



# KWESTIA SUMIERIA

M. Ś



AUTOR SCENARIUSZA

MICHAŁ ŚWIDEREK

ILUSTRACJE

MAGDALENA KOKORA  
MICHAŁ ŚWIDEREK

*Scenariusz dozwolony od lat 18. Pojawiające się w przygodzie osoby i miejsca są tylko fikcją literacką i o ile autorowi wiadomo, nie istnieją, ani nigdy nie istniały.*

*Scenariusz „Kwestia Sumienia” nie może być modyfikowany, ani publikowany na żadnym z nośników informacji bez pisemnej zgody autora. Wyraża się zgodę na kopiowanie i nieodpłatne rozpowszechnianie scenariusza, ale tylko i wyłącznie w postaci elektronicznej. Krótko mówiąc: PODAJ DALEJ!!!*

*Michał Świderek*

Przygoda ta nie jest związana z żadnym istniejącym systemem RPG, i raczej nie istnieje możliwość jej adaptacji do żadnego ze światów. Stanowi ona zamkniętą całość, i zawiera wszystkie informacje umożliwiające jej rozegranie w sposób całkowicie niezależny. Polecana doświadczonym Mistrzom Gry i drużynom, które niejedną kampanię już rozegrały...

## ZARYS PRZYGODY

Koniec lat czterdziestych. Pewnego dnia, wieczorową porą, w jednym z podupadających hoteli na przedmieściach powstającego Las Vegas, zatrzymuje się kilka osób. Osób równie podupadłych jak owe miejsce w którym przyszło im się znaleźć. Prywatny detektyw oślepiiony rządzą zemsty, ksiądz któremu zbyt często zdarza się zaglądać do kieliszka, i piękna pani doktor, równie zimna jak ciała ludzi poddawanych przez nią sekcji zwłok.

Wraz z nadchodzącym zmrokiem naszym bohaterom przyjdzie stanąć wobec czegoś, czego z pewnością się nie spodziewali. Walczyć nie tyle o życie, co o własne dusze. Hotel nie do końca bowiem jest zwykłym hotelem, a stan naszych niczego nieświadomych bohaterów

znacznie odbiega od tego, co nazwalibyśmy życiem.

Hotel Biały Tron to nic innego jak czyściec. Miejsce pomiędzy tym, a tamtym światem, gdzie istoty światła i ciemności walczą o dusze tych, którzy znaleźli się pomiędzy. O dusze graczy...



## BOHATEROWIE DRAMATU

Scenariusz został przygotowany na miarę konkretnych postaci, dlatego nie istnieje możliwość większych ich modyfikacji, czy konstrukcji przez graczy swoich własnych. Proponuję, aby Mistrz Gry przydzielił je według własnej znajomości osób, które wezmą udział w grze. Scenariusz przewidziany jest na udział trzech graczy. Choć można poprowadzić go przy udziale tylko jednego gracza i odegraniu pozostałych jako BN-ów przez Mistrza Gry, to może wiązać się to z pewnymi kłopotami i obniżyć walory scenariusza.

**Postać detektywa:** Joe Garcia. Przeszło trzydziestoletni imigrant włoskiego pochodzenia. Rosły gość nie rozstający się z prochowcem i swoimi najlepszymi przyjaciółmi, którymi są: chromowany colt i paczka mocnych papierosów. Od wielu lat pracuje jako prywatny detektyw. Niejedno już widział i nieraz dostał po mordzie. Zawsze jednak udawało mu się wyjść cało z opresji.

Swoją pracę traktuje poważnie. Zawsze stara się zakończyć robotę, o ile obiecano mu odpowiednie pieniądze. Zdarzyło mu się zabić człowieka, ale zawsze był to bydlak najgorszego formatu, a on czynił to w samoobronie. Jeżeli podobna sytuacja miała by się powtórzyć, Joe raczej nie zawahałby się.

Lata poniewierki wdały się jednak Joe'mu we znaki. Zbyt mało snu, zbyt dużo papierosów, whisky i stresu. Jego blade oblicze z mocno podkrążonymi oczyma zdaje się samo mówić za siebie. Pojawiły się nawracające bóle w klatce piersiowej. Lekarz zalecił wypoczynek. Joe zamierza odpocząć, ale najpierw musi załatwić jeszcze jedną sprawę, która powinna ustawić go na dłuższy czas. A później pomyśli. Może jakaś kobieta, może jakaś rodzina...

Koleś pojawił się w jego biurze miesiąc temu. Wysoki czarnoskóry mężczyzna, w dobrze skrojonej marynarce. Joe nie miał nic przeciwko czarnuchom o ile płacili jak trzeba. Pan Smith, bo tak się przedstawił, zaoferował mu 5000\$ za odnalezienie mordercy jego szesnastoletniej córki. Głośna sprawa. Pisali w gazetach. Policja okazała się bezsilna, a zrozpaczony ojciec nie chciał dłużej czekać na sprawiedliwość. Joe wziął robotę. Dostał zaliczkę. 1000\$.



W dokumentach dostarczonych mu przez zaprzyjaźnionego gliniarza, znalazł jedynie wzmiankę o białym mężczyźnie, którego widziano w okolicy miejsca zbrodni. Poza tym żadnych śladów. Dziewczyna wyszła na spacer, a następnego dnia znaleziono ją na wysypisku śmieci. Przyczyną śmierci był postrzał. Kula, kaliber 45, utkwiała w samym sercu i wskazywała na niewielką odległość napastnika. Poza tym gwałt. Nie potrafiono jednak stwierdzić przed, czy po śmierci dziewczyny. Jednym słowem paskudna sprawa.

Przez tydzień Joe szukał punktu zaczepienia przemierzając najbardziej paskudne zakamarki San Francisco. Gadał z największymi mętami. Okazało się, że to nie pierwsza czarnoskóra dziewczyna, która zginęła w podobny sposób. Policja wiedziała o jeszcze dwóch podobnych wypadkach, ale tuszowała sprawę. Bała się rozgłosu.

Trzy dni temu zadzwonił do Joe'go zaprzyjaźniony policjant, twierdząc, że ma świadka, który widział zabójcę. Umówili się na spotkanie w trójkę. Gdy jednak Joe dotarł na miejsce, zastał tylko trupy. Dwa strzały z niewielkiej odległości. Musiał uciekać. Policja posądziła go o morderstwa. Grunt zaczął się palić pod nogami Joe'go. Teraz nie chodziło już tylko o kasę, ale i o życie. Sytuacja wydawała się być beznadziejna, wtedy jednak pojawiła się ona.

Najpierw poczuł jej zapach. Chwilę później pojawiła się w drzwiach jego biura, podczas gdy Joe nacierając całym ciałem, usiłował zatrzasnąć swoją wypakowaną po brzegi walizkę. Przedstawiła się jako Evit. Nosila eleganckie ubrania i mówiła z francuskim akcentem. Rodzaj kobiety dla której faceci robią różne złe rzeczy. Stwierdziła, że wie, gdzie Joe będzie mógł znaleźć zabójcę. Wręczyła mu zwitek papieru z adresem jakiegoś hotelu w okolicach Las Vegas. Jedyną jej odpowiedzią na pytania detektywa był uśmiech. Stwierdziła tylko, że ma swoje powody, pomoże mu, a później pozwoli mu spłacić dług wdzięczności.

Joe opuścił San Francisco. Ruszył swym starym foldem „Studebakerem” na wschód. Dwa dni później minął Indian Springs, by wieczorem z odległości mili dostrzec zimny blask neonów zwiastujących miejsce docelowe jego podróży. Hotel Białe Tron.

**Ekwipunek detektywa :** Notatnik, długopis, kilka papierosów w papierośnicy, skórzane rękawiczki, rewolwer czterdziestka piątka, kabura do niego i 13 naboí. Prochowiec, kapelusz, zapalniczka, zegarek. Walizka a w niej ubrania na zmianę, maszynka do golenia i woda kolońska. Joe ma przy sobie 400\$.

**Współczynniki :** Spostrzegawczość 7 (pb 1), Żywotność 7, Zwinność 6 (pb 2), Odwaga 7, Wykształcenie 4.

**Zasady dla detektywa:** Tylko on potrafi dobrze posługiwać się bronią. Pozostałym broń może się zaciąć, naboje rozsypać itp. Podczas strzelania o powodzeniu decyduje zdany test **Zw**, podczas gdy inni wymagają zdania testu ze współczynnikiem **Zw** pomniejszonym o 50%. Przy niezwykle udanym teście **Sp** Joe może rozpoznać kłamstwo.



**Postać księdza :** Paul Ellwood. Biały mężczyzna po pięćdziesiątce i niewielkiego wzrostu, który z powodzeniem rekompensuje sobie słusznych rozmiarów brzuchem. Na nosie dźwiga grube oprawki okularów, bez których nie widzi dalej niż na pięć kroków. Przez ostatnie dwadzieścia pięć lat, pełnił ciężką kapłańską posługę, w zapomnianych przez wszystkich, parafiach południowej Nevady. Patrząc w jego oczy wyczytać można, że z pewnością praca ta nie należała do najłatwiejszych. Zgarbiona sylwetka zdaje się ugiąć pod jakimś niewidocznym ciężarem. Dłonie księdza coraz rzadziej sięgają po różaniec, a coraz częściej po kieliszek brandy.

Paul był świadkiem wielkiej ilości zła. Z pewnego siebie i ufającego Bogu młodzieńca, który uważał że można zmienić świat na lepsze samą modlitwą, przeobraził się w zgorzkniałego mężczyznę, który coraz bardziej powątpiewa nie

tylko w moc modlitwy, ale i słusność wyboru którego dokonał dwadzieścia pięć lat temu.

Kilka dni temu, Paul Ellwood skończywszy niedzielne nabożeństwo jak zwykle spowiadał wiernych. Do konfesjonału weszła młoda kobieta. Podczas spowiedzi suchym, martwym głosem wyznała, że udusiła, a następnie utopiła w pobliskiej rzece swoje nowonarodzone dziecko. Poprosiła o rozgrzeszenie. Tłumaczyła że ma już czwórkę i nie była by w stanie wykarmić kolejnego... Olbrzymi ciężar zawisł nad nim chcąc opaść na jego ramiona. Pastor nie przyjął ciężaru. Odmówił rozgrzeszenia. Tego samego dnia złamał tajemnicę spowiedzi i zadzwonił na policję. Zbyt długo już czekał na boskie miłosierdzie.

Jego czyn nie spodobał się hierarchom kościelnym. Biskup zasugerował by trochę odpoczął. Tego dnia zawsze spokojny ksiądz Paul Ellwood po raz pierwszy w życiu wybuchł. Obrzucił przełożonych obelgami. W amoku przewrócił brązowy krzyż, stojący na wielkim biskupim biurku w stylu rokoko, a przywiezionym z samego Houston. Wyszedł tak jak stał. W głowie kotłowała mu się tylko jedna myśl. Znaleźć się jak najdalej od tego zawzonego miasta. Opuścić Las Vegas i nigdy więcej tu nie wrócić.

Paul Ellwood szedł przed siebie. Szedł długo. Gdy opuściła go wściekłość, wokół panowała już noc, a światła miasta błyszczały z oddali. Znajdował się na pustyni. Pastor na



swoje szczęście dostrzegł na horyzoncie jakieś zabudowania, które po zbliżeniu okazały się być Hotelem. Zimny blask neonów zdradził pastorowi nazwę. Hotel Biały Tron.

**Ekwipunek księdza :** Pismo święte, medalion z wizerunkiem Matki Boskiej, różaniec, czarne ubranie, koloratka, płaszcz, okulary, 30\$ w kieszeni spodni. (*Uwaga, Mistrz gry powinien postarać się o egzemplarz pisma św.*)

**Współczynniki :** Spostrzegawczość 5, Żywotność 6, Zwinność 4, Odwaga 5 (pb 2), Wykształcenie 6 (pb 1).

**Zasady dla księdza :** Wszystkie stwory piekielne będą go raczej unikały. Co godzinę gry, Mistrz Gry powinien dokonać testu spostrzegawczości dla Paula. W przypadku nadzwyczajnego powodzenia może on rozpoznać prawdziwą naturę tego miejsca. W przypadku gdy pastor będzie świadkiem czegoś nadprzyrodzonego Mistrz Gry powinien z kolei wykonać test wykształcenia. W przypadku nadzwyczajnego powodzenia również może on rozpoznać prawdziwą naturę hotelu. Posiada dużą wiedzę odnośnie wszystkiego co związane z religią, tj. symboliki, cytatów z pisma, tekstów egzorcyzmów, prawa kościelnego itp. Tylko on posiada moc przeprowadzania egzorcyzmów i rozgrzeszania. Dla wszystkich testów wykształcenia związanych z kwestiami religijnymi obowiązuje go zwykły współczynnik, podczas gdy inne postacie muszą sobie obniżyć współczynnik o 50%, a dla spraw najtrudniejszych osiągnąć w teście wykształcenia wynik nadzwyczajny.



M. Kokora

**Postać pani doktor :** Marie Messner to absolwentka nauk przyrodniczych Uniwersytetu w Berlinie. Mimo dobrej znajomości angielskiego wyróżnia ją j twardy niemiecki akcent. Wywodzi się z dobrej arystokratycznej rodziny i jest wyemancypowana jak wszyscy diabli. Do stanów przybyła w ostatnich dniach wojny, wraz z grupą niemieckich naukowców szukających schronienia przed Rosjanami, w zamian za oddanie swych intelektów, na usługi wolnego świata. Marie należała do tych, którym się udało.

Publicznie korzysta z przybranego imienia Alice Williams. Jest pracoholiczką. Obecnie kontynuuje swoje badania, zapoczątkowane jeszcze w czterdziestym trzecim, dotyczące udoskonalonych antybiotyków. Trzecia Rzesza swego czasu bardzo doceniała wagę jej badań. Umożliwiła jej nawet przeprowadzenie kilku eksperymentów na więźniach z obozu koncentracyjnego. Cóż, przysięga Hipokratesa każe pomagać chorym. Marie jednak jest kobietą racjonalną. Możliwość przeprowadzenia kilku eksperymentów mogła popchnąć jej badania całe lata do przodu, a w konsekwencji uratować wielokroć więcej osób, niż uciepieć miałyoby w jej badaniach. Z oporami, ale przystała na propozycję. Wokół toczyła się wojna, parę osób w tą czy w tamtą nie robiło różnicy. Przeprowadziła tylko kilka eksperymentów. Wybrała tych, którzy i tak nie dali by rady przeżyć obozu. Tak, jak przewidywała, pozwoliło jej to przezwyciężyć kluczowe przeszkody. Tamci więźniowie zmarli, ale dzięki nim teraz jej projekt jest na ukończeniu. W ciągu roku lek zostanie wprowadzony na rynek i uratuje tysiące istnień ludzkich.

Pani doktor nie zapomniła jednak o cenie, którą musiała zapłacić. Po dziś dzień czuje niesmak, z powodu tego co uczyniła. Miewa koszmarne sny, w których osoby z numerami zamiast twarzy ścigają ją wśród ruin zburzonego Berlina. Czasu jednak nie można odwrócić. Co z tego że żałuje...

Kilka dni temu zadzwoniła do niej kobieta. Nie przedstawiła się. Wymieniła tylko kilka numerów. Numerów które Marie świetnie pamiętała, gdyż wielokroć widziała je we śnie, numerów wytatuowanych na rękach... Nie powiedziała czego chce. Podała tylko adres. Marie wiedziała, że nie jest mądrze jechać w takie miejsca jak te. Musiała jednak dowiedzieć się kim była ta kobieta i jak ją znalazła. Ktoś z dawnego gestapo, a może krewna jednego z więźniów? Chce zemsty, a może pieniędzy w zamian za milczenie? Takie informacje mogłyby zniszczyć jej karierę w tym kraju, a może i kosztować więzienie. Jedynym jednak sposobem, aby się o tym przekonać, było sprawdzenie podanego adresu.

Alice Williams dotarła do Hotelu Biały Tron późnym piątkowym wieczorem. Ubrana w ciemny żakiet, ćmiąc papierosa wsadzonego w długą firkę.

**Ekwipunek pani doktor :** Żakiet, naszyjnik pereł, płaszcz z sobolowym szalem, firkę do papierosów, perfumy, szminka, lusterko, buty na niskim obcasie, torebkę, złoty zegarek, 170\$. Torbę lekarską, w której mieści się stetoskop, bandaż, strzykawka, woda utleniona, aspiryna, tabletki uspokajające, igła i nici chirurgiczne, eter, środki przeciwbólowe, antybiotyki, gumowe rękawiczki, morfina itp.

**Współczynniki :** Spostrzegawczość 6 (pb 1), Żywotność 5, Zwinność 4, Odwaga 5, Wykształcenie 7 (pb 2).

**Zasady dla pani doktor :** Nie podlega testom odwagi w przypadku kontaktu ze zwłokami. Posiada wykształcenie medyczne a więc jako jedyna umie człowieka zbadać i odpowiednio leczyć, ewentualnie postawić diagnozę lub określić przyczynę śmierci w przypadku gdy jest ona bardziej subtelna. Pozostałe postacie po udanym teście Wykształcenia mogą co najwyżej zażyć aspiryny, lub zabandażować ranę. W przypadku gdy któraś z postaci ulegnie poważnym zranieniom, a mimo to chodzi może stwierdzić iż nie jest to sprzeczne z wiedzą medyczną. Co godzinę Mistrz Gry może wykonać dla pani doktor test Spostrzegawczości. W przypadku nadzwyczajnego powodzenia rozpozna że jest martwa.



## MECHANIKA



W przypadku tej przygody równie dobrze można wykorzystać dowolną mechanikę znaną graczom i Mistrzowi Gry. Jej adaptacja nie powinna powodować większych trudności, byle by tylko współczynniki odzwierciedlały różnice pomiędzy współczynnikami bohaterów. Należy również pamiętać, że scenariusz kładzie nacisk na odgrywanie postaci i na myślenie, a nie na rzuty kością, dlatego zdrowy rozsądek Mistrza Gry ma pierwszeństwo przed mechaniką.

Poniżej znajdziecie prowizoryczną mechanikę, wystarczającą do rozegrania przygody.

Postacie charakteryzuje pięć współczynników:

**Spostrzegawczość** – określająca czułość zmysłów i umiejętność dostrzegania szczegółów, choć niekoniecznie właściwą ich interpretację.

**Żywotność** – określająca siły vitalne organizmu. Zredukowanie Żywotności do jednego oznacza utratę przytomności i wymaganie przez postać pomocy medycznej, lub śmierć w niedługim czasie po otrzymaniu obrażeń. Określa również kondycję. Oczywiście obecność tego parametru w tej przygodzie ma bardziej mydlić oczy graczom niż okazać się faktycznie użyteczna.

**Zwinność** – jest miarą koordynacji, wyczucia równowagi, walki wręcz i wszelkich działań motorycznych, również strzelania.

**Odwaga** – określa odporność na stres i umiejętność podejmowania ryzyka. W sytuacjach mogących budzić grozę, np. kontakt ze zwłokami, strzelanina, lub manifestacja sił nadprzyrodzonych, zdany test **Odwagi** chroni postać przed ucieczką.

**Wykształcenie** – wyznacza wiedzę posiadaną przez postać. W określonych sytuacjach zdany test **Wykształcenia** będzie pozwalał na uzyskanie wskazówek od Mistrza Gry.

W mechanice wykorzystuje się tylko jedną kość dziesięciościenną **K10** i jedną sześćościenną **K6**. Podczas zwykłego testu współczynników korzystamy z kości **K10**. musi wypaść na niej mniejsza, lub równa ilość oczek testowanemu współczynnikowi. Oznacza to w takim przypadku sukces. Wynik 1 zawsze oznacza nadzwyczajny sukces i zasługuje od Mistrza Gry na wyjątkowo przychylne zinterpretowanie wobec danego gracza. (Przykład: Postać z odległości dwudziestu kroków trafi przeciwnika między oczy.) Wynik 10 oznacza nadzwyczajny pech i wymaga od Mistrza Gry wyjątkowej nieprzychylności w interpretacji testowanej sytuacji. (Przykład : Postać zamiast postrzelić napastnika przedziurawi sobie nogę.)

Poza tym każdej postaci przypada kilka punktów bonusowych. Oznaczone są skrótem **pb** i przypisane danemu współczynnikowi. Przed wykonaniem testu postać może zadeklarować, że z nich korzysta. W takim przypadku musi powiedzieć z ilu. Podczas testu współczynnika odejmuje się zadeklarowaną ilość **pb** od wyniku na kości. W ten sposób łatwo osiągnąć wynik 1, lub nawet ujemny, który równoznaczny jest z nadzwyczajnym sukcesem. **pb** są jednorazowego użytku!

Wszystko inne pozostawiam zdrowemu rozsądkowi. Wiadomo przecież, że jak ktoś wyskoczy z drugiego piętra, to coś sobie połamie bez względu na Żywotność czy Zwinność. Nawet największy ciamajda potrafi trafić przeciwnika z pistoletu, o ile udało mu się go zaskoczyć z odpowiednio małej odległości... Liczy się dobry opis. Dla wszystkich sytuacji wymykających się współczynników, lub związanych ze zwykłym losem, zalecam improwizowanie testów. Określaj prawdopodobieństwo powodzenia zaokrąglając je do 10%, a następnie testuj z wykorzystaniem kości dziesięciościennej dla której jeden równa się 10%.

Oдноśnie walki, to scenariusz nie przewiduje większych potyczek. Jeżeli jednak komuś przyjdzie do głowy strzelać, dźgać nożem, lub ewentualnie zdzielić kogoś gazurką, proponuję następujący sposób obliczania obrażeń przy wykorzystaniu kości **K6**. Cios pięścią –K2 Ży. Tępe narzędzie –K3 Ży. Nóż –K4 Ży. Broń palna –K6 Ży. Wynik 1 w teście **Zw** zawsze będzie oznaczał podwojenie obrażeń u przeciwnika.

To by było tyle oдноśnie mechaniki. Pragnę jednak raz jeszcze zaapelować do wszystkich Mistrzów Gry, którzy zechcą poprowadzić ten scenariusz, aby kierowali się przede wszystkim zdrowym rozsądkiem. Jeżeli gracze zazwyczaj grają w heroic fantasy, warto wyraźnie zaznaczyć przed grą, że będzie się liczyło myślenie i odgrywanie postaci, a przemoc stanowi ostateczność, która może bardzo szybko odwrócić się przeciwko nim, gdyż postacie którymi przyjdzie im grać herosami nie są!



## CAŁA PRAWDA O HOTELU BIAŁY TRON

„Potem ujrzałem wielki biały tron  
i na nim zasiadającego,  
od którego oblicza uciekła ziemia i niebo,  
a miejsca dla nich nie znaleziono.  
I ujrzałem umarłych-  
Wielkich i małych-  
Stojących przed tronem...”

*Apokalipsa św. Jana 20,11-20,12*

Dla graczy hotel będzie po prostu jednym z wielu tego typu obskurnych miejsc, jakie można spotkać na przedmieściach. Z takim przeświadczeniem będą oni rozpoczynać grę i prawdopodobnym jest, iż utrzymają je przez większość scenariusza.

W rzeczywistości hotel stanowi jednak coś więcej. Jest swego rodzaju

czyśćcem - miejscem jednym z wielu tego, jakie z Bożej mocy zostały ustanowione. Znajduje się ono na pograniczu świata doczesnego i tego, co zwykliśmy nazywać zaświatami, jednak wbrew temu co mówią autorytety kościelne, czyściec działa w nieco osobliwy sposób.

Można powiedzieć, że czyściec jest skrojony na miarę tych, którzy mają się w nim znaleźć. Oczywiście jest to miejsce przeznaczone dla ludzkich dusz, choć istnieje możliwość, aby w wyniku interwencji jednej z sił, które rządzą czyśćcem, znalazł się tam również ktoś, kto jeszcze nie umarł. Tak się bowiem składa, że nie stanowi ono miejsca neutralnego w tym znaczeniu, iż siły światła i ciemności nie mają tam wstępu. W naszym czyścu, w postaci jak najbardziej materialnej pojawiają się zarówno reprezentanci niebios, jak i piekieł. Neutralność czyśca, polega na tym, iż jest zachowana równość ich wpływów. Zarówno więc jedni, jak i drudzy mogą zabiegać o dusze, które znalazły się w czyścu. Jest to więc rozgrywka tocząca się pomiędzy aniołami, demonami, a ludzkim sumieniem. Odbyna się wedle kilku niezbędnych reguł, ustanowionych przez stwórcę, a mających przechylić szalę w jedną lub drugą stronę, w przypadku tych, którzy popełnili równe ilości uczynków złych i dobrych.

Po pierwsze, każda dusza ma zachowywać swoją wolną wolę. Nie powinna więc być świadoma stanu, w którym się znajduje. Zostaje więc jej tymczasowo oddane materialne ciało, odpowiednie wspomnienia i pozór doczesnej rzeczywistości. Żadna również, ze stron nie może wyjawiać duszy natury miejsca, w którym przyszło się jej znajdować. Dotyczy to również manifestacji nadprzyrodzonych mocy. (*Oczywiście niesubordynacja i łamanie zasad może się zdarzyć.*)

Po drugie, każda z tych dusz zostanie poddana próbie. Jej wynik zadecyduje o ich przyszłym losie. Czas próby będzie trwał nie dłużej, niż jedną noc. Po tym czasie każda ze stron zabierze dusze jej należne. W przypadku remisu, zwraca się delikwentowi życie, aby tam dokonało się rozstrzygnięcie, a hotel staje się zwykłym sennym koszmarem.

Po trzecie, żadnej z dusz nie pozwoli opuścić się miejsca próby przed jej zakończeniem. Obydwie strony mogą w tym celu sięgnąć po dowolne środki, byle by tylko, o ile to możliwe zachować pozory świata doczesnego. (*Zamiast więc nieziemskiej siły, powstrzymującej postać gracza przed przekroczeniem progu hotelu, najzwyczajniej w świecie popsuje mu się samochód, a od marszu odstraszy pustynia, szakale, w ostateczności połamanie nóg przez recepcjonistę.*)

Po czwarte, każdy człowiek, który nie umarł, a znajdzie się w czyścu, nie podlega żadnej ochronie, a obowiązkiem nadprzyrodzonych mieszkańców, jest go zgładzić.



M.S



## REGUŁY PRÓBY

Wszystko co uczynią postacie w hotelu będzie im policzone. W pierwszym jednak rzędzie liczy się główna próba. Dopiero w przypadku jej nierozstrzygnięcia bierze się pod uwagę inne czyny. Usiłowanie zabójstwa traktuje się za czyn szczególnie zły. Nie ma znaczenia, że niedoszła ofiara już nie żyje i umrzeć nie mogła. Liczy się intencja.

**Joe Garcia :** Znalazł się w hotelu za wstawiennictwem diabelskiego sługi, którą jest Evit. Nie jest duszą, na swoje nieszczęście... nie chroni go bowiem na terenie hotelu żadne prawo. Co gorsza jako żyjący, nie powinien przebywać w tym miejscu, a więc każda istota światła bądź ciemności rozpoznając w nim żyjącego człowieka, tego życia ma obowiązek go pozbawić. Wraz z utratą życia, Joe będzie podlegał zwykłym zasadom czyścica. (*Hotel imituje świat doczesny, a więc zabić można tak jak w zwykłym świecie. Zastrzelić, udusić, otruć itp. Po śmierci Joe jednak otrzyma z powrotem swe ciało. Może więc to skłonić go, lub kogoś kto był świadkiem odnoszonych przez niego obrażeń, do refleksji, ponieważ obrażenia te, co stwierdzić z całą pewnością może pani doktor, powinny go w najlepszym wypadku doprowadzić do kalectwa. Joe jednak będzie czuł się całkiem dobrze, a rany wydadzą się w cudowny sposób zagoić.*)

Sytuacja Joe,go po śmierci nie wygląda wesoło. Tak się bowiem składa, że owym zabójcą, którego poszukuje, jest on sam. Nasz detektyw cierpi bowiem na osobliwą przypadłość. Ma rozdwojenie jaźni. To on więc jest odpowiedzialny za śmierć dziewczyn i to z jego broni został zastrzelony policjant, i świadek, który go rozpoznał. Ma na swym sumieniu sporą ilość zła. Z drugiej jednak strony jest uczciwym detektywem. Wielu osobom uratował życie, nadstawiając własne. Nie jest również świadom swej przypadłości. Z tych powodów waga jego czynów zatrzymuje się pomiędzy niebem a piekłem. (*Obecność choroby może być dostrzegalna dla pani doktor, wymaga jednak nadzwyczajnego sukcesu w teście Wy. Objawia się ona chwilowymi zanikami pamięci i bólami głowy.*)

Mamy więc dwie jaźnie. Dobra - którą prowadzi gracz to Joe, zła - prowadzona przez Mistrza Gry to Billy. (*Szczegółowy opis drugiej osobowości detektywa i sposób prowadzenia tej postaci znajdziecie dalej.*) Próba dotyczy wyboru, jakiego dokona Joe, gdy uświadomi sobie, że za te wszystkie zbrodnie odpowiada on sam. Liczy się intencja detektywa. Godne nieba będzie kroczenie drogą miłości bliźniego, bądź sprawiedliwości. Ku otchłani piekielnej prowadzi droga ucieczki. Oczywiście w grze może dojść do pomieszania intencji. Mistrz Gry musi więc porównać to, co znajdzie się na szali piekielnej, z tym, co odpowiadać będzie szali niebiańskiej. Nie jest to łatwe, ale nikt nie mówił że scenariusz do łatwych należy.

Droga miłości bliźniego, to przedłożenie dobra innym, nad swoje. Joe może usiłować się okaleczyć, aby nie stanowić dla innych zagrożenia. Może również przyznać się innym do swej przypadłości i czynów, pozbawić się broni, dać związać itp. Wszystko to jest dla niego niekorzystne, konieczne jednak dla ochrony bliźnich przed nim samym. Samobójstwo jednak nie wchodzi w grę. To grzech niewybaczalny. W przypadku, gdy Joe zrozumie, w jakim miejscu przebywa, droga miłości bliźniego nie



jest możliwa do zrealizowania. Skoro nikt nie żyje, druga osobowość nie może nikomu wyrządzić krzywdy. W takim przypadku pozostaje droga sprawiedliwości. Pragnę podkreślić iż Billy nie jest dla Joe'go bliźnim. To ta sama osoba. Jeżeli Joe chciałby z miłości bliźniego, umożliwić Bill'emu spowiedź, było by to egoizmem i brakiem prawdziwej skruchy. Zasługiwało by na pogardę.

Droga sprawiedliwości, to doprowadzenie do sytuacji, w której zło zostanie ukarane piekłem. Wiąże się to z uniemożliwieniem Bill'emu wstępu do nieba, nawet kosztem utraty nieba przez Joe'go. *(Jest rzeczą wiadomą dla uczonych w piśmie, czyli również dla księdza - jeżeli ktoś go zapyta - iż dusza ludzka jest nierozzerwalna, a więc tam gdzie Joe, tam i Billy.)* Ciężko jednak zasłużyć sobie na piekło z tak chwalebną intencją. Jeżeli detektyw jest świadomy swej obecności w czyścicu, to nie będzie już złem morderstwo, bo przecież żadne morderstwo mieć już miejsca nie może. Samobójstwo również nie jest już samobójstwem. Jedynym sposobem pozostaje odnalezienie drogi prowadzącej do piekła i po prostu wtargnięcie tam wbrew regułom czyścica. Tym sposobem można osiągnąć celu nie czyniąc zła. Tylko w takim przypadku sprawiedliwość jest zachowana. Jeżeli to miało by się nie udać, to Joe powinien chociaż nie dopuścić, do sakramentu pokuty - w przypadku Bill'ego, do której ten będzie zmierzał. W przypadku spowiedzi z Bill'ego zostaną zdjęte wszelkie winy, a doprowadzenie do piekła czystej duszy nie jest sprawiedliwością. Jako że już nie żyją. Oczywiście powstaje pytanie, jak to się dzieje, że droga sprawiedliwości prowadzić ma do nieba, skoro wyraźnie jej końcem jest piekło. Cóż. Boże wyroki są niezbadane. Ofiara z własnej dobrej nieśmiertelnej duszy w imię Bożej sprawiedliwości jest czynem najwyższego uznania. Nastąpi cud rozerwania duszy i wyniesienie Joe'go ku niebu, pozostawiając jednocześnie Bille'go w piekle. Droga sprawiedliwości może również odbyć się na drodze spowiedzi, w której pokutą będzie piekło. Akceptacja takiej pokuty to droga prawdziwej wiary, która również może otworzyć przed Joe'm bramy niebiańskie. Oczywiście nawet istoty światła i ciemności nie mają pojęcia, że do czegoś podobnego może dojść.

---

**Ksiądz Paul Ellwood :** Znalazł się w hotelu, umarłszy podczas wędrówki przez pustynię. Mimo swej długoletniej wiernej służby Bogu, ostatniego dnia odmówił dopełnienia swych obowiązków. Nie udzielił rozgrzeszenia i złamał tajemnicę pokuty. Jego dusza trafiła więc do czyścica. Tutaj nastąpi rozstrzygnięcie. Godne nieba będzie kroczenie drogą zaufania Bogu. Ku otchłani piekielnej prowadzi droga zwątpienia. Oczywiście w grze może dojść do pomieszania intencji. Mistrz Gry musi więc porównać to, co znajdzie się na szali piekielnej, z tym, co odpowiadać będzie szali niebiańskiej.

Droga zaufania Bogu, to pozostawienie Jedynemu tego, co Boskie, tj. sądu nad grzesznikami. Kapłan ma ufać w mądrość stwórcy, bez względu na wszystko i wypełniać swe obowiązki, do których należy sakrament pokuty i przestrzeganie tajemnicy spowiedzi. Paul musi wypowiadać każdego, kto go o to poprosi i zachować tajemnicę spowiedzi bez względu na wszystko. Dokładnie rzecz biorąc, musi rozgrzeszyć drugą osobowość detektywa, gdy ta go o to poprosi. Może dojść tu do konfliktu interesów, pomiędzy detektywem, a pastorem. Czyściciel jednak jest sprawiedliwy pod tym względem i każdy musi mieć własne zbawienie we własnych rękach, dlatego los (*Mistrz Gry*) musi doprowadzić do sytuacji, w której pastor będzie miał okazję wypowiadać kogoś naprawdę złego. *(W przypadku, gdy nie będzie to mógł być Billy, potrzebnego grzesznika może udawać dowolna istota ze świata nieba, bądź piekła.)* Należy pamiętać, że po spowiedzi trzeba grzesznikowi dać pokutę do wypełnienia. *(W razie potrzeby można to przypomnieć osobie prowadzącej pastora. Nie może to jednak być nakaz udania się do piekła. O tym ksiądz „wie”, więc Mistrz Gry w razie potrzeby szepnie mu na ucho.)* W przypadku gdy pastor uzyska świadomość tego gdzie się znajduje, jego

sytuacja ulega małym zmianom. *(W dalszym ciągu zachowuje moc rozgrzeszania i zdaje sobie z tego sprawę, albo Mistrz Gry zadba o to by sobie zdał.)* Jego obowiązkiem jako duchownego staje się również pomoc w dostąpieniu nieba przez innych. Spowiedź powinno się przeprowadzać jednak tylko wtedy, gdy jest wypełniona wiarą. Jeżeli ktoś wie, że jest w czyśćcu, chęć spowiedzi może nie być potrzebą sumienia, a kalkulacją, zmierzającą do unikania potępienia. *(Udziel Mistrzowi Gry takiej właśnie wytycznej pastorowi gdy odkryje on tajemnicę hotelu.)* Pastor nie może więc zdradzić innym natury hotelu, powinien jednak nakłonić do spowiedzi jak największą ilość dusz. Nie może jednak odmówić prośby o spowiedź nikomu, nawet jeżeli spowiadany czyni to z egoizmu. *(Zgodnie z wiedzą pastora spowiedź i tak zadziała. To kolejna próba. W rzeczywistości bowiem taka spowiedź jest bezwartościowa i nie daje oczyszczenia duszy.)* Jeżeli miałoby już do spowiedzi dojść, ksiądz powinien dać jedyną odpowiednią pokutę Joe'mu, którą będzie pójście do piekła! *(Szepnij o tym graczowi prowadzącego Paula, gdy skończy spowiadać i będzie usiłował znaleźć pokutę.)* W tej sytuacji to jedyna odpowiednia pokuta. Jej przyjęcie oznacza prawdziwą wiarę, podobnie jak akt jej nadania przez księdza. Wszelki bunt przed tą rzekomą niesprawiedliwością to jedynie dowód pychy i przejaw grzechu śmiertelnego. Zgoda na pokutę w rzeczywistości stanowi wybawienie i otwiera Joe'mu drogę do nieba, podobnie jak księdzu, który tą pokutę nada.

Droga zwątpienia to poddanie w wątpliwość Boskiego planu. Sprzeniewierzenie się obowiązkom duchownego i łamanie tajemnicy spowiedzi. Odmowa spowiedzi na wyraźną prośbę, bez względu jak zły byłby ten ktoś i czy wiedziałby gdzie się znajduje. *(Należy pamiętać, iż zgodnie z wiedzą pastora moc spowiedzi może w tej sytuacji pozwolić złej duszy przekroczyć niebiańskie bramy. Gracz musi to wiedzieć!)* Odmowa spowiedzi stanowi jednak powątpiewanie w Boską mądrość, a zaufanie swej własnej. To przejaw pychy. *(Faktycznie spowiedź kogokolwiek, kto wiedziałby gdzie się znajduje nie przynosi oczyszczenia sumienia.)*

---

**Marie Messner** : Pani doktor umarła we śnie. Znalazła się w czyśćcu, ponieważ mimo iż popełniła czyn zły, jakim były eksperymenty na więźniach, to dzięki temu uratowała tysiące innych. Głęboko również żałował śmierci tych osób. Poświęcenie można wybaczyć, lecz tylko wtedy, gdy dotyczy to własnego życia. W pewnym sensie czyn Marie może stanowić poświęcenie własnego życia, a dokładnie własnego życia wiecznego, z myślą o innych. W jakim jednak stopniu tak było? Pani doktor znalazła się więc pomiędzy niebem a piekłem. Nie jest jednak jasne, czy jej poświęcenie wynikało jedynie z opacznie rozumianej miłości bliźniego, czy bardziej z pragnienia prestiżu i uznania. W czyśćcu ma nastąpić rozstrzygnięcie tej kwestii. Godne nieba będzie kroczenie drogą miłości. Ku otchłani piekielnej prowadzi droga pychy. Oczywiście w grze może dojść do pomieszenia intencji. Mistrz Gry musi więc porównać to, co znajdzie się na szali piekielnej, z tym, co odpowiadać będzie szali niebiańskiej.

Sytuacja, z którą przyjdzie zmierzyć się Marie jest klarowna. Droga miłości oznacza przedłożenie dobra bliźniego swego nad dobro siebie samego. Wypełnienie swego lekarskiego obowiązku bez względu na wszystko, nawet za cenę utraty własnego życia. *(Oczywiście ma to sens jedynie w przypadku, gdy Marie nie wie jaka jest natura miejsca, w którym przyszło jej się znajdować, Mistrz Gry musi odpowiednią sytuację wyreżyserować. Role osób potrzebujących mogą odegrać istoty anielskie lub diabelskie. Jedna z nich może napaść na Marie i zostać „śmiertelnie” ranna.)* Marie będzie mogła uratować pewną osobę, lub zostawić ją własnemu losowi. Jednocześnie będzie zdawała sobie sprawę, że pozostanie przy rannym i pomoc mu wystawia ją na wielkie niebezpieczeństwo. *(Istota nadprzyrodzona*



może podszywać się pod byłego więźnia obozu. Posiada numer na przegubie. Może ją zadenuncjować jeżeli przeżyje, niszcząc jej karierę naukową.)

Jeżeli pani doktor pozwoli rannemu umrzeć dla własnego dobra, oznacza to drogę pychy i skończy się dla niej piekłem, chyba że przed końcem wypowiedzi się.

W przypadku gdy Marie zda sobie sprawę, w jakim miejscu przebywa, jej sytuacja stanie się beznadziejna. Droga miłości przestanie istnieć, gdyż łatwo jest kochać bliźniego, jeżeli ucieka się przed piekłem, i poświęcać swą karierę, która i tak nie istnieje. W takim przypadku pozostaje jej spowiedź. Jediną odpowiednią pokutą będzie uleczenie innej duszy. Sprowadzi się więc to do pomocy Joe'mu. Jeżeli doprowadzi do jego spowiedzi decydować będzie jej reakcja na pokutę Joe'go. Akceptacja będzie oznaczała akt najwyższej wiary i otwierała wbrew pozorom jej drogę do nieba.

## INNI LOKATORZY HOTELU



**Zabójca :** Billy - druga osobowość Joe'go, to przebiegły sadysta. Billy jest w pełni świadomy swego położenia. Zdaje sobie sprawę, że jest tylko drugą osobowością jednego człowieka. Gdy przejmuje kontrolę nad detektywem, osobowość Joe'go zostaje całkowicie stłumiona, tak, że nie pamięta ona niczego z tego co uczynił Billy. Billy z kolei doskonale wie co robi Joe. Dominującą i pierwotną osobowością pozostaje jednak Joe, a Billy tylko czasami jest w stanie przejąć kontrolę nad ciałem. Najczęściej dzieje się to w śnie. W wyjątkowych sytuacjach, np. zagrożeniu życia - może się to jednak stać w dowolnej chwili. Joe'mu po prostu urywa się film. *(Prowadzenie postaci detektywa wymaga od Mistrza Gry niezwyklej uwagi. Trzeba to bowiem czynić w taki sposób, aby chorobę detektywa trzymać w tajemnicy. Najlepiej, aby Billy przejmował kontrolę wtedy, gdy nie ma wokół postaci innych graczy. Mistrz Gry może wtedy założyć, iż Billy pisze list, przeszukuje pokoje, czy kogoś usiłuje zabić. Jak najdłużej jednak trzeba pozostawić Bill'ego poza wzrokiem i bezpośrednim kontaktem z innymi postaciami. Gracze będą więc raczej świadkami tego, co pozostanie po działaniach Bill'ego, a przynajmniej przez pierwszą połowę przygody.)* Gdy Joe dowie się w jakim miejscu przebywa, Billy zechce za wszelką cenę uniknąć piekła. Domyśli się, że ratunkiem może być spowiedź, bądź odnalezienie przedsionka nieba. Jest sprytny i lepiej wykształcony od Joe'go. Uwielbia jednak sprawiać ból, dlatego ostatnie godziny w czyszcę chce również wykorzystać w jak największym stopniu na swą chorą działalność.

**Recepcjonista :** Dystyngowany jegomość w czarnym fraku, i bliżej nieokreślonym wieku. Posiada nienaganną etykietę i mówi z brytyjskim akcentem. To on jest pierwszą osobą z którą spotkają się gracze. Przebywa zazwyczaj w recepcji. Jest neutralnym sędzią. Istotą, która zmiarkuje dobro i zło, uczynione przez bohaterów w trakcie gry. Nie należy ani do sług piekielnych, ani anielskich, posiada jednak pewne nadprzyrodzone moce. W obrębie hotelu jest władcą absolutnym. Potrafi całkowicie kontrolować rzeczywistość hotelu, a nawet wywierać presję na istoty światła i ciemności, jeżeli te drastycznie łamią zasady czyszcę. *(Co się tyczy kontroli nad rzeczywistością hotelu, swą myślą potrafi powoływać do istnienia przedmioty i stworzenia. Oczywiście korzysta ze swej mocy tylko wtedy gdy jest to absolutnie*





konieczne dla dobra czyścica, czyli przeprowadzenia obiektywnej próby sumienia wobec dusz, z jak najmniejszym wpływem istot światła i ciemności, a przynajmniej ich zrównoważeniem.)

Przedstawia się jako żyd. Niejaki Norach Rinstein. To chodząca ostoja spokoju, która nie da się w żaden sposób wyprowadzić z równowagi. *(Jeżeli komuś wpadnie do głowy zwracać większą uwagę na imiona to może zauważyć, iż Norach czytane wspak brzmi Charon! Nie trzeba chyba nikomu przypominać kim jest Charon.)* To on jest tu szefem. Dbą o to, by mistyfikacja doczesnego życia była spójna. Zawsze znajdzie wytłumaczenie na jakieś dziwne sprawy, czy zdarzenia.

W przypadku gdy czas dobiegnie końca, pomaga Cerberowi i Peterowi. Tacy jak Norach biorą się z dusz, dla których nie tylko nie ma miejsca w piekle, ani niebie, ale również w czyścicu. Podmiotem z którego wyłonił się nasz recepcjonista, była Eliz McLachlan. Nie zostały jednak w nim żadne wspomnienia o tym, kim był wcześniej. *(Kwestię, czy zdecydował by się na życie doczesne, gdyby antykwariusz mu takie zaproponował, pozostawiam do rozstrzygnięcia Mistrzowi Gry.)*

**Kucharka** : Kawał wielkiej murzyńskiej kobiety. Zawsze w poplamionym fartuchu i wzorzystej chustce na głowie. Przedstawia się jako pani Kelme. Bez przerwy pali cygara i opowiada niewybredne dowcipy. Pozuje na osobę głupią.

Kelme to jednak sługa ciemności, niezwykle przebiegły oczywiście. Przebywa zazwyczaj na parterze. Jej jedynym celem jest doprowadzenie do pograżenia dusz w otchłani piekielnej. Obowiązują ją jednak zasady narzucone przez Norach'a, lecz Kelme łamie je zawsze kiedy tylko jest okazja. Nie ukrywa swojej niechęci do recepcjonisty i Miss Arizony, którą nazwie białą idiotką.

Podczas gry będzie namawiała postacie graczy do spożycia dużych ilości alkoholu, opowiadała o wielkich pieniądzach ukrytych w piwnicy, szczuła ich na siebie i podejmowała inne działania w celu osadzenia dusz w otchłani.

**Boy 1** : Młody chłopak o imieniu Jon, którego brat bliźniak również „pracuje” w hotelu. Szczupła sylwetka i rude włosy. Ubrany w zniszczony mundurek boya hotelowego. Kolejny sługa ciemności. Stara się wzbudzić zaufanie w gościach. Pozuje na takiego, który może wiele powiedzieć o tym co dzieje się w hotelu, za kilka docłów lub papierosów. Ot, drobny cwaniaczek.

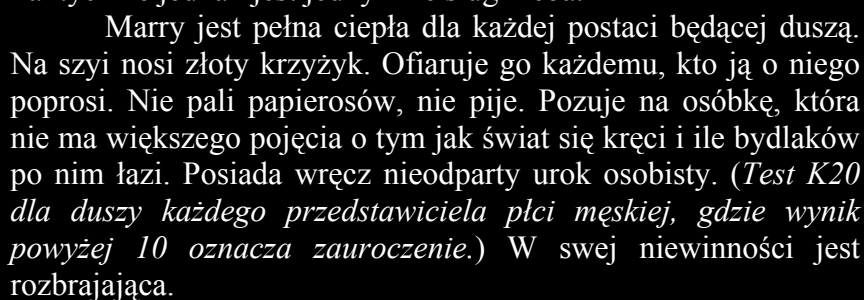
Będzie się starał skłócić graczy, udając jednocześnie osobę najbardziej godną zaufania dla każdego z nich. Pani doktor opowie o swoim ojcu, który zmarł przed dwoma laty na zwykłe zapalenie płuc. Detektywowi, że jest tu wraz ze swoim bratem, ponieważ ojciec wyrzucił ich z domu. Do księdza raczej nie będzie się odzywał. Często będzie podawał się za swego brata, i usiłował zniechęcić do niego postacie graczy.

*(Jon obsługuje hotel do pierwszego piętra.)*



M. S.

(Ksiądz po udanym teście Pe i Wy, będzie mógł zauważyć, iż Mark cytuje ewangelie swego imiennika.)



**Antykwariusz :** Golin McLachlan. Mężczyzna w wieku około sześćdziesięciu lat, odziany w lekko wytartą brązową marynarkę i beżowy kapelusz. Jegomość raczej niskiego wzrostu. Pod pachą dźwiga czarną teczkę, z którą nie rozstaje się na krok. Golin nie jest duszą. Nie jest też istotą światła ani ciemności. To zwykły żyjący człowiek, który zadał sobie wiele trudu, by odwiedzić czyściec.

Golin jest antykwariuszem. W zapomnianych księgach znalazł sposób umożliwiający dostanie się do czyśćca. Oczywiście wie, że nie powinien się tu nigdy znaleźć, a w przypadku zdemaskowania go przez istoty zarówno światła, jak i ciemności, miałby najzwyczajniej w świecie przerąbane. Wie że został by zabity, a jego dusza zabrana do miejsca jej należnego. W księgach odnalazł jednak pewne sposoby, pozwalające mu oszukać na pewien czas Norach'a Rinstein'a - pana czyśćca.

Antykwariusz udał się do hotelu Biały Tron, w poszukiwaniu swej córki. Eliz - bo tak miała na imię - zmarła zaraz po porodzie. Nie zdążyła przyjąć chrztu. Zgodnie z nauką kościoła, nie może przekroczyć bram niebiańskich. Cięży również na niej grzech pierworodny. Golin zamierza ją odnaleźć i przywrócić światu żywych. Nie ma jednak pojęcia, czy aby na pewno znajdzie ją w czyścu i czego powinien się spodziewać. Jest jednak zdesperowany.

Zdaje sobie sprawę, że niektóre z pośród osób znajdujących się w hotelu są duszami, inne z kolei istotami nieba lub piekła. Wie, że wszystko rozegra się w ciągu jednej nocy. Golin posiada ze sobą dwa niezwykle przedmioty. Jednym z nich jest gwóźdź, którym przybito Jezusa do krzyża. Relikwia skradziona z Watykanu. Golin przerobił go w taki sposób, by stanowił czubek naboju. W ten oto sposób posiadał broń mogącą faktycznie skrzywdzić sługę zarówno światła, jak i ciemności. Posiada również niewielki pistolet schowany w bucie. *(Nabój jest tylko jeden! Może on zranić każdą istotę przebywającą w hotelu. Osoba zraniona w ten sposób zostaje na powrót wrzucona w miejsce, z którego przybyła i nie może ponownie znaleźć się w czyścu w tym samym dniu.)* Drugi przedmiot to srebrna obrączka. Antyk odnaleziony w ruinach Pompei. Pozwala mu udawać duszę. Pierścień niesie w sobie życie. To nim Golin zechce się posłużyć, aby odzyskać córkę. Włożony na palec materialnej manifestacji ciała, którą posiada każda z dusz, jest władny zwrócić jej prawdziwe życie i ciało. Nie ma jednak nic za darmo. Wraz z tym czynem Golin utraci swoje życie. Nie ma jednak ono dla niego większego znaczenia. Zdaje sobie sprawę, że za swoją „niesubordynację” może wylądować w piekle. *(Osoba z żyjącym ciałem może właściwie bez przeszkód opuścić hotel.)*



M. S

**Szaleniec** : Morgan O'Neill. Mężczyzna w średnim wieku i ciemnych przetłuszczonych włosach. Wygląda trochę jak lump. Przyodziały w ponaciągany sfer, byle jak połatane spodnie i dziurawe buty. Właściwie to można go wyczuć, zanim się go zobaczy, gdyż Morgan roztacza wokół siebie osobliwą woń niemytego ciała i nieprzetrawionego do końca alkoholu.

Morgan włóczy się po hotelu bez celu. Postacie będą się mogli natknąć na niego w restauracji, WC, lub po prostu w windzie, gdy będzie jeździł nią w górę i w dół. Włóczęga nie będzie należał do osób rozmownych. Najczęściej będzie mruczał coś niezrozumiałego pod nosem i uśmiechał się do każdej bez wyjątku osoby, szczerząc swe pożółkłe zębiska. *(Szczególnie udany test Wy pozwoli rozpoznać w belkocie język aramejski. Nie umożliwi jednak rozpoznania słów.)*

Morgan O'Neil nie jest istotą w takim znaczeniu, jak wszyscy inni w hotelu. Jest to tylko manifestacja, mająca być metaforą męki Chrystusowej. Nie posiada własnej woli, a jego los jest ściśle określony. Nasz włóczęga zostanie zamordowany. *(Oczywiście wbrew temu, co mogą podejrzewać postacie graczy, zabije go nie jakiś szaleńczy psychopata, a ich własne grzechy.)*





**Cerber** : Stworzenie stojące na straży przedsionka piekieł. Wygląda jak olbrzymi czarny niemiecki dog skrzyżowany z bulterierem. Z uwagi na jego mordercze zapędy i skrajne nieposłuszeństwo, również wobec zasad czyścica, słudzy ciemności zamykają go w ukrytym pomieszczeniu. Im mniej czasu będzie pozostawać do zakończenia próby, tym Cerber będzie bardziej wściekły. (*Po udanych testach Sp postaci graczy będą mogli usłyszeć, jak coś wyje za ścianą.*) Gdy czas dobiegnie końca, Cerber zostaje uwolniony, a należne ciemności dusze przez niego tam właśnie zawleczone.

Co jakiś czas słudzy piekieł będą się u niego zjawiać, aby go uspokajać. Jeżeli w jakiś sposób zostanie on uwolniony ze swego lokum, np. przez nieuważnych graczy, Cerber rozszarpie któregoś z nich i spróbuje zawlec go do piekła, lub rzuci się na przedstawiciela światła, o ile taki znajdzie się w bezpośrednim zasięgu. Cerber nigdy nie zpuści się dalej niż pierwsze piętro.

Oczywiście szybko powróci do swego „domu”. Zaprowadzą go tam słudzy piekła lub pan czyścica. Wydostanie się Cerbera może spowodować jakąś manifestację ze strony sług nieba. Złamanie zasad jednej ze stron pozwala bowiem na równoważne złamanie zasad przez drugą stronę.

**Klucznik** : Ten który stoi na straży bram niebieskich. Ma postać rosnącego albinosa w czarnej sutannie. Lekko spłaszczony nos i kwadratowa szczęka, sugerują, iż ten ksiądz mógł być kiedyś bokserem. Istoty światła mówią o nim Peter. Słudzy ciemności - obszcymur.



Zasadniczo jednak Peter nie opuszcza swego pokoju. Może jednak zostać wezwany na pomoc przez inne niebiańskie istoty, gdyby wymagała tego sytuacja, np. Cerber zaczął biegać po hotelu.

Peter mimo swego potężnego wyglądu (*Mierzy blisko dwa metry, przy wadze 130 kg.*), jest łagodny. Przynajmniej do czasu gdy wszystko przebiega tak jak trzeba, tj. nikt ukradkiem nie próbuje przedostać się do przedsionka nieba. Wtedy może efektownie obić facjatę takiemu komuś, a nawet połamać nogi, jako przestrogę przed wściekaniem nosa w nieswoje sprawy. (*Postać której przytrafiło by się coś podobnego będzie musiała grać dalej z połamanymi nogami. Nie zagoją jej się one w żaden cudowny sposób. Mistyfikacja musi trwać. Dlatego polecam na początku złamać nie więcej niż jedną nogę drogi Mistrz Gry.*)

Peter nie otwiera drzwi byle komu. Aby dostać się do niego trzeba by je staranować, (*Są tylko nieco solidniejsze niż inne. Udany test Pe może jednak pozwolić to zauważyć graczom, które przejdą dostatecznie blisko nich.*) lub powołać się na wszystkich świętych. Inna sprawa, że do ich otwarcia mogą go skłonić również przekleństwa. W takim wypadku nie tylko je otworzy, ale i facjatami bluźnierców się zajmie. W przypadku opuszczenia pokoju, Peter nigdy nie pójdzie dalej niż na drugie piętro.



Gdy czas dobiegnie końca Peter pójdzie po wybrane dusze i zaprowadzi je do światła. Sakramentu pokuty udzieli z największą niechęcią. (*Postać musi naprawdę okazać wielką wolę spowiedzi. Poza tym w pierwszej kolejności będzie kierował do księdza Paula.*)

## ZPARZENIA

### Niezuchronne



1. Godzina 19:00, zmierzch. Po przybyciu graczy do hotelu, Norach Rinstein przywita w sposób kulturalny gości i proponuje pokoje na pierwszym piętrze. (*Miejsce najbardziej neutralne.*) Tylko jeżeli będą bardzo nalegać, zgodzi się ulokować ich gdzie indziej. Powie że: „Hotel jest stary i pewne jego części wymagają remontu, dlatego najlepiej aby wybrali pokoje na pierwszym piętrze.” Będzie usiłował wypytać czym się zajmują. (*Jest to o tyle istotne, że później jego dokładna wiedza o postaciach graczy nie będzie dziwić.*)

2. Godzina 19:30. Na zewnątrz rozpoczyna się burza piaskowa. Przez otwarte okna wraz z dmącym wiatrem wpadają tumany piasku. Personel w pośpiechu zamyka okiennice i drzwi. Od tej pory z zewnątrz dobiega zawodzący jęk wichury. Chwilami brzmi jak głos jakiejś śpiewaczki operowej.

3. Godzina 20:00. Morgan O'Neill spożywa w restauracji posiłek. Jest nim chleb i wino. W przypadku gdy ktoś będzie chciał go zagadnąć, poprzestanie na głupkowatym uśmiechu i częstowaniu. Jeżeli w pobliżu będzie Norach, może zasugerować, że to zwykły wariat, który przegrał w Vegas cały swój majątek. Posiłek Morgan skończy najpóźniej o 20:20.

4. Godzina 21:00. Morgan O'Neill zostaje znaleziony w swoim pokoju. Znaleziska dokona Mark, lub któryś z graczy, drzwi bowiem będą uchylone, tak, że z korytarza będzie można dostrzec leżące ciało. Postacie zostaną zwabione przez odgłosy z korytarza, gdzie zgromadzą się wszystkie osoby przebywające w hotelu, lub ewentualnie przyprowadzone przez boy'ów, na prośbę Norach'a. Pojawi się więc kucharka Kelme, Mark, Jon, antykwariusz Golin McLachlan, śliczna Marry, sam Norach i gracze. (*Z oczywistych chyba względów nie będzie tam ani klucznika Petera, ani Cerbera. Gracze mogą dokonać porównania ilości osób z ilością nazwisk w księdze gości, gdzie Peter się pojawia. Norach zapytany dlaczego nigdzie nie widzieli Petera, odpowie, że to człowiek ceniący dyskrecję, a poza tym poza wszelkim podejrzeniem.*)

Miejsce zbrodni powinno zrobić wrażenie. (*Zalecany test Od.*) Morgan jest na wpół rozebrany. Leży na wznak po środku pokoju, cały umorusany krwią. Oczy ma wywrócone do góry. Przy oględzinach ciała można dostrzec ślady bicia. Poza tym rana w klatce piersiowej, (*Pani doktor może stwierdzić, że to ona była przyczyną zgonu.*), na dłoniach i nogach. Morgan jest przybity do podłogi pięciocelowymi gwoździami. Na prawy przedramieniu będzie widniał wytatuowany numer jakie mieli więźniowie obozu. (*Skojarzenie z męką pańską powinno być dla graczy oczywiste.*) Poza tym żadnych narzędzi zbrodni. Ani noża, ani młotka. Nawet knebla. (*Nietrudno zauważyć, iż nawet mimo burzy piaskowej, krzyk dorosłego mężczyzny powinien być słyszalny przez nienajgrubsze przeciwie, ściany hotelu. Detektyw*

przyglądając się zwłoką może stwierdzić, że brak krwi za paznokciami sugeruje brak walki ze strony denata, jeżeli z kolei pani doktor poświęci oględzinom ciała więcej czasu, może dojść do wniosku, iż Morgan zmarł jakieś cztery godziny temu, na to przynajmniej wskazuje stężenie pośmiertne. Oczywiście przed dwoma godzinami wszyscy widzieli go w pełnym zdrowiu.)

Tutaj zaczyna się właściwa gra. Norach będzie udawał mocno zaniepokojonego. Jedyne telefon w hotelu będzie zepsuty, najwyraźniej za sprawą szalejącej burzy piaskowej. Ciało zostanie prawdopodobnie pozostawione w pokoju, dla porannych oględzin przez policję. Co do postaw konkretnych osób, to Kucharka kompletnie nie wzruszy się sprawą. Jak sama określi: „Mnie tam nic do tego. Ja mam tam swoje obowiązki. Pewnie oszalał dokumentnie i sam się zabił...” Marry rozplacze się, i zacznie histeryzować. Będzie się upierać aby wyciągnąć gwoździe i umyć ciało, bo przecież nie wolno tak nieboszcza zostawiać. Mark będzie chodził zamyślony. Zacznie cytować biblię i zastanawiać się czy to nie znak i czy ta burza na zewnątrz nie jest aby na pewno końcem świata. Jon w sposób jak najbardziej racjonalny stwierdzi, że wśród nich jest zabójca i trzeba się mieć na baczności. Antykwariusz będzie się starał unikać sądów. Zacznie jednak pałętać się po hotelu i zagadywać wszystkich po kolei.

*(Podkreślam, że mordercą Morgana nie była druga osobowość Joe’go. To jedynie przynależna czyśćcowi manifestacja pasji, jaka zawsze ma miejsce podczas próby.)*

5. 00:00. Ciało Morgana znika bez śladu. Będzie można tylko znaleźć krwawe ślady stóp prowadzące do windy. (*Morgan udał się do przedsionka nieba i czeka w konfesjonale, na tych, którzy ewentualnie będą potrzebowali jego pomocy.*) Postacie nie powinni być świadkami zdarzenia. Jeżeli ktoś będzie pilnował drzwi, to powinien zasnąć. Ewentualnie Marry przyniesie komuś takiemu kieliszek z mocnym środkiem usypiającym, lub Peter zdzieli po głowie.

6. 6:00. Czas dobiegł końca. Cerber i Peter opuszczają miejsca swego pobytu i zabierają należne im dusze. Wraz z wybiciem tej godziny zarówno stwór światła jak i ciemności porzucają maskaradę. Opór nie ma sensu. Hotel traci swe połączenie ze światem doczesnym. Cerber łapie swymi wielkimi szczękami nieszczęśników za kark i krzyczących zawleka do przedsionka. Od Petera zaczyna promieniować światło. Dusze tych, którzy na to zasłużyli czują przemożną chęć iść za nim. Jeżeli jednak jakaś niedobra duszyczka będzie namolnie wmawiać mu, że jest dobra Peter może się rozzłościć, wyjąć ognisty miecz i rozplatać delikwenta na pół. Ten oczywiście zachowa przytomność. Cerber jak trzeba może go zanieść do piekła w dowolnej ilości kawałków.

7. Joe zostanie rozpoznany przez istoty nadprzyrodzone i zgładzony, przez co stanie się duszą. Nie powinno zdarzyć się to później niż w połowie scenariusza! Do tego czasu może on nawiać z hotelu. Sama śmierć Joe’go to istotny znak. Detektyw powinien otrzymać poważne obrażenia przy świadkach, przez co zachowanie przez niego życia, (*pozorów należnym duszy*) powinno zastanowić nie tylko panią doktor.

### Możliwe

1. Gdy któryś z graczy będzie przebywał w ubikacji na parterze wejdzie Jon, trochę się zmiesza, podejdzie do zlewu i będzie mył dłonie aż ten ktoś opuści ubikację. Z kieszeni będzie mu wstawało pęto kielbasy. (*Jon idzie uspokoić Cerbera. Nie chce by wyszło na jaw tajne przejście. Gdy tylko gracz wyjdzie skorzysta z niego.*) Długo nie będzie wychodził. Jeżeli gracz zajrzy do środka to spostrzeże, że Jon zniknął!

2. Jeżeli któraś z postaci postanowi wynieść się z hotelu, Norach znajdzie się w pobliżu i będzie odradzał. Powie, że burza piaskowa może być zabójcza. Jeżeli postać będzie uparta, to okaże się, że samochód jest zepsuty. Po dokonaniu oględzin wyjdzie na jaw, że ktoś wykręcił świece. *(Tym kimś okaże się być Norach, w przypadku przeszukania gabinetu dyrektora świece znajdują się w jego biurku. Nie będą jednak nadawały się do użytku.)*

3. W przypadku usiłowania przez jedną z postaci przedostania się do przedsionka czy to nieba, czy piekła, pojawi się Peter, lub Norach. Powiedzą oni coś, co odstraszyć powinno postacie. Historyjkę o walącym się stropie, wściekłym psie dawnego elektryka, czy o jakichś niebezpiecznych osobach, które nie życzą sobie gości. *(Silowe wybawienie duszy nie jest dobrym zakończeniem dla scenariusza.)*

4. Któryś z przedstawicieli światła pobije się z reprezentantem ciemności. Wynik bójki zależeć będzie od miejsca. Oczywiście nikt nie będzie im chciał zdradzić motywu. Połączenie walczących powinno być osobliwe. Najlepiej żeby w bójce wzięła udział Kelme i Mark. W ruch powinny pójść takie przedmioty jak tłuczek do mięsa, krzesło, czy wieszak na ubrania, a stopień agresji i obrażeń powinien być znaczny.

5. Antykwariusz zacznie podejrzewać którąś z postaci graczy, że jest odmienioną Eliz. Zacznie więc zadawać dużo pytań odnośnie przeszłości tej postaci. Może nawet przez zapomnienie zwrócić się do tego kogoś Eliz. Wraz ze wzrostem desperacji antykwariusz może się schlać i nieskładnie wybełkotać którejś postaci prawdę o hotelu: „Yp... słuchaj no, ja bym na twoim miejscu zmówił rachunek sumienia, i to tak porządnie. W ogóle to wierzysz w Boga? Yp... Niedobrze mi. Mówiłem ci już, że miałem córkę? Miała na imię Eliz, ale ciii... ściany mają uszy. Nachyl się lepiej. Wiesz bo ja nie jestem jednym z was. Przynajmniej nie całkiem. Ja stąd zamierzam wyjść, i to z Eliz...” Wypowiedź zakończy się utratą świadomości przez antykwariusza.

6. Billy wraz z przejęciem kontroli nad ciałem detektywa postanowi kogoś zamordować. Najprędzej Marry. Jeżeli stanie się to na pierwszym piętrze, to mu się uda. Marry zostanie zastrzelona. Huk wystrzału może być słyszalny w całym hotelu. *(Test **Sp** dla każdego przebywającego na innej kondygnacji.)* Oczywiście Billy szybko wróci na miejsce, gdzie wyparł świadomość Joe'go i obudzi się jako Joe. *(Joe po sprawdzeniu stanu swej amunicji zauważy, iż brakuje jednego naboju.)*

W przypadku gdy Marry będzie postrzelona powyżej pierwszego piętra, nie umrze, *(Pani doktor powinna jednak zauważyć, że rana jest poważna i zazwyczaj tego rodzaju obrażenia są śmiertelne.)*

7. Jeżeli ksiądz rozezna się w sytuacji, może próbować egzorcyzmować niektóre postacie. Może się tak również stać przy opacznej interpretacji położenia w której się znalazł. Mniejsza o to. Egzorcyzm skierowany przeciwko wszystkim istotom ciemności działa. Efekt jest tym skuteczniejszy, im poddawani egzorcyzmowi znajdują się dalej od piekła. Istoty ciemności oddalą się pod wpływem egzorcyzmu, uciekną z przerażeniem, a w bezpośredniej odległości od przedsionka nieba zaczną skwierczeć. *(W dodatkach znajduje się przykładowa treść egzorcyzmu, choć tak naprawdę wystarczy wiara i imię Boga. Jeżeli osoba grająca księdzem zechce egzorcyzmować, możesz jej Mistrz Gry udostępnić ten tekst. Ważne, aby nie czynić tego wcześniej, gdyż to może nasunąć graczowi podejrzenia.)*

8. Antykwariusz może posłużyć się swoją bronią, w celu zastraszenia jednej z istot w hotelu. Nie przyniesie to jednak spodziewanych efektów. Ani istoty światła, ani ciemności nie

ustąpią. *(Te drugie mogą jednak kłamać, wskazując na któregoś z bohaterów jako Eliz.)* Z chwilą wykorzystania jednak broni, antykwariusz staje się bezbronny, a jego podstęp jawny dla wszystkich nadprzyrodzonych istot. Zostanie wysłany Cerber, aby zabrał go do piekła.

9. Może się tak zdarzyć, iż Billy pierwszy połapie się w sytuacji. Będzie to błysk geniuszu, lub podsłuchanie jakiejś rozmowy. Ewentualnie jakaś nadprzyrodzona manifestacja. Billy będzie od tej pory grzeczny, i za wszelką cenę chciał uniknąć potępienia. Przejmując kontrolę nad ciałem detektywa może pisać listy do osobowości Joe'go w rodzaju: „Joe wiem, że mnie nie znasz, ale zaufaj moim słowom. Jak nikomu innemu w tym miejscu zależy mi na twym dobrze. Nie pozostało nam jednak wiele czasu. Mamy przerypane. Nie trzeba było zadawać się z Evit. Jeżeli więc chcesz wyjść z tego cało, a leży to jak najbardziej również w moim interesie, musisz znaleźć miejsce o którym nikt nie mówi, a które z całą pewnością gdzieś tu musi być. Unikaj Norach'a i lepiej nie mów nikomu o tym liście. Sądzę, że owe miejsce musi znajdować się gdzieś na drugim piętrze.” *(Tym sposobem Billy chce dostać się do przedsionka nieba wbrew zasadom.)*

10. Antykwariusz może zostać zdemaskowany. W takim przypadku Norach będzie musiał go zabić, gdyż nikt żywy nie ma prawa przebywać w hotelu. Gdy antykwariusz zorientuje się, że jego maskarada została zdemaskowana, stanie się nerwowy. Nie pozwoli się nikomu do siebie zbliżać. Wkrótce potem zniknie. *(Wraz ze śmiercią zostanie automatycznie zabrany przez Cerbera do piekła.)*

11. Śludzy ciemności mogą wejść w układ z jednym z bohaterów. Zaproponują zwrócenie życia, w zamian za sprowadzenie pozostałych dusz na złą drogę. Najlepszym materiałem na tego rodzaju porozumienia jest Billy, aczkolwiek w odpowiednich okolicznościach mogą złożyć ofertę każdemu. Uczynią to jednak tylko wtedy, gdy zorientują się, że dusze są bliżej nieba niż piekła. Jeżeli postać wypełni umowę, zgodnie z diabelskim paktem jej życie zostanie zwrócone. *(Co się odwlecze, to nie ucieczce, a osoba podpisując pakt z diabłem i tak jest skazana na potępienie.)*

Umowa będzie klasycznym już pergaminem spisany krwią układającej się z ciemnością duszy.

12. W hotelu będą pojawiać się znaki. Im bliżej rozstrzygnięcia, tym mocniejsze. Może to być nagle zimno pojawiające się w pobliżu istot piekielnych, tak że postaciom zaczną para buchać z ust. Głuchy telefon, który przecież miał być zepsuty. Dziwna jasność pojawiająca się na drugim piętrze, zupełnie nieadekwatna do mocy żarówek. Białe pióro. *(Z anielskich skrzydeł.)* Jakaś smolista substancja na dwóch najniższych przyciskach windy itp. *(W przypadku księdza za każdym razem należy wykonać test K20, gdzie wynik 1 oznaczać będzie rozpoznanie nadprzyrodzonego charakteru znaków. Mistrz Gry powinien dokonywać potajemnie testu, i powiedzieć mu o tym w razie potrzeby.)*

13. Joe może znajdować co jakiś czas przy sobie jakieś obce przedmioty. *(Rzeczy zabrane przez Bille'go. Billy jednak musi wcześniej zadziałać, a to wymaga drzemki Joe'go, lub utraty jego przytomności.)*

14. W przypadku, gdy Joe odnajdzie zabójcę - uświadamiając sobie że sam nim jest - pojawi się Evit. Poprosi o spłatę długu. Da mu do podpisania pewne papiery. Będzie kłamała, że jest to jego przyznanie się do winy. Joe nie będzie jednak w stanie rozczytać dokumentów. W rzeczywistości jest to pakt w którym detektyw zobowiązuje się do oddania swej duszy. Jeżeli postać jest po spowiedzi, podpisanie paktu umożliwić mu może wypełnienie pokuty...



## PORADY DLA MISTRZA GRY

„Kwestia sumienia” jest trudnym scenariuszem. Jeżeli do tej pory nie prowadziłeś swojej drużynie tego rodzaju przygód, to warto przed grą podkreślić, że sprawami kluczowymi dla niego jest po pierwsze - wczucie się w postać, a po drugie – myślenie, myślenie i jeszcze raz myślenie.

Kartki z opisem postaci rozdaj graczom najlepiej dzień przed planowaną grą. Niech dobrze przemyślą swoje postacie. Sam przydziel poszczególne role, zgodnie z wiedzą, jaką posiadasz o swych graczach. *(Przygodę prowadzić najlepiej ze sprawdzonymi graczami, z którymi nieraz miało się do czynienia.)*

Ważną rolę odgrywa atmosfera. Poleć graczom aby postarali się o jakiś atrybut swojej postaci. Kapelusz, firkę do papierosów, wykałaczkę, koloratkę, czy stetoskop. We własnym zakresie przygotuj egzemplarz pisma św.

Rozegranie scenariusza może zająć 5-6 h. Pamiętaj, że ilość znaków należy dostosować do pomysłu graczy. Przygoda nie ma sensu, jeżeli do samego końca nie zorientują się oni gdzie są. Im wcześniej się zorientują, tym lepiej dla nich. Z drugiej jednak strony nie można jednak przesadzać ze znakami. Powinny być one możliwie subtelne. Dla wszystkich cudów powinna istnieć możliwość ich racjonalnego wyjaśnienia. Bez względu jednak na wszystko, przynajmniej jedna z postaci powinna uzyskać wiedzę o prawdziwej naturze hotelu najpóźniej w połowie sesji. Najlepiej aby był to ksiądz.

Scenariusz wymaga częstego kontaktu z jednym z graczy, z pominięciem pozostałych. Tutaj informacja jest kluczem do wszystkiego, niesprawiedliwie więc mówić na forum np. o zauważeniu przez jedną z postaci, że przecież hotel ma cztery piętra! Jeżeli to spostrzeżenie konkretnej postaci, to nikt nim nie zostanie. Należy więc przygotować sobie karteczki, na których będziesz przekazywał im informacje. Można posługiwać się również metodą „wyciszenia”, gdzie na znak Mistrza Gry wszyscy gracze zamykają oczy i zatykają uszy z wyjątkiem wskazanej osoby, na czas przekazywania informacji. Wyciszenie nie powinno jednak trwać dłużej niż 10 sekund. W przypadku gdy potrzebna będzie dłuższa poufna konsultacja zalecam opuszczenie na chwilę pomieszczenia przez zainteresowanych.

Należy pamiętać, że czyścice stanowi miejsce pozorowanej normalności. Skrupulatnie więc pilnuj współczynników postaci, szczególnie odpisywanej Ży. Generalnie nie mają one większego znaczenia dla scenariusza, ale tworzą ważne pozory. Pamiętaj więc o wykonywaniu testów dla BN-ów. Faktycznie nie powinny odegrać one większej roli. Nie na testach opiera się scenariusz.

Gdy dojdzie do rozważań graczy nad tym jak osiągnąć niebo i ustrzec się przed piekłem, można ich lekko naprowadzać. Odkrycie właściwej drogi wymaga dość zawilego rozumowania. Jeżeli postać wybierze złą drogę, raz powinna dowiedzieć się od kogoś ze sług nieba, w czym jest ona nieprawidłowa. Jednak tylko raz!

Gdy prowadziłem ten scenariusz po raz pierwszy, sprawił mi on niemało problemów. W finale doszło do sytuacji, w której Alice wypowiadawszy się ze swoich grzechów musiała jako pokutę uratować duszę detektywa. We dwójkę udali się do Paula. Joe do samego końca nie chciał uwierzyć w naturę hotelu. W końcu Billy przejął sprawy w swoje ręce i wypowiadał się. Pokuta zadana przez księdza zaszokowała go równie mocno jak Alice. Brzmiała ona: „Jako pokutę pójdziesz do piekła!” Zaraz potem „powrócił” Joe. Zaczeli wytykać księdzu że się mści, że tak nie wolno i pewnie by go pobili gdyby tylko mogło to w czymś pomóc. Paul spokojnie kazał im ufać Bogu. Stwierdził nie bez racji że grzeszą swą

pychą. Kościół jest przedstawicielem Boga na ziemi, a on, jego sługa mówi w Jego imieniu. Na nic jednak tłumaczenie księdza. Detektywowi i pani doktor najzwyczajniej w świecie zabrakło prawdziwej wiary. Między innymi w nieomylność sługi Bożego.

## BUDYNEK

Hotel Biały Tron, to nic innego, jak czyściec. Dla zachowania równowagi wpływów został on podzielony na obszary podlegające każdej ze stron. *(Dalej znajdziecie jego ogólny plan. Wszystkie nieopisane szczegóły pozostawiam wyobraźni Mistrza Gry.)* Budynek posiada pięć kondygnacji, jeżeli wliczyć piwnicę. Z zewnątrz widać parter i trzy piętra. *(Należy to podkreślić co najmniej dwukrotnie, aby gracze mieli szansę zauważyć, iż schody prowadzą tylko na drugie piętro.)* Wybudowany z cegły, co można rozpoznać po miejscach, gdzie odpadł spękany szarobrunatny tynk. Wygląda na miejsce od bardzo dawna nie restaurowane. W większości okien panuje ciemność. Jedynie neony tworzące hotelowy szyld świecą silnym, acz zimnym błękitnawym światłem. Spękany asfalt tworzy przed hotelem parking, na którym zresztą zaparkowany jest tylko jeden samochód. Stary zerdzewiały mustang. Patrząc od frontu można jednak dostrzec zadaszony garaż dobudowany z prawej strony hotelu. Poza tym wokół pustka. Jedynie daleko na północnym wschodzie widać niewyraźne światła Las Vegas.



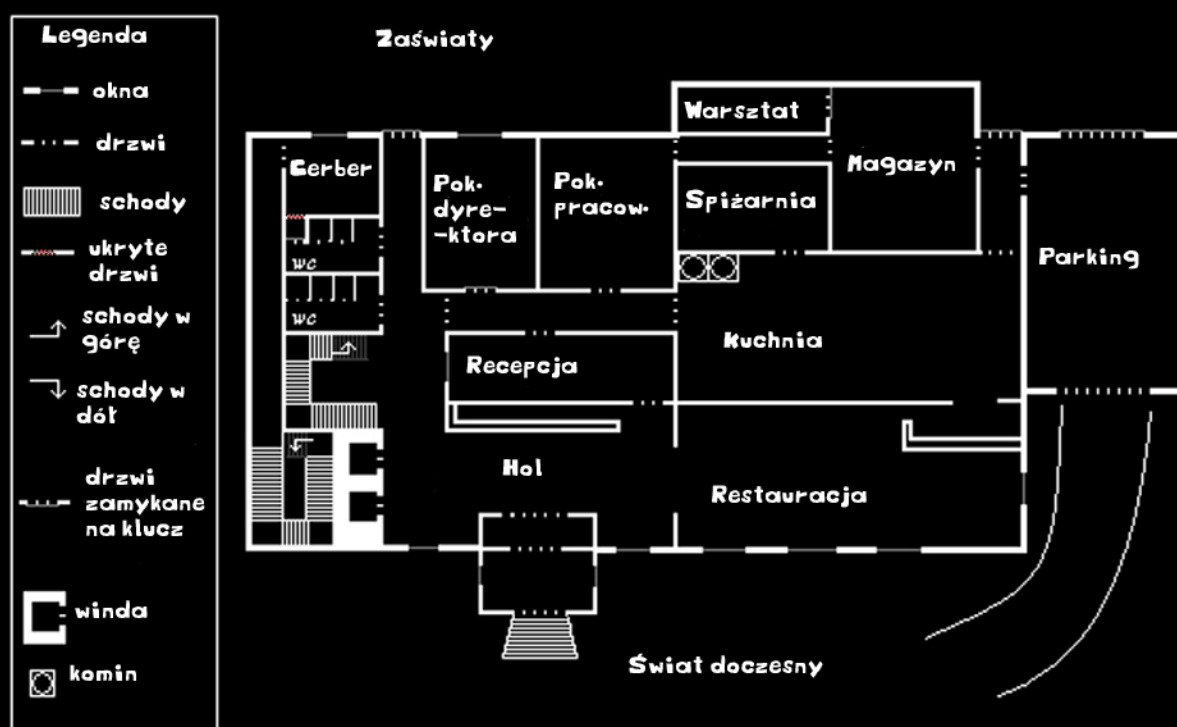
**Piwnica :** Stanowi teren w pełni podległy siłą ciemności.

Oznacza to, że żaden przedstawiciel nieba nie może się tam znaleźć, a gdyby się tak stało mogłby zostać całkowicie unicestwiony przez istoty ciemności. Jest to właściwie wyłączony z próby przedsionek piekieł. W przypadku, gdyby dusza się tam znalazła, mogła by zostać siłą zabrana przez złego, bez względu na wynik próby. Nie pomoże tu ani modlitwa, ani woda święcona. Z tego względu miejsce to zostało odpowiednio zabezpieczone. Prowadzące do niego schody zostały zamaskowane. *(Patrz parter)* Co jakiś czas miejsce to odwiedzają przedstawiciele piekła, w celu konsultacji, tudzież dokonania jakiegoś nadprzyrodzonego czynu, np. zregenerowania swojego materialnego ciała, aczkolwiek przy odrobinie wysiłku wystarczy, jeżeli przebywają na parterze, gdzie moc piekielna się przesącza. Miejsce to jest pełne ludzkich kości. W powietrzu panuje wilgoć i fetor rozkładających się ciał. Z

ciemności dobiegają szept. Generalnie miejsce przypomina pracownię seryjnego mordercy. W południowej ścianie znajduje się korytarz. Siły piekielne będą chciały zwabić tam ewentualnego gościa. Mogą posłużyć się znajomym głosem wołającym o pomoc, lub innego rodzaju sztuczką. Jeżeli dusza wejdzie w korytarz, jest stracona. Dostaje się ona do piekła. Pomijam jego opis. Radzę również unikać go w grze. Piekło to suma wszystkich najgorszych strachów. Dla postaci która znajdzie się w piekle, gra się kończy.

**Parter :** Parter to pełnoprawny obszar próby, aczkolwiek ze względu na bliskość przedsionka piekieł na jego obszarze górają siły ciemności, i ewentualni przedstawiciele nieba mogą tam zostać mocno poranieni, gdyż ze względu na odległość sfer niebiańskich nie są w stanie korzystać z mocy nadprzyrodzonych, a więc zasadniczo nie różnią się od śmiertelnego człowieka. Do hotelu prowadzą płaskie schody, nieco zmurzałe, gdzie w szczelinach znalazło dla siebie miejsce kilka chwastów. Dalej mamy drzwi wejściowe,

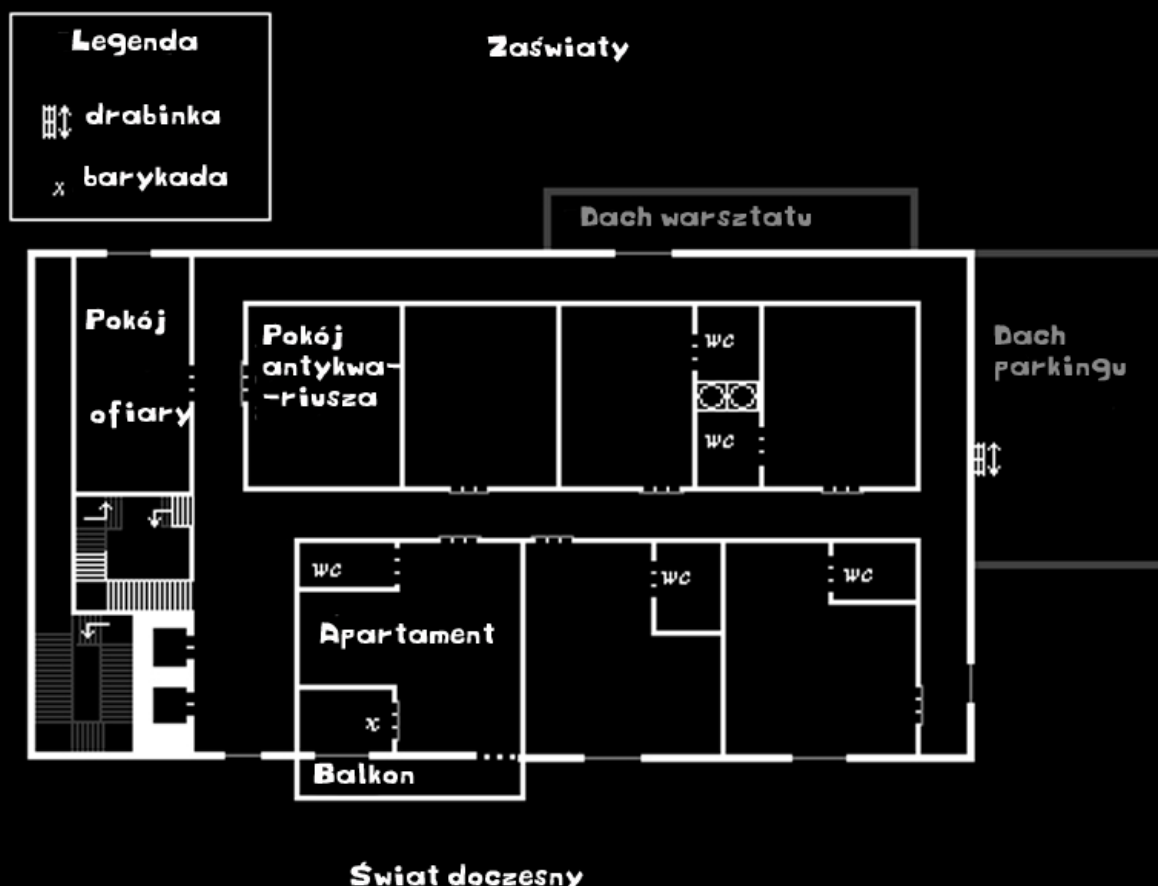
dwuskrzydłowe, wykonane z dobrego gatunku drewna. Uważny obserwator może stwierdzić, iż z pewnością nie pasują do reszty hotelu. Wyglądają, jakby przeniesiono je z jakiegoś zabytkowego budynku. Dawnego ratusza, bądź kościoła. Hol. Pod sufitem pokaźny, acz zakurzony żyrandol, wykonany z czegoś co ma imitować kryształ. Podłogę pokrywa brudna wykładzina. Prawdopodobnie kiedyś była zielona, teraz jednak nie różni się za bardzo od szaroburej elewacji. Jedyne telefon nie działa. Po lewej stronie widać windy, a z prawej dochodzi zapach spalenizny. Windy. W odróżnieniu do reszty hotelu wyglądają na w pełni sprawne. Każda posiada trzy przyciski. Na jednej ze ścian zamontowane są lustra. *(Aby dostać się do przedsionka nieba należy trzykrotnie nacisnąć przycisk odpowiadający piętru drugiemu. Aby zjechać do piekła należy trzykrotnie nacisnąć na parter. Ten kto zwróci na to uwagę będzie mógł usłyszeć, że winda jedzie wyżej, lub niżej, niż powinno to być według jego wiedzy możliwe.)*



Restauracja. Stoliki poprzykrywane ceratą. Wzdłuż ścian jakieś zielsko w doniczkach. Krzesła porozkręcane. W menu mocna kawa, jajecznica na bekonie, żylastym stek, szarlotka i filety rybne. Do tego ziemniaki i duża ilość szpinaku. Specjalnością zakładu okazuje się jednak bimber. Recepcja. Na blacie dzwonek i księga gości. Nieczytelne wpisy. *(Jeżeli ktoś przekartkuje kilka stron wcześniej, to zauważy, iż hotelowi nie brakowało z pewnością gości. Żaden jednak nie zatrzymywał się dłużej niż na dzień. Data pierwszego wpisu to 26 maj 1914 roku. Hotel z pewnością nie wygląda na tak stary. Oczywiście dla tego ostatniego potrzebny będzie test Sp i Wy.)* Wewnątrz skórzany fotel recepcjonisty, a w rogu radio. *(Nie sposób jednak złapać tu żadnej audycji.)* Parking. Samochody, którymi przybyły postacie graczy. *(Może się to wydać dziwne, jako że w hotelu przebywa kilku gości, a przed budynkiem jest tylko jeden obcy wóz.)* Kuchnia. Brudna i pokryta pajęczynami. Wygląda na dawno nieużywaną. Piec zimny, naczynia suche. *(Kolejna osobliwość, jeżeli ktoś zauważy, iż tego wieczoru na pewno jedzenie było przyrządzane. Jeżeli odwiedzający kuchnię będzie zachowywał się odpowiedni cicho i zda test, usłyszy głosy dobiegające z komina. Może to być dźwięk z przedsionka nieba lub piekła, w zależności od potrzeb Mistrz Gry.)* Spiżarnia. Wypełniona po brzegi. *(Zauważmy, iż hotel znajduje się na kompletnym zadupiu, a tych*

wszystkich dobroci nie znajdzie się w menu. Są to najwyczejniej w świecie dobra doczesne w których lubują się piekielni słudzy.) Magazyn. Kupa rupieci. Beczki z wodą, generator prądu, jakieś deski, kilka nieużywanych mebli, w tym połamane krzesło i stare łóżko. (Pod łóżkiem znaleźć można dwie drewniane belki zbite tak, by się krzyżowały.) Warsztat. Piły, młotki, obcęgi, gwoździe, klucze, zapasowe żarówki, jakieś łańcuchy itp. Wszystko w wielkim nieładzie, tak, że aby coś znaleźć trzeba porządnie poszukać. Pokój pracowniczy. Gdyby tu był personel, to właśnie w takim miejscu jadłby swoje drugie śniadanie. Po środku stół. Na wieszaku fartuchy. Gabinet dyrektora. Drzwi są masywne i zamknięte na zamek. Jest to jedyne czyste miejsce. Na miękkim jaskrawym dywanie wielkie dębowe biurko. Obok kredens i sofa. Jakies papierzyska, na regałach trochę książek. Większość po łacinie. (Test Wy pozwoli rozpoznać iż dotyczą religii. Konkretnie wszystkie tomy Summy Teologicznej św. Tomasza.) Nad drzwiami krzyż. (Jeżeli ktoś mu się przyjrzy, może zauważyć, iż Jezus ma na nim przestraszony wyraz twarzy.) Krzyż znajduje się naprzeciwko okna. (Na zewnątrz kompletna czerń. Udany test Wy może nasunąć postaci wniosek, iż z tego miejsca powinny być widoczne światła Las Vegas. Z uwagi na to, że kondygnacja ta podlega wpływom piekielnym, widać zaświaty. Z tego właśnie względu wszystkie drzwi od północnej strony są zamknięte.) Ubikacje. W damskiej znajduje się ukryte przejście. Znajdują się tam trzy kabiny, z których ostatnia jest nieczynna. Ażeby nikt przypadkiem się tam nie dostał, ufajdana jest moczem i gównem, aż po sufit. Jeżeli jednak pociągnie się za spłuczkę, w ścianie otwierają się drzwi. Cerber. W miejscu tym przebywa na ogół tylko jedno stworzenie. (Patrz. Pozostałe osoby.) Pokój jest całkowicie pusty. W ścianie północnej okno. (Sytuacja z oknem podobna jak w przypadku gabinetu dyrektora.) Na kolejne piętro prowadzą stare skrzypiące drewniane schody.

**Piętro pierwsze** : Jedyne w pełni neutralne miejsce w hotelu, znajduje się bowiem w równej odległości od przedsionka piekiel i nieba. Zasadniczo miejsce to posiada właściwości zwykłego świata doczesnego. Wszystkie istoty z zaświatów, czy to z piekła rodem, czy z

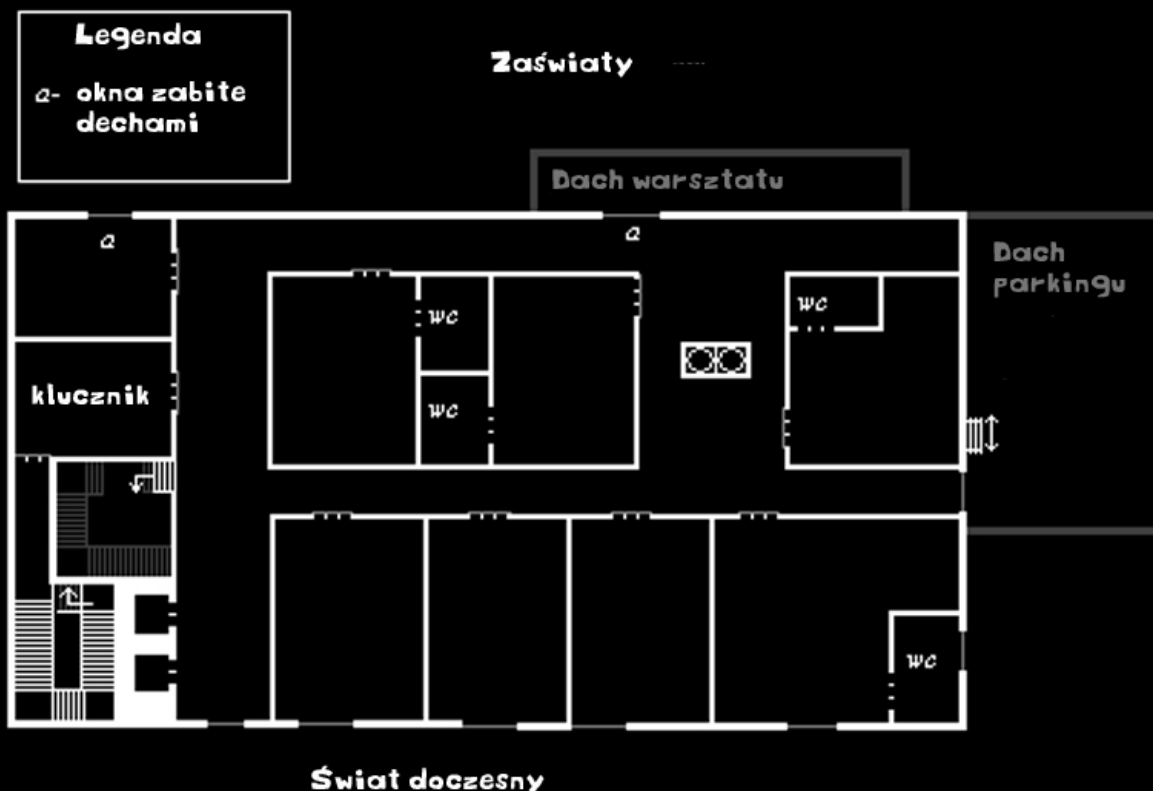




nieba nie różnią się na jego przestrzeni od zwykłych ludzi. Piętro wygląda podobnie jak parter. Na podłodze wykładzina nieokreślonego koloru. Ze ścian płatami odpada wyblakła farba. Całość oświetlona przez lampy znajdujące się w regularnych odstępach. Większość jednak kloszy jest zbitych. (*Obszar tego piętra pełny jest karaluchów. Nie znajdzie się ich w żadnym innym rejonie hotelu, ponieważ w zaświatach dla karaluchów nie ma miejsca. W normalnym jednak budynku powinny być wszędzie. Może to zostać zauważone przy udanym teście Sp.*) Wyposażenie pokoi jest proste. Wykładzina. Metalowe łóżka. Nocne lampki, jakieś krzesło i szafa. (*Jest to też jedyne piętro z którego widok z okien wychodzących na północ jest normalny, to znaczy widać światła Las Vegas.*)

Apartament. Nieco lepiej wyposażony. Na podłodze dywan. Wewnątrz porządne meble, jakiś stolik, jakiś fotel. Balkon. (*Znajdując się na balkonie postać ma kolejną szansę aby zauważyć, że hotel ma piętro na które nie prowadzi ani winda, ani główne schody.*) Wewnątrz zamykany gabinecik (*Jest zabarykadowany od środka i nie sposób dostać się przez drzwi bez dłuższego taranowania. Okno zamknięte jest od środka. Wewnątrz harmider. Nie jest trudno wyciągnąć wniosek, że gabinet musiał zostać zabarykadowany od środka, a w takim razie osoba, która to uczyniła nie mogła wydostać się na zewnątrz. Wewnątrz jednak jest pusto. Tą osobą jest pewna dusza, która jakiś czas temu zrozumiała w jakim miejscu się znajduje. Uczyniła to jednak zbyt późno, aby się uratować. W rozpaczy zabarykadowała się i pozostawiła ostrzeżenie. Napis został wydrapany na jednaj ze ścian. „Wkrótce przyjdą po mnie. Za późno abym mógł to naprawić. Gdybym zrozumiał wcześniej. Jeżeli ktoś czyta te słowa niech lepiej robi rachunek sumienia...” Reszta jest nieczytelna.*) Dach parkingu. Znajduje się tam drabinka prowadząca na dach. Można ją zauważyć obchodząc hotel dookoła. Pokój Ofiary. Zostanie opisany przy „Zdarzeniach”.

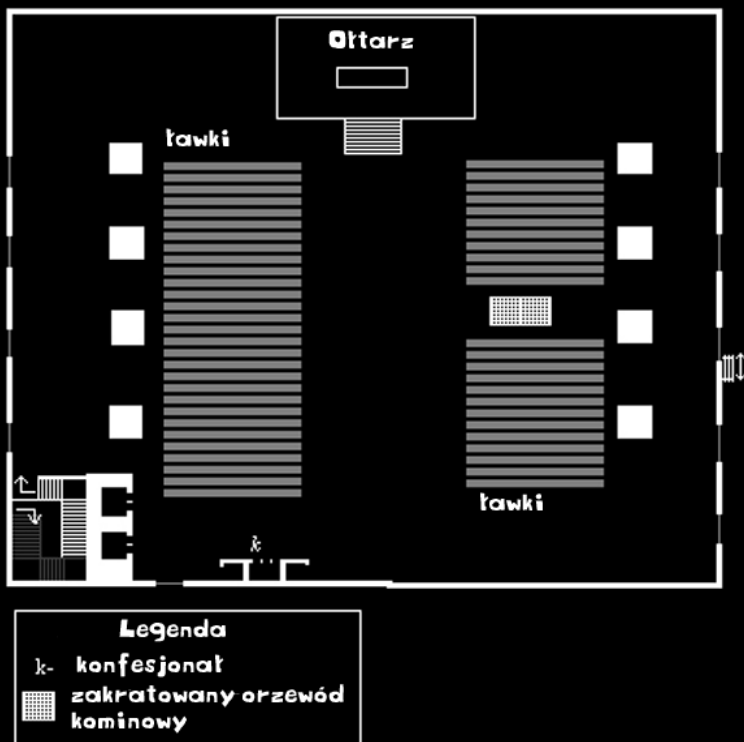
**Piętro drugie :** Piętro drugie to pełnoprawny obszar próby, aczkolwiek ze względu na bliskość przedsionka nieba, na jego obszarze górá są siły anielskie, i ewentualni



przedstawiciele piekła mogą tam zostać mocno poranieni, gdyż ze względu na odległość piekła nie są w stanie korzystać z mocy nadprzyrodzonych, a więc zasadniczo nie różnią się od śmiertelnego człowieka. Wszystkie okna wychodzące na północ są zabite dechami, ażeby ukryć mroki zaświatów. (*Przypominam, iż na północnym wschodzie powinny być widoczne światła Las Vegas, i osoba odpowiednio inteligentna, zerwawszy z okien dechy, lub wychylając się przez okna po wschodniej stronie hotelu może dostrzec niezgodność.*) Poza tym piętro to znajduje się w lepszym stanie. W każdym pokoju znajduje się krzyż, lub biblia pod łóżkiem. Metalowa drabinka znajdująca się po wschodniej ścianie budynku jest niewidoczna, bez wychylenia się z okna, w przypadku którego, przy odrobinie wysiłku można przedostać się na nią, lub z powrotem. W pobliżu przewodów kominowych, przy udanych testach **Sp**, można usłyszeć muzykę organową i poczuć zapach kadzidła. Klucznicy. Pomieszczenie całkowicie puste. Przy drzwiach jednak znajdują się naczynia podobne do tych, w których w kościele przechowywane jest woda święcona. (*Tylko jednak ksiądz rozpozna to na pierwszy rzut oka, wszyscy inni muszą zdać test Wy.*)

**Piętro trzecie** : Stanowi teren w pełni podległy siłą światła. Oznacza to, że żaden przedstawiciel piekła nie może się tam znaleźć, a gdyby się tak stało mógłby zostać całkowicie unicestwiony przez istoty niebiańskie. Jest to właściwie wyłączony z próby przedsięwzięcia nieba. Oczywiście piętro to musiało zostać odpowiednio zabezpieczone, ażeby żadna dusza przypadkiem się tam nie znalazła. Schodów pilnuje Peter, a dostanie się tam windą wymaga odpowiedniej konfiguracji przycisków. Miejsce to wygląda jak kościół. (*Jego powierzchnia znacznie odbiega od tego, co można by dostrzec z zewnątrz. Trzecia kondygnacja wygląda bowiem podobnie jak inne.*) W powietrzu unosi się zapach kadzidła,

rozbrzmiewają dźwięki organów. Po dwóch stronach w szeregu usytuowane są potężne kolumny, w cieniu których stoją rzędy ławek. Miejsce to wypełnione jest światłem. W centralnym miejscu znajduje się ołtarz. (*Drabinka na zewnątrz nie umożliwia jednak dostania się do środka, co najwyżej zerknięcie przez zakratowaną szybę.*) Wbrew temu, co mogło by mieć miejsce w przedsionku piekła, nikt tu siłą duszy nie weźmie. Znajduje się tu jednak konfesjonał umożliwiający odpuszczenie każdej winy. To przez ołtarz można dokonać przejścia do nieba. Radzę Mistrzowi Gry zakończyć opis w tym momencie.



## PODATKI

Przykładowy egzorcyzm: „*Princeps gloriosissime caelestis militiae, sancte Michael Archaniele, defende nos In praelio et colluctatione. Satanas! Ecce Creum Domini, fugite partes adversae! Agape! Agape! Agape!*”

Kilka tropów z pisma świętego: - Księga Psalmów 6,2-6,6 Błaganie o litość  
- Księga Psalmów 15,1-15,6 Kto godzien stanąć przed Bogiem,  
- Księga Psalmów 26,1-26-12. Wołanie o Bożą sprawiedliwość.

Współczynniki bohaterów niezależnych: **Spostrzegawczość** 6/8, **Żywotność** 6/10, **Zwinność** 5/7. Odwaga i wykształcenie z wiadomych względów nie wchodzi w grę. Pierwsza cyfra oznacza wartość współczynnika dla postaci znajdującej się dalej niż jedną kondygnację od miejsca swego pochodzenia, Druga cyfra oznacza wartość współczynnika w pobliżu przedsionka piekieł, lub nieba, w zależności od tego czy postać jest istotą światła, czy ciemności. Są to tylko przykładowe współczynniki. W zależności od BN-a można je nieco zmniejszyć lub zwiększyć.

Cerber i Klucznik: **Spostrzegawczość** 7/9, **Żywotność** 7/13, **Zwinność** 7/8.

Cennik: Pokój o niższym standardzie – 5\$ za noc. O wyższym – 9\$. Apartament – 15\$. Posiłek w restauracji powinien wahać się w granicach 2\$-5\$.

W pomocach dla MG znajdują się przygotowane do wydruku: postacie, mechanika, plan hotelu!



Uwaga!!! Jeżeli spodobał Ci się scenariusz i chciałbyś otrzymywać kolejne wytwory Niezależnego Warsztatu Wyobraźni, wyślij maila na adres: [Niwralia@o2.pl](mailto:Niwralia@o2.pl) a z pewnością nie zapomnę o Tobie! Zapraszam również na stronę: [Niwralia.prv.pl](http://Niwralia.prv.pl)

W przygotowaniu:

- „Młotek Terenowy”, czyli mechanika dla Larpa w konwencji Warhammera.
- „Poznaj swojego gracza”, czyli uniwersalny kwestionariusz osobowości dla RPG-ców.

Konstruktor przygody jest otwarty na wszelkie oferty współpracy. Mile widziane są opinie i propozycje ewentualnych poprawek do scenariusza.

**Michał Świderek**