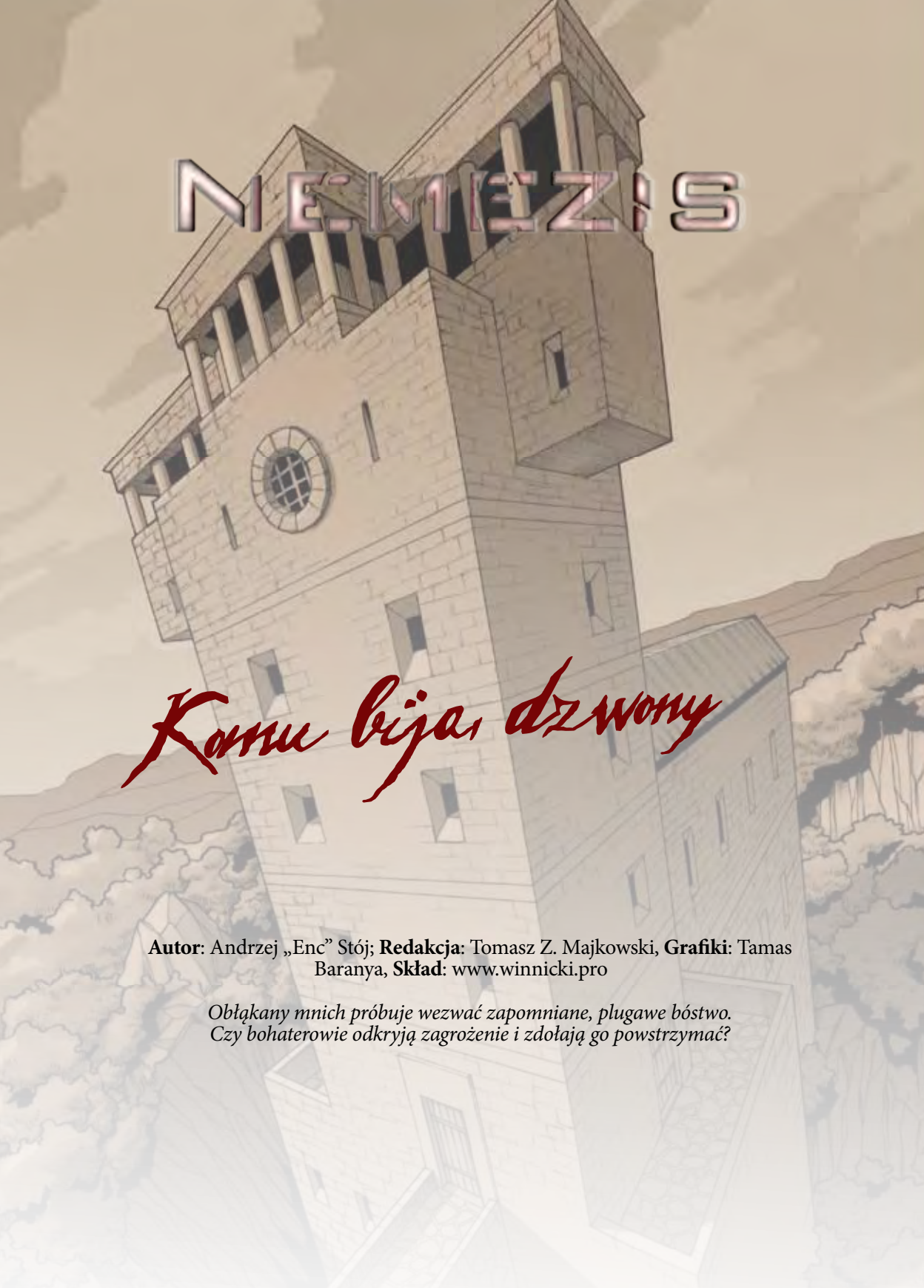

Autor: Andrzej „Enc” Stój; **Redakcja**: Tomasz Z. Majkowski, **Grafiki**: Tamas Baranya, **Skład**: www.winnicki.pro

Obłąkany mnich próbuje wezwać zapomniane, plugawe bóstwo. Czy bohaterowie odkryją zagrożenie i zdołają go powstrzymać?

Jednostrzał przeznaczony jest dla grupy łowców nagród lub postaci związanych z siłami policyjnymi. Drużyna otrzymuje cynk od znajomego – do portu kosmicznego przybył transportowiec z jednym żywym pasażerem. Reszta, w tym załoga, została zabita przez jakieś straszne monstrum. Policja nie bardzo wie, jak sobie poradzić z tym fantem, z pewnością byłaby wdzięczna za wszelką pomoc. Nawet łowców nagród.

Port kosmiczny

Lunatyk to olbrzymi, liczący przeszło dwieście metrów długości, przypominający beczkę transportowiec długiego zasięgu. Kursował regularnie od przeszło dwunastu lat i ani razu nie doszło na jego pokładzie do żadnego incydentu. Niestety, ostatni kurs przerwał dobrą passę kapitana Sarica. Jakieś monstrum, wezwane zapewne przez kultystów ukrywających się na pokładzie Lunatyka, zabiło niemal wszystkich na pokładzie. Ocalał jedynie stary, ślepy mnich, strzegący świętego dzwonu swojego zakonu. Pozostali pasażerowie oraz załoga – zginęli. Wszystkie zwłoki wyglądają tak samo: wydrapane oczy, zakrzepła krew przy uszach, rozerwane wnętrzności (brak jednak śladów uderzeń czy broni dźwiękowej). Kamery nie nagrały niczego – przez kilka kluczowych godzin na statku panowała ciemność.

Policja zamierza poddać statek kwarantannie w obawie przed potworem, który może grasować na jego pokładzie. Gliniarze nie bardzo wiedzą, co zrobić z mnichem – on sam nie pamięta zajścia, a przynajmniej tak twierdzi. Słyszał jakieś krzyki, ale sam schował się do kabiny i zablokował drzwi. Jako jedyny ocalały rozumie, że jest podejrzanym i będzie współpracował. Prosi jednak o możliwość kontynuowania podróży, gdy tylko będzie to możliwe. Jego celem jest położony na dalekiej północy, skryty w górach klasztor.

Ciemności

Starzec kryje pewien sekret. Kilkadziesiąt lat temu, wraz z grupą kultystów, odprawił mroczny obrzęd, który przebudził jedno z pomniejszych bóstw służących Pożeraczowi Światów – żyjącą ciemność. Grupa wykorzystywała następnie monstrum do realizacji własnych celów: szantażowała z jego pomocą wpływowe osobistości, zabijała wrogów, umacniała swoją pozycję i chroniła się przed wrogami. Po jakimś czasie kultyści zrozumieli, że to nie potwór był ich sługą, lecz oni wykonywali rozkazy ciemności. Zdołali zapieczętować bożka na powrót w świętym dzwonie. Przysięgli strzec jego tajemnicy – ukryli się przed światem na północy Ash, oficjalnie jako mnisi jakiegoś starożytnego zakonu. Inna sekta Pożeracza Światów zdołała jednak wykraść dzwon przed kilkoma miesiącami. Mnichom udało się odzyskać artefakt, jednak przerwali rytuał uwolnienia potwora zbyt późno – ciemność częściowo wyrwała się na swobodę, była jednak wciąż związana z dzwonem. Stary mnich miał nadzieję, że zdoła powrócić na Ash zanim potwór odzyska moc. Niestety, żyjąca ciemność wymordowała załogę Lunatyka. Starzec uratował się dzięki biciu dzwonu – jego dźwięk rani i odstrasza potwora.

Śledztwo

Grupa zostaje poproszona (lub wynajęta) do rozwikłania zagadki śmierci pasażerów Lunatyka. Przesłuchanie starca nie zdoła zapewnić wielu informacji – mnich jest przekonany, że ludzi zabił jakiś potwór. Bohaterowie mogą nabrać względem niego podejrzeń (zrozumieją, że nie mówi wszystkiego), jednak groźby nie zmuszą go do wyjawienia prawdy. Starzec uważa, że jest bezpieczny, a odprawienie rytuału wiążącego monstrum w dzwonie zakończy całą sprawę. Niestety, jest w błędzie – druga komórka wrogiej sekty dowiedziała się o klęsce pierwszej grupy i planuje kolejną próbę kradzieży dzwonu. Jeden z kultystów cały czas obserwuje port, przekazując reszcie informacje na temat rozwoju wypadków.

Postaci graczy mają szansę pokrzyżować te plany. Dzięki udostępnieniu nagrań policji bohaterowie mogą zorientować się, że jakiś czas temu identyczny dzwon opuścił powierzchnię Ash w towarzystwie kilku podejrzanych typków. Przeszukanie planetarnej sieci oraz kartotek kryminalnych pozwoli wskazać inne osoby, które mogły być powiązane z całą sprawą. Dysponując kilkoma adresami, grupa może sprawdzić swoje podejrzenia. Jeśli drużyna będzie miała szczęście, znajdzie jedną z osób, które ostatnio pomagały przy załadunku dzwonu, na portowych kamerach (wymaga to testu Spostrzegawczości z modyfikatorem -2). Kultyści, choć mocni w grupie, z pewnością nie zdołają zachować sekretu. Wystarczy, że jakiś mniej cierpliwy bohater przyłoży broń do skroni jednego z nich, by ten wyjawił cele sekty. Jeśli drużyna nie wykryje człowieka kręcącego się w porcie, zdobycie źródła informacji trzeba będzie okupić ciężką walką – reszta grupy trzyma się razem, w dodatku jest całkiem nieźle uzbrojona i przygotowana na atak.

W między czasie policja zwolni mnicha. Jakiś nierozgarnięty porucznik uzna, że starzec nie stanowi żadnego zagrożenia, pozwoli mu opuścić port kosmiczny w towarzystwie młodego akolity i udać się w swoją stronę. Niestety, bohaterowie dowiedzą się o tym dopiero po kilku godzinach, gdy półciężarówka wioząca dzwon będzie już w połowie drogi do klasztoru.

Starcie z ślepym bogiem

Gdy tylko bohaterowie zrozumieją, że celem kultystów jest mnich i jego święty dzwon, z pewnością ruszą w pogoń za nieświadomym zagrożenia starcem. To dobra okazja do rozegrania sceny pościgu – wąska, oblodzona droga wijąca się między górskimi szczytami to świetna sceneria pojedynku pomiędzy bohaterami graczy, a kultystami w wojskowych pojazdach terenowych. Przeciwnicy są raczej marnymi kierowcami, więc bohaterowie nie powinni mieć większych problemów z pozbyciem się pościgu – prawdziwe emocje czekają ich w klasztorze, gdzie żyjąca ciemność dotrze na kilka minut przed nimi.

Gdy bohaterowie miną mury klasztoru, da się słyszeć głośny, czysty dźwięk świętego dzwonu. Na dziedzińcu, nieopodal grupki mnichów otaczających starca, gęstnieje chmura czarnej mgły. Każde uderzenie serca dzwonu sprawia, że mrok się cofa, jakby dźwięk ranił plugawe bóstwo i sprawiał mu wielki ból. Jeśli grupa zbliży się do mnichów, potwór zaniecha prób zgładzenia starca i zniszczenia dzwonu. Zaatakuje natomiast bohaterów. Jest bar-

dzo potężny, lecz jeśli grupa zabezpieczyła się na ewentualność walki i zabrała ze sobą stosowny ekwipunek (broń plazmową lub miotacz ognia), powinna odstraszyć, a nawet zabić potwora. Da to mnichom wystarczająco dużo czasu na przygotowanie obrzędu, który zamknie monstrum na powrót w dzwonie. Oczywiście nie odbędzie się bez kolejnych ataków czarnej mgły, miotania ciężkimi przedmiotami, czy nawet prób przekupstwa: plugastwo będzie przemawiać bezpośrednio do umysłów bohaterów, obiecując im góry złota, jeśli tylko przeszkodzą mnichom w odprawieniu rytuału.

Żyjąca ciemność

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

Umiejętności: Odwaga k10, Spostrzegawczość k10, Walka k10

Tempo: 6 Obrona: 7 Wytrzymałość: 16 (10)

Przewagi: Bez przebaczenia, Czujny, Zaprawiony w walce

Zawady: brak

Zdolności specjalne:

- **Pancerz** +10: Mistyczna aura (chroni również przed bronią plazmową).
- **Cienista macka**: 2k10 obrażeń, zasięg ataku równy 6/12/24.
- **Nieulękły**: Żyjąca ciemność jest odporna na strach i próby woli.
- **Nietykalny**: Żyjącą ciemność da się zranić tylko wykorzystując jej słabość. Zasady Szoku działają normalnie.
- **Przerażający**: Każdy, kto zobaczy Żyjącą ciemność musi zdać test Odwagi z modyfikatorem -2.
- **Słabość (broń energetyczna)**: Broń energetyczna (w tym ogień i elektryczność) zadają Żyjącej ciemności normalne obrażenia.
- **Słabość (święty dzwon)**: Żyjąca ciemność nie jest w stanie zbliżyć się bardziej, niż na 12 metrów od miejsca, w którym brzmi dźwięk dzwonu, który niegdyś ją więził. Nie może ponadto zaatakować Cienistą macką osób, które znajdują się nie dalej, niż dwanaście metrów od tego dzwonu.

Kultyści

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

Umiejętności: Odwaga k6, Prowadzenie k6, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6

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

Przewagi: brak

Zawady: różne

Sprzęt: Pistolet plazmowy, dwie standardowe baterie, standardowa tarcza energetyczna.