



PORWANIE

Scenariusz do gry „Dark Harvest: The Legacy of Frankenstein”

Wstęp

Przygoda przeznaczona jest dla trzech graczy. Odgrywają oni określone w scenariuszu postacie, jednak mają dowolność w kwestii współczynników i szczegółów dotyczących osobowości i niektórych elementów historii swoich bohaterów. Fragmenty oznaczone kursywą odnoszą się do mechaniki rozgrywania poszczególnych scen. Scenariusz nie zawiera opisu liniowej fabuły (aczkolwiek zachowana jest pewna ciągłość chronologiczna), a jedynie przedstawia bohaterów, miejsca oraz wydarzenia, których dokładna ilość i moment nastąpienia zależą od MG.

Dramatis Personae

Doktor Grigore Prunariu (BN)

Wygląd

Wysoki mężczyzna w przydużym surducie. Włosy na środku czaszki ma wyraźnie przerzedzone, przyprószone siwizną kępy odstają mu na boki niczym skrzydła. Całość dopełnia krzaczasta bródka.

Historia

Absolwent Uniwersytetu Bukareszteńskiego. Po ukończeniu studiów rozpoczął karierę chirurga, która z biegiem lat przyniosła mu wysoką pozycję w szpitalu uniwersyteckim. Po dojściu do władzy Frankensteina był jednym z tych, którzy uzyskali dostęp do sekretów technologii Żniw. Niedługo potem otworzył klinikę przeszczepów. Pewnego dnia został w trybie nagłym wezwany przez wpływowego bojara Zorana Pescariu. Okazało się, że do usunięcia śladów ciężkiego pobicia, jakie bojar zafundował swojej żonie Stelianie, potrzeba było czegoś więcej niż zwykłych lekarskich umiejętności. W kolejnym miesiącu doszło do identycznej sytuacji... i w dwóch następnych. W międzyczasie kompletnie oczarowany piękną arystokratką (której uroda jednak zaczynała więdnąć na skutek pobic i zgryzoty) Grigore podjął decyzję o pozbyciu się jej męża-brutala.

Okazja do zrealizowania tego zamiaru pojawiła się, kiedy Zoran postanowił poprawić wydajność swojego ciała w celu bardziej bezpośredniego udziału w ukochanych przez siebie polowaniach. Mięśnie, serce, układ oddechowy... Przeszczepy zadawały się działać bez zarzutu, a Zoran stał się nową gwiazdą łowiectwa. Do momentu, gdy podczas pogoni za zwierzyną wszystkie organy przestały nagle funkcjonować.

Śmierć Zorana nadwerżyła nieco dobre imię kliniki, ale wiadomo, że w przypadku tak radykalnych zmian ryzyko jest nieuniknione. Zresztą oficjalnie to wspólnik doktora Prunariu przeprowadzał operacje na bojarze. Niemniej jednak Grigore wkrótce wycofał się z aktywnej praktyki, za grube pieniądze sprzedając swoje udziały. Jego celem stało się doprowadzenie do perfekcji najpiękniejszej znanej mu istoty – Steliany. Sześć miesięcy później został jej osobistym chirurgiem.

Od tej pory doktor Prunariu coraz bardziej uzależniał Stelianę od swoich umiejętności. Z jednej strony uczynił ją najpiękniejszą damą stolicy, z drugiej jednakże zaszczepił w niej szalony lęk przed utratą piękna – do tego stopnia, że postanowiła zmienić swoją skórę na młodszą. Ponieważ wymagało to wcześniejszych pomiarów, Grigore opłacił pracowników kilku salonów krawieckich i sklepów z odzieżą damską. W końcu udało mu się znaleźć odpowiednią ofiarę i podarować ukochanej nowe „okrycie”. Jednak po kilku miesiącach Steliana zaczęła odczuwać potrzebę kolejnej zmiany...

Odgrywanie

Zdający się być roztrzepany i często pogrążony w zamyśleniu, w rzeczywistości jest niezwykle spostrzegawczy. Wciągnięty do rozmowy, mówi poważnie i z sensem. Potrafi jednak nieoczekiwanie przerwać i po zdawkowym pożegnaniu opuścić towarzystwo. Szczególnie pobudzają go uwagi na temat piękna i jego ulotności – daje wtedy wyraz swojej głębokiej wierze, że najwspanialszą misją jest walka z siłami entropii i zachowanie tego, co najpiękniejsze.

Reputation: Adventurous (Specialist)

Initiative: 7

Physical Competence: +1

Mental Competence: +7

Health: 3 (6 pips)

Signature Skills: Conceal+3, Concentration+4, Empathy+3, Etiquette+2, Perception+3
Traits: Weapon Master (Scalpel)

Combat Abilities: Scalpel (6)

Damage: Scalpel (7)

Steliana Pescariu (BN)

Wygląd

Mając obecnie dwadzieścia cztery lata, Steliana rozkwita pełnią kobiecości. Ma piękną, idealnie gładką skórę o jasnej karnacji i kruczoczarne włosy; szczupłą budowę, ale pełne piersi. Duże, intensywnie błękitne oczy nie są tymi, którymi obdarowała ją natura. Wzrok przykuwa idealna harmonia subtelnych rysów jej twarzy.

Historia

Steliana pochodzi ze zubożalej rodziny szlacheckiej Vacarescu, której dworek stał przy granicy terenów łowieckich Zorana Pescariu w prowincji Buzau. Bogaty bojar rzadko odwiedzał swoich sąsiadów, ale w pewnym momencie zauważył urodę młodej dziewczyny, której groziło staropanieństwo ze względu na niezamożność rodziców. Wkrótce zaszczycił rodzinę propozycją małżeństwa. Oczywiście nie było mowy o odmowie. Po hucznym weselu na wsi, pani Pescariu trafiła do domu męża w Bukareszcie, gdzie szybko została odcięta od kontaktów z bliskimi. Nawet jej korespondencja podlegała cenzurze podejrzliwego męża. Męża, który szybko ukazał oblicze brutala, tyranizując i bijąc bezradną żonę.

Śmierć Zorana była wybawieniem. Grigore nigdy nie wyznał, co naprawdę się stało, ona zaś nigdy nie pytała. Steliana zmieniła się. Psychiczne blizny oraz ogromny wpływ lekarza spowodowały, że stała się zimna i próżna, a największą przyjemność sprawia jej potwierdzanie swojej wartości poprzez oczarowywanie innych swoim wyglądem. Domyśla się pochodzenia świeżej skóry, ale nigdy nie zadaje pytań. Obserwatorowi z zewnątrz mogłoby się wydawać, że to ona kontroluje chirurga – Steliana tak właśnie uważa. Jest jednak dokładnie na odwrót.

Odgrywanie

Na pierwszy rzut oka czarująca, uprzejma i pomocna. Tak naprawdę jest czujną paranoiczką, która w każdym widzi potencjalne zagrożenie. Umiejętność wzbudzania podziwu pozwala jej uzyskiwać wrażenie tryumfu i kontroli nad nieprzyjaznym światem. Nawet jeżeli zdarza jej się przez chwilę kogoś kokietować, nie ma mowy o bliższym fizycznym kontakcie z nikim poza Grigorem, dla którego największą rozkoszą jest możliwość doskonalenia jej ciała i utrzymywania go w idealnej formie.

Reputation: Adventurous (Focused)

Initiative: 7

Physical Competence: +1

Mental Competence: +6

Health: 3 (6 pips)

Signature Skills: Charm+4, Empathy+3, Etiquette+4, Perception+3, Art (Painting)+2

Traits: Stunning+4

Combat Abilities: None

Milo Vacarescu – brat Steliany (BG)

Wygląd

Określany przez gracza. Ma dwadzieścia jeden lat.

Historia

Od najmłodszych lat uwielbiał starszą siostrę, która zawsze miała dziesiątki pomysłów na wspólne zabawy, była pogodna i ładnie pachniała. Nigdy nie przekonał się do Zorana (patrz **Preludia**). Po wyjeździe siostry przykro mu było, że listy od niej były coraz rzadsze i bardziej ogólnikowe, ale wkrótce smutne myśli wyparte zostały przez miłość do Eleny Popescu, córki zamożnego handlarza win ze stolicy prowincji.

Po śmierci Zorana cała rodzina ze zdumieniem i urazą przyjęła wiadomość, że Steliana swój smutek chce przeżywać w samotności. Dopiero teraz do domu dotarł list z zaproszeniem do Bukaresztu dla Milo. Tak się złożyło, że w tym samym czasie wybierała się tam Elena wraz z bratem, co zaowocowało wspólną podróżą całej trójki.

Uwaga: Przed sesją należy z graczem uzgodnić obecną sytuację w domu Vacarescu, aby określić wieści, jakie może on mieć do przekazania Stelianie, oraz stan jego relacji z Eleną.

Odgrywanie

Zależnie od charakteru postaci – do uzgodnienia z graczem. Oprócz cech ogólnych bohatera warto również ustalić jego poglądy na kwestie społeczne i polityczne.

Ignat Popescu (BG)

Wygląd

Określany przez gracza. Ma osiemnaście lat.

Historia

Od młodości przygotowywany do zawodu handlarza win. Jego życie płynęło spokojnym torem – być może nawet nudnym – aż do ubiegłego roku, kiedy nadeszła choroba i śmierć ukochanej matki. Wtedy to ojciec, zawsze wesoły i rodzinny, pogrążył się na kilka miesięcy w melancholii. Wprawdzie obecnie jego stan uległ poprawie, jednak wciąż pozostaje zaledwie cieniem samego siebie z dawnych dni. Całą energię kieruje na jak najszybsze przekazanie Ignatowi interesu, czego wyrazem jest ta podróż.

Ignat nieźle zna Bukareszt – wielokrotnie odwiedzał to miasto wraz z ojcem, zawsze zatrzymując się u wuja Marcela, również będącego handlarzem brata matki. Tym razem jednak po raz pierwszy jedzie sam, z zadaniem uzgodnienia szczegółów dostaw z winnicy ojca do stolicy. Obecność Milo z zaprzyjaźnionej rodziny arystokratów stwarza również szansę na nawiązanie kontaktu z jego siostrą, bajecznie podobno bogatą wdową po bojarze Zoranie Pescariu.

Młodsza siostra Ignata, Elena, zdołała go ubłagać, aby zabrał ją w tę podróż. Nie miał serca odmówić – tym bardziej, że bardzo pasowało to zakochanemu w niej Milo.

Odgrywanie

Zależnie od charakteru postaci – do uzgodnienia z graczem. Oprócz cech ogólnych bohatera warto również ustalić jego poglądy na kwestie społeczne i polityczne.

Elena Popescu (BG)

Wygląd

Określany przez gracza. Ma szesnaście lat.

Historia

Śmierć matki była dla Eleny nawet większą tragedią niż dla ojca. Straciła najbliższą przyjaciółkę, powiernicę i źródło ogromnej miłości. Być może nie przeżyłaby tego, gdyby nie fakt, że wkrótce po śmierci matki znowu zaczęła odczuwać jej obecność. Najpierw dostrzegła w swojej okolicy na wpół materialną postać, która niedługo potem odwiedziła ją kilkakrotnie w nocy, głaszcząc i śpiewając kołysanki cichym głosem niesłyszalnym dla nikogo innego. Elena szybko zdała sobie sprawę, że tylko ona dostrzega zjawę i nikomu o niej nie wspomniała. Obecnie widuje matkę bardzo rzadko, ale świadomość obecności „ducha opiekuńczego” jest dla niej źródłem wielkiego wsparcia.

Odgrywanie

Zależnie od charakteru postaci – do uzgodnienia z graczem. Oprócz cech ogólnych warto również ustalić jej uczucia do Milo oraz poglądy na kwestie społeczne i polityczne.

Marcel Arcos (BN)

Wygląd

Barczysty mężczyzna o lśniących brązowych włosach, takich samych jasnobrązowych wąsach i szerokiej, dobrodusznej twarzy człowieka, który lubi się śmiać, z kurzymi łapkami przy oczach. Gładko ogolony, w wykrochmalonym kołnierzyku, pachnie winem i tytoniem.

Historia

Od lat pracuje dla Ministerstwa Informatyki, zbierając materiały o swoich klientach i partnerach handlowych. Zaczęło się to od śmierci ojca, po której matka Marcela bardzo podupadła na zdrowiu, łapiąc każdą możliwą chorobę i dosłownie nękając w oczach. Kiedy znalazła się w stanie krytycznym, Marcel zdołał zorganizować dla niej transfer świadomości – przeniesienie mózgu do nowego, zdrowego ciała. Jednak same pieniądze i znajomości nie wystarczyłyby, gdyby nie nawiązał współpracy z tajnymi służbami.

Wszelkie informacje dostarczane przez Marcela są wykorzystywane w taki sposób, aby nie można było go powiązać z ewentualnymi aresztowaniami, przesłuchaniami, pobiciami, a nawet zabójstwami.

Odgrywanie

Przyjacielski i pewny siebie, daje poczucie bezpieczeństwa. Ma talent do ciągnięcia za język w luźnej rozmowie. Zawsze gotowy do pomocy. Kocha całą rodzinę, ale pierwszeństwo ma bezwarunkowo matka.

Reputation: Adventurous (Generalist)

Initiative: 5

Physical Competence: +4

Mental Competence: +4

Health: 5 (10 pips)

Signature Skills: Perception+1, Business+3, Conversation+3

Traits: Glib+1

Combat Abilities: Fisticuffs (5), Firearms (5)

Damage: Small pistol (6)

Preludia

I. Milo/Elena

Tło: Scena ma miejsce w rok po wyjeździe Steliany z domu. Podczas spaceru z Eleną, Milo prowadzi ją do pobliskiego lasu przy granicy z terenami łowieckimi Zorana Pescariu. W tym samym czasie bojar osobiście prowadzi ogary ścigające specjalnie na tę okazję wyhodowanego niedźwiedzia (*augmented bear*, str. 188). Uciekająca bestia stanowi śmiertelne zagrożenie dla obydwójga młodych.

Rozwiązanie: Do ostatniej chwili wszystko powinno zależeć od inwencji bohaterów. Mogą oni nawet zostać silnie poranieni. W ostateczności ratunkiem okaże się nadejście Zorana; w jakiś sposób może również interweniować duch matki Eleny. W scenie należy podkreślić dzikość bojara (jego ciało nosi wyraźne ślady augmentacji) i niechęć do jakiegokolwiek rozmowy, szczególnie na temat swojej małżonki.

II. Elena/Ignat

Tło: Scena ma miejsce w czasie, kiedy Elena i Ignat byli jeszcze dziećmi. Ich dom po długiej przerwie odwiedzić mają wujek Marcel i babcia Malika. Wprawdzie rodzice długo tłumaczą, że pomimo nowego wyglądu babcia jest wciąż tą samą, bardzo kochającą swoje wnuki osobą, ale dzieci odczuwają silny niepokój. Kiedy w końcu w holu pojawia się wuj oraz wysoka kobieta o zasłoniętej twarzy, w niczym nie przypominająca drobnej i przygarbionej babci, ogarnia je przerażenie. Kobieta podnosi woalkę ukazując nieznaną, surową twarz i mówi obcym głosem: „Moje aniołki, nie bójcie się – uściśnijcie babcie”...

Rozwiązanie: Bohaterowie mogą zachować się w różny sposób, jednak reakcje te powinny mieć wpływ na ich późniejszy stosunek do Maliki, a także do technologii Żniw.

III. Milo/Elena/Ignat

Tło: Czas obecny. Podróżując do Bukaresztu bohaterowie są nieco zaniepokojeni – krążą pogłoski, że niedawno partyzanci wykoleili pociąg w okręgu Prahova. Półtora kilometra od miasta pociąg zatrzymuje się i zostają zamknięte zewnętrzne okiennice, co uniemożliwia wyglądanie przez okno. Nagle do przedziału wchodzi oficer DSF. Po krótkiej chwili oznajmia, że Marcel Arcos podejrzany jest o współpracę z bandytami. Wedle aktu o ochronie państwa, obywatele mają obowiązek udzielać wszelkiej pomocy w celu wykrycia tego rodzaju działalności wywrotowej. Oficer pokazuje im zdjęcie człowieka, który jest rzekomym łącznikiem Marcela z podziemiem. Po dotarciu na miejsce, zadaniem bohaterów będzie obserwacja Marcela i w ciągu tygodnia złożenie raportu na posterunku przy ulicy Trajana. Bez względu na wszystko, wyjazd z miasta bez wcześniejszego złożenia raportu jest absolutnie zakazany.

Oficer stosuje Presence + Intimidation (6+2 Black Dice przeciwko Resolve każdej z postaci). MG opisując wynik testu powinien dać wyraźne sugestie, co do odczuć bohaterów w związku z tym wydarzeniem.

Wkrótce po opuszczeniu przez oficera przedziału, pociąg wjeżdża na dworzec Gara de Nord w Bukareszcie, na którym roi się od patroli wojskowych.

Rozwiązanie: W tym momencie nawet twarda odmowa współpracy nie spowoduje zatrzymania bohaterów, ale doprowadzi do uznania ich za element potencjalnie wywrotowy. Rozmowa jest prowokacją – postać na zdjęciu to tak naprawdę kontaktujący się z Marcelem łącznik z Ministerstwa Informacji. Jeżeli bohaterowie powiedzą Marcelowi o całej sprawie, ten stanowczo nakaze im przygotować raport, jednak niczego nie będzie chciał tłumaczyć.

Bukareszt: Miejsca i wydarzenia

Przed sesją MG powinien zapoznać się z opisem na stronach 79-80 podręcznika głównego.

I. Dom Marcela

Wygląd

Okazały dwupiętrowy budynek z balkonami o ozdobnych, metalowych balustradach. Niedaleko od centrum. Wewnątrz oświetlenie elektryczne oraz telefon w gabinecie Marcela.

Postacie

Malika, matka Marcela, o ciele pięćdziesięcioletniej kobiety wyglądającej na o dziesięć lat młodszą. Energiczna i bardziej zwracająca na siebie uwagę niż cicha Kinga. Przyjazna i otwarta. Zdarzają się jednak momenty, kiedy traci kontakt z rzeczywistością, a jej oczy pusto wpatrują się w przestrzeń. Nie wie o sekrecie syna.

Kinga, żona, szczupła kobieta o jasnych włosach, dosyć ładna pomimo nieco kanciastych rysów. Domyśla się, że Marcel jest informatorem. Trudno jej z tym żyć, ale rozumie, dlaczego tak postąpił: sama darzy Malikę sympatią. Im dłużej jednak trwa obecna sytuacja, tym większe ogarniają ją wątpliwości w kwestii nienaturalnie długiej egzystencji teściowej. Kinga jest osobą silnie religijną.

Hajna, pomoc domowa. Rumiana, tęga gospodyni. Prosta, wesoła i pracowita kobieta.

Syn Marcela, Piotr, jest nieobecny – rozpoczął studia inżynierskie na Uniwersytecie Iasi.

Rozmowa

Przed wizytą u wdowy Pescariu, wuj omówi interesy z Ignatem oraz poruszy temat podjęcia próby nakłonienia arystokratki do skorzystania z usług Marcela (a przez to również ojca Ignata) jako dostawcy win. Potem, już w salonie i w obecności pozostałych, rozpocznie pozornie niezobowiązującą rozmowę, która będzie miała na celu wybadanie poglądów gości na sytuację w kraju.

Jak bardzo Ignatowi powiodło się lub nie powiodło w interesach z wujem zależy od przeciwnego rzutu Wits + Business. Marcel nie chce zaszkodzić mężowi zmarłej siostry (do jego puli należy dodać 1 BD), ale interesy to interesy i młody siostrzeniec musi się uczyć. Rozmowa w salonie powinna być odgrywana z uwzględnieniem wyniku testu Presence + Conversation Marcela (+1 BD za każdego obecnego bohatera poza Ignatem) przeciwko Resolve + Conversation (ewentualnie Charm w przypadku Eleny) bohaterów. Jeżeli bohater przegrał jednym tylko sukcesem, może spróbować użyć Wits + Etiquette (ilość BD równa jest całkowitej ilości sukcesów Marcela), aby w uprzejmy sposób opuścić towarzystwo.

Atak

Pod nieobecność Marcela babcia Malika śmiertelnie zblednie i padnie bez życia na ziemię. Sparaliżowana niezdecydowaniem Kinga nie zareaguje; tym bardziej Hanja. Bohaterowie muszą bardzo szybko podjąć działanie, aby uratować Malikę, tj. odnaleźć znajdujące się w gabinecie Marcela serum i zaaplikować je technicznie martwej już kobiecie. Serum to podawane w regularnych odstępach czasu zapewnia poprawne funkcjonowanie przeszczepionego mózgu, jednak organizm wyrobił sobie na nie tolerancję i w ten sposób zasygnalizował konieczność częstszych dawek. Jak dotąd zastrzyki wykonywane co pięć dni przez Marcela wystarczały i taka sytuacja nie miała jeszcze miejsca.

Kinga domyśla się, że teściowej należy podać serum i wie, gdzie ono się znajduje. Została też przeszkolona w kwestii aplikacji – zastrzyk w żyłę i w tętnicę szyjną. Aby jednak wyrwać ją z szoku i zmusić do działania, konieczny jest jakiś rodzaj testu społecznego (+1 BD). Bohaterowie posiadający umiejętność Medycyna mogą sami wykonać zastrzyk (+2 BD), jeżeli jednak podczas Preludium dana postać reagowała strachem na „nową” babcie, musi najpierw wykonać test Resolve (+1-2 BD w zależności od przebiegu Preludium). Jeżeli procedura wykonana zostanie szybko i sprawnie, Malika obudzi się bez żadnych zauważalnych zmian. W przeciwnym razie może popaść w stan zbliżony do katatonii, a nawet pozostać martwa. To z kolei wywoła rozpacz Marcela po powrocie i agresję względem żony. Ponadto w takim wypadku da on bohaterom jasno do zrozumienia, że w tej chwili nie jest w stanie ich gościć.

II. Dwór Pescariu

Wygląd

Piękna rezydencja w stylu klasycznym w najbogatszej dzielnicy miasta, którą oprócz pięknych domów wyróżniają szerokie ulice oraz liczne sady i ogrody.

Postacie

Alexandru Belascu, lokaj zarządzający kilkusobową służbą. Bardzo dystyngowany, łysiejący mężczyzna po czterdziestce. W pełni oddany swojej chlebodawczyni i nauczony niczemu się nie dziwić ani tym bardziej nie zadawać pytań.

Przy testach prób wydobywania jakichś informacji od Alexandru dodać należy 7 BD.

Wizyta

Goście zostaną przyjęci w bawialni, wysokim pokoju z szerokimi oknami i ścianami pokrytymi jedwabną tapetą koloru bordowego. Poza kanapą i fotelami, umeblowanie stanowią rzeźbione w roślinne wzory oszklone szafy, w których znajdują się zastawy, szkatułki i porcelanowa lalka. Służąca o imieniu Marianna podaje herbatę z konfiturą.

Bratu Steliany trudno będzie powstrzymać się od zdumienia jej nowymi oczyma. Wrażenie robią również elegancka biała suknia z koronką i futerkiem, kamea z wizerunkiem Afrodyty oraz kunsztowna fryzura, w oczywisty sposób niepasujące do wciąż trwającej żałoby.

Steliana wypytywać będzie o wieści z domu i generalnie unikać rozmowy na temat nieżyjącego męża i swojego małżeństwa. Chętnie też dowie się czegoś o przyjaciółach brata. Być może bohaterowie poruszą temat win. Pod koniec spotkania, o ile bohaterowie nie popełnili jakiegoś poważnego faux pas, Steliana zaprosi ich na koncert, który ma odbyć się następnego dnia w Ateneum Rumuńskim.

Ukrycie zdumienia wyglądem Steliany wymaga od brata udanego rzutu na Resolve + Etiquette (+1 BD). Wydobycie jakichkolwiek informacji na temat męża i małżeństwa: rzut na Presence + Conversation przeciwko Resolve Steliany (+3 BD jeżeli obecny jest tylko brat, +6 BD w innym przypadku; niepowodzenie testu wymaga natychmiastowego udanego rzutu na Wits + Etiquette, +6 BD, albo atmosfera ulega gwałtownemu oziębieniu). Załatwienie dostawy wina: Presence + Charm (Steliany nie interesuje to jako kwestia handlowa).

Na miejscu obecny będzie również Grigore Prunariu, który zostanie przedstawiony jako doktor i „przyjaciół domu”. Być może któremuś z bohaterów uda się zauważyć, że uroda Eleny robi na doktorze duże wrażenie: Wits + Perception, +6 BD; przy przynajmniej trzech sukcesach bohater odkrywa, że spojrzenie doktora jest spojrzeniem profesjonalisty oceniającym jakość towaru, przy sześciu zauważa błysk niepohamowanej chciwości.

III. Miasto

Przebywając w Bukareszcie, bohaterowie bez wątplenia będą mieli okazję podziwiać uroki stolicy pełnej kamienic w stylu dziewiętnastowiecznej architektury francuskiej i nazywanej czasami „małym Paryżem”. Niebezpiecznie jednak opuszczać główne ulice – łatwo można wtedy trafić w liczne dzielnice nędzy rządzące się własnymi prawami. Bardzo silna obecność noszących ślady ulepszeń żołnierzy paradoksalnie nie dodaje nikomu otuchy. Poniżej umieściłem krótkie opisy przykładowych lokacji, wraz z wydarzeniami, jakie mogą w nich mieć miejsce w zależności od decyzji MG.

Ogrody Cismigu

Utworzony wokół sztucznego jeziora park z wejściem głównym przy Bulwarze Elżbiety. Charakteryzują go fontanny, wody artezyjskie oraz ogrody. Licznie występują sprowadzone lata temu kasztanowce i orzechowce. Park otwarty jest również po zmroku – posiada elektryczne oświetlenie. Spacerującym i pływającym w gondolach gościom czas umila często przygrywająca w specjalnie wzniesionym pawilonie orkiestra. Można również zrobić sobie zdjęcie dzięki obecności fotografów-portrecistów, oraz zasiąść przy filiżance herbaty albo kawy w prowadzonej przez Francuza *Thierry Restaurant*.

Siwobrody, przypominający proroka duchowny wykorzysta chwilową nieobecność orkiestry i wymachując laską zacznie wykrzykiwać słowa potępienia względem Frankensteina i nauki. Szybko pojawią się żołnierze, którzy początkowo spokojnie, nawet z lekkim rozbawieniem, próbować będą uspokoić „szaleńca”. Ten jednak zaatakuje jednego z nich – mającego najwyraźniejsze oznaki augmentacji. Jeżeli nikt nie uspokoi sytuacji, rozwścieczeni żołnierze mogą nawet zastrzelić starca.

Płomień Prometei na Placu Postępu

W centrum rozległego placu stoi metalowa rzeźba w kształcie ogromnej dłoni, z której wydobywa się płomień – dokładnie tak, jak na fladze narodowej. W okolicy zawsze kręci się kilku żołnierzy.

Bohaterowie zauważą rozmawiających ze sobą Marcela i człowieka ze zdjęcia. Może dojść też do wybuchu podstawionej pod rzeźbę bomby. Będą ofiary śmiertelne, jednak Marcel zostanie tylko niegroźnie ranny. Za akcję, która ma skompromitować buntowników, tak naprawdę odpowiedzialny jest jeden z wysokich funkcjonariuszy DSF. Ani partyzanci, ani Frankenstein nie mają z nią nic wspólnego.

Któryś z bohaterów wprawdzie automatycznie zauważy pogrążonego w rozmowie Marcela (ten z najwyższą sumą Wits + Perception), ale i tak należy wykonać test Wits + Perception lub Wits + Empathy (+3 BD); powodzenie oznacza, że bohater zorientował się, iż zostali zauważeni przez rozmawiających, jednak Marcel udaje, że nie zdaje sobie sprawy z ich obecności.

Ewentualny wybuch bomby nie powinien poważnie zranić żadnego z bohaterów – od zera do maksymalnie dwóch punktów obrażeń w zależności od opisu zdarzenia.

Muzeum Historii Naturalnej im. Grigore Antipy

Najsłynniejszy eksponat – przywrócony niedawno do życia trąbowiec z rodziny deinoteria. Niepewnie wędruje po wielkim wybiegu pomiędzy tropikalnymi roślinami i drzewami. Tak naprawdę zrekonstruowano tylko szkielet, a pozostałe części pochodzą od słoni i kilku innych zwierząt. O czym wiedzą bardzo nieliczni, mózg bestii nie jest jednak pochodzenia zwierzęcego... To bojar Perturbari płaci cenę za rozwścieczenie Frankensteina.

Udany test Wits + Empathy (+1 BD) pozwoli stwierdzić, że istota musi bardzo cierpieć. Ponadto, jeżeli obecna będzie Elena, w jej polu widzenia pojawi się duch matki. Na wpół materialna postać spoglądać będzie przez chwilę niczym zdjęta grozą, a następnie odwróci się i zakryje twarz rękoma. Na moment zasłoni ją jeden z odwiedzających, po którego odejściu nie będzie już po niej śladu. Historia bojara Perturbari opisana jest na stronie 70 podręcznika głównego.

Kinematograf

Obecnie wyświetlany jest trzynastominutowy „Upiór” na podstawie „Rodziny wilkołaka” Aleksieja Konstantinowicza Tołstoja. Jednak zamiast tego filmu, na ekranie pojawi się „Frankenstein”. Po kilku minutach projekcji do sali wkroczą żołnierze i seans zostanie przerwany.

Warto puścić podczas sesji fragment filmu (wersja z 1910) – całość dostępna jest m.in. na YouTube.

Ulice nędzy

Bukareszt ma też swoją mroczną stronę. Aby się z nią zapoznać, czasami wystarczy na moment zejść z głównych alei miasta w uliczki, wzdłuż których ciągną się rudery z dachami porośniętymi mchem, lokale z okiennicami i drzwiami zabitymi gwoździami, krzywe ściany i okna zatkane papierem albo szmatami.

Obdarci, mizerni i brudni ludzie nie są w lepszym stanie. Przekupki, których całym majątkiem jest kosz zeschniętych ciastek, praczki z wyżartymi od mydła rękami, rozwrzeszczani umorusani ulicznicy, drzemiący przy ścianach pijacy i złodzieje, którzy z wyrazem zdziżenia psów przypatrują się gościom. Najsmutniejsze wrażenie robi jednak błagająca o zmiłowanie młoda kobieta z rękami staruszki – smutny przykład zastosowania prawa Żniw.

Jeżeli MG postanowi umożliwić bohaterom poznanie tego rodzaju „atrakcji”, łatwo mogą oni znaleźć się w niebezpieczeństwie. Na pewno przydatna tutaj będzie wysoka wartość Presence + Streetwise w przypadku prób bezkrwawego rozwiązania potencjalnych konfliktów, jednak awaryjnie podaję współczynniki przykładowych bandytów:

Reputation: None (Focused)

Initiative: +6

Physical Competence: +3

Mental Competence: +1

Health: 3 (6 pips)

Signature Skills: Intimidate+2, Perception+3

Traits: Backstabber+1

Combat Abilities: Fisticuffs (5), Club (5), Knife (5)

Damage: Brass Knuckles (3), Club (5), Knife (6)

IV. Ateneum

Wygląd

Neoklasyczna budowla z sześciokolumnowym portykiem i okrągłą kopułą, przed którą stoi pomnik siedzącego na tronie Victora Frankensteina. W prawej dłoni dzierży miecz, nad otwartą lewą unosi się nigdy niegasnący płomień. Budynek jest pięknie oświetlony na zewnątrz i w urządzonych z przepychem wnętrzach. Na ścianach sali koncertowej wymalowano freski przedstawiające sceny z historii kraju: od podbicia Dacji przez Trajana, po ogłoszenie przez króla powstania Prometei.

Postacie

Ileana Comaneci, ubrana w białą suknię młoda dama o śnieżnobiałych włosach, czarnych oczach i długiej szyi przyozdobionej naszyjnikiem z drogocennych klejnotów. Zainteresuje się jednym z bohaterów i w odpowiednim momencie (patrz niżej) spróbuje go odciągnąć od Eleny. W celu wzbudzenia zaufania może udawać skrzywdzoną przez Stelianę oraz wspomnieć o „obrzydliwościach”, jakie mają miejsce podczas organizowanych przez wdowę sekretnych balów.

Petre Vulpes, młodzieniec w mundurze porucznika PMF. Ma zakrzywiony nos i przymrużone, sprytnie oczy. W rozmowie jest raczej ostrożny. Może jednak wspomnieć, że ze względu na napiętą sytuację w jednym z sąsiednich okręgów w każdej chwili spodziewa się rozkazu wyjazdu. Jego zadaniem jest takie zaaranżowanie wydarzeń, aby Elena trafiła do odpowiedniego powozu przed Ateneum w jak najmniej liczny towarzystwie.

Obydwoje współpracują z doktorem Prunariu, który jest w posiadaniu pewnych kompromitujących materiałów na ich temat. Ponadto mogą darmowo korzystać z jego usług oraz mają wolny wstęp na organizowane przez Stelianę „bale” – orgie, w których uczestniczy śmietanka stolicy.

Ileana

Petre

Reputation: Adventurous (Focused)

Adventurous (Focused)

Initiative: +4

+7

Physical Competence: +3

+5

Mental Competence: +5

+3

Health: 4 (8 pips)

5 (10 pips)

Signature Skills: Act+2, Charm+2, Etiquette+2

Athletics+2, Bull+2, Percepton+3, Concentration+2, Etiquette+1

Traits: Beautiful+2

Augmented+2

Combat Abilities: Knife (4)

Fisticuffs (7), Pistol (8), Sword (8)

Damage: Knife (5)

Pistol (6), Sword (10)

Przed rozpoczęciem sceny MG powinien poprosić o wykonanie testów Presence + Empathy (+6 BD) i na podstawie wyników określić, na ile poszczególni bohaterowie będą mieli szansę uświadomienia sobie faktu, że znajomi Steliany coś knują.

Porwanie

Przed budynkiem czekają dwa powozy z herbem Pescariu. Na koźle oraz wewnątrz drugiego, podstawionego w czasie trwania koncertu, czeka dwójka opłacanych przez Prunariu zbirów. Bandyta w środku uzbrojony jest w ciężki pistolet. Po wejściu Eleny do środka powóz ma natychmiast ruszyć wcześniej ustaloną trasą gubiąc po drodze ewentualny pościg.

Jeżeli któryś z bohaterów ruszy w pogoń, powinien wykonać odpowiedni test: Wits + Drive Carriage (+3 BD), Dexterity + Drive Automobile (+2 BD) Dexterity + Horse Riding (+2 BD dla woźnicy)), przeciwko właściwej puli kości woźnicy powozu. Porywacze w ostateczności porzucą ofiarę i będą ratować się ucieczką na własną rękę. Wcześniej jednak nie zawahają się przed próbą zabicia ścigających.

Zbiry

Reputation: Adventurous (Focused)

Initiative: +5

Physical Competence: +5

Mental Competence: +2

Health: 4(8 pips)

Signature Skills: Drive Carriage+3, Perception+1, Hide & Sneak+1

Traits: Know the streets +1

Combat Abilities: Fisticuffs (7), Pistol (6), Club (7)

Damage: Club (6), Large Pistol (8)

W przypadku niepowodzenia porwania Prunariu wykorzysta Ileanę oraz Petre'a (o ile któreś z nich nie wzbudziło już podejrzeń bohaterów), a w ostateczności nawet Stelianę, do szybkiego zaaranżowania kolejnej próby uprowadzenia Eleny.

V. Laboratorium

Wygląd

Laboratorium mieści się w piwnicy jednego z opuszczonych ceglanych magazynów nad Dymbowicą. O ile poszczególne budynki są w mniejszym lub większym stanie zniszczenia, to laboratorium, którego centralną część zajmuje ruchomy stół operacyjny, jest doskonale wyposażone. Cały teren jest ogrodzony i patrolowany przez dwóch żołnierzy PMF.

Dzięki łapówkom oraz pomocy porucznika Vulpesa, Prunariu ma z jednej strony wojskowe pozwolenie na wykorzystywanie tego miejsca dla celów naukowych, z drugiej zaś nikt jego badaniami nadmiernie się nie interesuje.

Postacie

Grigore Prunariu, zbiry, patrol PMF.

Śledztwo i ucieczka

W przypadku udanego porwania Eleny, będzie ona przetrzymywana w piwnicznej komórce przez około dwadzieścia cztery godziny, zanim Prunariu przybędzie, aby dokonać operacji zdjęcia skóry i umieszczenia jej w specjalnym pojemniku wypełnionym odżywczą substancją. W międzyczasie bohaterowie mają szansę odkrycia tego miejsca dzięki udanemu śledztwu – powinni móc dotrzeć do magazynu na czas, aby zapobiec operacji. Będą musieli znaleźć sposób, aby poradzić sobie z patrolującymi teren żołnierzami oraz przebywającemu w magazynie jednemu ze zbirów. Być może pojawi się sam Prunariu, który przyjedzie samochodem wraz z drugim porywaczem.

Najbardziej prawdopodobne testy (w każdym przypadku ilość Black Dice powinna być modyfikowana w zależności od podejścia i pomysłów bohaterów):

Presence + Intimidate lub Wits + Interrogation w przypadku próby złamania Ileany (+6 BD), Vulpesa (+6 BD) albo jednego ze zbirów (+3 BD).

Presence + Streetwise (+12 BD) w przypadku próby zbadania miejscowego półświatka w celu odnalezienia któregoś ze zbirów. Wyjątkowa Porażka oznacza, że podczas śledztwa (nieudanego) bohater naraził swoje życie na śmiertelne niebezpieczeństwo.

Być może bohaterowie zwrócą się do Marcela; szczególnie, jeżeli odkryją jego powiązania z Ministerstwem Informacji. Przekonanie go do pomocy wymaga testu odpowiedniej umiejętności społecznej (+3 BD). W przypadku powodzenia, wykorzysta on swoje kontakty w DSF do zdobycia informacji o lokalizacji laboratorium Prunariu (nastąpi to na ok. godzinę przed operacją zdjęcia skóry). Wcześniej jednak bohaterowie muszą wspomnieć o swoich wątpliwościach na temat postaci chirurga. Uwaga – laboratorium podlega jurysdykcji PMF i bohaterowie raczej nie mogą liczyć na wsparcie ze strony DSF (wszelkie testy mające na celu uzyskanie takiej pomocy wykonywane są z +12 BD).

Wits + Criminology lub Wits + Research (+3 BD) pozwoli odkryć w bibliotecznych archiwach gazetę sprzed czterech miesięcy z wiadomością o tym, że zaginęła niejaka Joanna Boroj. Zamieszczone zdjęcie ukazuje młodą kobietę wyjątkowej urody w wieku Eleny. Podążanie opisanym poniżej tropem wymagać będzie dalszych testów śledczych i społecznych.

Joanna pochodziła ze zubożałej arystokracji – jej ojciec próbował swych sił w kupiectwie z kiepskim skutkiem. Miesiąc po zaginięciu jedynaczki zmarł, zaś pani Boroj zamieszkała u krewnych na wsi. Rodzina Boroj zajmowała całe piętro w należącej do nich kamienicy czynszowej, która obecnie ma nowego właściciela. Wciąż pracuje tam jednak stary dozorca, który pamięta, że panna Joanna powiedziała tego dnia jego córce, iż ta będzie mogła obejrzeć jej nową suknię, kiedy już wróci ze sklepu. Rozmowa z córką dozorca pozwoli zidentyfikować sklep, którego właściciel został sownie opłacony przez Prunariu, w zamian za co przekazywał informacje na temat młodych dziewczyn w odpowiednim „rozmiarze” oraz ułatwił porwanie Joanny.

Jeżeli bohaterowie spróbują dowiedzieć się czegoś na temat Prunariu na przykład na uniwersytecie, w szpitalu lub klinice, to najbardziej skutecznym podejściem będzie Presence + Bribery. Udany test pozwoli uzyskać niektóre z informacji zawartych w historii postaci. Sześć sukcesów oznacza usłyszenie plotki o wykonywaniu przez chirurga jakiegoś projektu dla wojska na terenie opuszczonych magazynów na nadbrzeżu.

Tymczasem uwięziona Elena otrzyma pomoc od ducha matki: szcęk zamka oznaczać będzie otwarcie drzwi komórki, w której została uwięziona. Czy zdoła jednak wymknąć się przebywającemu w magazynie zbirowi oraz uniknąć patrolu PMF? Jeżeli trafi w ręce żołnierzy, ci bez wahania oddadzą ją Prunariemu. Ten jest zaś na tyle szalony, że żadna perswazja ani groźba nie powstrzyma go przed przystąpieniem do operacji (*wszelkie próby automatycznie otrzymują +20 BD*).

Żołnierze

Reputation: None (Focused)

Initiative: +5

Physical Competence: +3

Mental Competence: +1

Health: 4(8 pips)

Signature Skills: Athletics+2, Perception+2,

Traits: Augmented+1 (jeden z żołnierzy dysponuje cechą "All-Around Vision")

Combat Abilities: Fisticuffs (5), Firearms (6), Blunt Weapons (5)

Damage: Shotgun (12), Large Pistol (8), Shotgun Butt (6)

VI. Posterunek na ulicy Trajana

Wygląd

Dwupiętrowy budynek z przybudówkami oddzielony od reszty ulicy wysokim murem. Brama w murze prowadzi bezpośrednio do pomieszczenia, gdzie obecni są uzbrojeni strażnicy oraz funkcjonariusz DSF, któremu należy podać cel wizyty. Stamtąd wychodzi się na oddzielone od dziedzińca stalową siatką przejście prowadzące do wejścia dla interesantów. Tam, w obskurnym holu, po zaanonsowaniu się kolejnemu funkcjonariuszowi, należy czekać na swoją kolej, aby w końcu trafić do pokoju, gdzie znudzony sierżant przyjmie skargę.

Postacie

Kapitan Francisc Diaconu, używająca dębowej laski brodata postać z wielkim nosem i surowymi brązowymi oczyma. Do niego trafią bohaterowie, którzy będą chcieli złożyć wspomniany w **Preludiach** raport lub którzy zdołają jakimś cudem przekonać funkcjonariuszy o powadze sprawy porwania Eleny.

Nie podaje współczynników kapitana – jest bardzo wytrawnym graczem i należy przyjąć, że wszelkie testy mające na celu uzyskanie nad nim przewagi psychologicznej powinny być wykonywane z modyfikatorem minimum +6 BD. Jego celem jest wydobyć od bohaterów jak największej ilości informacji i zwerbować ich jako agentów. Mając to na uwadze, być może nawet w jakiś sposób udzieli im pomocy.

Zakończenie

Czy Elenie udało się wyjść cało z tej przygody? Jakie stosunki mają teraz bohaterowie, a szczególnie Milo, ze Stelianą? Co stało się z doktorem Prunariu? Co z Marcusem i jego matką? Jak na bohaterów patrzą służby DSF, a jak PMF? Czy któryś z bohaterów zostanie zwerbowany jako agent? Czy zaczną sympatyzować z ruchem oporu? Tymi pytaniami chciałbym zakończyć ten tekst, życząc jednocześnie dobrej zabawy podczas pierwszej wyprawy do świata Mrocznych Żniw.