzisz że nie robią nic twórczego, z zza drzwi słychać ściąganie belki. Zaraz potem drzwi się otwierają i...

*„Do gabinetu wlewa się nienaturalny mrok, przerywany jakimiś zmieniającymi się światłami w oddali. Promyki jasności padają jednak na dwóch dryblasów w czarnych płaszczach i kapeluszach wchodzących bez słowa do środka i, niczym maszyny, schylających się po dwoje z was.”*

Jeśli bohaterowie postanowią zaatakować, wywiąże się pełnoprawna walka. Jeśli jednak posłusznie wyjdą, można czytać ten opis.

*„Gangsterzy wyprowadzają pierwszą dwójkę przedpokój, zostawiają tam i wracają po resztę. Jeśli sami wychodzicie, nie przeszkadzają wam. Ci zaś którzy już wyszli widzą hipnotyzujące barwy w głębi pomieszczenia...”*

Niezależnie jak gracze wyjdą, kiedy znajdą się bliżej środka sali należy podać im te informacje.

*„Kiedy zbliżacie się do kolorowych światel, zaczynacie czuć ciężki, bagnisty zapach w powietrzu, kręcący w waszych nosach. Im bliżej jednak jesteście źródła jasności, tym bardziej zdajecie sobie*

*skąd dochodzi ta feria barw – ciężka, tajemnicza i obca aparatura rozstawiona jest na środku sali z której to właśnie dochodzą te niepokojące buczenia jakie ciągle słyszeliście. Dziwaczne „szafy” zrobione ze srebrzystego metalu, pełen enigmatycznych lampek i żarówek, rozświetlających się, to zaraz gasnących, oświetlają coś co znajduje się w środku okręgu z nich ułożonego. Na sprzęcie znajduje się też kilka metalowych cylindrów, połączonych kablami z całą aparaturą. Kiedy jesteście dość blisko by dokładnie móc się przyjrzeć co też wewnątrz się znajduje, zimny dreszcz przechodzi was a efemeryczne cienie składają się na niemożliwą sylwetkę – krwistoczerwoną istotę o wielu odnóżach odchodzących z owalnego odwłoka u góry zakończonego grzybiastą naroślą w miejscu głowy. Stoi ona na tylnich, insektopodobnych nogach pochylona nad srebrzystym blatem stołu pośrodku okręgu z aparatury, gdzie jej ogromne, nietoperzowate skrzydła zasłaniają częściowo światło dochodzące z licznych lamp. Jej szczytce u górnych odnóży właśnie rozkrajają ciało nagiego mężczyzny pośrodku stołu z którego wypływa krew i wnętrzności, kontrastujące z nieskazitelną czystością otaczającej aparatury.”*

[ Z oczywistych względów należy wykonać test strachu od tej grozy i horroru – **BRP**: Utrata Poczytalności: 2/1k6+2 PP; **SW**: Przerażenie -3 ]

Kiedy postaciom uda się opanować swe lęki, mogą w końcu porozmawiać z obcym. Jest to Naukowiec roju Chicago, jeden z jego przywódców. Porozumiewać się z bohaterami będzie za pomocą głosu dochodzącego z ich wnętrza, w tym czasie z jego ciała dochodzić będą niepokojące brzęczenia. Od postaci chce informacji gdzie Bractwo ma swą siedzibę, a jeśli ich nie posiadają, chce by dowiedzieli się tego. W zamian oferuje im pieniądze, wpływy w mieście i pomoc w zemście na **Capone**. Jeśli będzie wyczuwał że bohaterowie nie są skorzy do współpracy wyda mentalny rozkaz swym **Agentom** i dwóm skrytym w ciemnościach Żołnierzom by pochwycili i powalili ich. W tym czasie on wszczepi symbioty postaciom które już po paru godzinach będą delikatnie wpływać na decyzje graczy, najpierw namawiając by poszukiwać Bractwa by ostatecznie ich zmusić do tego < Tak, to pozwoli ci podsylać graczom „sugestię” by kontynuowali niewygodne dla nich śledztwo >

[ Czeka na nich: 1 Naukowiec Mi-Go, 2 Żołnierzy Mi-Go, 8 Agentów. Sama scena oznacza Trop +2 w sprawie Mi-Go ]

## Scena 2: Śledztwo

UWAGA!!! Przez całe trwanie poszukiwań trzeba podsycać paranoję graczy. Wszyscy ich poszukują i obserwują. Nie wiadomo kto może być agentem, kto jest w kieszeni Capone'a, a i Byakhee z dala śledzą ich, rzucając co chwilę niepokojące cienie z oddali.

To najdłuższa, a jednocześnie najzmudniejsza scena – a właściwie ciąg miniscen. Pamiętaj że zarówno ludzie **Capone'a** jak i **Agenci Mi-Go** chcą ich dostać, przez co w każdym momencie gracze powinni czuć zagrożenie które może uderzyć zewsząd. Nie pomaga w całej sprawie fakt że władze są do szpiku kości skorumpowane – policja siedzi w kieszeni Ala, ratusz jest pod wpływami Grzybów.

Poniżej są Tropo do odnalezienia w lokacjach przez postacie które powinny pomóc w rozwiązaniu sprawy

### 1. "GRUNT & COAT"

Po strzelaninie, z wiadomych przyczyn, lokal jest zamknięty. Zdziwiająco jednak, niepilnowany przez policję ( **Capone** nie chce śledztwa, z wiadomych przyczyn ). Choć lokal wydaje się czyszczony, jeśli się do niego wróci, można odkryć takie ślady [ Po pomyślnym teście Spostrzegawczości, najlepiej rozdzielić po jednym z nich na postać ]:

1. Na zapleczu, w schowany w starcie skrzynek po alkoholu jest jeden martwy agent. Ma jakąś czarną, śluzowatą narośl na swych organach. [ Trop +1 w sprawie Mi-Go ]. Gangster może rozpoznać w nim byłego człowieka Morany. Został schowany przez samą policję na prośbę **Capone'a** by miał czas i możliwości się mu przyjrzeć.
2. Na podłodze, obok miejsca gdzie byli ludzie **Capone**, leży sygnety z dziwacznymi żółtymi kamieniami [ Trop +1 w sprawie Bractwa ]
3. [ Przebicie +20% w **BRP**, Podbicie w **SW** ] Nad kontuarem, z za ogromnego lustra powieszonego pod kontem, wystaje jakieś zarys żółta linia. Ściągniecie szkła ukazuje Żółty Znak wyrysowany na ścianie. [ Trop +2 w sprawie Bractwa ]
4. [ Przebicie +40% w **BRP**, Dwa podbicia w **SW** ] Pod kontuarem jest delikatne zadrapanie. Jak się uważniej przyjrzeć, dół tej części kontuaru nie jest lity z resztą i można by go wyciągnąć. W środku ukazują się sekretna szuflada w której znajdują się jakieś 3 wielkie kule z pokrętłami. Czuć od nich jakiś dziwny zapach - mieszaninę ostrego chloru z siarką i odorem bagien. < Granaty gazowe do walki z Mi-Go – obcy giną od razu po znalezieniu się w zasięgu wybuchu >

Musi zostać komuś podane: Pod stołem przy którym siedział **Capone** jest właz przez który uciekał wraz z **Loyer**. Zamknięty jest jednak teraz od wewnątrz. [ Żeby go otworzyć należy wykonać 5 bardzo trudnych testów Siły albo wysadzić dynamitem, bo jest zaryglowany od wewnątrz ]

*„Wąskie drzwiczki otwierają się i ukazują ciemny wąski i niski korytarz, akurat by jedna osoba naraz mogła do niego wejść. Nozdrza wypełniają się ciężkim i zatechłym powietrzem. Po chwili marszu do waszych uszów zaczyna dochodzić dziwna muzyka < puścić niepokojącą muzykę >, a po paru metrach zaczyna być widoczne światło w korytarzu, a w końcu widać wyjście z tajnego przejścia. Przechodzi ono w mały, okrągły gabinet, rozświetlany lekko przydymionym światłem okrągłego żyrandola. Ściany są pokryte regałami z książkami, wolna jest tylko przestrzeń wokół wejścia. Pośrodku stoi półokrągłe biurko które jest przykryte jakimiś manuskryptami, kilkoma tomiszczami najwyraźniej wyciągniętymi z półek i Thompsonem wraz z kilkoma luźnymi kulami. Przy jednej ze ścian stoi ciągle grający gramofon te niepokojące dźwięki...”*

Przeszukanie papierów odkryje angielski przedruk sztuki "Król w Żółci" . Pod biurkiem znajduje się ukryty właz do kanałów który jest bardzo ciężko zauważyć [ Rzut na Spostrzegawczość z -20%/-2 ] którym to uciekli **Capone** i **Loyer**.

### **Za kulisami:**

Za sceną lokalu znajdują się garderoby. Wśród klasycznych szpargałów można w nich znaleźć [ po udanym teście Spostrzegawczości ];

1. Program *Chicago Theater* z zaznaczoną datą 20 marca 1929 i przedstawieniem "Ból i krew - dramt i losy ganstera"
2. [ +40% w **BRP**, Podbicie w **SW** ] Sygnet z dziwacznym żółtym kamieniem w stosie biżuterii na jednym z buduarów tancerek [ Trop +1 w sprawie Bractwa ]

### **2. Księgi**

Chicago jest jedną ze światowych stolic edukacji więc nie brak tu bibliotek. Jednak potrzebne są w badaniach te o ezoterycznej naturze.

Test Korzystania z Bibliotek / Wyszukiwania z modyfikatorem zależnym od źródła [Mechanika **BRP** / **SW** ]:

- 40% / -4 jeśli to normalna bibliotek
- 20% / -2 jeśli to mały księgozbiór okultystyczny
- 10% / -1 jeśli to biblioteczka kultu

Każdy trop daje bonus do poszukiwania konkretnych informacji. Jeśli test się powiedzie, postać



może znaleźć takie księgi o tematyce ezoterycznej które naprowadzą je na rozwiązanie sprawy – każdy tytuł to kolejne udanie poszukiwanie.

### **Bractwo Żółtego Znak**

1. *The Witch-Cult of Western Europe* ( Kult Wiedź w Europie Zachodniej ) - opracowanie z 1921 dr Margaret Murray pisze o „kovenantach” i kultach przedchrześcijańskich gdzie pojawia się Żółty Znak jako sabatu wiedźm „Żółtego Króla Nieopisywalnego”.
2. *Król w Żółci* – sztuka która już wielokrotnie przewijała się tutaj, patrz informacje o *Bractwie* z początku.
3. *A Study Of The Book of Dzyam* ( Rozprawa na temat Księgi Dzyana ) - to nowiutka, świeżo wydana broszurka autorstwa Joachima Ferry'ego dotycząca „Księgi Dzyana” - podobno „najstarszego tomu na Ziemi” który opowiada o czasach mitycznych cywilizacji jak Hyperborea czy Lemuria. W środku „rozprawy” jest informacja o kulcie kapłanów atlantydzkich bóstwa które nazywali „Nieopisywalnym Hasturem”, a które „z Oka Byka zsyłało im moc i potęgę”. [ Czytanie wymaga jednak testu obłądu – **BRP**: Utrata Poczytalności: 1k3 / 1k6, **SW**: Przerazenie ]

### **Mi-Go**

1. *Vanished* ( Znikneli ) - książka napisana przez „dr” Elizabeth Tweeley która badała opowieści o ludziach którzy przeżyli „porwania” przez obcych. Nawiązuje ona w nich do starszych opowieści o troglodytach czy yeti z całego świata, zważając podobieństwa we wspólnych przeżyciach o zamknięciu w ciemnych, wilgotnych miejscach.
2. *Ygoth Records* ( Zapiski z Ygoth ) - opis przeżyć człowieka który wpadł do jaskini w Północnej Wali i „połączył się z Grzybami”. Według opisu pokazały mu one „Ygoth” ( Yuggoth ) i ich „myślorój”, w zamian obdzierając go ze wcześniejszych wspomnień.
3. *Nameless Cults* ( Bezimienne Kulty ) - przedruk z 1909 angielskiego tłumaczenia *Unapreshliesh Kulten* Frefericha Wilhelma von Jutza – badacz i okultysty, który nawiązywał kontakty z najróżniejszymi maści stowarzyszeniami i sektami. Pomimo tego że to wydanie jest ocenzone i pełne błędów, nadal można w nim znaleźć informacje o „powietrznych diabłach co władzę przynoszą” w zamian za służbę w ich sprawie. A także wiele, wiele innych niepokojących prawd... [ Czytanie wymaga jednak testu obłądu – **BRP**: Utrata Poczytalności: 1k8 / 2k8, **SW**: Przerazenie -3 ]

Lombardzista ma swych zbiorach świeżo wydane „*Joachima Ferry'ego notatki na temat Necronomiconu*”, gdzie można skonfrontować prawdę z informacjami w oparciu o dzieło Szalonego Araba. Czytanie jednak wymaga test obłądu [ **BRP** – Utrata Poczytalności: 1k3 / 1k6 PP, **SW** – Przerazenie] na każdą prób znalezienia informacji [ -20% / -2 do rzutu jako mały "księgozbiór" ]. Znaleźć tam można informacje jak do drugiej księgi w obu tematach.

### **3. Ulica**

W przestępczym półświatku Chicago można wiele usłyszeć jeśli wie kogo się spytać. Oto informacje których mogą dowiedzieć się bohaterowie ciągnąc za języki „podziemie”:

1. Od kilku tygodni znikają ludzie. Większość uważa to po prostu za porachunki **Capone** ze swymi rywalami, ale znikają również dobrzy, niepowiązani z mafią obywatele.
2. **Capone** ma prywatną rezydencje, teraz prawdziwą twierdzę, w Cicero. Jednak stamtąd nie może zarządzać swym „imperium”. Musi mieć jeszcze jakąś kryjówkę w samym mieście. Gdzieś gdzie łatwo mógłbym się przemieszczać...
3. Niedaleko kolejnych wylotów miejskich kanałów znajduwane są ciała z dziwnymi symbolami na nich wyciętymi ( **Żółty Znak** Hastura ).

Przykładowe kontakty z ulicy które mogą przekazać bohaterom te powyższe informacje:

\***Johnny „Trzy Palce” O'Farrell** – były członek gangu Morany, teraz głęboko się ukrywa w mieście by nie stać się ofiarą gniewu **Capone**. Ksywkę posiada od chwili gdy stracił dwa palce za

to że nie chciał sypnąć swych braci dla wrogiego gangu. Teraz nie ma kogo sypać, więc język rozwiązuje mu się za odpowiednią sumę lub zagrożeniem doniesienia o jego miejscu pobytu Człowiekowi z Blizną.

\***Nancy La Petite** – jedna ze słynniejszych „dam nocy” Chicago, znana z wydobywania wiedzy od swych klientów i potem sprzedawania jej każdemu kto zaoferuje najwięcej. Jest jednak trudna do znalezienia od razu bo każdej nocy udaje się do swych klientów w zupełniej tajemnicy.

\***Ślepy Mac** – czarnoskóry bezdomny, który na ulicy gra rzewne kawałki blusowe na harmonijce. Tak naprawdę jednak jest szefem całkiem sprawnie działającej sitki informatorów, którzy, oczywiście, za odpowiednią opłatą dowiedzą się wszystkiego co chcesz wiedzieć.

Spotkanie z każdym z nich to trudny test Tropienia / Wypytywania który zajmuje 8 godzin ciągłości kolejnych osób za języki by dojść do tych indywidualności lub ich samych pracy.

#### 4. **Mi-Go**

Lombardzista współpracuje z **Grzybami z Yuggoth**, nawet jeśli nie jest do końca świadomy kim są jego „pracodawcy”. Jeśli skontaktuje się z nimi, przejdź do sceny **Pierwszy Kontakt**.

#### **Scena 3: Terror z przestworzy**

UWAGA!!! Użyć tej sceny kiedy śledztwo zacznie już lekko nużyć graczy, a są na powierzchni.

Dwa Byakhee cały czas śledzą postacie. Teraz postanowiły w końcu zaatakować z powietrza i się pozbyć zagrożenia raz na zawsze.

*"Zza dachu budynku wyrasta żywa ciemność. Cień dwóch chimerycznych istoty pada na was, wpompując do waszych serc i umysłów trwożę. Ich skrzydła i nienaturalne kombinacje organów ptaka, owada i ssaka, wraz z zapadniętą jak u nieboszczyka skórą i wielki szponami zwiastować mogą tylko oblęd i śmierć. A teraz pikują prosto na was!"*

[ Dwa Byakhee – **BRP:** , **SW:**Wywołują Przerazenie z -1 ]



Byakhee

#### **Scena 4: Femme fatale**

**Loyer** widząc postępy w śledztwie bohaterów postanawia spróbować wykorzystać ich do własnych celów. Do tego użyje jeden ze swych największych atutów – swój niesamowity seksapil. **Katelynn** najchętniej spróbuje się spotkać z jednym z bohaterów w jego domu < z dołączonych do przygody najlepszym będzie detektyw > i korzystając ze swego uroku spróbuje mu wmówić że jest wykorzystywana przez **Capone** i się go śmiertelnie obawia. Jeśli bohater nie uwierzy od razu, spróbuje spędzić z nim upojną noc na przekonywaniu go. Jeśli to się nie uda, albo nie będzie miała możliwości omotać na osobności jednego z bohaterów, spotka się z całą grupą od razu, najpewniej

włamując się do domu jednego z nich i zaskakując resztę. Jeśli zaś będzie miała w grupie wsparcie, po prostu poprosi swój „kontakt” by zorganizował spotkanie z resztą.

Przed całą grupą **Loyer** znowu będzie zgrywać ofiarę która siłą została zaciągnięta do kultu. Opowie historię przyblakłej gwiazdki która omamiona była obietnicą władzy i bogactwa, a potem siłą przetrzymywana przez Ala jako kochanka. Poprosi bohaterów o pomoc w zabiciu **Capone**, choć sama nie może tego zrobić bo jego ludzie niemal ciągle ją obserwują. Powie że nie może sama zdradzić lokalizacji świątyni bo spętuje ją zakęcie Króla Podziemia, które zabije ją jak za dużo powie < Co, oczywiście, jest jawnym kłamstwem, ale możesz pozwolić graczom pozwolić sprawdzić czy w to uwierzą – pamiętaj o jej magnetycznym wpływie na mężczyzn!!! > W geście dobrej woli ofiaruje jednak bohaterom wskazówkę gdzie szukać dalszych Tropów – być może wspomni jedną z ksiąg na odpowiedni temat czy pozostawi broszurę z przedstawieniem albo poleci któryś z kontaktów z ulicy. ( patrz **Śledztwo** ) Na koniec wybierze ( o ile już wcześniej tego nie zrobiła ) który z panów będzie jej „kontaktem” < To pozostawi ci furtkę do końca przygody by móc manipulować graczmi przez postać **Loyer** >

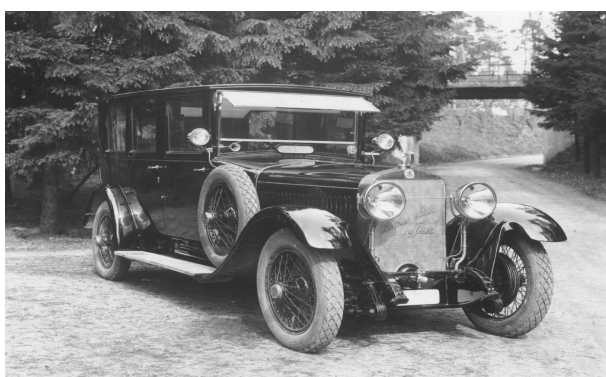
### Scena opcjonalna 2: Strzelanina

Uwaga!!! Użyć tylko jeśli gracze nie zostali porwani przez Mi-Go podczas pierwszej strzelaniny w scenie "**GRUNT & COAT**".

Kiedy gracze są zajęci jakąś inną wskazówką, niespodzianie są zaatakowani przez agentów Mi-Go którzy mają ich porwać ( jeśli ich za pierwszym razem nie porwali ), nawet pośrodku ulicy. Możliwe że scena pościgu zamieni się szybko w strzelaninę. Jeśli **Agenci** pokonają bohaterów, przejdź do sceny „**Kryjówka Mi-Go**”. Jednak jeśli to gracze ich znowu powalą, Mi-Go spróbują ostatni raz się z nimi skontaktować i zagrać w otwarte karty albo zgładzić. Przejdź do sceny „**Pierwszy Kontakt**”.

*„Czarny jak noc Ford T wylania się zza rogu. Z szyb jego wystają lufy Tompsonów i sylwetki mężczyzn w płaszczach. To wszystko wraz z warkotem silnika maszyny oznaczać może tylko cholernie duże kłopoty...”*

[ 4 Agentów w Fordzie T, **SW: Zasady pościgów – SWEPL**, str. 97 ]



Ford T z 1929 roku

### Scena 5: Chicago Theater

Scena ta ma miejsce w największym i najświetniejszym teatrze w Chicago. W zależności od pory dnia w jakiej przybędą bohaterowie gracze będą mogli natknąć się na inne informacje. W jednej z garderób aktorów, za buduaem, jest tajne przejście prowadzące kanałami do świątyni Bractwa – wystarczy przekręcić naruszoną już parę razy płaskorzeźbę gwiazdy na meblu by się odsunął, ukazując zejście. [ Znalezienie go wymaga testu Spostrzegawczości -20% / -2 ]

**Rano**

Prawie nikogo nie ma w budynku, za to można znaleźć w garderobach sygnety kultu ( Trop +1 w sprawie Bractwa ). Dodatkowo, w biurze **Huffnera** na miejscu, poza niemal aktualnym rękopisem „*Bólu i Krwi*” można znaleźć jego własne notatki jak trafić do świątyni Bractwa [ Wymagany test Spostrzegawczości: -20% / -2 ].

### **Popołudnie**

Odbywa się próba przedstawienia „*Bólu i Krwi*” na głównej sali.

*Kiedy wchodzić na salę najwyraźniej odbywa się monolog jednej z postaci w sztuce i aktor rozmawia z dramaturgiem i reżyserem w tej samej osobie - **Lloydem Huffnerem**. Aktor żali się wizjonerowi:*

*-... i co ma nam dać ten monolog? Przecież on zupełnie nie pasuje do charakteru Cassidiego! I co to za nazwa dla miasteczka, Carcosa?!*

*Reżyser odpowiada spokojnie, ale jednak z pewnym obłędem w oczach:*

*-Frank, wejdiesz na scenę i zagrasz to tak jak napisałem w scenariuszu. Sprawisz że ten monolog będzie niczym hymn Dawida do Boga ze Starego Testamentu i ludzie na wieki zapamiętają te słowa. Musisz to zrobić!*

*-Ale co potem? Do tej pory nie mamy obsadzonej tej roli „Króla w Żółtym” czy jak go tam nazwał. Premiera jest za miesiąc, a my ciągle nie mam głównej roli finalu!*

*Dramaturg odpowiada na zarzut bardzo spokojnie:*

*-Już ty się nie martw. Lada dzień przedstawię wam odtwórcę roli „Króla w Żółci”. - trochę bardziej pod nosem rzuca - I wtedy moje dzieło będzie gotowe... - A teraz koniec objania się i wygłaszaj swój monolog, Frank. Reszta na stanowiska i kontynuujemy ten spektakl.*

*Aktor nazywany Frankiem wraca na scenę by wśród scenografii najwyraźniej przedstawiającej mały placzyk w dzielnicy włoskiej, ustawić się tuż koło fontanny. Zza kulis daje się słyszeć dziwaczna muzyka poruszająca i dziwna muzyka.*

< Puścić mocno oniryczną muzykę >

*Wzdłuż brzegów fale chmur się łamią.  
Podwójne słońca zatapiają się poniżej jeziora,  
Cień się wydłuża  
W Carcosie.*

*Dziwne w nocy były wschody czarnych gwiazd,  
I dziwne księżycy obiegają nieboskłon  
A dziwniejsza jest nadal  
Zagubiona Carcosa.*

*Pieśń którą Hiady będą śpiewać,  
Gdzie lachmany Króla powiewają na wietrze,  
Musi umrzeć niewysłuchana w  
Ciemnej Carcosie.*

*Pieśń mej duszy, mój głos jest martwy;  
Umrzyj więc, niewyśpiewana, jak lzy nieprzelane  
Wyschną i umrą w*

## *Zagubionej Carcosie...*

*I wtedy obraz wam zaszedł blaskiem podwójnych księżyców w odległej Carcosie, gdzieś pośród gwiazdozbioru Hiady. Na jednym z pałaców, w blasku bliźniaczych słoń noc, smukła sylwetka w żółtych lachmanach, w nienaturalnej masce, uśmiecha się do was złowieszczo, wydając z siebie nieludzki dźwięk przeszywający was do szpiku kości...*

I wtedy budzi ich **Loyer** wraz z częścią obsady sztuki. < Puści też oczko do swego „kontaktu” > Mówi że za godzinę będzie przedstawienie, a oni nie powinni byli przybywać na próbę. **Huffner** nadal debatuje jakies szczegóły sztuki z kolejnymi osobami.

< Gracze mają teraz okazje porozmawiać z przywódcami kultu. Pamiętaj by podkreślić ich degenerację, ale nie zdradzić się z obłędem tkwiącym w ich głowach >

### **Noc**

Od 20 do 24 jest wystawiany „Makbet” Szekspira. Potem kultyści wśród aktorów, wraz z **Loyer** i **Huffnerem**, udają się przejściem prosto do świątyni.

### **Scena opcjonalna 3: Pierwszy Kontakt**

Mi-Go po raz ostatni próbują zwerbować bohaterów, tym razem już jako świadomych współpracowników. Korzystając jeden ze swych kontaktów w środowiskach ich, próbują zaaranżować spotkanie w lasach otaczających jezioro Michigan, na północy, tuż za samym Chicago. „Zaproszenie” może pochodzić od kogokolwiek kto zmusi graczy do pojawienia się na miejscu – być może zwierzchnik reportera lub tajniaka będzie chciał omówić „szczegóły sprawy” lub będzie mieć „coś do pokazania”.

*„Przybyliście na miejsce spotkania według wskazówek. Tafla jeziora Michigan jest niemal niezmaczona, jedynie drobne fale obijają o kamienisty brzeg. Księżyc odbija się w nim, jakby miał nieśmiałą bliźniaczkę w wodzie. Drzewa otaczających lasów szumią delikatnie, przekazując sobie znane jedynie sekrety. Czekać chwilę w niemal całkowitej ciszy, jedynie wiatr wam towarzyszy...*

*Przerywa ma jednak odgłos osoby idącej po kamiennym gruzie, jakiego tu pełno. Wasz kontakt przybył, choć wydaje się jakiś... nieobecny?”*

Kontakt który umówił graczy jest zdawkowy w swych słowach, stara się ich jednak zainteresować tym kogo ma im przedstawić. A właściwie co.

*„Jak na zawołanie w powietrzu daje się wyczuć ciężki, odurzający zapach, przywodzący na myśl bagna. Wtórkuje mu bardzo głośny dźwięk, jak gdyby bzyczenia ogromnego insekta. Z lasów wynurzają się postacie sześciorga mężczyzn w czarni, którzy stają na granicy linii drzew i patrzą z wyciągniętymi i wycelowanymi Thompsonami . A potem z ciemności nocy wylatuje kształt. Owadopodobny odwłok zakończony szóstką odnóży i skrzydła trzepocące w powietrzu wraz z coraz głośniejszym bzykaniem. Istota ląduje pomiędzy wami a kontaktem. W mrokach słyszycie niepokojące dźwięki dochodzące z lasu...”*

[ Groza i terror zawładną sercami postaci – **BRP**: Utrata Poczytalności: 2/1k6+2 PP; **SW**: Przerazenie -2 ]

Naukowiec Roju będzie chciał namówić bohaterów by połączyli z Mi-Go swe siły w celu odnalezienia świątyni Bractwa. Mają oni dość wskazówek by wraz z tymi od postaci mogli zlokalizować bazę wroga ( co jest prawdą ). Jednak jeśli bohaterowie się nie zgodzą, Grzyby postanawiają się ich pozbyć raz na zawsze – Robotnicy Mi-Go rzucają się na bohaterów i ich

próbują unieruchomić by Naukowiec mógł podejść od nich. A potem zamknąć ich mózgi w metalowych tubach!

[ 1 Naukowiec Mi-Go, 2 Żołnierzy Mi-Go, 3 Robotników Mi-Go, 6 Agentów ]

### Scena 6: Świątynia Bractwa

Kwatera kultu znajduje się w Chicagowskich kanałach. Przez ostatnie kilkanaście lat miasto zawzięcie rozbudowywało sieć sanitarną, a w niej **Mi-Go** ulokowały kilka swoich przyczółków pod dalszą ekspansję. **Bractwo Żółtego Znak** jednak dowiedziało się o tym, najechało jeden z nich i zamieniło go w świątynię ku czci Hastura. Dokładna lokalizacja jest znana tylko członkom kultu, ale mając dość Tropów i dostęp do map kanalizacji miasta, będą mogli wywnioskować ją.

[**BRP**: Test Pomysłowości z -40%, bonusy z Tropów dodają się do rzutu ; **SW**: Test Sprytu -4, bonusy z Tropów dodają się do rzutu. Potrzebne podbicie w rzucie. ]

Dostać się tam można główną siecią kanałów [ Co wymaga zdawania co godzinę rzutów na Sppstrzegawczość i to posiadając mapę terenu ] albo jednym z sekretnych wejść dla kultystów – tym z "**GRUNT & COAT**" lub **Chicago Theater** < Co z mapą zapewnia niemal bezpośrednią podróż >. Obie drogi jednak wymagają wejścia do jednego z trzech bardzo ciasnych korytarzy przemysłowych – każdego na jedno z wejść plus ten łączący z główną siecią kanałów. Jak tylko wejdą w któryś z nich, ten się zamyka za nimi.

*„Kiedy odchodzicie na parę metrów od wejścia, słyszycie odgłos uruchamiający jakąś zapadnię. Nim się zdążyte zorientować, właz zamyka się z ciężkim dźwiękiem, odcinając was od resztek światła ze zewnątrz. Zostaliście sami w ciemnościach kanałów Chicago, zamknięci niczym w grobowcu. I wiecie, że coś tam na was czycha...”*

Nie pozostaje im nic innego jak ruszyć przed siebie. Po paru chwilach dochodzą do dużo większego, wyższego tunelu o przekroju sześciokąta na którego belkach wyrysowane są dziwaczne symbole.

*„Nie wiecie ile dokładnie czasu minęło odkąd przedzieracie się w korytarzami spowitymi w egipskich ciemnościach. Nagle zauważacie jednak jaśniejący punkt światła na, zdawać by się mogło, końcu tunelu. Kiedy zbliżacie się do niego, ukazuje się wam dużo większy, dużo starszy korytarz, jakby wydrążony w samej skale. Światło błękitnych ogni lamp porozwieszanych co parę metrów pada na powierzchnię jego masywnych ścian które tworzą sześciokątny przekrój tunelu. Na zgrubieniach co parę naście metrów wyrzeźbione są tajemnicze znaki układające się w coś co może być skomplikowanymi równaniami albo zapisem jakiegoś starożytnego języka, albo jednym i drugim. Nie macie jednak okazji się przyjrzeć dokładniej bowiem z waszej lewej strony dochodzą was niepokojące odgłosy kroków, ściszone rozmowy i czegoś co jest pewnego rodzaju bzykaniem...”*

Mi-Go przeprowadzają atak na kwaterę Bractwa, a gracze są w samym środku! Ponad dwie dziesiątki ludzi prowadzone przez 3 Żołnierzy Roju przedziera się w kierunku głównej siedziby Bractwa Żółtego Znak. Przeciwno im staje jednak cały syndykat **Capone** oraz siły Bractwa które przeważają wroga w sile 2:1 ( 40 gangsterów i kultystów przeciw 20 agentom ).

[ **SW**: Jeśli gracze wezmą udział w walce, najlepiej rozegrać to jako bitwę – SWEPL, str. 102 ]

Od graczy zależy co się stanie - czy obiorą stronę Bractwa, Mi-Go czy postanowią zostawić obie grupy.

- Wesprą Bractwo - zostają zaproszeni do środka. **Loyer** wraz z **Capone** wita ich w podziemnej świątyni razem z dwójką Byakhee które są widać jej "ogarami". Przebrani w żółte szaty prowadzi ich do ołtarza i opowiada o potędze Nieopisywalnego. W końcu zostają skuci kajdanami i

prowadzeni są do oczyszczalni gdzie będą złożeni w imię Hastura...

- Wesprą Mi-Go I PRZEŻYJĄ – Mi-Go są tak im wdzięczne, że postanawiają ofiarować im ostateczną nagrodę – ich mózgi zostają wycięte i włożone do metalowych tub gdzie będą mogli na wieki służyć rojowi radą i pomocą...

- Próbują unikać walki - Gracze muszą zdać serię 3 testów Skradania by wydostać się na powierzchnie oczyszczalni. Jeśli nie zdadzą, trafiają w ręce Bractwa ( patrz Wsparcie Bractwa ).

### **Final: Wezwanie**

Miejsce finału jest oczyszczalnia wody Chicago przy Ohio Street w księżycową noc.

Możliwe rozpoczęcia:

A. BG zostali porwani przez Bractwo i mają być złożeni w ofierze

B. Wyśledzili Bractwo, które ma złożyć w ofierze agentów Mi-Go

#### **Opis A:**

*„Zakuci w kajdanach z niezwyklego, srebrnego metalu, podążacie za kapłanką i jej konkubentem, z karabinami wycelowanymi w wasze plecy. Przez całą drogę słyszycie ciche inkantacje w czymś co pewnie jest zwulgaryzowaną formą łaciny. Właśnie wyszliście z niekończącego się labiryntu kanałów na świeże powietrze... A raczej to czym powinno być, bowiem waszych nozdrzy dochodzi fetor wykręcający jelita. Odgłos ciężkiej maszynierii i szum przelewanej wody mówi wam że jesteście w miejskiej oczyszczalni ścieków. Kierują was do największej kadzi gdzie zmuszają was do ukłęknięcia na jej brzegu skąd możecie wpatrywać się w mętną taflę ścieków Wietrznego Miasta...”*

#### **Opis B:**

*„Przemykacie wśród długich cieni nocy. Poza fetorem miejskiej oczyszczalni i odgłosami ciągle pracującej maszynierii, słyszycie odgłosy równych kroków, tłumy głosów najwyraźniej inkantujących coś co przypomina dużo bardziej wulgarną łacinę. W końcu zauważacie że w pochodzie zakuci w kajdanach podążają jacyś ludzie. Po strojach poznajecie że najwyraźniej to gangsterzy. Pochód kieruje się ku największej z kadzi, gdzie piątka więźniów ustawiana jest na krawędzi jej, wpatrując się prosto w mętną taflę ścieków. Kapłanka kultu wraz ze swym kochankiem którego boi się całe miasto stają tuż obok nieszczęśników.”*

Teraz jest chwila by gracze mogli zadeklarować po jednej swej akcji. Dalej kontynuuje się opis.

*„Silny blask Aldebarana, Oka Byka, i sierpu Księżycyca rozświetlają mroki nocy, odbijając pełną promienie po na wpółmętną zawartość kadzi. Głos kapłanki jest pełen werwy i uniesienia, natomiast na twarzy jej partnera pojawia się nieskrywany uśmiech. Przywódca Bractwa mówi do swych wiernych;*

*-Oto nastala ta noc kiedy gwiazdy są w porządku. Gwiazda-więzienie Tauri naszego pana świeci wyjątkowo silnym blaskiem, gdyż jest na wyciągnięcie naszych dłoni! Od miesiący czekaliśmy na ten właśnie moment, przelewając krew niewiernych w imię Nieopisywalnego. Lecz nastala ta chwila kiedy Król w Żółci przybędzie i władać będzie nami. Bracia i siostry, po pokonaniu naszych odwiecznych wrogów – Mi-Go – dziś składamy te oto życia w jego imię.*

*Do więźniów podchodzi piątka kultystów, tym razem trzymając noże w rękach, a nie karabiny. Każdy z nich chwyta po jednym z nieszczęśników za gardło, czekając tylko na znak by przelać ich krew w imię swego plugawego bóstwa”.*

Tu następuję po rundzie przerwy – przed każdą inkantacją „Hastur!” gracze mają okazję coś zrobić.

„Głos kobiety i jej kochanka odbija się po okolicy – Hastur! - zaraz za nim słysząc gromki po głos chóru ich braci i siostr rozrywający noc.”

„Capone podchodzi do swej kapłanki i obejmuje ją w talii. Para patrzy na siebie przez ułamek sekundy i znów krzyczy zgodnie – Hastur! - a za nimi pogłos Bractwa.”

„W końcu zbliża się moment prawdy – dwójka przywódców kultu jednym głosem woła – Hastur! - a w tym samym momencie, jak jeden mąż, kultysty podrywają gardła ofiarom. Reszta bractwa dołącza do nich chórem by wibracje ich głosu sprowadziły na ten świat ich pana. Wiatr przegania chmury i wywołuje fale na tafli kadzi, głosy w oddali zdają się szeptać bluźniercze echo, a promień światła z Aldebarana wydaje się wnikać bezpośrednio do mazi która zaczyna coraz żwawiej i żwawiej bulgotać, jakby setki ofiar przelanych w niej chciał przekrzyknąć o swym cierpieniu i bólu. Dzieje się jednak coś niespodziewanego bo para kapłanów zaczyna się szarpać na krawędzi zbiornika. Po krótkiej szamotaninie, **Loyer**, jako słabsza, wpada do kadzi gdzie pochłania ją jej zawartość, jakby zmarli z jej winy mieli szansę odplacić za jej grzechy. Mąż zaczyna wrzeć, a otępieńcze dźwięki słysząc dochodzące ze zbiornika. Płyn wyparowuje, odslaniając z każdą sekundą kolejne zwłoki jakie były tu składane od tygodni. **Capone**, przerażony tym co sam zrobił, zwiija się i ucieka w popłochu. Ze środka zaś zbiornika dochodzą niehumaniczne dźwięki...”

### Zakończenie

Jak widać, opowieść może zakończyć się na dwa sposoby – albo bohaterowie powstrzymają kultystów przed dokończeniem rytuału, albo nie. W pierwszym wypadku do rozwiązania zostaje tylko srapwa co się stało z przestępczym królem Wietrznego Miasta. Historycznie **Capone**, niedługo po Masakrze Św. Walentego, wycofał się do Palm Island na Florydzie. Nie znane są powody tej decyzji, skoro miał wszystkie swe zasoby w Chicago. Być może nie udany rytuał przywołania pradawnego boga jest odpowiedzią na tą zagadkę.

W drugim natomiast wypadku mamy do czynienia z kultem który przywołał awatara swego boga na Ziemię w postaci panny **Loyer**, a raczej teraz **Króla w Żółci**. Ta obca inteligencja która przejęła jej ciało ma za zadanie tylko jeden cel – uwolnienie samego Hastura. Jakimi mocami będzie rozporządzać? Czego do osiągnięcia swego celu będzie potrzebować? Czy uwolni swego władcę? O tym będzie już następna opowieść...

### Statystyki

Polecam zapoznać się z Przewagami i Zawadami tak bohaterów tak graczy jak i niezależnych, nawet jak nie gracze na mechanice *Savege Worlds* – same nazwy powinny dać wam wskazówki co do cech i przywar danej postaci, przydatne w odrywaniu.

SW: Znak Starszych Bogów  oznacza Figurę.



## Bractwo Żółtego Znak

 **Al Capone** - „Taktyczny” przywódca Bractwa Żółtego Znak

Niezaprzeczalny „król” Wietrznego Miasta, Al Capone to bezwzględny gangster, bez cienia serca. Po Masakrze Św. Walentego Chicago jest jego i choć ludzie drżą na sam dźwięk jego imienia, on jest szczęśliwy i zadowolony z siebie. Tak bardzo że jest niemal pewny sukcesu rytuału i staje się lekko nieostrożny jeśli chodzi o zbieranie ofiar z ulicy, będąc przekonanym że i tak nikt go nie powstrzyma. Kiedy przywoła **Króla w Żółci** chce wykorzystać jego moc najpierw do pozbycia się swych wrogów, a do przejęcia władzy nad światem podziemnym USA.



### BRP

S 13            KON 14            BC 15            INT 18            MOC 17  
ZR 10            WG 11            WYK 12            P 33            WT 14

**Modyfikator obrażeń:** +1k4

**Broń:** Uderzenie pięścią 53%, obrażenia 1k3+1k4; Tommy Gun 67%, obrażenia 1k10+2 ( 8 ataków na rundę); Colt 1911 52%, obrażenia 1k10+2

**Umiejętności:** Korzystanie z bibliotek 33%, Księgowość 67%, Mity Cthulhu 49%, Nasłuchiwanie 39%, Perswazja 68%, Prawo 46%, Prowadzenie samochodu 32%, Spostrzegawczość 43%, Wiarygodność 45%, Wypytywanie 65%, Zastraszanie 74%

### SW

**Cechy:** Duch k10, Siła k8, Spryt k10, Wigor k8, Zręczność k6

**Umiejętności:** Perswazja k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wiedza (Mity Cthulhu) k8, Wiedza (Strategia) k6, Wypytywanie k10, Zastraszanie k10,

**Charyzma:** +2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6

**Zawady:** Krwiożerczy, Mściwy, Zobowiązanie ( Bractwo )

**Przewagi:** Bacność!, Do szturm!, Koneksje ( Policja, Ratusz ), Opanowany, Spaczony, Szycha, Taktyk, Wybitny Wódz

**Sprzęt:** Tommy Gun ( 12/24/48, Ob: 2k6+1, SzS:3, PP1, Automat. ), Colt 1911 ( 12/24/48, Ob:2k6+1, SzS:1, PP 1 , Dublet )

 **Katelynn Loyer** - „Duchowa” przywódczyni kultu

Jeszcze pięć lat temu była gwiazdą chicagowskiej sceny teatralnej, która miała szanse na sławę w Hollywood. Wybuchł jednak skandal w którym została złapana na zażywaniu narkotyków i romansie z jednym z senatorów. Większość dam z tamtych lat po prostu odeszła by na wcześniejszą emeryturę – lecz nie **Katelynn**. Ona zniknęła z życia publicznego, totalnie wyparowała. Tak naprawdę podczas swych „wizji” zrozumiała że musi poszukiwać czegoś więcej i zaczęła się interesować okultyzmem. W niedługim czasie dołączyła do Bractwa, kiedy zrozumiała że to sam Hastur do niej przemawia. Tam poznała **Capone** i razem wspinali się po szczeblach kariery w grupie. Po



otruciu ostatniego arcykapłana kultu i przy poparciu swego partnera, sięgnęła po władzę. Teraz, jak każda modliszka, planuje pozbycia się Ala i nie powstrzyma się w tym przed niczym. Uwielbia bawić się i wykorzystywać mężczyzn udając słodką idiotkę by ucześcić się ich ramienia i wyssać z nich pieniądze i władze.

### BRP

S 7            KON 10        BC 12        INT 17        MOC 19  
ZR 15        WG 18        WYK 14        P 18        WT 11

**Modyfikator obrażeń:** +0

**Broń:** Derringer 34%, obrażenia 1k6

**Umiejętności:** Antropologia 12%, Charakteryzacja 23%, Korzystanie z bibliotek 53%, Mity Cthulhu 82%, Nasłuchiwanie 43%, Okultyzm 64%, Perswazja 72%, Przebieranie się 32%, Spostrzegawczość 46%, Sztuka 37%, Wiarygodność 54%, Wmawianie 84%

**Specjalne:** Mężczyźni nie mogą się jej oprzeć – ma +20% przy testach przeciw nim

### SW

**Cechy:** Duch k10, Siła k4, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k8

**Umiejętności:** Perswazja k10, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Walka k6, Wiedza (Mity Cthulhu) k10, Wypytywanie k10, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6

**Charyzma:** +6 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 5

**Zawady:** Chojrak, Tchórz, Zobowiązanie ( Bractwo )

**Przewagi:** Charakterna, Charyzmatyczna, Ładna, Śliczna, Spaczona, Szósty zmysł, Unik

**Sprzęt:** Derringer ( 5/10/20, Ob: 2k6+1, SzS:1, PP 1 )

## Lloyd Huffner – „Natchniony” dramaturg

Huffner jest średniej klasy pisarzem który nigdy nie odniósł prawdziwego sukcesu. Owszem, jego sztuki były wystawiane w *Chicago Theater* i kilku innych scenach teatrów w kraju, ale nikt, nawet sam Lloyd, nie uważał że ma prawdziwy geniusz i talent. Mając teraz ponad sześćdziesiąt lat, wie że nie osiągnie sam nic wielkiego. Ale wtedy nadeszła pomoc...

Jakieś dwa lata temu jego była protegowana – Katelynn Loyer – odwiedziła go w środku nocy. Od lat nikt o niej nie słyszał, on zaś ją miał przed sobą. Powiedziała że znalazła sens dla swego życia i że on też może. Szybko wkręciła go do Bractwa, gdzie Huffner odzyskał cel istnienia. Parę miesięcy temu postanowił że skoro jego sztuki są nie dość dobre, wystawi dzieło które sam

Nieopisywalny zesłał na ten świat. I od tej pory przedstawienie „*Bólu i Krwii*” jest siłą napędową jego żywota. A odkąd wie o planach **Capone** i **Loyer** – udział **Króla w Zółci** w premierze to cel nadrzędny i zrobi wszystko by go wypełnić.



### BRP

S 6            KON 8        BC 9        INT 14        MOC 15  
ZR 13        WG 12        WYK 16        P 13        WT 8

**Modyfikator obrażeń:** -1k4

**Broń:** Uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3-1k4

**Umiejętności:** Historia 27%, Korzystanie z bibliotek 41%, Mity Cthulhu 42%, Nasłuchiwanie 23%, Okultyzm 24%, Perswazja 57%, Spostrzegawczość 23%, Sztuka 65%, Wiarygodność 74%, Wmawianie 53%

## SW

**Cechy:** Duch k8, Siła k4, Spryt k8, Wigor k4, Zręczność k6

**Umiejętności:** Perswazja k8, Spostrzegawczość k4, Wiedza (Mity Cthulhu) k6, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6

**Charyzma:** +2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 2 **Wytrzymałość:** 4

**Zawady:** Chojrak, Uparciuch

**Przewagi:** Charyzmatyczny, Spaczony

**Sprzęt:** Aktualna kopia „*Bólu i Krwii*”

## Byakhee – Ogary Hastura

Gwiezdna rasa służąca Hasturowi. Mają pokręconą postać jaszczurowatych koni z gnijącym futrem, oślizgłymi łuskami i wielkimi nietoperzowymi skrzydłami. Mogą z łatwością nosić jeźdźca przez głębiny kosmosu i często są przyzywane na Ziemię by czynić zło i służyć dla kapłanów i czarnoksiężników.

### BRP

S 18                      KON 10              BC 18                      INT 10                      MOC 10                      ZR 14

**Modyfikator obrażeń:** +1k6

**Broń:** Pazury 35%, obrażenia 2k6; Ugryzienie 35%, obrażenia 2k6 + wysssanie krwii

**Pancerz:** 2 punkty futra i twardej skóry

**Umiejętności:** Nasłuchiwanie 50%, Spostrzegawczość 50%

**Utrata Poczytalności:** 1/1k6 PP za zobaczenie Byakhee



## SW

**Cechy:** Duch k6, Siła k12, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8

**Umiejętności:** Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k6

**Tempo:** 4 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 8(2)

**Zdolności specjalne:**

\***Terror:** Wywołuje Przerażenie -1

\***Pancerz +2:** Byakhee ma futro i twardą skórę.

\***Ugryzienie:** Jeśli Byakhee zdobędzie podbicie na swym ataku ugryzienia, wtedy wgrzyz się w żyłę i zaczyna się żywić. Każdej rundzie przytwierdzony, automatycznie zadaje 1 Ranę i zabiera jeden poziom Wyczerpania. Nie puści ona póki nie otrzyma Szoku albo ofiara nie zostanie wysssana z krwii.

\***Pazury:** Siła + k4.

\***Lot:** Byakhee ma Prędkość Lotu 16”, ze Wznoszeniem 4”.

\***Nawalnica Ciosów:** Byakhee może wykonać dwa ataki bez żadnych kar

\***Gwiezdna Podróż:** Byakhee są odporne na rygory kosmosu i mogą podróżować w jego głębi.

## *Rój Mi-Go*

### Robotnicy

Pracownicza kasta Mi-Go zajmuje się codziennymi operacjami wydobywczymi i służy za podporę roju. Są niezmordowanym robotnikami i rzadko kiedy potrzebują snu.

### BRP

S 10                      KON 10                      BC 10                      INT 13

MOC 13                      ZR 14

**Szybkość w locie:** 7/9

**Modyfikator obrażeń:** +0

**Broń:** Szczypce 30%, 1k6 + chwyt

**Pancerz:** żaden, ale bronie przebijające powodują tylko minimalne obrażenia

**Utrata Poczytalności:** 0/1k6 PP za zobaczenie Mi-Go

## SW

**Cechy:** Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k8

**Umiejętności:** Spozregawczość k6, Walka k6

**Tempo:** 6 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 5

**Zdolności specjalne:**

\***Terror:** Wywołuje Przerazenie -2

\***Kleszcze:** Siła+k6.

\***Lot:** Mi-Go ma Prędkość Lotu 12", ze Wznoszeniem 4".

\***Gwiezdna Podróż:** Mi-Go są odporne na rygory kosmosu i mogą podróżować w jego głębi.



## Naukowcy

Naukowcy tworzą elitę Mi-Go, każdy z nich był manipulowany od stworzenia by posuwać naprzód cele gatunku. Naukowcy zazwyczaj kierują i nadzorują wszystkie działania ich roju i są otoczeni przez grupę żonierzy kiedy podróżują poza swe laboratoria. Są tak uzdolnieni na polu chirurgii, że potrafią umieszczać żywe, ludzkie mózgi w podtrzymujących życie metalowych tubach. Mogą podłączyć do nich mówiące, nasłuchujące i widzące urządzenia do tych tub co pozwala mózgom komunikować się ze światem zewnętrznym.

## BRP

S 8            KON 10            BC 12            INT 22            MOC 13            ZR 12

**Szybkość w locie:** 7/9

**Modyfikator obrażeń:** +0

**Broń:** Szczypce 30%, 1k6 + chwyt

**Pancerz:** żaden, ale bronie przebijające powodują tylko minimalne obrażenia

**Utrata Poczytalności:** 0/1k6 PP za zobaczenie Mi-Go

## SW

**Cechy:** Duch k8, Siła k4, Spryt k12, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Leczenie k12, Walka k4, Wiedza (Mineralogia) k10

**Tempo:** 6 **Obrona:** 4 **Wytrzymałość:** 5

**Zdolności specjalne:**

\***Terror:** Wywołuje Przerazenie -2

\***Ekstrakcja Mózgu:** Posiadając k4 godzin i odpowiednie urządzenia, naukowiec może przenieść mózg złapanego do metalowej tuby.

\***Kleszcze:** Siła+k4.

\***Lot:** Mi-Go ma Prędkość Lotu 12", ze Wznoszeniem 4".

\***Gwiezdna Podróż:** Mi-Go są odporne na rygory kosmosu i mogą podróżować w jego głębi.

## Żołnierze

Kasta wojowników Mi-Go została genetycznie zmodyfikowana by lepiej sobie radzić z rosnącą pomysłowością i okrucieństwem ludzkości. Mimo że ich naukowcy potrafią tworzyć silniejszych żołnierzy, wcześniejsze doświadczenia udowodniły że ich wojenne nastawienie może być nieproduktywne dla roju, zwiększając ryzyko nieprzewidzianych ekspozycji działalności Mi-Go.

## BRP

S 14            KON 14            BC 14            INT 24            MOC 13            ZR 14

**Szybkość w locie:** 7/9

**Modyfikator obrażeń:** +1k4

**Broń:** Szczypce 50%, 1k8+1k4 + chwyt

**Pancerz:** żaden, ale bronie przebijające powodują tylko minimalne obrażenia

**Utrata Poczytalności:** 0/1k6 PP za zobaczenie Mi-Go

## SW

**Cechy:** Duch k8, Siła k8, Spryt k8, Wigor k8, Zręczność k8

**Umiejętności:** Sposzregawczość k10, Walka k10

**Tempo:** 6 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 8 (2)

**Zdolności specjalne:**

\***Terror:** Wywołuje Przerazenie -2

\***Pancerz +2:** Gruba, śliska skóra

\***Kleszcze:** Siła+k8, PP 4.

\***Harde:** Jeśli żołnierz Mi-Go jest w Szoku, dalsze wyniki dające Szok nie sumują się – nie wywołują rany.

\***Lot:** Mi-Go ma Prędkość Lotu 12", ze Wznoszeniem 4".

\***Gwiezdna Podróż:** Mi-Go są odporne na rygory kosmosu i mogą podróżować w jego głębi.

## Gangsterzy ( Agenci Mi-Go )

Tak w otoczeniu **Capone** jak i jego wrogów jest mnóstwo większych i drobniejszych gangsterów. Kilkunastu z nich zostało porawnych przez Mi-Go i wszczepiono im symbionty które pozwalają Grzybom z Yuggoth nimi kierować jak lalkarze marionetkami. Część pracowała dla Ala, część dla jego obecnie zaginionego rywala George'a „Bugs'ego” Morane. Wielu z nich uważa się za zmarłych w krucjacie Ala przeciw swym wrogom. W nawiasach dodano modyfikacje dla **Agentów Mi-Go**.



## BRP

S 12

KON 14

BC 10

INT 9

MOC 12

ZR 14

WG 10

WYK 12

P 60

WT 12

**Modyfikator obrażeń:** +0

**Broń:** Tommy Gun 65%, obrażenia 1k10+2 ( 8 ataków na rundę); Uderzenie pięścią 40%, obrażenia 1k3

**Umiejętności:** Nasłuchiwanie 40%, Sposzregawczość 40%, Ukrywanie się 35%, Wiarygodność 65%

## SW

**Cechy:** Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8

**Umiejętności:** Skradanie k6, Sposzregawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wypytywanie k6, Zastraszenie k8

**Charyzma:** 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 6

**Zawady:** Lojalny, Krwiożerczy

**Przewagi:** Rock and Roll!, Zaprawiony w walce ( Spaczony )

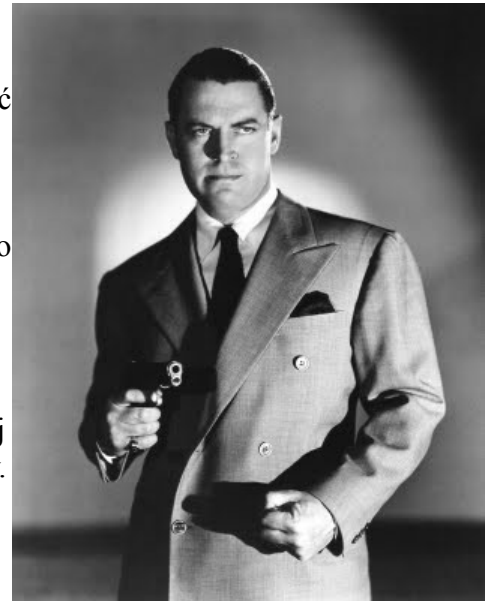
**Sprzęt:** Tommy Gun ( 12/24/48, Ob: 2k6+1, SzS:3, PP1, Automat. )

## *Bohaterowie Graczy*

Ponizej przedstawione postacie zostały specjalnie przygotowane pod ten scenariusz. Oczywiście można użyć i innych, jednak należy pamiętać by miały one dość ważne powody by pojawić się w "GRUNT & COAT", a najlepiej i by być zainteresowane osobą Ala Capone. Bimbrownia ta to jedno z niewielu miejsc gdzie regularnie pojawia się „król miasta”, przynajmniej raz w tygodniu.

## ★ **Lance Brodt** - Prywatny detektyw

Brodt to śledczy z wieloletnim stażem. Kiedyś chciał pracować w policji, jednak zrozumiał że z jego pochodzeniem z dzielnicy rządzonej przez gangi - nie ma szans. A nawet jeśli, będą tylko krępować go przepisy. Dodatkowo jego mania rozwiązywania tajemnic oraz pięknych kobiet ciągle wciąga go w kłopoty. Ostatnimi jest odnalezienie zabójców **Jessiego Murray**, ukochanego pewnej damy która od razu zdobyła serce detektywa - **Kate Healy**. Kiedy tylko przeszła przez próg jego gabinetu, wiedział że to miłość... kolejna w tym miesiącu. Nie pozostało mu nic innego jak zdobyć serce nowej ukochanej wskazując morderców jej poprzedniego mężczyzny. Ciało jego znaleziono na brzegu jeziora Michigan. Jak się okazuje, Jessie był członkiem gangu Morany, więc "GRUNT & COAT" wydaje się naturalnym punktem rozpoczęcia śledztwa, jeśli się wie kogo popytać na ulicy. Co dziwne – Murray odszedł parę miesięcy temu z North Side Gang i nie zadawał się dalej z ludźmi tak **Capone** jak i **Bugsego**. Zagadka goni zagadkę, czyli zwykły dzień dla prywatnego detektywa w Wietrznym Mieście...



### **BRP**

S 11            KON 11            BC 9            INT 14            MOC 10

ZR 10            WG 11            WYK 11            P 50            WT 10

**Pomysłowość 70**

**Szczęście 50**

**Wiedza 55**

**Modyfikator obrażeń: +0**

**Broń:** Uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3; Colt 1911 50%, obrażenia 1k10+2

**Umiejętności:** Charakteryzacja 11%, Fotografowanie 20%, Korzystanie z bibliotek 45%, Nasłuchiwanie 45%, Otwieranie Zamków 21%, Pierwsza Pomoc 30%, Perswazja 45%, Prawo 35%, Prowadzenie Samochodu 20%, Przebieranie się 21%, Skradanie się 40%, Spostrzegawczość 75%, Targowanie się 35%, Wmawianie 45%.

### **SW**

**Cechy:** Duch k6, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Przekonywanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Walka k6, Wypytywanie k8, Wyszukiwanie k8

**Charyzma: - Tempo: 6 Obrona: 5 Wytrzymałość: 5**

**Zawady:** Niedowiarek, Ostrożny, Ciekawski

**Przewagi:** Badacz, Koneksje ( Półświatek )

**Sprzęt:** Colt 1911 ( 12/24/48, Ob:2k6+1, SzS:1, PP 1 , Dublet )

☆ **Guy Glennon** - Reporter

Guy to mały pismak pracujący dla Chicago Times od kilku lat, którego od lat prześladowa pech jeśli chodzi o swe śledztwa. Trafił na ślad serii nietypowych morderstw i zaginięć ludzi – najpierw bogu ducha winnych mieszkańców Wietrznego Miasta, potem mniej ważnych oficjali, a w końcu gangsterów. Cała sprawa ciągnie się już kilka tygodni, ale ostatnie dwa są zaburzone przez regularną czystkę ludzi Morany. Ciała mają na sobie nietypowe nacięcia na ciele, najwyraźniej okultystycznego rodzaju. Ofiary zaś łączą tylko zatargi z **Capone**. Nikt jednak w redakcji nie chce uwierzyć w wersje Glennona. "GRUNT & COAT" wydaje się odpowiednim miejscem na poszukanie dalszych informacji i okrycie się zasłużoną sławą...



**BRP**

S 9            KON 11            BC 8            INT 11            MOC 10  
ZR 11            WG 10            WYK 14            P 50            WT 9  
**Pomysłowość 55            Szczęście 50            Wiedza 70**

**Modyfikator obrażeń: +0**

**Broń:** Uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3; Derringer 40%, obrażenia 1k6

**Umiejętności:** Fotografowanie 40%, Historia 40%, Język ojczysty 90%, Korzystanie z bibliotek 65%, Nasłuchiwanie 55%, Otwieranie Zamków 31%, Perswazja 65%, Skradanie się 50%, Spostrzegawczość 65%, Wiarygodność 75%, Wmawianie 65%, Uniki 75%.

**SW**

**Cechy:** Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Przekonywanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k4, Walka k4, Wypytywanie k4, Wyszukiwanie k6, Skradanie k6, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6

**Charyzma: - Tempo: 6 Obrona: 4 Wytrzymałość: 5**

**Zawady:** Długi język, Chuchro, Jonasz (Poważna)

**Przewagi:** Czujny, Charakterny, Szczęściarz

**Sprzęt:** Derringer ( 5/10/20, Ob:2k6+1, SzS:1, PP 1 ), Aparat fotograficzny

## ★ *Clinton Elridge* - Policjant-Tajniak

Elridge to detektyw Policji Chicago, jeden z ostatnich nie przekupionych. Współpracuje on z tak zwanymi „Nietykalnymi” którzy polują na Alę od trzech lat. Sam nie jest jednym z nich, ale liczy że za zdobycie świadka o którym teraz się dowiedział, uda mu się dostać w szeregi ludzi Eliota Ness'a. Jego przepustka może być **Bibi Seigfried**, śpiewaczka jazzowa która przez telefon mówiła że ma bardzo ważne informacje w sprawie Masakry Św. Walentego. Problemem jest że pilnują ją dzień w dzień ludzie **Capone** i jedynym sposobem na spotkanie za nią jest jej występ w „GRUNT & COAT” dla „króla” Wietrznego Miasta i jego świty. Clintowi nie pozostaje nic innego jak udać się do bimbrowni incognito i udając jednego z wielu „dżentelmenów” tam będących, spróbować chociaż porozmawiać z **Bibi**. Wie że zrobi wszystko by dołączyć do Nessa i jego ludzi. Nawet jeśli będzie musiał w paru miejscach złamać prawo...



### **BRP**

S 11            KON 11            BC 11            INT 10            MOC 13

ZR 10            WG 10            WYK 11            P 65            WT 11

**Pomysłowość 50                      Szczęście 65                      Wiedza 55**

**Modyfikator obrażeń: +0**

**Broń:** Uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3; Colt 1911 50%, obrażenia 1k10+2

**Umiejętności:** Mechanika 30%, Nasłuchiwanie 55%, Perswazja 45%, Pierwsza Pomoc 40%, Prawo 65%, Prowadzenie Samochodu 40%, Skradanie się 20%, Spostrzegawczość 55%, Tropienie 30%, Wiarygodność 35%, Wmawianie 55%

### **SW**

**Cechy:** Duch k8, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Zastraszanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wypytywanie k6, Wyśmiewanie k8, Prowadzenie k4

**Charyzma: - Tempo: 6 Obrona: 5 Wytrzymałość: 5**

**Zawady:** Chojrak, Uparciuch, Lojalny

**Przewagi:** Charakterny, Koneksje ( Policja )

**Sprzęt:** Colt 1911 ( 12/24/48, Ob:2k6+1, SzS:1, PP 1, Dublet )



## ★ *Nelson Meyer* - Gangster

Meyerowi zawsze byli związani z North Side Gang. Kiedy Quinton dołączył do Morany, cała rodzina myślała że Nelson pójdzie w ślady brata. Tak się jednak nie stało – szef North Side stwierdził że „mały” się nie nadaje. Choć bolało to obu braci, nic się nie dało zrobić. Nelson rósł więc otoczony przez znajomych brata, żył życiem gangu, ale nigdy nie został przyjęty. Według plotek chodziło o to by założył rodzinę i dalej ród Meyerów miał kogo do grupy wysłać. Jednak presja i irytacja sprawiły że Nelson nie robił nic innego tylko chciał udowodnić Moranie że być przydatny – dlatego wdawał się w kolejne bójki i walki, by pokazać jakim świetnym byłby „żołnierzem”. W ciągu kilku lat jedyne co osiągnął to świetne zdolności strzeleckie, ale też całą twarz przeoraną bliznami. Pomimo jego umiejętności „Bugsy” nadal nie chciał jego w szeregach swych ludzi, możliwe że z powodu lekkiego obłędu w jego oczach. Quinton, z kolei, piął się w szczeblach kariery gangsterskiej. Rankiem 14 lutego 1929 odbierał wraz z pozostałą piątką członków gangu zakupiony właśnie alkohol. Ludzie **Capone**, przebrani za policjantów, rozstrzelali pod ścianą członków North Side Gang, w tym Quintona. Kiedy tylko Nelson usłyszał plotki kto odpowiadał za strzelaninę – poprzysiągł zemstę. Nie zamierza jednak szukać bezpośrednich zabójców, chce zabić samego króla Chicago – **Ala Capone**. Od dwóch tygodni próbuje ustalić gdzie można go dorwać i chyba trafił na trop – podobno co tydzień bywa w bimbrowni „GRUNT & COAT”. A dziś jest dzień jego wizyty...



### **BRP**

S 11            KON 11            BC 11            INT 10            MOC 13

ZR 10            WG 10            WYK 11            P 65            WT 11

**Pomysłowość** 50            **Szczęście** 65            **Wiedza** 55

**Modyfikator obrażeń:** +0

**Broń:** Uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3; 2 \* Colt 1911 50%, obrażenia 1k10+2

**Umiejętności:** Nasłuchiwanie 55%, Prowadzenie Samochodu 30%, Skradanie się 30%, Spostrzegawczość 55%, Tropienie 30%, Wiarygodność 55%, Wmawianie 55%, Karabin maszynowy 60%, Pistolet 70%, Strzelba 60%, Kopnięcie 50%, Unikanie 50%

### **SW**

**Cechy:** Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

**Umiejętności:** Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k10, Tropienie k4, Walka k6, Wypytywanie k4, Wyśmiewanie k6

**Charyzma:** - 2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 5

**Zawady:** Brzydka, Straceniec, Mściwy

**Przewagi:** Oburęczny, Podwójne uderzenie

**Sprzęt:** 2 \* Colt 1911 ( 12/24/48, Ob:2k6+1, SzS:1, PP 1, Dublet )

✧ **Moises Packen** - Właściciel lombardu /  
Okultysta-amator



Moises jest drobnym właścicielem lombardu i lichwiarzem z Old Town. Niemal całkowicie zamerykanizowany, ten siwiejący już Żyd wydaje się miłym i niegroźnym starszym panem. Do czasu aż nie pozna się jego hobby...

Packen w ramach rodzinnego interesu dostaje naprawdę dziwne przedmioty pod zastaw – od starych rowerów czy nie działających lamp, po egzotyczne pamiątki z dalekich podróży. Czasem trafiają się nawet książki. Jedną z jego najnowszych w prywatnej kolekcji jest „*Joachima Ferry'ego notatki na temat Necronomiconu*”, która z nudów zaczął czytać parę miesięcy temu. Szybko przekonał się że nie może się oderwać od lektury, a szalone wizje w nim opisane zaczynają dręczyć go co noc. Po dniach wizji i koszmarów postanowił skontaktować się z którąś z sił na łamach książki opisanych, zwłaszcza że podobno zapewniały „władzę i boactwo”. Tego samego wieczoru odprawił rytuał – inkantował słowa w nieznanym sobie języku, złożył zwierze w ofierze, a krew rozlał w pomieszczeniu w skomplikowany sposób. Czekał całą noc na efekty i... się nie doczekał. Następnego dnia sprzątał bałagan jaki sam zrobił, kiedy do jego lombardu wszedł tajemniczy mężczyzna. Moises nie mógł do końca powiedzieć co, ale w nieznanym było coś niepokojącego. Powiedział on Packenowi że z chęcią rozpocznie z nim współpracę, skoro on tego chce. Mężczyzna powiedział że będzie płacił lombardziście za przekazywanie przez jego dom przesyłek innym ludziom, którzy sami będą się po nie zgłaszać. Oferta jaką przedstawił była bardziej niż hojna, więc Moises nie miał co się zastanawiać. Od tamtej pory co pewien czas kolejny z „nieznajomych” pozostawi u niego jakąś przesyłkę dla innego. Zawsze Packena interesuje co jest w środku, ale interes jest dla niego tak dobry, że się powstrzymuje by nawet spojrzeć. Chwilowo zaspokaja swą ciekawość poprzez „*Notatki*”, ale skończył je czytać już dawno i tylko powtarza materiał w nich, co pewien czas. Zaczyna mieć przypuszczenia że „nieznajomi” są powiązani z czymś o czym piszą w książce, ale na razie nie zdaje pytań...

I w sumie jego życie byłoby w miarę szczęśliwe gdyby nie to że dziś wieczorem wezwał go na wizytę **Capone** do klubu „GRUNT & COAT”, Tak się składa że interes Moisesa znajduje się dokładnie w centrum imperium Ala, a to oznacza że jest jego „dłużnikiem”. Trzeba więc iść...

### BRP

S 8                    KON 9                    BC 11                    INT 13                    MOC 11  
ZR 8                    WG 9                    WYK 14                    P 40                    WT 9  
**Pomysłowość 65                    Szczęście 55                    Wiedza 70**

**Modyfikator obrażeń: +0**

**Broń:** Uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3; Derringer 40%, obrażenia 1k6

**Umiejętności:** Historia 40%, Język obcy ( Łacina ) 21%, Korzystanie z bibliotek 65%, Księgowość 70%, Mity Cthulhu 16%, Okultyzm 20%, Perswazja 65%, Spostrzegawczość 55%, Wiarygodność 65%, Wmawianie 65%

### SW

**Cechy:** Duch k6, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Przekonywanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Walka k4, Wypytywanie k8, Wyszukiwanie k8, Wiedza ( Mity Cthulhu ) k4

**Charyzma: - Tempo: 5 Obrona: 4 Wytrzymałość: 6**

**Zawady:** Grubas, Chciwy ( Drobna ), Tchórz

**Przewagi:** Badacz, Koneksje ( „Nieznajomi” )

**Sprzęt:** Derringer ( 5/10/20, Ob:2k6+1, SzS:1, PP 1 )

## ★ *Bibi Seigfried* - Śpiewaczka jazzowa

Bibi pochodzi z małej, biednej rodziny gdzieś ze środkowych Stanów. Kiedy odkryła w sobie talent do śpiewaczki, przyjechała do Chicago by rozwijać go i poznać jazz. Choć nie odnosiła fenomenalnych sukcesów, miała dobre życie w mieście. Do czasu. Dwa tygodnie temu, w dzień Masakry Św. Walentego, była w niewłaściwym miejscu w niewłaściwym czasie. Zobaczyła na własne oczy jak ludzie **Capone** rozstrzelują, przebrani za policjantów, gang Morany. Szybko została złapana i tylko jej piękna buzia i atrakcyjne ciało uratowało jej życie. Od tego momentu jest pod stałą „opieką” ludzi Ala którzy mają dbać by pojawiała się na swych występach. Bo jak teraz rozumiała, lokal w którym śpiewa jest własnością **Capone** i zwie się? Tak, tak, „GRUNT & COAT” właśnie. Dziś ma wystąpić po raz pierwszy od dwóch tygodni i to od razu przed samym królem Wietrznego Miasta. Udało jej się zadzwonić na policję parę godzin przed występem i dogadać z pewnym detektywem o swym porwaniu. Dziś ma być w lokalu, podczas jej występu. A kiedy będzie wolna, będzie się mogła zemścić za to co jej zrobił **Capone**..



### **BRP**

S 7                    KON 10                    BC 10                    INT 9                    MOC 14

ZR 8                    WG 16                    WYK 10                    P 70                    WT 8

**Pomysłowość 45                    Szczęście 70                    Wiedza 50**

**Modyfikator obrażeń: +0**

**Broń:** Uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3;

**Umiejętności:** Sztuka ( Śpiewanie ) 75%, Nasłuchiwanie 65%, Perswazja 85%, Skradanie się 20%,  
Spostrzegawczość 65%, Wiarygodność 35%, Wmawianie 55%, Pitolet 30%

### **SW**

**Cechy:** Duch k8, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Przekonywanie k10, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k4, Walka k4, Wypytywanie k6, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6

**Charyzma: +2 Tempo: 6 Obrona: 4 Wytrzymałość: 5**

**Zawady:** Niezdara, Jonasz ( Drobna ), Tchórz

**Przewagi:** Charakterna, Ładna

**Sprzęt:** Brak