

Tu zaczyna się obłąd!

Urodzeni Władcy i dalsze dodatki z serii *Zgrozy* to zwięzłe materiały przeznaczone do wykorzystania na sesjach *Zewu Cthulhu*. Niniejszy tekst to scenariusz do tego systemu i tym będzie też większość dalszych dodatków, ale w serii pojawią się również porady co do prowadzenia gry, opisy nowych stworów, ksiąg i kultów oraz inne pomoce dla Strażników Tajemnic i Badaczy.

Seria *Zgrozy* wykorzystuje reguły nadchodzącej, siódmej edycji *Zewu Cthulhu* i do prowadzenia wchodzących w jej skład przygód wystarczy Starter, który można za darmo pobrać ze strony systemu – wystarczy kliknąć [tutaj](#).

Urodzeni Władcy to scenariusz zwięzły i uniwersalny. Nie zawiera zbyt wielu danych o czasie i miejscu akcji, by dało się go wpleść w dowolną kampanię. Akcja przygody domyślnie rozgrywa się w dowolnym mieście w międzywojennej Polsce, jednak przeniesienie tej historii do innego kraju w tym okresie wymaga tylko zmiany nazwisk postaci, a do innych czasów – wymyślenia innej sytuacji społecznej dla rodu Łukomskich.

Urodzeni Władcy składają się z pięciu części: *Tła Wydarzeń*, *Motywacji*, *Intrygi*, *Sceny Otwierającej* i *Śledztwa*. *Tło* przybliży początkową sytuację i to, co do niej doprowadziło. Sekcja *Motywacja* opisuje, czemu Badacze Tajemnic mogą się zainteresować daną sprawą, a *Intryga* wyjaśnia bardziej szczegółowo sprawę. *Scena Otwierająca* jest dokładnie tym, na co wskazuje jej nazwa – pierwszym momentem przygody wrzucającym Badaczy w tę historię. Wreszcie *Śledztwo* opisuje możliwy rozwój wydarzeń, przykładowe sceny oraz to, jakie tropy mogą zaprowadzić postaci do rozwiązania zagadki.

Tło wydarzeń

Ród Łukomskich cieszył się niezwykle wysokim poszanowaniem wśród swoich poddanych i ogromną charyzmą, ale jego członkowie regularnie zapadali na choroby psychiczne i częste były wśród nich samobójstwa. Powodem tych kłopotów była straszliwa tajemnica rodziny: protoplasta rodu, piętnastowieczny książę Jan Łukomski, zawarł z przedwiecznymi potęgami pakt, dzięki któremu jego osobowość odradza się w każdym z jego potomnych.

Potomkowie Łukomskiego dziedziczą legendarną charyzmę przodka, ale proces przejmowania władzy przez jego osobowość jest traumatyczny i wyniszczający. W dodatku każda tak powstała osobowość uważa, że jest prawdziwym Janem Łukomskim, i chce zdominować lub usunąć konkurencję. Zazwyczaj pełen proces powrotu Jana udaje się raz na kilka pokoleń, wśród sędziwych zwierzchników rodziny. Zdarzył się jednak wyjątek.

Klara Łukomska, najmłodsza potomkini rodu, słynie ze szczególnego uroku, co oznacza, że duch Jana obudził się w niej bardzo wcześnie. Rodzice od dzieciństwa ukrywali ją w rodowej rezydencji, bo nie panowała nad wrażeniem, jakie wywołuje na innych. Nastolatka odkryła niedawno, jak działa jej rodowa klątwa, i uciekła z rodzimej rezydencji. Występuje na scenie podrzędnego teatryku pod pseudonimem Claire. Póki jest sobą, chce zrobić na wszystkich niezatarte wrażenie, a potem popełnić samobójstwo.

Łukomscy wysyłają za nią zbirów, którzy mają ją zabić i odsunąć ryzyko demaskacji rodu. Bandyci wpadają na jeden z występów dziewczyny ze spluwami, a spanikowana Klara nadużywa swojego wpływu, by zmusić widzów do bronienia jej. Badacze, będący wtedy na widowni, siłą zostają wciągnięci w ten rodowy koszmar – o ile sami nie weszli w niego już wcześniej...

Motywacje

Pierwsza scena tego scenariusza dostarcza Badaczom prostej, ale efektywnej motywacji – Łukomscy będą chcieli uciszyć ich i wszystkich, którzy doświadczyli mocy Klary podczas strzelaniny w teatrzyku. *Urodzeni Władcy* będą jednak o wiele ciekawsi, jeśli do walki o przeżycie dołączą bardziej osobiste motywacje. Oto kilka pomysłów na nie. Każda z nich może być przydzielona pojedynczej postaci, a niektóre – całej drużynie.

Motywacje *Romans* i *Dziedzictwo* wiążą Badacza z tą fabułą dużo mocniej, niż *Śledztwo* i *Tajemnica*. Z jednej strony daje to graczowi dodatkowe możliwości odgrywania postaci, z drugiej wpędza go w poważne kłopoty – i w takim znaczeniu poniższe motywacje są „zbalansowane”. Po rozegraniu *Urodzonych Władców* z pełnym zestawem motywacji warto jednak, by w kolejnych przygodach to inni Badacze dostali najbardziej intensywne i osobiste motywacje, przynajmniej o ile granie takich wątków w ogóle danego gracza interesuje.

Śledztwo

Badacze z jakichś względów zainteresowali się rodziną Łukomskich. Mogli znaleźć stary dokument, opisujący dziwny wpływ szlachciców z tego rodu na poddanych, samemu zostać zmanipulowanymi przez członka rodziny, lub dostać zlecenie na zbadanie ich sekretów. Ta historia zaczyna się dla nich, gdy słyszą o Claire – artystce mającej podobny wpływ na ludzi, co Łukomscy – i zdecydują się wybrać na jej występ.

Tajemnica

Dla postaci mających już doświadczenie ze zjawiskami nadprzyrodzonymi, historii o tym, jak Claire oddziałuje na emocje swoich widzów, same z siebie mogą wydać się podejrzane. To brzmi jak hipnoza, a nie zwykła charyzma.

Romans

Możesz zapytać graczy, czy jedno z nich jest gotowe na wątek romantyczny. Jeśli tak, opowiedz o Claire i zaproponuj, by Badacz tego gracza zaczynał przygodę zakochany w aktorce. To, czy Claire od razu jest

świadoma tych uczuć i czy je odwzajemnia zależy od tego, jak intensywny ma być to wątek. Możecie nawet zacząć sesję nie na występie, a od osobistej sceny randki tego Badacza z Claire – jeśli nie będzie długa, inni gracze na pewno wybaczą, że tylko jedno z nich bierze w tej scenie udział.

Nie jest zresztą wykluczone, by Claire miała więcej adoratorów. Zamiast „kto chce wątek romansowy” możesz zapytać „którzy Badacze są zakochani w Claire”. Pojawi się wtedy z jednej strony szansa na podgrzewającą atmosferę rywalizację w drużynie, ale z drugiej ryzyko, że wątek stanie się komiczny.

Wprowadzając tę motywację rozważ, czy Claire da się ocalić. Domyślnie w *Urodzonych Władcach* klątwy Jana Łukomskiego nie da się przerwać, ale odegranie tragicznej miłości do skazanej na śmierć lub wymazanie Klary może być zbyt trudne emocjonalnie nawet na sesji *Zewu Cthulhu*. Być może warto wprowadzić rytuał, który za jakąś straszną cenę wygna z ciała kobiety ducha jej przodka?

Dziedzictwo

Badaczy można powiązać z historią Łukomskich w jeszcze bardziej osobisty sposób: mogą oni sami okazać się ich potomkami! Jedna postać (lub kilka) może zacząć zdradzać objawy rodowej klątwy. Albo zauważa je u siebie od jakiegoś czasu – wtedy warto rozegrać przed sceną w teatrzyku obrazujące tę przemianę retrospekcje. A może głęboko ukryte dziedzictwo Jana Łukomskiego obudzi się w niej pod wpływem występu samej Claire?

To rozwiązanie wzmacnia postać, ale skraca jej karierę jako Badacza, więc przed wprowadzeniem go warto porozmawiać z graczem, czy taka sytuacja będzie dla niego ciekawa do odegrania. Taki Badacz odkrywa, że nagle ludzie chętniej go słuchają, ale też ma coraz częstsze przebliski nie-swojej świadomości. Mechanicznie można to rozwiązać z pomocą mechaniki rozwoju – za każdym razem, gdy postać rozwija umiejętności, dodatkowo testuje także rozwój *Perswazji*, *Uroku Osobistego* i *Zastraszania*, ale zarazem traci *1k4/1k8 Poczytalności*. Pierwszy taki test możecie wykonać przed sesją, lub w momencie, gdy Badacz zetknie się z mocą Klary. Gdy *Poczytalność* takiej postaci spadnie do zera, Jan Łukomski przejmuje kontrolę nad jej ciałem, a i wcześniej jego arogancka osobowość dochodzi do głosu w okresach obłądu.

Intryga

W zarysie intryga w *Urodzonych Władcach* jest prosta: Badacze mają swoje interesy wobec Klary bądź jej rodziny, będąc na koncercie zostają wplątani w ich konflikt, dochodzi więc do sytuacji, w której Łukomscy chcą zabić Badaczy, a Badacze rozgryźć Łukomskich. Opis intrygi tego scenariusza zaczyna się więc od przedstawienia przeklętego rodu i Klary. Dopiero potem następuje scena otwierająca, a po niej opis tego, jakich tropów dostarczy ona Badaczom i co mogą uknuć Łukomscy. *Urodzeni Władcy* nie mają z góry określonego finału – przygoda kończy się, gdy sprawa Badaczy z Klarą i Łukomskimi będzie rozwiązana w ten czy inny sposób. Po pierwszej scenie scenariusz staje się zupełnie nieliniowy i jego dalszy przebieg zależy tylko od działań Badaczy oraz wymyślanych przez Strażnika reakcji Łukomskich na nie. By ułatwić tę improwizację, *Urodzonych Władców* zamyka propozycja kilku przykładowych scen.

Ród Łukomskich

Łukomscy wywodzą się z Kresów Wschodnich i prawdopodobnie są spokrewnieni ze średniowieczną ruską dynastią Rurykowiczów, ale w ciągu swojego istnienia wielokrotnie zmieniali miejsce zamieszkania. Protoplasta rodu – Jan Łukomski – był nie tylko niezwykle charyzmatycznym przywódcą, ale też czarnoksiężnikiem. W ramach studiów nad magią śmierci odkrył sposób, by wczepić swoją duszę we wszystkich swoich potomków, sprawiając, że będzie w nich ożywała jego charyzma, a z czasem także jego osobowość.

Od tej pory Łukomscy cieszą się nadzwyczajnym wpływem na ludzi, ale też cierpią z powodu nieustannych zmian tożsamości i wynikających z nich zaburzeń psychicznych. Ród musiał wielokrotnie przenosić się po całej Rzeczypospolitej, by uniknąć oskarżeń o czary. W ciągu wieków zmieniał swoje podejście do dziedzictwa Jana – czasami wybierał osobę najmocniej nim dotkniętą na przywódcę, czasami zabijał wszystkich, w których dusza przodka za bardzo się rozwinęła.

Zabory w pewnym stopniu naruszyły dawną potęgę rodu i od ich początku Łukomscy wierzą, że dziedzictwo Jana to jedyne pewne źródło ich potęgi. Dlatego też zaczęli praktykować małżeństwa między poszczególnymi liniami rodu – dzięki temu wszyscy jego najważniejsi członkowie są dotknięci klątwą założyciela, a intensywność jej oddziaływania wzrosła. Oczywiście wywołało to też częstsze choroby dziedziczne, które nakładają się na wpływ Jana i potęgują niestabilność psychiczną Łukomskich.

Urodzeni Władcy mogą rozegrać się w dowolnym polskim mieście, stąd najnowsza historia Łukomskich nie jest sprecyzowana geograficznie. Gdzie by jednak nie mieszkali, na pewno mają bogaty dwór na uboczu – albo pod miastem, albo oddzielony od nowoczesnego miejskiego życia grubymi murami i wielkim ogrodem.

Jeśli znasz *Powidoki Przyszłości* z serii *Zgrozy*, możesz uznać, że to Jan Łukomski jest tajemniczym autorem *Szkiców o Przyszłych Dziejach*. To, czy Klara (lub inny Łukomski) jest w stanie wykreślić glif Uwolnienia Spojrzenia, zależy tylko od Ciebie – może to zagaścić powiązania między kolejnymi sesjami, ale też skomplikować i bez tego złożoną intrygę.

Dziedzictwo Jana Łukomskiego

Jan Łukomski był genialnym, uroczym, apodyktycznym i amoralnym człowiekiem. Piętno tych cech ciąży na wszystkich jego potomkach i z czasem przeradza się w zastępowanie ich własnej tożsamości przez osobowość Jana. Zazwyczaj dopiero na starość jego persona w pełni przejmuje władzę, a więc Łukomscy idą przez życie, stopniowo stając się swoim przodkiem. Z jednej strony z wiekiem rośnie ich wpływ na ludzi, z drugiej stopniowo zatracają oni swoją indywidualność.

Łukomski nie przewidział jednego – jego poszczególne kopie są o sobie zazdrosne! Niektóre z nich skupiają się na działaniu dla dobra całego rodu, ale każda w głębi duszy wierzy, że to ona jest najbardziej godna, by stać na czele rodziny. Stąd czasami pchają one swoich nosicieli do walk wewnętrznych, a Łukomskim zdarzało się prewencyjnie pozbywać krewnych, u których osobowość protoplasty zbyt mocno doszła do głosu.

Klątwa w grze: rozgrywając spotkania z Łukomskimi pamiętaj, że udany test umiejętności społecznej przeciwko Badaczowi pozwala Bohaterowi Niezależnemu przydzielić postaci jedną kość karną do dowolnego testu, jeśli Badacz nie spełni jego prośby. Dla większości członków rodu bronią są więc już ich wysokie umiejętności społeczne.

Osoby, u których dziedzictwo Jana objawia się szczególnie mocno – Klara, Amelia oraz Badacz z motywacją Dziedzictwo – są w stanie w sytuacji dużego zagrożenia zapanować nad innymi ludźmi bardziej bezpośrednio. Działa to jak zaklęcie *Dominacja* (opisana skrótowo w Starterze na s. 31), ale jego koszt jest opłacany w Punktach Poczytalności zamiast w Punktach Magii. Badacz może testować Moc, gdy będzie w sytuacji, w której ta zdolność by się przydała, by jednak po nią nie sięgnąć.

Klara Łukomska

Klara jest czarująca, bystra i zdeterminowana. Od dzieciństwa uroczą i zarazem nad wiek dojrzała, bardzo szybko zaczęła manifestować cechy Jana i czuć, że coś jest nie tak z jej duszą. Rodzice – Amelia i Szczepan – starali się ograniczyć jej kontakty ze światem, by nienaturalnie urocze dziecko nie przyciągnęło niechcianej uwagi, a ta izolacja sprawiła, że relacja Klary z resztą rodziny zawsze była trudna. W dodatku nikt nie wyjawiał jej rodzowego sekretu, wszyscy zakładali, że zrobią to, gdy będzie starsza.

Kilka tygodni przed rozpoczęciem tej historii, Klara zaczęła mieć mocniejsze przebłyski osobowości Jana i wymusiła wyjaśnienia na Mirosławie Miłkunszczie, słudze i historyku rodu. Gdy usłyszała prawdę, uciekła z rodowej posiadłości. Czuje, że pełne przejście władzy przez Jana nastąpi już niedługo. Chce więc pożyć trochę własnym życiem, a potem się zabić. Pomysł z udawaniem aktorki podsunął jej tak naprawdę sam Jan – ona myśli, że w ten sposób się wyszaleje, on wie, że ciągle czarując ludzi przyspieszy transformację i liczy, że zdąży przejąć kontrolę, nim dziewczyna odbierze sobie życie.

Klara nie jest okrutna i wolałaby nikogo nie krzywdzić, ale ma egoistyczną naturę i jest gotowa na wiele, by osiągnąć swój cel – wolność. Jest przytłoczona całą sytuacją, ale maskuje to brawurą i determinacją. Jeśli ktoś wybrał motywację Romans, wymyśl szczegóły osobowości Klary tak, by była atrakcyjną i ciekawą partią dla Badacza tego gracza.

S 40 KON 50 BC 50 INT 60 MOC 65

ZR 60 WYG 88 WYK 60 P 31 PW 10

Modyfikator Obrażeń: brak **Krzepa:** 0

Ruch: 8 **Punkty Magii:** 13

Broń: Broń Palna (rewolwer) 35% (Trudny 17% / Ekstremalny 7%), obrażenia 1k10

Umiejętności: Charakteryzacja 55%, Gadanina 80%, Korzystanie z Bibliotek 30%, Majętność 50%, Okultyzm 25%, Perswazja 70%, Spostrzegawczość 40%, Sztuka/Rzemiosło (śpiew) 44%, Unik 40% (Trudny 20% / Ekstremalny 8%), Urok Osobisty 105%

Amelia Łukomska

Rodzice Klary – Amelia i Szczepan – wspólnie kierują rodem Łukomskich i dbają o jego interesy. Krewnym wydają się nieco nudnawymi, ale rzetelnymi strażnikami rodziny i jej sekretów – raczej ostrożni niż ambitni, ze stosunkowo słabo rozwiniętym dziedzictwem Jana jak na ludzi w ich wieku.

O ile Szczepana opisuje to dość dobrze, o tyle w przypadku Amelii jest to starannie utrzymywana fasada. Tak naprawdę kobieta praktycznie jest już Janem, ale ta kopia protoplasty uwierzyła, że jest w stanie ukryć się przed pozostałymi i jak na razie robi to skutecznie. Zazwyczaj działa przez pośredników, by trudno było zobaczyć jej niezwykłą siłę oddziaływania. Obłudnie buduje relację ze Szczepanem, bazując na tym, że mimo upływu lat „pozostali sobą”.

Dusza Jana w ciele Amelii jest w stanie wytrzymać tę konspirację, bo oszukiwanie swoich „gorszych kopii” zwyczajnie ją bawi. Jako Amelia jest pierwszą służką rodu, dobrze dbającą o jego interesy, a jako Jan – szarą eminencją, która dzięki temu kieruje Łukomskimi bez narażania się na walki wewnątrz rodziny.

S 40 KON 50 BC 50 INT 80 MOC 75

ZR 60 WYG 95 WYK 75 P 7 PW 10

Modyfikator Obrażeń: brak Krzepa: 0

Ruch: 8 Punkty Magii: 15

Broń: Broń Palna (rewolwer) 60% (Trudny 30% / Ekstremalny 12%), obrażenia 1k10 (tylko, gdy spodziewa się walki)

Umiejętności: Gadanina 90%, Majętność 95%, Nasłuchiwanie 50%, Okultyzm 65%, Perswazja 100%, Spostrzegawczość 50%, Unik 30% (Trudny 15% / Ekstremalny 6%), Urok Osobisty 125%, Zastraszanie 130%

Szczepan Łukomski

Szczepan jest stosunkowo słabo spaczony duszą Jana Łukomskiego, ale paradoksalnie zepsuło to jego osobowość bardziej, niż mocniejszy wpływ przodka na innych członków rodziny. Głowa rodziny jest zazdrosnym, paranoicznie strzegącym swojego miejsca intrygantem. Szczepan podejrzewa, że reszta toleruje go tak łatwo, bo zostawienie mu zarządzania rodem jest dla nich zwyczajnie wygodne, i ciągle boi się, że dziedzictwo Jana rozwinie się w kimś na tyle mocno, że ten krewny zagrozi jego władzy.

Po ucieczce Klary to Szczepan zorganizował poszukiwania i odkrył, że ukrywa się jako Claire. Ojciec panicznie boi się, że Jan w ciele jego córki mógłby zażądać władzy nad całym rodem albo zwyczajnie go usunąć. Z ulgą przyjął pomysł Amelii, by zlecić jej zabójstwo.

Jednocześnie Szczepan jest na swój sposób dumny z własnej niezależności i ma nadzieję, że do śmierci pozostanie sobą. Wydaje nawet (oczywiście bardzo ocenzone) pamiętniki, z których trudno dowiedzieć się wiele o Łukomskich, ale które mówią dużo o dolach i niedolach polskiej szlachty początku dwudziestego wieku oraz o próżności autora. To dzięki przywiązaniu do jego tożsamości Jan w ciele Amelii tak łatwo nim manipuluje.

S 60 KON 60 BC 65 INT 60 MOC 55

ZR 50 WYG 75 WYK 75 P 45 PW 12

Modyfikator Obrażeń: +1k4 Krzepa: +1

Ruch: 8 Punkty Magii: 11

Broń: Walka Wręcz (laska z ostrzem) 45% (Trudny 22% / Ekstremalny 9%), obrażenia 1k4 + MO

Umiejętności: Gadanina 65%, Historia 55%, Majętność 95%, Nasłuchiwanie 60%, Perswazja 90%, Prawo 55%, Spostrzegawczość 60%, Unik 25% (Trudny 12% / Ekstremalny 5%), Urok Osobisty 90%, Zastraszanie 90%

Inni członkowie rodziny

Roksana Łukomska

Arogancka i złośliwa kuzynka Klary z gałęzi rodu mieszkającej w innym mieście, przyjechała do Amelii i Szczepana w odwiedzinach. Od niedawna zna sekret rodu, traktuje dziedzictwo Jana jako dowód na swoją wyjątkowość i wyższe przeznaczenie. Zupełnie nie rozumie reakcji Klary na dowiedzenie się o nim, zrobi wszystko, by zaszkodzić „idiotycznej” kuzynce.

S 40 KON 70 BC 50 INT 50 MOC 70

ZR 75 WYG 80 WYK 50 P 55 PW 12

Modyfikator Obrażeń: brak **Krzepa:** 0

Ruch: 8 **Punkty Magii:** 14

Broń: Broń Palna (rewolwer) 70% (Trudny 35% / Ekstremalny 14%), obrażenia 1k10

Umiejętności: Charakteryzacja 30%, Gadanina 85%, Majętność 80%, Perswazja 60%, Unik 50% (Trudny 25% / Ekstremalny 10%), Urok Osobisty 85%, Zastraszanie 85%

Kajetan Łukomski i Urszula z Cichomskich Łukomska

Brat Amelii i jego żona – jedna z niewielu członkiń rodziny niespokrewnionych biologicznie z Łukomskimi. Kajetan jest lojalny wobec rodu, ale też szczerze kocha Urszulę i wie, że budzący się w nim Jan pogardza nią. Z kolei Urszula poznała tajemnicę rodu i nauczyła się ją akceptować, ale Kajetan nie wyjawiał jej, do jakich okrucieństw jego przodkowie posuwali się w przeszłości w imię jej zatuszowania i walk wewnętrznych. Jeśli Urszula to odkryje, będzie oczekiwała od męża odcięcia się od reszty rodziny.

Statystyki: w razie potrzeby użyj statystyk Amelii i Szczepana, ale z umiejętnościami społecznymi obniżonymi o 40% u Kajetana i aż o 70% u Urszuli. Urszula ma **WYG 60**.

Służba

Większość osób pracujących u Łukomskich jako służba pochodzi z rodzin związanych z rodziną od pokoleń. Nie wiedzą oni o klątwie Jana, ale rozumieją, że rodzina jest dotknięta „tragiczną wielkością” – wybitna i zarazem nieszczęśliwa. Boją się swoich panów, tuszują ich problemy i pod żadnym pozorem nie opowiadają o nich na zewnątrz.

Z obecnych sług, na największą uwagę zasługuje Mirosław Miłkunszt, bibliotekarz rodu. Mirosław przechowuje rodowe zapiski i stare druki, jako jeden z nielicznych zna prawdę o Łukomskich. Klara zmusiła go do wyznania jej tajemnicy i po rozmowie z nim uciekła – a bibliotekarz wie, że gdy tylko reszta rodziny to odkryje, będzie martwy. Pomaga w szukaniu jej, ale jednocześnie korzysta ze swoich znajomości, by zaplanować ucieczkę z posiadłości. Jeśli usłyszy o Badaczach, może dyskretnie zaproponować im współpracę.

S 50 KON 60 BC 60 INT 45 MOC 50

ZR 50 WYG 45 WYK 35 P 48 PW 12

Modyfikator Obrażeń: brak **Krzepa:** 0

Ruch: 8 **Punkty Magii:** 10

Broń: Walka Wręcz (bijatyka) 30% (Trudny 15% / Ekstremalny 6%), obrażenia 1k3

Umiejętności: Nasłuchiwanie 40%, Spostrzegawczość 40%, Unik 25% (Trudny 12% / Ekstremalny 5%), Zastraszanie 40%. Wedle funkcji niektórzy także Mechanika 40% lub Prowadzenie 60%.

Mirosław Miłkunszt ma **INT 60**, **WYK 75** i dodatkowe umiejętności: Historia 60%, Korzystanie z Bibliotek 80%, Okultyzm 65%.

Scena Otwierająca

Pierwsza scena *Urodzonych Władców* ma kilka celów. Ma być efektowna i podgrzać temperaturę przy stole, ma też wprowadzić konflikt między Badaczami a próbującymi zatuszować atak Łukomskimi. I wreszcie ma pokazać graczom co najmniej dwa wyraźne tropy, za którymi ich postaci mogą podążyć. Jeśli ktoś z drużyny zdecydował się na najbardziej osobiste motywacje – Romans lub Dziedzictwo – atak na teatrzyk będzie ważnym momentem w rozwoju prywatnego wątku tego Badacza.

Scena ta dobrze nadaje się do zarysowania nastroju przygody – *Urodzeni Władcy* opowiadają o dekadencji, rodowych sekretach i rozpaczliwej walce o prawo do bycia sobą, a podejrzany miejski teatrzyk jest dobrym miejscem do zasugerowania tych wątków. Możesz zacząć sesję opisem w rodzaju poniższego:

Zebraliście się w jednej z łóż taniego, ale wypchanego po brzegi teatrzyku na obrzeżach miasta. Ludzie waszego pokroju ryzykują reputacją, jeśli prasa bądź znajomi przyłapią ich w takim przybytku, a jednak na parterze widowni widzicie ludzi nawet wyższej pozycji, niż wasza. Każdy chce usłyszeć legendarną Claire, ale wielu chce też uciec od burżuazyjnej czy arystokratycznej poprawności. Widzicie flirtujących ludzi, o których nieszczęśliwych małżeństwach plotkuje całe miasto, widzicie też wzorowych ojców i matki rodzin zapijających się na amen i próbujących uwieść obsługę.

Jeśli nie jest to pierwsza sesja tej drużyny w danym mieście, w miarę możliwości wprowadź na widownię różnych starych znajomych. Jeśli któryś z graczy wybrało motywację Romans, możesz równoległe do opisu sali opowiedzieć o zakulisowym spotkaniu Badacza z Claire albo nawet pozwolić je odegrać. Jeśli chcesz przyspieszyć śledztwo, możesz uznać, że Klara chciała przed koncertem wyznać obiektowi swych uczuć prawdę o sobie, ale w ostatniej chwili się rozmyśliła. Badacz ma szansę wyciągnąć to z niej już teraz, a nawet, jeśli się nie uda, będzie miał do czego wrócić w kolejnych rozmowach.

Podobnie, jeśli ktoś wybrał motywację Dziedzictwo i chcesz, by ujawniła się ona jeszcze przed występem, przerywaj narrację o teatrze drobnymi wstawkami o problemach psychicznych, jakich ostatnio doświadczał spokrewniony z Łukomskimi Badacz.

Jeśli Twoi gracze lubią dłuższe, leniwe początki sesji,

zachęć ich do odegrania pierwszej rozmowy postaci. Siedzą w zacienionej łoży, mogą swobodnie rozmawiać o czymkolwiek. Jeśli zaś preferujecie mocne, filmowe wstępy, po początkowym opisie od razu przejdź do występu Claire.

Występ Claire

Kurtyna rozsuwa się przy dźwięku werbli. Słusznych rozmiarów scena pomieściłaby cały rząd kankanistek, ale teraz stoi na niej tylko jedna, drobna, młoda kobieta. Claire bystro i zarazem uroczo patrzy na widownię – potrafi sprawić, by każdy czuł, że jej wzrok jest wycelowany właśnie w niego. Ze szczerą sympatią zapowiada członków akompaniującej jej orkiestry, ale macie wrażenie, że większość publiki zapamięta z tej wypowiedzi tylko przyjemny ton jej głosu, a nie imiona muzyków. Aktorka zwraca się do publiczności, delikatnie i figlarnie kłania – i zaczyna śpiewać francuski kabaretowy przebój. Cała sala jest w nią wpatrzona jak w obrazek.

Wbrew pozorom ta scena nie jest tylko prezentacją ważnej Bohaterki Niezależnej, ale też początkiem śledztwa – większość motywacji Badaczy zakłada, że Claire z jakichś względów ich ciekawi i mogą mieć o nią teraz wiele pytań. Oto, co mogą ustalić:

Czar Claire: żadne testy nie są potrzebne, by zrozumieć, że uwaga i uwielbienie, jakie widzowie przejawiają wobec Claire, przekracza normy nawet dla wielkich artystów. Co więcej, Badacze sami nie są wolni od jej wpływu – każde z nich musi wykonać test Mocy lub będzie tak skupione na jej występie, że wszystkie poniższe rzuty będą miały kość karną.

Przeciętna artystka: udany test Wykształcenia lub Sztuki/Rzemiosła (muzyka) pozwoli im ocenić, że umiejętności Claire nie są takie imponujące. Jeśli choć trochę znają francuski poznają też, że piosenka to banalny tekścik o miłości i rozłące. Wrażenie, jakie występ robi na widzach, wynika w całości z trudnej do opisanego, hipnotycznej prezencji scenicznej Claire.

Hipnotyczna władza: udany test Okultyzmu oznacza, że Badacz widział w życiu dość przypadków hipnozy i pokrewnych zjawisk, by ocenić, że wpływ Claire na ludzi wokół jest autentyczny i wykracza ponad to, do czego zwykli ludzie powinni być zdolni poza fachowo przeprowadzonym seansem hipnotycznym. Jeśli któryś z Badaczy ma już umiejętności Mity Cthulhu,

może postawić dokładniejszą diagnozę – po udanym teście zauważy, że ruchami i słowami Claire zdają się jednocześnie sterować dwie świadomości. Trudny sukces pozwoli domyślić się konfliktu między nimi.

Magnetyzm serc: jeśli w grze jest motywacja Romans i Claire odwzajemnia uczucia Badacza, reszta drużyny może to zauważyć testami Spostrzegawczości – artystka ciągle patrzy w stronę ich łoża, a buziak wysyłany całej widowni tak naprawdę ma konkretnego adresata.

Pod maską: Badacz chcący przejrzeć Claire, może wykonać test Psychologii, by pod fasadą uroku i pewności siebie zobaczyć dużą determinację. Jeśli osiągnie trudny sukces, zrozumie po okazjonalnych nerwowych spojrzeniach, że artystka się czegoś boi.

Gdy Badacze zapytają o wszystko, co ich interesuje, czas podgrzać atmosferę.

Bandyci na widowni!

Zacznij tę scenę od przeczytania lub sparafrazowania poniższego opisu:

*Drzwi na widownię zostają wyważone kopniakiem i wpada przez nie czterech oprychów z pistoletami! Dwóch z nich strzela na ślepo po sali, raniąc gości i wywołując panikę, a pozostali celują prosto w Claire. Aktorka jest zaskoczona i przerażona, w jej oczach widać szok i instynktownie próbuje się ona ukryć za orkiestrą. Krzyczy przy tym zaskakująco mocnym, opanowanym głosem: **Proszę mnie bronić!** I nagle ludzie z pierwszych rzędów – kobiety i mężczyźni, starzy i młodzi – ruszają na pomoc. Część z nich otacza Claire, dobrowolnie stawiając się w roli żywych tarcz, reszta biegnie ku bandytom.*

Poproś graczy o deklaracje tego, co robią Badacze. Jeśli czyjaś nie będzie zawierała schowania lub osłonięcia się, postać musi wykonać test Szczęścia z kością premii lub zostanie zraniona kulą (1k8 obrażeń).

Wszystko rozgrywa się błyskawicznie, więc prowadź tę scenę niczym walkę, w podziale na rundy. Dzieje się jednak zbyt dużo, by dokładne rozliczanie każdej akcji Bohaterów Niezależnych miało tu sens. Badacze wykonują akcje zgodnie z normalną mechaniką, większość widowni panikuje, ucieka albo chowa się, a na działania bandytów i walczących z nimi widzów rzucaj co rundę dwiema k10 i wprowadzaj do narracji

wyniki obu rzutów. Jeśli na obu kościach wypadnie ten sam efekt, możesz przerzucić jedną z nich, by akcja była bardziej różnorodna:

1: mimo żywej tarczy Claire została postrzelona. Możesz rzucić 1k8 na obrażenia albo po prostu wykorzystywać to, że została ranna, w dalszej narracji. Fabuła *Urodzonych Władców* jest nieliniowa, ale odradzam sprawienie, by Klara zginęła w tej scenie: utnie to wiele ciekawych wątków.

2-4: bandyci puścili salwę kul po sali. Badacze, którzy się nie ukrywają, muszą znowu testować Szczęście.

5-8: pod ostrzałem bandytów żywa tarcza i atakujący ich widzowie rozpraszają się. W kolejnej rundzie rzuć trzema k10 i odrzuć najwyższy wynik.

9-10: widzom udaje się unieszkodliwić jednego z bandytów. Za każdym razem, gdy to się dzieje, obrażenia od ich postrzału spadają o rodzaj kości (z k8 na k6, potem z k6 na k4 i wreszcie na k3).

Gracze mogą mieć wiele pomysłów na to, co dokładnie zechcą zrobić w tej scenie Badacze, ale oto rozwiązania kilku najbardziej oczywistych opcji. Jeśli gracze wymyślą coś nieprzewidywanego, zainspiruj się poniższymi przykładami do ustalenia ryzyka postrzału, trudności testów i konsekwencji działań.

Udział w walce: by pomóc w unieszkodliwianiu bandytów, Badacz musi wykonać test dowolnej sensownej umiejętności – jednej ze związanych z walką, Zastraszania lub czegokolwiek innego, co sensownie uzasadni. Przy zwykłym sukcesie w najbliższym rzucie na losy walki dołóż jedną k10 więcej i odłóż najniższy wynik, przy trudnym od razu wyłącz jednego z bandytów ze starcia. Przy porażce Badacz musi wykonać rzut na Unik lub oberwie kulką (1k8 lub mniej obrażeń).

Co się dzieje: Badacz, który uważnie przyjrzy się ratującym Claire widzom, bez żadnych testów zauważy, że ich zachowanie nie jest w pełni naturalne. Orientując się, że Claire dosłownie przejęła nad nimi kontrolę, traci 0/1k4 Poczytalności. Bystry Badacz być może spyta, czy bandyci wydają się podobnie kontrolowani – odpowiedz, że nie (są opłaceni, a nie zahipnotyzowani).

Otrzeźwienie: Badacz może zechcieć wytrącić ludzi broniących Claire z ich transu. Jest to możliwe testem Gadaniny albo innej umiejętności społecznej, jeśli

gracz dobrze uzasadni jej użycie. Przy porażce zahipnotyzowany obraża się, przy zwykłym sukcesie zauważa, że w jego zachowaniu jest coś nienaturalnego a przy trudnym w pełni uświadamia sobie, że nie kontrolował własnego zachowania i wpływ Klary mija. Domyślnie Badacz może otrzeźwić jedną osobę, próba przemówienia do rozsądku do kilku naraz dodaje do testu kość karną, a do wszystkich – aż dwie.

Przesłuchanie: jeśli jedno z Badaczy dotrze do Claire i w trakcie strzelaniny spróbuje z nią porozmawiać, wykorzystaj informacje o Klarze z sekcji **Śledztwo**, ale przyznaj jedną kość karną do wszelkich testów związanych z wyciąganiem od niej informacji. Claire nie jest pewna, czy może i czy chce powstrzymać poświęcających się dla niej ludzi, ale jeśli Badacz przekona ją do tego, spróbuje – na podobnych regułach, co Badacz wykonujący czynność Otrzeźwienie, ale z kością premii.

Tchórzostwo: ucieczka z teatru, albo bezpieczne ukrycie się za balkonem łączy nie sprawią żadnych problemów, ale oczywiście uniemożliwią wzięcie udziału w tej scenie.

Pomoc: uratowanie ludzi, których zranili bandyci, wymaga testu Pierwszej Pomocy. Zwykły sukces pozwala zająć się jednym rannym, trudny dwoma, a ekstremalny wieloma (dokładne liczenie tego, ile osób ucierpiało, jest zbędne). Jeśli na widowni byli znajomi Badaczy, co najmniej jedno z nich jest ranne.

Oddanie: możesz uznać, że postać z motywacją Romans musi testować Moc lub dołączyć do żywej tarczy – to stworzy ciekawą sytuację, nie każdemu graczowi spodoba się jednak takie odbieranie mu władzy nad Badaczem, więc zrób to tylko, jeśli wiesz, że grającemu nie będzie to przeszkadzać (lub po prostu spytaj, czy to w porządku).

Przebudzenie: jeśli Badacz z motywacją Dziedzictwo nie doświadczył pierwszego przebudzenia Jana przed początkiem przygody, powinien doświadczyć go teraz, dzięki wystawieniu na moc Klary. Wykonuje test Poczytalności i test na rozwój umiejętności. Jeśli nie popadnie w tymczasowy obłąd, czuje po prostu, że Claire dotknęła czegoś groźnego i obiecującego w głębi jego duszy, a jeśli popadnie, Łukomski przejmuje nad nim kontrolę na k10 rund i, rozpoznając w Claire inną kopię siebie, próbuje dyskretnie pomóc bandytom. Ponieważ to pierwszy epizod, w którym opanował to

ciało, może być stosunkowo nieudolny.

Ta scena trwa, dopóki wszyscy bandyci nie zostaną wyeliminowani. Jeśli sytuacja się przeciąga i widzą, że są na coraz gorszej pozycji, mogą zacząć uciekać – wtedy daj Badaczom szansę na złapanie ich. Jeśli próba złapania się nie uda, bandyci ukryją się w podrzędnej dzielnicy. Mogą potem wrócić w scenariuszu – jako wrogowie, jeśli Badacze zaleźli im za skórę, albo źródła informacji, jeśli nie.

Lidia Stachowiak, dyrektorka teatryku, pojawia się na scenie tuż po tym, jak ucichły ostatnie strzały. Informuje, że powiadomiła już policję i wezwała pogotowie. Jeśli Claire i teatryk są w dobrym stanie, proponuje kontynuację występu, a jeśli nie, obiecuje zwrot pieniędzy. Claire serdecznie dziękuje wszystkim, którzy pospieszyli jej z pomocą (o ile jest w stanie mówić), ale kategorycznie odmawia dalszego występu. Kryzys zażegnany?

Co dalej?

Po tej pierwszej, intensywnej scenie, gracze mają pełną swobodę postanowienia, co dalej. Zapewne będą chcieli wyjaśnić tajemnicę ataku i tego, jak Claire skłoniła widzów do bronienia jej. Wydarzenia w teatryku radykalnie zmieniają też plany samej Claire oraz jej rodziny.

Dalsza część scenariusza podzielona jest na trzy sekcje. Pierwsza i najważniejsza to **Śledztwo**. Opisuje ona to, jakie efekty przyniosą różne metody zdobywania informacji o całej sprawie. Wiadomości z tej sekcji wystarczą, by Badacze dobrze zrozumieli sytuację, w jaką wciągnęła ich wizyta w teatryku i postanowili, co chcą z nią zrobić.

To, co postanowią, zależy tylko od graczy. *Urodzeni Władcy* nie narzucają drużynie celu – niewątpliwie znaleźli się oni na celowniku Łukomskich, być może chcą w dodatku policzyć się z rodziną za wcześniejsze krzywdy albo ochronić przed nią Klarę, ale to gracze powiedzą Ci, kiedy z ich perspektywy sprawa się skończyła. Może nie spoczną, póki nie wysadzą rodowej willi i nie zabiją wszystkich potomków Jana, a może wystarczy im oparcie się atakom familii dość długo, by ta dała im spokój? Potencjalnie w grę wchodzi nawet jakaś umowa z rodziną, choć jest to rozwiązanie amoralne jak na standardy Zewu Cthulhu i w przyszłości przyniesie Badaczom dużo

kłopotów (i liczne okazje do tracenia Poczytalności).

Śledztwo samo w sobie może dostarczyć Badaczom trudności i wyzwania, ale największe kłopoty czekają na nich w związku z tym, co dalej zrobią Łukomscy. Sekcja **Zagrożenia** opisuje zamierzenia rodziny i to, w jaki sposób mogą one zaszkodzić bohaterom.

Ostatnia sekcja służy za pomoc w składaniu wcześniejszych elementów w całość. **Przykładowe sceny** pokazują, jak połączyć śledztwo Badaczy i wymierzone w nich intrygi Łukomskich w emocjonującą całość. Jeśli wolisz mieć z góry zaplanowany przebieg przygody, wybierz pomysły z tej sekcji i ułóż z nich liniowy przebieg wydarzeń, a jeśli lubisz improwizację, przejrzyj tę sekcję i potraktuj ją jako inspirację do poprowadzenia tej przygody. W obu wypadkach pamiętaj jednak, by nie dusić inicjatywy graczy – jeśli sami mają pomysł na to, co teraz zrobić, nie wprowadzaj wydarzeń, które im to uniemożliwią. Oczywiście stawianie przed nimi wyzwań to ważna część roli Strażnika Tajemnic, ale szukaj równowagi: nie bombarduj ich taką ilością działań Łukomskich, by zupełnie nie mieli czasu realizować własnych pomysłów.

Śledztwo

Tuż po ataku Badacze mogą podążyć za dwoma oczywistymi tropami – przesłuchać Claire lub bandytów. W dalszej kolejności być może zainteresują ich także informacje o Łukomskich.

Claire

Atak wstrząsnął Klarą i mocno wpłynął na jej plany. Podejrzewała, że rodzina wszczęła poszukiwania, ale wynajęcie bandziorów, by zamordowali ją na scenie z zimną krwią, przekracza jej wyobrażenia – a dziewczyna słusznie zgaduje, że to rodzina stoi za atakiem. Myśl o zemście staje się dla niej równie ważna, co marzenie o wyżyciu się, póki jest sobą. Zwłaszcza, że w ataku ucierpiał teatr, który dał jej nowe życie, ranni są też jej wierni widzowie. Z drugiej strony przeraża ją to, że w chwili zagrożenia instynktownie użyła pełnej mocy Jana do samoobrony, narażając własnych wielbicieli i przybliżając chwilę, w której przodek zupełnie przejmie nad nią kontrolę. Klara ma więc sprzeczne myśli i sprzeczne motywacje. Oznacza to, że odgrywając ją w kolejnych scenach możesz nadać jej działaniom taki bieg, jaki najciekawiej uzupełni się z planami Badaczy.

Na pewno jednak Klara nie chce, by ktokolwiek dowiedział się o rodowej kłątwie, bo boi się tego, jak zwykli ludzie zareagują na tak niesamowitą opowieść. Przepytwana przyjmie po kolei trzy strategie:

- Początkowo będzie twierdziła, że nie wie, skąd ten atak, a ją samą zdziwiło to, jak chętnie widzowie rzucili się do pomocy.
- Jeśli zaufa Badaczom, wyzna im, że tak naprawdę ma na imię Klara, jest uciekinierką z rodu Łukomskich i najwyraźniej to jej rodzina postanowiła się jej pozbyć. Jeśli jest zakochana w postaci z motywacją Romans, może to ujawnić tuż po ataku, albo nawet przed nim, w trakcie randki-retrospekcji.
- O kłątwie Jana Łukomskiego powie tylko wtedy, gdy będzie to bezwzględnie konieczne do zrozumienia wydarzeń, albo gdy w zupełności zaufa Badaczom, a oni jasno dadzą do zrozumienia, że wierzą w zjawiska nadprzyrodzone. Nawet wtedy będzie jednak ukrywać to, jak bardzo rozwinięte jest w niej to przekleństwo, bo sama się tego wstydzi.

Zdobycie zaufania Klary jest możliwe po trudnym sukcesie w teście Perswazji bądź Uroku Osobistego podczas rozmowy z nią, a także dzięki dowodom na to, że Badacze naprawdę chcą pomóc. Możesz pominąć test, jeśli na przykład szybko rzucili się pomagać rannym w trakcie strzelaniny. Do przekonania jej, że zjawiska nadprzyrodzone to dla drużyny nie pierwszozna, też nie wystarczą słowa – Badacze muszą przedstawić twarde dowody: artefakty, księgi czarów, blizny po spotkaniach z potworami albo przynajmniej bardzo przekonujące historie o spotkaniach z Nieznanym połączone z testami Przekonywania, Okultyzmu lub Mitów Cthulhu.

Jeśli Badacz z motywacją Dziedzictwo będzie zdradzał jakiegokolwiek objawy klątwy Łukomskich, Klara rozpozna to. Taki bohater będzie dla niej naraz zagrożeniem i współnikiem w cierpieniu – będzie na niego uważać i starać się dowiedzieć o nim jak najwięcej, ale jeśli uzna, że nie jest świadomy swojego losu, opowie mu prawdę.

Klara zaoferuje wszelką możliwą pomoc Badaczom, którzy zdecydują się działać przeciwko Łukomskim. Kobieta może:

- Wyjaśnić strukturę władzy w rodzie i, jeśli postaci wiedzą już o klątwie, opowiedzieć o obecnym podejściu Łukomskich do dziedzictwa Jana.
- Narysować dla nich plan willi i ostrzec, gdzie kręci się najwięcej służby. Zapewnia to kość premii do testów związanych z włamaniem się tam.
- Doradzić kontakt z Mirosławem Miłkunsztem.

Bandyci

Czterech przestępców to Tadeusz Nowak, Andrzej Dymśa oraz rodzeństwo Filipowiczów: Władek i Filip. W atak osobiście wrobiła ich Amelia Łukomska: odwiedziła ich melinę z twarzą zakrytą woalką, zleciła wpaść do teatrzyku i zastrzelić Claire, wystawiła niezłą zaliczkę i obiecała dużo większą sumę po skończeniu mokrej roboty. Nie mówiła o konkretnych kwotach, po prostu użyła swojego uroku, by odmalować wizję bogactwa, jakiemu nie mogli się oprzeć. Choć nie byli zahipnotyzowani tak, jak goście teatrzyku, przecenili swoje szanse i zbagatelizowali zagrożenie, a dopiero teraz zaczyna do nich docierać, jaką zrobili głupotę.

Przestępcy mają doświadczenie i dobre wycucie tego, co ich pograży a co pomoże. Mówić będą tylko, jeśli zwietrzą szansę na to drugie, albo gdy się ich bardzo przestraszy (trudny sukces w teście Zastraszenia). Mogą wtedy opowiedzieć o wizycie tajemniczej damy. Dokładnej lokacji swojej meliny nie zdradzą za żadne skarby, ale odpowiednio przyciśnięci mogą wskazać, w jakiej jest okolicy.

Wypytywanie we wskazanym przez bandytów rewirze może przynieść efekty po udanym teście Gadaniny, Perswazji lub Uroku Osobistego. Badacze zostaną wtedy skierowani do Stefci, biednej dziewczynki, która ciągle kręci się po okolicy i widziała kobietę. Za drobną opłatą Stefci wyzna, że dama tak ją zaciekała, że aż ją śledziła – kobieta na skraju dzielnicy weszła do przyzwoitej kawiarni, a po chwili wyszła z niej bez woalki i wsiadła do limuzyny z herbem Łukomskich. Ponieważ to naprawdę szemrana dzielnica, możesz zarządzić testy Szczęścia i jeśli co najmniej połowie Badaczy się nie uda, zainscenizować spotkanie z rabusiami.

Łukomscy

Informacje o tym, że Łukomscy to stary, potężny i bogaty ród szlachecki wywodzący się z Kresów Wschodnich można uzyskać bez żadnych testów. Nie ma też problemu, by zdobyć adres ich rezydencji. Szukanie głębiej da postaciom następujące informacje:

Książki Szczepana Łukomskiego: jego memuary są dostępne w każdej księgarni i bibliotece, ale na pozór stanowią tylko zbiór obrzydliwie pretensjonalnych rozważań nad „ciężkim” losem szlachcica w demokratyzującym się świecie. Wzmiankują jednak, że ród w przeszłości kilka razy przeprowadzał się przez „głupie zabobony”, a udany test Historii pozwala przypomnieć sobie, że we wzmiankowanych okolicach mocny był strach przed czarami i opętaniami. Co więcej, udany test Psychologii lub Okultyzmu pozwoli zauważyć, że styl wypowiedzi Łukomskiego sugeruje jego duży strach przed utratą własnej tożsamości i jakąś czyhającą na niego, nieludzką siłą.

Zapiski o rodzie: wzmianki o Łukomskich można znaleźć w większości książek o polskiej szlachcie. Wizyta w bibliotece lub księgarni powie Badaczom bez żadnych testów, że ród trzymał się na uboczu polskiej polityki, choć zarazem jego członkowie

uchodzili zawsze za bardzo charyzmatycznych i atrakcyjnych. Udany test Korzystania z Bibliotek pozwoli dotrzeć do zapisków sugerujących, że członkowie rodziny ponadprzeciętnie często mają problemy nerwowe i cierpią na zaburzenia tożsamości. Jeśli Badacz osiągnie Trudny Sukces, dotrze do dokładniejszych informacji o przeprowadzkach rodu, w niezależnych książkach bezpośrednio powiązanych z oskarżeniami o opętania i czarną magię.

Plotki: to, ile Badacz wie o niedawnych dziejach Łukomskich, zależy właściwie od jego pozycji społecznej – można to więc sprawdzić testem Majętności lub, jeśli postać nie jest bogata ale obraca się wśród elity, testem Wyglądu z kostką karną. Sukces wystarczy, by postać wiedziała, że poczynaniami rodu kierują wspólnie Amelia i Szczepan, a głównymi wydarzeniami ostatnich miesięcy były długie odwiedziny Roksany oraz ślub Kajetana z Urszulą Cichomską. Dopiero trudny sukces pozwala przypomnieć sobie wzmianki o tym, że Amelia i Szczepan mieli córkę: rodzice zrobili wiele, by świat zapomniał o Klarze.

Wiedza tajemna: Badacz może zdecydować, że zbada głębiej rzekome powiązania Łukomskich z czarną magią. Nie jest to wiedza publicznie dostępna, więc musi podać dobry pomysł na to, gdzie ją znajdzie – archiwa Kościoła bądź tajnych stowarzyszeń czy kontakty wśród okultystów to dobre wyjaśnienia, choć uzyskanie dostępu do takiej wiedzy może wymagać udanego testu Perswazji lub oddania komuś przysługi. Potem bohater wykonuje test Korzystania z Bibliotek (jeśli przegląda zapiski) lub Gadaniny (jeśli pyta ludzi) i przy sukcesie zdobywa informację, że zarówno charyzma, jak i niestabilność Łukomskich rosną wraz z wiekiem, a u najbardziej obłąkanych członków rodziny wpływ na innych ludzi graniczy wręcz z hipnozą. Trudny sukces pozwala ustalić, że jedynym, który słynął z takich talentów ale zachował zdrowe zmysły, był protoplasta rodu, Jan Łukomski.

Zagrożenia

Łukomscy bardzo szybko dowiadują się, że plan zabicia Klary się nie udał. Jeszcze tego samego wieczoru Roksana odwiedza na prośbę wujostwa jedno ze znajomych, którzy byli na występie, i poznaje szczegóły. Rodzina uznaje, że grozi jej demaskacja, i decyduje się na dwa radykalne kroki:

Zabójstwo!

Amelia i Szczepan powierzają Roksanie zadanie doprowadzenia do śmierci Klary. Dziewczyna przyjmuje tę rolę z ochotą. Przebiera się w prostą suknię, w której wygląda na drobnomieszczankę, i wyrusza na miasto. Liczy na to, że uda jej się sprowokować śmiertelny wypadek dzięki swoim manipulacjom, ale na wszelki wypadek pakuje do torebki fiolkę z trucizną i mały pistolecik. Oto kilka przykładowych taktyk Roksany:

- Jeśli Klara zostaje w teatrzyku, wchodzi do niego i uwodzi technicznego obsługującego maszynę sceniczną. Flirtując z nim, patrzy na scenę i gdy Klara po niej przechodzi, „przypadkiem” rzuca na nią worek z piaskiem, po czym udając histerię ucieka.
- Zagaduje dorożkarza lub kierowcę tramwaju konnego, a jednocześnie rani konie pilnikiem tak, by, spanikowane, wjechały prosto w Klarę.
- Wynajmuje chłopczyka, który przekaże Klarze różę o kolcach posmarowanych trucizną „od wielbiciela”.
- Gdy Klara jest w restauracji, każe podać do jej stolika karafkę wina na swój koszt i dyskretnie dolewa tam truciznę.
- Zdradza lokalizację Klary dziennikarzom z trzech różnych bulwarowych piśmideł naraz. Gdy pismaki oblegają kobietę, strzela do niej i podrzuca pistolet jednemu z nich.

Roksana jest sprytna, ale też arogancka. Przecenia swoje możliwości i nie docenia ludzi niedotkniętych dziedzictwem Jana. Może spróbować dowolnych z powyższych sztuczek, gdy przy Klarze są Badacze.

Uciszenie

Łukomscy pociągają za sznurki, by żadna z ważnych gazet nie opisała podejrzanych aspektów strzelaniny – wszystkie piszą tylko o tym, że tajemniczy sprawcy wdarli się do teatru, a widownia pomogła Claire się obronić „z uwielbienia dla artystki i obywatelskiego obowiązku”. Każą Mirosławowi Miłkunsztowi uruchomić jego kontakty wśród antykwariuszy, okultystów i łowców sensacji, by dowiadywać się o wszelkich krążących po mieście podejrzaniach, jakoby w teatrzyku stało się coś nienaturalnego. Jeśli Badacze są znani z zajmowania się sprawami kryminalnymi lub okultystycznymi, Łukomscy jeszcze w nocy dowiedzą się, że byli w teatrze. Jeśli nie, rzucają w sekrecie na Szczęście Badacza za każdym razem, gdy zbiera on informacje o zdarzeniach w teatrzyku, Łukomskich lub okultyzmie w miejscach publicznych – przy porażce Łukomscy dostają o tym informację. Jeśli Badacz prowadzi poszukiwania dyskretnie, dodają do rzutu kość premii. Jeśli natomiast Badacze będą publicznie widziani po koncercie z Claire, wieści o tym na pewno dotrą do Łukomskich.

Oto środki, po jakie Łukomscy mogą sięgnąć, by uciszyć Badaczy:

Wynajęte zbiry: nietrudno znaleźć ludzi, którzy za solidną opłatę zastraszą albo zabiją wskazane osoby bez zadawania pytań. Łukomscy zastosują tę strategię na początku przygody i mogą ją potem powtórzyć.

Wpływy i znajomości: Łukomskich łączy zawiła nić wzajemnych przysług, szacunku i romansów z władzami miasta oraz z innymi wpływowymi rodzinami. Mogą to wykorzystać, by nasłać na Badaczy policję, wymusić zamknięcie jakiegoś budynku lub ulicy, ujawnić fikcyjny skandal z udziałem jednej z postaci gracza i na inne sposoby nastawić opinię publiczną przeciwko drużynie.

Wymuszenie posłuszeństwa: Łukomscy mogą spróbować spotkać się osobiście z Badaczami i użyć swojej charyzmy, by zmusić ich do posłuszeństwa. Zakres ich mocy opisany jest w sekcji **Dziedzictwo Jana Łukomskiego**.

Zniszczenie życia: jeśli Badacze będą szczególnie uciążliwi, Łukomscy mogą zacząć badać ich osobiste powiązania i uderzyć tam, gdzie najbardziej boli – zastosować jedną z poniższych taktyk nie na samych

śledczych, a na ich rodzinie, przyjaciółach lub ukochanych.

Zabójstwo: w ekstremalnych przypadkach mogą polecić Roksanie usunięcie Badaczy, zwłaszcza, jeśli i tak kręcą się przy jej głównym celu – Klarze.

Strategia Łukomskich może się obrócić przeciwko nim, bo Miłkunszt z jednej strony bardzo chce się im teraz przydać, a z drugiej wie, że jest już stracony – pozbędą się go, gdy tylko odkryją, że to przez niego Klara uciekła. Jeśli bibliotekarz uzna, że Badacze mogą mu pomóc w ucieczce przed rodem, spróbuje zorganizować spotkanie z nimi i zaoferować pomoc w walce z Łukomskimi.

Propozycje scen

Poniżej znajdziesz opisy kilku ciekawych sytuacji, do których może doprowadzić Badaczy akcja *Urodzonych Władców*. Możesz bezpośrednio wykorzystać je na swojej sesji lub wykorzystać jako inspirację przy wymyślaniu własnych zwrotów akcji.

Gangsterska dogrywka

Łukomscy znajdują nowych bandziorów, którzy rano atakują Klarę i Badaczy w świetle dnia. Jeśli drużyna jest sprawna bojowo, może być to zwyczajna walka w obronie Klary, jeśli nie, zapewne zacznie się paniczna ucieczka. Scena wydaje się bardzo śmiertelna, ale w sytuacji poważnego zagrożenia Klarę znowu ochroni moc Jana, tym razem pozwalając jej opanować bandytów i każąc im odejść lub nawet pozabijać się nawzajem. Oczywiście dopuszczenie do tego wciąż będzie porażką Badaczy, bo przybliży dziewczynę do zupełnego opanowania przez przodka.

Nerwowy sojusznik

Mirosław Miłkunszt wysłał Badaczom tajną wiadomość z prośbą o spotkanie na mieście. Planuje wybadać, czy mogą być w stanie pokonać Łukomskich lub pomóc mu w ucieczce. Gdy drużyna dociera na umówione miejsce Mirosław zauważa, że śledzi ich Roksana Łukomska. Dziewczyna jeszcze go nie widzi, ale w każdej chwili może się to zmienić – Mirosław zaczyna panikować i na migi próbuje przekazać drużynie, że zrobiło się niebezpiecznie. Dalszy rozwój wydarzeń w tej scenie zależy od zachowania Badaczy.

Córka marnotrawna

Gdy Badacze na chwilę opuszczają Claire i wracają do niej odkrywają, że właśnie zniszczyła coś ważnego dla siebie – ulubioną książkę czy prezent od Romansu albo innego wielbiciela. Jan to na niej wymusił, chciał pokazać, że ma nad nią rosnącą władzę. W zależności od tego, jak wcześniej rozgrywała się relacja Klary z Badaczami, teraz może ona opowiedzieć im o kłątwie Łukomskich lub zacząć kłamać, by ukryć prawdziwe powody swojego czynu.

Dystyngowane zaproszenie

Łukomscy nagle zapraszają Badaczy do swojej rezydencji. Nie wyjaśniają powodów i kategorycznie nie zgadzają się na towarzystwo innych osób. To oczywiście jest pułapka, ale nie chcą zabić gości, a wciągnąć ich w zabójstwo swojej córki. Próbuje przekupić Badaczy albo ich zastraszyć, a jeśli to nie pomoże, Amelia użyje swojej hipnotycznej mocy. Łukomscy widzą w drużynie potencjalnie cennych służących i wolą ich uwięzić, niż zabić. Jeśli to zrobią, scena przejdzie w wyścig z czasem – Badacze próbują wydostać się z rezydencji Łukomskich, nim oni dopadną Klarę.

Zbrodnia i kara

Badacze gromadzą dowody, że Amelia zleciła zabójstwo Klary, i zgłaszają je na policję. Stróż prawa odwiedza wraz z nimi rezydencję Łukomskich, ale arystokraci otumaniają ich swoim urokiem i powołują się na koneksje. Badacze odkrywają, że policja niekoniecznie jest po ich stronie! Przedstawienie żelaznych dowodów, poparte świetnymi rzutami odwołania do policyjnej uczciwości i tym podobne pozwalają jednak dokonać aresztowania, inaczej scena zmienia się w kłótnię z policją lub ucieczkę, gdy Łukomscy wmówią mundurowym, że Badacze chcieli zabić Klarę i rzucić winę na jej rodzinę.

Ta scena daje szansę także na inny, stosunkowo pomyślny finał przygody. Jeśli Amelia będzie musiała użyć przy reszcie rodziny pełni swoich mocy, by zbałamucić policję, Łukomscy rozumieją, że nestorka rodu praktycznie jest już Janem. Szczepan poczuje się zdradzony i oszukany, reszta zorientuje się, że została zmanipulowana i Łukomscy na długo pogrążą się w wewnętrznych walkach.

Upadek domu Łukomskich

Badacze wkradają się do rezydencji rodziny, zapewne z pomocą Miłkunszta lub Klary, i próbują ją w jakiś sposób zniszczyć – wystrzelać jej członków, podpalić siedzibę czy podłożyć tam dynamit. Taka brawurowa akcja wymaga kilku udanych testów Ukrywania, porażka w których oznacza dostrzeżenie przez służbę lub samych Łukomskich. Dywersja może pomóc odciągnąć uwagę domowników i zwiększyć szanse na powodzenie. Jeśli Badaczom się uda, usuną nieobliczalne zagrożenie dla Polski i świata.

Podsumowanie

Urodzeni Władcy kończą się, gdy rozpoczęta w teatryku historia znajdzie wyraźne domknięcie. To, czy będzie to upadek Łukomskich, ucieczka Badaczy i być może Klary z miasta czy coś jeszcze innego, zależy tylko od Was. By przygodę można było uznać za skończoną, Łukomscy muszą przestać stanowić bezpośrednie zagrożenie dla drużyny, ale jeśli ród przeżył, oczywiście może się mścić w przyszłości.

Dla Klary, zakochanych w niej postaci i Badaczy z motywacją *Dziedzictwo* domyślnie nie ma w tej historii szczęśliwego zakończenia. Jej użyta na początku scenariusza moc spotęgowała wpływ Jana na nią i dziewczyna zatraci się w osobowości swojego przodka w najlepszym razie za kilka tygodni. To bardzo delikatny i emocjonalny wątek, na który różni gracze zareagują bardzo różnie – trudno dawać uniwersalne wskazówki, jak go rozegrać. Komfort psychiczny graczy jest ważniejszy, niż kilka emocjonujących scen, więc możesz po prostu zepsuć niespodziankę i z góry opowiedzieć graczom, jak planujesz poprowadzić tę historię: jeśli się zgodzą, zrealizuj swój plan, a jeśli nie, wymyśl coś mniej drastycznego. W ostateczności zawsze możesz uznać, że klątwę Jana da się jednak przełamać, ale wymaga to zapomnianych rytuałów, być może obłożonych jeszcze straszliwszą ceną – to świetny haczyk do kolejnej przygody.

Badacz z motywacją *Dziedzictwo* prędzej czy później stanie się Janem Łukomskim. W zależności od szczęścia w rzutach i tego, ile *Poczytalności* straci z innych powodów, proces ten może trwać bardzo krótko lub bardzo długo. Tak naprawdę niewiele różni się to od normalnego wypadnięcia postaci z gry przez utratę *Poczytalności* – następuje nieco szybciej, ale w zamian za to daje Badaczowi znaczące ułatwienia w sytuacjach społecznych, a gracz sam się przecież na tę wymianę zgodził.

Jeśli Badaczom udało się ochronić przed Łukomskimi tylko siebie, mogą po rozegraniu *Urodzonych Władców* zregenerować 1k4 *Poczytalności*, jeśli także Klarę, 1k6, a jeśli powstrzymali przeklęty ród na dobre, zasługują na odzyskanie aż 1k10 punktów.

Urodzeni Władcy

Autor i skład: Marek Golonka

Ilustracje i redakcja: Piotr Koziół

Oprawa graficzna: Michał Gralak

Font: Alessio Laiso

Testy: Karolina Gala, Kacper Komoniewski, Krzysztof Łukomski, Adam Seweryn, Julia Tyl

Konsultacje: Michał Jeniec, Tomasz Wiklandt, Bartłomiej Zieliński

Zapraszamy do zakupu pozostałych tekstów z serii *Zgrozy* oraz do śledzenia jej na Facebooku. Prosimy także o wystawienie opinii *Urodzonym Władcom* na ich stronie.