

*W świetle księżycy groteskowe kształty uformowane przez trzeszczący mróz i nieprzerwane wichury wędrowały po zimnych murach szwajcarskiego Hotelu "Le Glaçon" wysoko w Alpach, gdy szalony taniec cieni rzucanych przez gęste chmury zwiastował gwałtowne załamanie pogody w ciągu najbliższych godzin. Lata 50' przyniosły światu pierwsze namiastki pokoju i porządku na świecie po upadku Rzeszy Niemieckiej, zimna wojna zaś znajdowała się dopiero w swoich młodzieńczych latach, gdy tajny kontrwywiad jeszcze był tajny, a plany podboju ciał niebieskich należały do twórczości światłych... bajkopisarzy pokroju Julesa Verne'a i jemu podobnych.*

*To tu w pogoni za zapomnieniem oraz oderwaniem od bólu życia codziennego swój azyl stworzyli sobie członkowie wyższej klasy średniej zarówno ze starej Europy jak i Stanów Zjednoczonych, by oddać się rozkoszom pięknych widoków, nowych sportów czy też spotkań z podobnymi sobie ludźmi. Ostatnie dni jednak były zarówno dla mieszkańców pobliskiej osady jak i turystów ciężkimi i bolesnymi. Przez pożar wzniesiony podczas burzy spłonął stary, drewniany kościół w dolinie, lawiny strawiły co najmniej pięć żyć ludzkich, a gazetami wstrząsnęła wiadomość o znalezieniu w bagażu jednego z przyjezdnych aż 5 kilogramów wyjątkowo groźnej odmiany haszyszu. Ironia losu sprawiła, że nad miastem nie górują już dzwony, które mogłyby ukoić rosnące emocje. Jedynie smutne wycie wilków rozbrzmiewa echem nad dachami wioski.*

*Żywa muzyka jedynie nieśmiało usiłuje dotrzeć do umysłów gości Le Glaçon, zmartwionych kolejnym komunikatem o zagrożeniu ze strony silnych opadów śniegu i porywistego wiatru, uniemożliwiających opuszczenie hotelu. W sali obok słychać gospodarza uruchamiającego starą kamerę, by zapewnić gościom rozrywkę, alkohol uderza do głów pierwszym osobom, a drętwa cisza powoli zmienia się w niezadowolony szmer.*

*Huk otwieranych przez przeciąg drzwi szybko zakończył szepty. Chyba mamy nieproszonego gościa.*

*Niech gwiazdy będą w porządku.*

Le Glacon jest tradycyjnym i prostym do poprowadzenia Chamber LARPeM dla dużej liczby graczy. Scenariusz rozgrywa się w hotelu wysoko w Alpach Szwajcarskich w drugiej połowie lat 50' XX w, znanym jako ważny punkt przelotu agentów zarówno USA jak i ZSRR.

Scenariusz łączy elementy świata "Zew Cthulhu" i "Wampir:Maskarada" w scenarii zimnej wojny korzystając z najbardziej typowych motywów. Agenci toczą wojnę informacyjną, Kultysty próbują przywołać Shub Niggurath a Wampir wraz ze świtą poszukuje nie tylko kolacji, ale i potomka - wszystko w jednym, odcięty od świata na skutek burzy śnieżnej bu dynku.

## WYMAGANIA

### Liczba graczy: 30

Bez problemu można dodać dowolną ilość postaci oraz odjąć wiele z ról. W razie zbyt małej ilości graczy (15+) można kombinować role z wątkami nadnaturalnymi z rolami pozbawionymi informacji o mitach Cthulhu, zimnej wojny lub wampirów. Silną stroną scenariusza jest jego elastyczność pozwalająca na takie zabiegi.

**Lokal:** Co najmniej 2 pomieszczenia. (to bardzo ważne dla płynności gry. Rytuał, spokrewnienie czy część spisków nie może odbyć się bez pewnego odosobnienia)

### Rekwizyty:

-Jajka

Polecam sprepować je wcześniej trzymając je przez kilka godzin w occie, by skorupa namiękła. Świetny efekt powstaje, gdy nacinamy lekko skorupkę i wkładamy do surowego jajka małą krewetkę. Jajka ukrywamy w jakimś rogu pomieszczenia.

-Rekwizyty okultystyczne dla [12]

Tabliczka Ouija, Tarot, runy - cokolwiek

-Sprzęt laboratoryjny dla [9]

- Mąka (Opium) dla [9]i[10]

- Cukier (destylowana krew Tzimisce) dla [10]

## UWAGI I PORADY

Rola Michaela Eicha [20] jest przeznaczona dla potencjalnego NPCa, który w zależności od potrzeb MG może pojawić się w czasie trwania gry celem zwiększenia dynamiki akcji.

Dokładną historię jaj i ich pochodzenie można zaizolować - istotne dla fabuły jest jednak to, że zostały złożone stosunkowo niedawno (kilka tygodni) przez nieznaną dotychczas ludzkość gatunek skrzydlatych istot. Badający powinien dostrzec niebezpieczeństwo związane z istotami i ewentualnie dowiedzieć się o ich ciągłej obecności.

Część postaci jest uzależniona od opium. Jedna dawka opium daje krótkotrwały (do 1 min) efekt odprężenia z drobnymi halucynacjami, dwie dawki uzależniają i dają długotrwały (do 10 min) efekt. Trzy dawki są zabójcze.

Część postaci może dostać broń palną. [22],[23] i [26] nie powinni jej jednak mieć. Część zadania będzie polegała na zdobyciu broni, dzięki czemu do morderstwa dojdzie jak najpóźniej.

Na początku gry graczy należy poinformować o dwóch faktach. Po pierwsze na skutek burzy śnieżnej padł prąd i światła działają dzięki generatorom (które po ok 20 minutach padają - mogą czasami się uruchamiać). Po drugie - została założona już kilka dni temu awaryjna linia telefoniczna do najbliższej wioski. Jej wada - telefon znajduje się w głównej sali, więc choć korzystając z niego można wiele informacji zdobyć i nieraz zadania skutecznie ukończyć, to otoczenie na pewno usłyszy choć część rozmowy.

Mniej więcej w połowie gry (moment należy dostosować do dynamiki akcji) Jeden z NPC (może to być rola kelnera, lekarza, hostessy - cokolwiek) wychodzi z jakiegoś powodu (np. by sprawdzić bezpieczniki) z budynku, by po kilku(kilkunastu) minutach wrócić do sali, wyduć z siebie kilka słów, chwycić za serce i paść martwy. Śmierć na skutek zawału. Wydarzenie ma na celu przypomnienie graczom o zagrożeniu czyhającym za murami budynku.

Jeśli uda się Kultystom odprawić widowiskowy rytuał przywołany zostaje "koza z tysiącem młodych". Gra się kończy opisem nadchodzącego cienia, o przesywającym powietrze dźwięk tysięcy wyjących zwierząt.

Dla ułatwienia gry gracze powinni dostać identyfikatory z zapisanym numerem postaci (podanym na karcie postaci nad nazwiskiem)

## **ŹRÓDŁA**

LARP powstał na potrzeby konwentu lokalnego IGRI II. Autorami są Dominik "Dracan" Dembinski i Kacper "The Wizard" Fąfrowicz

Założenie LARPa kombinującego elementy Wampira:Maskarada i Zew Cthulhu zostało wyeksplotowane już w 2008r. podczas LARPa Halloween w Ustroniu.

Całość wątku Zewu Cthulhu oraz sytuacji hotelu została zainspirowana LARPem nieznanego mi Mistrza Gry, w którym uczestniczyłem na konwencie Porytkon 2k8 (2008). [Jeśli jesteś autorem tego LARPa, proszę o zgłoszenie się pod mail [dracan@liveform.pl](mailto:dracan@liveform.pl)

FRANCESCO/FRANCESCA III GOMEZ  
LASOMBRA

Urodziłeś się w roku 1632 w Barcelonie jako syn Kardynała Francesco II Gomeza, umarłeś w 1658 w wieku 26 lat w Veronie. Nie powstrzymało cię to przed podążaniem krok za krokiem za twoim największym marzeniem - opanowaniem Kościoła Katolickiego.

Klan Lasombra już od wieków słynie z podągu do zepsucia i władzy, nie bez powodu twoi wampiry przodkowie swoje wpływy rozciągnęli w szeregach biskupów, kardynałów, a nawet tych papieży, którym Malkawianie nie zdążyli dolać swojej krwi do kielicha. Któż, jak nie potomstwo zwierzchnictwa kościoła w pełni odpowiadał ideałom klanu?

Pomimo pokaźnego wieku liczącego 379 lat, jedynie niecałe 100 spędziłeś świadom swojej egzystencji. Przez większość czasu trwałeś w letargu, przebity kolkiem i dopiero w roku 1950 obudziłeś się tu, w kraju zwanym Szwajcarią, obudzony przez człowieka, którego w akcie wdzięczności nie zabiłeś wypijając, a uczyniłeś Ghoulem. Jego imię brzmi **Heinrich/Helga Berntal [2]**

#### CELE

Za sprawą twojego klanu kościół już od wielu stuleci nie oddaje hołdu Bogu, a duchowym bytom ???z wewnątrz???. Strefa Mroku pozwala na spojrzenie za horyzont do świata tych istot, co okazało się być w twojej młodości kluczem do ogromnej potęgi. Stulecia letargu nadszarpnęły cię, co uczyniło cię słabym i bezbronnym - najwyższy czas, by to zmienić. Zgodnie z informacjami przekazanymi ci przez twojego ghoulę, **Luigiego/Laurę [3]**, ten przybytek stał się podczas jakiejś wojny miejscem regularnych spotkań jakiejś niemieckiej grupy okultystycznej. Chcesz im przekazać jakoś niepozornie wiedzę potrzebną do stworzenia połączenia z tą istotą, byś mógł na nowo podpisać demoniczny pakt - o ile oczywiście tu są.

Już od dłuższego czasu szukasz kogoś przydatnego na rolę asystenta lub ochroniarza - wampira, nie ghoulę. Niestety dotychczas twoi nie okazali się jakoś wybitnie utalentowani, być może jednak wśród bogatych tego świata, którzy się tu podobno zbierają znajdziesz kogoś przydatnego? Jak tylko nadarzy się taka okazja, to spokrewnisz na najlepsze go możliwego śmiertelnika.

Tego wieczora nie spiełeś jeszcze nikogo, a to źle. Dopóki się nie napijesz musisz unikać ognia i reagujesz w lekko rozdrażniony sposób.

Grzech, zepsucie i pokusa - takła twoja jest zdobycie władzę nad ludźmi. Daj im coś, spraw by nie potrafili bez tego żyć a potem im to odbierz - sukces gwarantowany. Obawiasz się, że czas spędzony w hotelu może się okazać straconym, jeśli nie odkryjesz nikogo godnego uwagi, zawsze jednak możesz się świetnie bawić... duszami niewinnych.

#### STYL

Stawomodny, elegancki, elokwentny, za chowanie skrajne - przez większość czasu stoisz spokojny, ale na skutek podatności na szał może się przytrafić atak furii, subtelnie zepsuty moralnie, zły.

#### MOCE

**Dominacja:** ooo [Rozkaz, Zmiana wspomnień z ostatnich 30 minut]

**Strefa Mroku:** o [Ciemność. Deklarujesz MG, że chcesz wywołać ciemność, ten wyłącza światło na kilka minut]

**Potencja:** o [W razie walki zadajesz zawsze co najmniej jedno obrażenie powyżej ilości uzyskanej w teście]

HEINRICH / HELGA BERNTAL  
GHOUL

Jako archeolog żydowskiego pochodzenia nie miałbyś zbyt długiego życia w faszystowskich Niemczech. Fortuna jednak kołem się toczy, a tobie wymuszona ucieczka do Szwajcarii wyszła na dobre. Udało ci się znaleźć pracę w Historisches Museum Zürich jako nadzorca projektu odbudowy starego pałacu na południu kraju, dorobił się z czegoś jak na swoją posadę majątku, a co najważniejsze...

Zamek nie był pusty. W podziemiach w żelaznym sarkofagu, przebity osikowym kołkiem spał, nieumarły na wieki **Francesco Gomez**, prawdziwie półboska istota, której krew ci miała dodać niebываłych mocy.

**CELE**

Wiesz, że może czynić innych na wzór siebie, ni czym Elohim, gdy tchnął życie w Adama. Pragniesz okazać się godny tego wywyższenia nim ktokolwiek inny się stanie godnym, jednak jego wzrok ciągle błądzi po tłumie, jakbyś nie był dostatecznie ważny w jego planach. Jesteś gotów bronić swojego interesu, nawet na korzyść czyjegoś życia - jednak obecność policji cię zdecydowanie zniechęca do publicznego zabójstwa - ostatecznie wampiry się ukrywają, a Francesco bywa okrutny, gdy jest wściekły.

Twój pan coś mówił o kulcie z Niemiec spotykającym się w tym Hotelu od rozpoczęcia wojny. Jeśli cokolwiek cennego tu zostawili, cośkolwiek 'magicznego', może to stanie się twoim kluczem do sukcesu?

**STYL**

Często używasz typowo żydowskich słów jak Meszuga (szalony), Mazeltow (powodzenia) czy Elohim (pan), jesteś na ciągłym głodzie krwi i jeśli twój pan ci nie da swojej będziesz się za chowywał bardzo nerwowo. Nie masz wiele pieniędzy, ale pochodzisz z bogatej rodziny, żyjesz ostentacyjnie ponad stan, co powinno denerwować innych. Arogancki.

**MOCE**

**Potencja:** o [W razie walki zadajesz zawsze co najmniej jedno obrażenie powyżej ilości uzyskanej w teście]

**Nadwrażliwość:** oo [Widzisz istoty niewidzialne, oraz potrafisz określić czym dana istota jest, o to pytasz się MG]

LUIGI / LAURA ANGUSTRI  
GHOUL

Ród Angustri już od początków swojej egzystencji służył Kainitom. Tak, jak każdy inny Angustri też, od urodzenia jesteś uzależniony od wampirzej krwi, ale i obdarzony nadludzkimi możliwościami. Głowa rodziny, Artemise, jako jedyna jednak dysponowała wampirzą krwią, zaś rozdysponowując ją zgodnie ze swoimi upodobaniami - miała swoich potomków w ręce. Nie, nie była wampirem - była ghoulami ze zbyt wielką mocą. Za tobą nie przepadała jednak, co skutkowało twoim nieślubnym ciążym głodem krwi, więc nietrudno sobie wyobrazić twoje szczęście, gdy już znalazłeś wampira, który z upodobaniem zaofiarował ci swoją krew, za twoje życie: Francesco / Francesca III Gomez [1].

**CELE**

Ród Angustri wywodzi się z jednej z bałkańskich rodzin cygańskich, związanych z klanem 'Ziimiiiske'. Nie masz bladego pojęcia jak to poprawnie zapisać czy wymówić, ziimii wyda ci się jednak rozsądnym rozwiązaniem. Nie etymologia ich przedwzrostowej nazwy jednak doprowadziła cię do skrajnego zaleństwa, a wspomnienie ich krwi, która w twoich żyłach płynie już od tak dawna. Nie masz bladego pojęcia skąd się to wzięło - może była w winie? Może zapach tej krwi jest związany z ziemią, zwykle kojarzącym ci się z Karpatami? Może to tylko złudzenie? Nie, naprawdę czujesz w swoich ustach krew i nawet nie pamiętasz od kiedy.... Musisz znaleźć źródło tego smaku - pragniesz go więcej, o wiele więcej!

Zauważasz za daskającą się zębami Francesca za każdym razem, gdy patrzy na ludzi, pewnie też jest głodny. Spróbuj mu załatwić kogoś kto ma dużo krwi, kogoś pełnego energii. On też może złagodzić twoje cierpienie, którym jest głód.

**STYL**

Szybki, dumny, wobec [1] wyjątkowo ulegliwy, ciekawski, wręcz wścibski, tajemniczy. Nie zdradzasz swojego głodu krwi swoim zachowaniem.

**MOCE**

**Potencja:** o [W razie walki zadajesz zawsze co najmniej jedno obrażenie powyżej ilości uzyskanej w ciebie]

**Niewidoczność:** o [potrafisz się ukryć w dzień stając się naprawdę niewidzialnym. Musisz stać w miejscu wyraźnie za cieniem i skrzyżować ręce. Niektóre istoty potrafią cię zobaczyć pomimo użycia tej mocy, nie ma tu jednak takowych]

HELMUT CUTSHER  
PRZYWÓDCA SEKTY

Ph'n'glui mglw'na fh Cthulhu R'l'yeh wga h'na gl fhta gn. Powtarzasz te słowa co chwilę, w pamięci, by nie odleciały, nie umarły jak wielcy przedwieczni tak do ciebie podobni w swej wiecznej przemijalności. Ludzie ludziom zgłowali ten los, los straszliwszy od wiecznej niewoli- zapomnienie.

Mówili ci, że popierałeś komunistów, zostałeś skazany, a następnie uleczony. Mówili ci, że lobotomia uratuje cię przed krzesłem elektrycznym. Mówili ci, że nic ci się nie stanie.

Pa miętasz ból. Straszliwy ból. Nie wiele więcej. Mówili ci, że masz rodzinę, że masz dzieci, że masz pracę. Nie mówili ci, że to coś znaczy, odszedłeś w dal.

Co dzień na nowo uczysz się, kim jesteś, nie uczysz się jednak sam. Księgi, pa miętники, słudzy. Tak! Słudzy! Oni myślą za ciebie. Oni przypominają ci. Oni uczą cię, a ty- ty dajesz im bezkresną siłę. Ia ia cthulhu fhta gn!

Mówią, że to Szwajcaria, że to Europa, że to daleko od amerykańskich zbrodniarzy, że tu gwiazdysą w porządku. Nie myślą się. Głosy mówią, że na przebudzenie, na uleczenie nadszedł czas. Mówili ci też, że to tu w Europie się rodziłeś. Nie rozumiesz. Nie pamiętasz tego.

[5],[6],[7]... Jak oni mieli na imię? Nie pamiętasz. Może przypomną? W końcu to twoi wie mi wyznawcy.

#### CELE

Gwiazdysą w porządku. Gwiazdysą w porządku. Gwiazdysą... pa miętasz. Oni muszą znaleźć to, co czyści twoje myśli, wtedy mówisz, co wiesz. Oni muszą znaleźć tego, co odda się w niebyt. Ci są głodni. Oni muszą znaleźć linie i kreski, i łuki, i ślady, i tusz na pergaminie. Pergamin, który myśli, że wie, że powie, że poinstruuje. Poinstruuje. Trudne słowo. Dobre słowo. Etymologia nieznaną. Ci spoza czekają, a czas jest wrogiem, wieczność nie. Oni... muszą się obudzić.

#### STYL

Subtelnie szalony po za biegu lobotomii. Czasami wpada w krótkotrwałe depresje gdy przypomina sobie rodzinę, do której chce wrócić. Słyszysz głosy. Nie zachowujesz się jak totalnyszaleniec, bo ni m nie jesteś- twoje luki w pamięci to wpływ utraconego continuum osobowości po zabiegu. Przykładem dobrego odegrania tego szaleństwa to np. przesiąknięte przerażeniem stwierdzenie, że nie pamiętasz jak się rodziłeś i usilna próba przypomnienia (przecież to coś tak ważnego, że nie da się tego nie pamiętać, tak jak własnego imienia i nazwiska)

#### MOCE

**Magia rytualna:** Jesteś w stanie odprawiać bardzo dużą ilość rytuałów, co nie zmienia faktu, że nie jesteś w stanie ich zapamiętać. Każdy jest unikalny oraz spowodowany intensywnym natchnieniem, może uda ci się to zrobić też bez ksiąg?

## KARL / KARLA NEUKOMMER

## WIERNY WYZNAWCA

3 lata klasztoru Franciszkanów w Austrii, 8 we Włoszech, następnie rok w samym Watykanie - ten czas wystarczył w pełni, byś zrozumiał bolesną prawdę o instytucji zwanej Kościołem Katolickim. Inwazja osmańska zniszczyła by europejską kulturę, gdyby nie odważne kroki jednego z papieży- wprowadził drobne zmiany w przebieg mszy świętej odprawianej dla kapłanów służących w Watykanie, by już nie jedyny Bóg był obiektem uwielbienia, a istoty tak nieziemskie, że w pełni niezrozumiałe dla ludzkości

Na podstawie księgi Abdula Al'Hazreda krewno symboliczna została zamieniona na prawdziwą, a chleb... o tym wolisz nie myśleć. Oczywiście wszystkie te grzechy to największe dzieło poświęcenia organizacji kościoła od wczesnego średniowiecza- ci ludzie poświęcili nie ciało, a dusze, by uratować swoją wiarę.

Dzieło to jednak utraciło swoją moc. To, co kiedyś sprawiło plaga osmańska, czyli zniszczenie chrześcijaństwa, teraz grozi nam ze strony ateistycznego komunizmu.

Rok zajęło ci uspokojenie się po doznanym szoku, ten rok zmienił twoje życie nie do rozpoznania. Zrozumiałeś, że decyzja kościoła była słuszną, lecz moc tych obrządków na zawsze zniknęła. Dla tego też przyłączyłeś się do **Helmuta Cutshera [4]**, by służyć mu aż do swojej śmierci w walce z prawdziwym zagrożeniem - komunizmem. Wiesz, że Cutsher pragnie odprawić rytuał, który mógłby zastąpić zmienić rytuały watykańskie. Niesie ty jego stan umysłu (jest ofiarą lobotomii) nie pozwala mu na samodzielne działanie, dzięki czemu stałeś się nie tylko jego prawą ręką, ale i najpotężniejszym narzędziem - pałką.

**CELE**

Cały ten hotel jest pełen nieświadomych ludzi (nie licząc oczywiście reszty waszej grupy, [4],[**Gustav/Gundel Almburg 6**],[**Marcello/Marcelina Nocci 7**]). Wiesz, że rytuał wymaga ofiary z człowieka, więc tego materiału tu absolutnie nie brakuje. Jedynym problemem jest to, że wśród gości jest również policja. Chyba kogoś szukają.

**Jacob Silverstone [19]** wie znacznie więcej, niż by się wydało po jego naukowym usposobieniu. Już od lat bada jaskinie i odległe regiony świata w poszukiwaniu śladów inteligentnych kultur z czasów przed powstaniem ludzkości. Nie do końca jesteś pewien związku tego faktu z waszym celem, niemniej jednak Cutsher mógłby chcieć osiąść jego wiedzę, a to oznacza, że ty ją musisz osiąść!

**STYL**

Racjonalny, spokojny, wierzący, posłuszny Cutshe rowi, pesymistycznie nastawiony do reszty kultystów.



GUSTAV / GUNDEL ALMBURG  
KULTYSTA ZDRAJCA

Już od kilku lat jesteś członkiem kultu „tych spoza”, istot boskich żyjących w przestworzach kosmosu, karmiących się żywymi duszami. Wiesz, że nadchodzi czas ich powrotu- tak, już raz byli na ziemi i pozostawili po sobie wiele jednoznacznych śladów. **Helmut Cutsher [4]** założył ów kult kilka lat temu krótko po wojnie. Jest szalony, absolutnie szalony, jednak nie naiwny. Gdyby nie zgubny wpływ **Karla / Karli Neukommer [5]**, już dawno jego działania dążyłyby w jedynym słusznym kierunku- przebudzenia „tych spoza”, Karł / Karła jednak ciągle gada coś o kościele, wierze i o tym, że należy podpisać z nimi pakt, by zniszczyli komunistów i ateistów. Idiota. Jak wstaną i tak zabiją każdego, kto nie zaofiaruje swoich usług.

**CELE**

Cutsher wydaje się trudny do przekonania do twoich racji, niemniej jednak, jeśli zabraknie Karła / Karli być może zapomni o jego głupota. Cutsher jest ofiarą jakiegoś zabiegu medycznego, który spowodował u niego drastyczną i skokowo postępującą amnezję, może to pozwoli na uzyskanie jego zaufania wraz z upływem czasu.

Lojalności nie da się kupić, da się ją jednak ukraść, wpoić lub zniszczyć. Wiesz, że **Marcello [7]** jest słabym ogniwem kultu- szuka nadziei, zmian, pomocy. Możesz mu pomóc i uzyskać jego lojalność, lub pozbyć się go z waszych szeregów, np. za trutym narkotykiem. Ewentualnie ktoś nowy mógłby zasilić wasze szeregi. Na pewno ktoś się znajdzie.

**STYL**

Chłodny, wredny, inteligentny, skuteczny, pozbawiony skrupułów.

MARCELLO / MARCELINA NOCCI  
KULTYSTA NARKOMAN

Wojna nie była straszna dla każdego. Również dla ciebie, tam w Mediolanie. Zanim się obejrzałeś rodzice już zginęli w jakiś sposób, a ty pozostałeś sam na ulicy. Na szczęście trafiłeś na **Gustava / Gundel Almburg [6]**, który pokazał ci nową drogę. Nawet nie wiesz jak to się stało, ale nim się opamiętałeś byłeś już członkiem sekty utworzonej wokół **Helmuta Cutshera [4]**. Szybko zdziwienie przeszło w frustrację, a ta w alkoholizm, a następnie uzależnienie od morfiny. Nie interesuje cię cały ich hokus pokus, jednak są dla ciebie domem, rodziną, źródłem pieniędzy oraz gwarantem ciepłego obiadu i ciepłego łóżka.

**CELE**

Praca dla szaleńca strasznie wpływa na psychikę, tak, jakby szaleństwo się szerzyło jak grypa- drogą kropelkową. Ostatnią deską ratunku dla ciebie okazało się morfium, to jednak ci się skończyło. Tym bardziej się cieszysz faktem, że w powietrzu czujesz lekką jego nutkę, jakby ktoś go miał przy sobie. Może zechce sprzedać?

**STYL**

Nieśmiały, wystraszony, jest na głodzie narkotykowym. Przyłączył się tylko pod wpływem strachu do sekty i niebardzo mu na niej zależy.

LUDWIG / LUDELFINA MACIEJCIEWICZ  
KULTYSTA STUDENT

Jeszcze kilka lat temu byłeś studentem semina rium w Bem, a ż do dnia , w którym wysłuchałeś inspi rującego wykładu Karla / Karli Neukommer [5], dawnego duchownego, a teraz deisty, który poznał istotę kościoła lepiej, od kogokolwiek z twoich znajomych. Jesteś jak opętany przez myśl o podążaniu za nim- i dotychczas cię ta podróż zawiodła aż do Zurich, gdzie wraz ze swoimi wyznawcami zatrzymał się w hotelu La Glacon.

To co robisz nie jest bezpieczne. Jesteś poszukiwany przez milicję w Polsce, twojej ojczyźnie, za ucieczkę z kraju. Tu, w neutralnej Szwajcarii, jednak czujesz się bezpieczny, chociaż nie do końca. W Le Glacon jest pełno Rusów, jakby się tu spotykali w swoich nędznych sprawach. Poznajesz ich po twarzach-[22],[23],[26], wszyscy ta cysami. Ochydni. Unikasz ich jak ognia, może jednak ujawnienie ich narodowości skłoni policję do pojmania ich?

Najważniejsze jednak jest dołączenie do wyznawców Neukommera - może porozmawianie z którymś z nich pomoże w tym?

**STYL**

Ambitny, inteligentny, notoryczny kłamca, idealista, turpista.

prof. Dr. hab. JACQUES / JACQUELINE MONTGOMERY  
 PROFESOR CHEMII I WYTWÓRCA NARKOTYKÓW

Utopia hedonizmu to przyszość kultury, ten, kto chce za dbać o bogactwo i siłę jutro, już dzisiaj musi w to zainwestować. Tak też zrobiłeś ty. Rozpracowałeś skład opium, stworzyłeś czysty i silny koncentrat, a teraz zarabiasz na tym tysiące. We Francji już zaczęli cię poszukiwać, jednak wolna Szwajcaria jeszcze jest bezpieczna. Nie popełniasz jednak starego błędu, już nie handlujesz tymi środkami osobiście, tylko robi to za ciebie **Zacharias Pulver [10]**. Martwi cię jednak to, że on chyba miesza do tego opium jakiś środek nieznanej pochodzenia, który czyni wrażenie... niepowtarzalne. Raz spróbujesz i czujesz, że twój narkotyk już nie wystarcza..

Być może odkrycie tajemnicy Zachariasza pozwoliłoby ci uspokoić głód? Nie chcesz mu zrobić sceny z tego powodu, o ile tylko podzieli się tajemnicą.

**STYL**

Burżuj, wizjoner, często się wymądrza lub chwali nagromadzonymi tytułami

**ŚRODKI**

Sprzęt chemiczny.

ZACHARIAS PULVER  
 DEALER

Po wojnie ludzie poszukują wolności, miłości, rozrywki i zapomnienia - tym to udostępniasz. Handlujesz narkotykami produkowanymi przez **Jacques / Jacqueline Montgomery [9]**. Cóż. Gdyby to było wszystko byłbyś zwykłym przestępcą ze sporymi zyskami i ciągłą paranoją, jednak los był dla ciebie łaskawy. Poznałeś niegdyś człowieka imieniem **Abraham Amsterdamm [24]** zajmującego się polowaniem na... Wampiry. Nie, nie ępa morfiny, jest śmiertelnie poważny, nawet pokazał ci zdjęcia, sprzęt itp. Ufał ci, nawet powiedziałbyś, że lubił - cóż, ukradłeś mu kilka fiolek tej krwi po tym jak powiedział, że ona uzależnia. Osuszyłeś ją, sprowadziłeś do formy proszku, a ostatecznie pomieszałeś z morfiną - efekt jest oszałamiający.

**CELE**

Handel narkotykami to dochodowy interes, cóż - ty chcesz zarobić jak najwięcej. Chwilowo odkupujesz narkotyki jeszcze od doktora, ale ulepszając je możesz sobie pozwolić na mieszanie morfiny z mąką, a efekt pozostaje taki sam. Przez to ponad 50% zysków idzie do ciebie - świetny interes, dopóki starzy się nie dowiedzą.

Policja to mały problem, ale jest tu też gość z Interpolu [15], znasz się na tym i wiesz, jak ich rozpoznać. Opium jest nielegalne w prawie całej Europie, Szwajcarii również, ale o ile policja szwajcarska niespecjalnie zna się na narkotykach, to Interpol jest w stanie je wykryć. Jak to rozwiązać? Najlepiej podsuwając mu je i uzależniając subtelnie od tego jedyne go środka. Może wciskanie historii o wampirach tylko polepszy efekt. Tak, chcesz go jako sprzymierzeńca, nie wroga - genialne, nie?

**STYL**

Skryty,

**ŚRODKI**

Krew wampira [1 woreczek]

Mąka

Opium [1 woreczek]

OJCIEC BENEDIKT SCHPEIER  
KSIĄDZ, FANATYK

Pojechałeś do Le Glacon w nadziei na tydzień odpoczynku w ruchu oraz pobyt w gronie rdzennych Szwajcarów, wierzących, spokojnych, tradycyjnych. Za wiodłeś się niezmiernie. Turysty to w większości Niemcy, Francuzi, kilku Amerykanów, nawet się znajdzie jakiś komunista i wszyscy, bez wyjątku niewiemi! Już jeden koniec znanego świata się odbył. Druga wojna światowa zniszczyła wszystko co znaleźliśmy. Jeśli wcięż niewiara będzie dominowała świat nigdy nie odzyska spokoju.

**CELE**

Uwielbiasz głośno i obrażowo nawracać ludzi, doszukiwać się śladów ich grzechu we wszystkim co robią, a najlepiej się czujesz, gdy otacza cię wianuszek słuchaczy, gotowych zmienić nastawienie. Hotel Le Glacon jest pełen takich ludzi- a ty ich na wróciś!

Podczas II wojny światowej to podobno tu, jak mówił ci jeden z kelnerów, swoje posiedzenia miała sekta zwana 'Thule'. Czasami masz wrażenie, że ta prawie wolnomularska organizacja sterowała postępowaniem Hitlera, by nieść światu jeszcze więcej zła. Jeśli tu pozostało cokolwiek naznaczonego tymi niewiemyimi- oczyść to, aby potomnych pokusa nie prześladowała, słuchając bluźnierczych historii z przeszłości

**STYL**

Głośny, odważny, fanatyczny. Walczy słowem, nie pięścią, wręcz gardzi przemocą.

**MOCE**

**Prawdziwa Wiara:** Możesz udzielać sakramentów oraz wiesz jak odprawić w razie największego zagrożenia egzorcyzm.

ANNA ROSE  
PROROK

Od dzieciństwa już miewasz prorocze sny, sny o wydarzeniach, sny o ludziach, ale też koszmarnie wizje przeszłości, której niebawem przyjdzie powrócić. Ogromne miasta o nieeuklidesowych wymiarach i kształtach, istoty, których wyglądu ludzka wyobraźnia na wet nie jest w stanie odtworzyć, dźwięki pełne sprzeczności... Bliska szałerstwa oparcie odnalazłaś w magii i wróżbiarstwie- dochodowy zresztą interes, dzięki któremu w końcu mogłaś sobie pozwolić na wypoczynek tutaj, w Szwajcarii.

**CELE**

Szwajcaria jest wyjątkowo ważnym miejscem dla działań zimnej wojny. Neutralna i strategicznie położona ściera na siebie uwagę zarówno zwolenników USA jak i ZSRR. I jedni i drudzy dobrze płacą za udostępnianie informacji, a ty masz je przede wszystkim w zasięgu ręki. Najchętniej zdobyła byś dokumenty zezwalające na podróż przez żelazną kurtynę- w Moskwie ponoć kształcą psychotroników, a język rosyjski nie jest ci obcy.

Ci ludzie tu są tacy sztywni i fałszywi. Trzeba wprowadzić trochę ruchu w cały ten burdel. Może poopowiadasz im swoje sny? Oczywiście możesz je podkoloryzować, a nawet wymyślać własne. W końcu chodzi tylko o wrażenie, co nie? Ludzie, którzy się boją są tacy szczyrzy.

**STYL**

Głośna, szczerą, bezpośrednią, trochę łatwowierną, sympatyczną, gadatliwą.

**MOCE**

**Psychotronika:** Możesz poznać fakty związane z przedmiotem (np przeszłość) dotykając go. Nie każdy przedmiot ma na tyle silne wspomnienia, że da się je odczytać, niemniej jednak jest to bardzo przydatna zdolność.

## 13 [Postać znana publicznie!]

Matthias Hardt

POLICJANT

Na rko tyki, pogłoski o sekta ch, zbiegły morderca i na domiar złego... komuniści. Nie masz bladego pojęcia jak się to mogło stać, że to zwykła policja, a nie specjalne jednostki, została oddelegowana do „zapewnienia turystom na obszarze Republiki Szwajcarii bezpieczeństwa”. Przecież jak taki komuch się wysadzi w powietrze, to nawet krzyż i święcona woda nie pomogą. Wspólnie z **Hardmundem Tirolerem [14]** przyszło ci chronić przyjezdnych, śpiących w luksusowym hotelu La Glacon. Nic w tym złego - stara w domu z dziećmi, wśród gości jest kilka samotnych i ślicznych kobitek, a na posiedzenie partii faszystowskiej też się nie za nosi. Dopóki ci siewie ci się nie odezwą - prawie jak wakacje zimowe.

Niemniej jednak plotki należy sprawdzić, a ewentualnych sprawców zamknąć... jak tylko ten huragan się skończy. Któż to widział - trąba powietrzna w Alpach... zimą!

Hardmund zresztą wczoraj coś powiedział o Interpolu. Że niby jakiś agent tu przebywa. To przecież bzdury. Interpol to jedynie medium informacyjne i nie posiada własnych agentów - o to już zadbały nazistowskie korzenie tej organizacji.

### STYL

Niesprawiedliwy, ma uprzedzenia wobec komunistów, kapitalistów, faszystów, liberałów i anarchistów... zasadniczo, to nie lubi nikogo, kto choć trochę zna się na polityce. Ma skłonności do skoków w bok - również za wodowo.

### UPRAWNIENIA

**Policjant:** Masz numer, masz dokumenty, masz nawet mundur w szafie, zwyczajnie stwierdziłeś, że po kilku dniach cię już kojarzą. Przed grą przedstawi się wszystkim graczom, by wiedzieli jak odgrywać swój stosunek wobec ciebie

### ŚRODKI

**Broń służbowa**

## 14 [Postać znana publicznie!]

Hardmund Tiroler

POLICJANT

Na rko tyki, pogłoski o sekta ch, zbiegły morderca i na domiar złego... klecha. Nie masz bladego pojęcia jak się to mogło stać, że to zwykła policja, a nie specjalne jednostki, została oddelegowana do „zapewnienia turystom na obszarze Republiki Szwajcarii bezpieczeństwa”. Zresztą - który normalny morderca zechciałby spędzić swoje ostatnie dni wolności w hotelu w górach, wysłuchując nieprzerwanego gadania ojca **Schpeiera [11]**.

Wspólnie z **Matthiasem Hardtem [13]** przyszło ci chronić przyjezdnych, śpiących w luksusowym hotelu La Glacon. Zdecydowanie wolałbyś spędzić ten czas ze swoją rodziną w domu, albo oglądając zabytki w Zurychu czy Bernie.

Niemniej jednak plotki należy sprawdzić, a ewentualnych sprawców zamknąć... jak tylko ten huragan się skończy. Któż to widział - trąba powietrzna w Alpach... zimą!

Właściwie to i tak nie jesteście tu potrzebni - wśród gości jest agent z Interpolu. Tak, agent. Cała ta propaganda o tym, że Interpol jedynie służy jako medium komunikacyjne i sam nie posiada agentów jest jednym wielkim kłamstwem. To jednak, że jest w La Glacon nic dobrego nie może oznaczać.

### STYL

Sprawiedliwy i dealista, krytyczny wobec kościoła, zdeklarowany deista, kapitalista i liberał.

### UPRAWNIENIA

**Policjant:** Masz numer, masz dokumenty, masz nawet mundur w szafie, zwyczajnie stwierdziłeś, że po kilku dniach cię już kojarzą. Przed grą przedstawi się wszystkim graczom, by wiedzieli jak odgrywać swój stosunek wobec ciebie

### ŚRODKI

**Broń służbowa**

## Wolfgang Schwarz Agent Interpolu

Szwajcaria ze względu na swoją szeroko pojętą neutralność stała się wyjątkowo cennym dla ruchów obu stron żelaznej kurtyny polem działania. Interpol oficjalnie ma zakaz mieszania się w politycznie uwarunkowane przestępstwa, jednak owe uwarunkowanie najpierw musi zostać udowodnione. Ta luka prawna stała się podstawą twojej pracy. Le Glacon bywało już podczas II wojny światowej miejscem spotkań wrogich sobie jeńców - miejscem neutralnym i bezpiecznym, a przede wszystkim niedotkniętym działaniami zbrojnymi. To tu powstały niegdyś plany zamachów na Hitlera, to tu alianci zawarli współpracę z nazistowskim Interpolem, to tu teraz spotyka się wywiad USA i ZSRR, unieszkodliwiając się przy tym nawzajem.

Wszystko pięknie i ładnie, gdyby nie mafia, która wmieszała się w te gierki. Pojawienie się trzejdejsiły może całkowicie zniszczyć plan USA. Ponadto handlują morfiną i zapewne są też odpowiedzialni za ostatnie morderstwa w mieście - to właśnie nimi chcesz się zająć. Znaleźć, przesłuchać, pojąć i odkryć kto za nimi stoi.

### STYL

Służbista jakich mało. Pedant. Nie znosi chaosu, niepokojów i paniki. Dba skutecznie o porządek, bezpieczeństwo i dyscyplinę.

### UPRAWNIENIA

**Interpol:** Możesz zaciągać od bazy informacje na temat gości hotelu oraz ich aktywności w Interpolu.

### ŚRODKI

**Broń służbowa**

## 16 [osoba znana publicznie]

### Ioan Kovicek Animator Społeczny

Jako animator już od kilku lat bawiisz klientów hotelu Le Glacon żartami, śpiewem, zabawą, a czasami strasząc opowiadkami o wielkich stopach i jeszcze większych lawinach. Twoje serbskie pochodzenie jednak rzadko wzbudza zaufanie klientów, co skłoniło cię do używania różnych przezwisk, mających odwrócić uwagę od położonej za żelazną kurtyną ojczyzny.

To dziwne, ale podejrzenia turystów są w pewnych miejscach prawdziwe - regularnie kontaktujesz się ze swoją rodziną i przekazujesz im wszelkie możliwe informacje o wydarzeniach w Szwajcarii. Oni zaś przekazują te informacje dalej, do milicji, by ta... pozostała ich wszystkich przy życiu. Zwykle robisz to w nocy, gdy już wszyscy klienci śpią - dzisiaj jednak sprawa się trochę komplikuje - już jest późno, a oni na wet nie myślą o tym, by stąd iść. Trzeba jakoś zadbać o bezpieczeństwo przy jedynym aparacie telefonicznym w budynku, zanim wybije godzina 20. A do tego czasu jakoś trzeba zająć tych ludzi, żeby nie czuli się oszukani, a się zmęczeni...

A jeśli nie zdązysz, to jedynym rozwiązaniem pozostaje dowiedzieć się czegoś naprawdę ważnego, jak na przykład planów tych Amerykanów tu - wyglądają na służbistów.

### STYL

Zabawny, odważny, z czasem znacznie się zachowuje podejrzanie, gdy już na dejdzie godzina ra portu.

### UPRAWNIENIA

**Pracownik:** Masz klucze do wszystkich pomieszczeń hotelu poza osobistymi pokojami klientów.

John Henry Morrison  
Milioner

Wszystko da się kupić- na wet ludzką lojalność i przekonania. Jesteś jednym z najbogatszych mieszkańców USA i wiesz, o czym mówisz. Do Le Glacon nie pojechałeś dlatego, że w twoim interesie jest odpowiedzynie- wtedy wzięłybyś ze sobą żonę, pokojówkę, dzieci, opiekunkę dla dzieci, szofera, księgowego, prawnika, sekretarkę, a przede wszystkim kupiłybyś ten hotel. Nie, ty pojechałeś na 'przygodę'. Chcesz zdobyć lojalność jednego z komunistycznych szpiegów, by poszerzyć pole działania o drugą połowę kuli ziemskiej, zaczynając od najniższego szczebla, a następnie wspinając się w górę.

Oczywiście cały ten proceder jest wysoce nielegalny i jeśli nie przekazesz za darmo wszelkich uzyskiwanych informacji o ZSRR CIA, prawdopodobnie przyjemności płynące z bogactwa szybko się skończą. Możesz trzymać to w tajemnicy, albo otwarcie handlować z rządem- decyzja należy do ciebie.

Cokolwiek jednak robisz- najważniejszy jest zysk. Nie uda się interes z ZSRR? Może handel sztuką? Jeśli nie sztuka, może przemysł chemiczny? I tak dalej, aż do skutku. Musisz jednak uważać, by nie przegapić okazji. Wśród gości jest twój odwieczny konkurent **Greancrowd [18]**- żydowski akcjonariusz i handlarz antykami. W przedwieństwie do ciebie, on już od 46' regularnie jeździ do Szwajcarii, odpoczywa w Le Glacon. Pewnie jest o krok przed tobą, jeśli chodzi o zrobienie zysku z własności tego przybytku, ale wciąż to nic straconego.

**STYL**

Chciwy, cwany, sprzedałby eskimosom na biegunie północnym lodówkę, gdyby tylko nadarzyła się taka okazja.

**ŚRODKI**

**Milioner:** Nosisz mało gotówki, twoje konta jednak są pełnione. Możesz w dowolnej chwili zadzwonić do banku szwajcarskiego i zażądać przesyłkę pieniężną kurierem (ok 2h trwa jego dotarcie)

Isaac Greancrowd  
Milioner

Właściwie na zywasz się Isaak Grünkraut, ale Amerykanie nie potrafili tego poprawnie wypowiedzieć, więc zmieniłeś pisownię. Zajmujesz się handlem obligacjami oraz antykami i właśnie antyki uczyniły cię milionerem. Wszystko z czasem zyskuje na wartości, wystarczy, że ma przynajmniej ze 100 lat- cóż, tylko jak dotrzeć do takich rzeczy? Bardzo łatwo. Oferowałeś niemieckim zbrodniarzom wojennym ze znania, mogące ich odciążyć i uratować przed karą śmierci, w zamian za pałatkę rodzinną. Trochę się tego na zbierało, a takie starocie w USA są warte majątek.

Jedna z tych staroci szczególnie cię zainteresowała. Niezbyt stara replika szabli z czasów napoleońskich - kiczowata, tępa, rękojeść z tworzywa sztucznego, głowica ze stali średniej jakości, summa summa rum- śmieć. Cenna jednak była pochwa, której wnętrze było wyścielone jedwabiem, a pod nim- pergaminem. Musiałeś ją zniszczyć, by wyjąć pergamin, więc na szybko załatwiłeś tanią replikę pochwy, a cały zestaw wzięłeś na wszelki wypadek ze sobą- masz zamiar drogo, bardzo, bardzo drogo [100 000\$ wzwyż] to sprzedać. Oczywiście nikt takich pieniędzy nie nosi w gotówce.

Jesteś jednym z bardzo nielicznych Amerykanów, którym udało się nawiązać handel z ZSRR, tym bardziej martwi cię obecność **Morrisona [17]**, który z całą pewnością planuje podobny ruch i... może mu się to udać. Twój kontakt z ZSRR został zamordowany kilka miesięcy temu i dotychczas nie udało ci się znaleźć nikogo nowego do handlu-liczysz na to, że się to teraz zmieni. Le Glacon od początku zimnej wojny jest miejscem kontaktu ze wschodem i umożliwia odważnym zarabianie po obu stronach żelaznej kurtyny.

**STYL**

Chciwy, cwany, sprzedałby beduinom na sahary suszarki do włosów, gdyby tylko nadarzyła się taka okazja.

**ŚRODKI**

**Milioner:** Nosisz mało gotówki, twoje konta jednak są pełnione. Możesz w dowolnej chwili zadzwonić do banku szwajcarskiego i zażądać przesyłkę pieniężną kurierem (ok 2h trwa jego dotarcie)



Jacob Silverstone  
archeolog

Już od dzieciństwa fascynowałeś się jaskiniami oraz niezbadanymi głębinami, wysokościami i regionami świata. Teraz, prawie 40 lat później, jesteś znanym na całym świecie archeologiem, speleologiem i badaczem antycznych cywilizacji, przez jednych podziwianym, przez drugich wyśmiewanym za postulowanie odważnej teorii, iż przed ludzkością inna i inteligentna cywilizacja musiała zamieszkiwać ziemię.

Do Szwajcarii przyjechałeś w jednym celu- zbadania okolicznych jaskiń... zimą. Duża ich część jest tła zamalowana i zbadanie głębszych korytarzy niemożliwe, teraz jednak, przy średniej temperaturze -10 stopni dużą część wody można wynieść zwykłą łopatą. Sporo pracy, ale czasu nie brakuje.

Od wczoraj niestety pogoda uniemożliwia ci opuszczenia hotelu, a jedyne znaczące znalezisko to... muszla. Nie zrozum mnie źle, ta muszla jest ogromna, a gdy ten region Alp był po raz ostatni pod poziomem morza, największe zwierzęta sięgały rozmiaru małego palca. Dowód doskonały, teraz trzeba to jakoś ogłosić, informację przekazać do Bostonu i znaleźć mecenasa... bo La Glacien jest piekielnie drogi i po prostu doskonale położony. Znajduje się dokładnie nad strukturą podziemnych korytarzy badanej jaskini, a do najbliższego wejścia jest jedynie dwugodzinna podróż piechotą. Uniwersytet Miastonick powinien cię dofinansować... a jak nie, to kogoś innego się znajdzie.

Ostatnio dorwałeś zresztą w hotelowej bibliotece dzieła Howarda P. Lovecrafta. Niespełniał ci się jego styl, ale tematyka jest rzeczywiście... inspirowająca. Nad wyraz podobna do wyników twoich poszukiwań.

**STYL**

Ciekawski, uparty, uczciwy, uparty, interesowny, uparty, odważny, silny wola, mówiłem już, że uparty?

**ŚRODKI**

**Muszla:** Znaleziona w jaskini

Michael Eich  
Historyk

Jesteś znanym niemieckim historykiem, który zdecydował się na nie więcej, nie mniej, niż dobre, spokojne wakaacje w szwajcarskich Alpach, daleko od cywilizacji. Dlaczego nagle ktoś walnął cię w tył głowy, a potem przywiązanego zostawił w szafie? Nie masz pojęcia. Ale teraz to ty jesteś wściekły!

**STYL**

Wściekły!

**ŚRODKI**

Catherine Heather Cassiopé  
Femme Fatal

Urok, spryt i sztuka uwodzenia potrafią działać znacznie więcej, niż niejedna broń. Nazywasz się CIA Special Agent Cassiope, oddelegowana do kontrwywiadu w Szwajcarii. Cel- wywiad ZSRR używający neutralnej Szwajcarii do przetrwania jednostek na zachód. Znaleźć, uwodzić, uwięzić lub zabić.

Uwielbiasz tą pracę- jest ciekawa, niebezpieczna i polega na podrywaniu dobrze wytrenowanych, ambitnych i wyjątkowych mężczyzn. Czego więcej możesz pragnąć?

Z twoich informacji wynika, że Le Glacon jest częstym miejscem spotkań agentów ZSRR oraz członków mafii sycylijskiej. Biorąc pod uwagę fakt pojawienia się nowej odmiany morfiny w kantonie Zurich można dojść do wniosku, że ma to związek z hotelem. Ponadto pojawiły się doniesienia o nielegalnych wykopaliskach w górach- nie interesuje cię to, że ktoś sobie grzebie grządkę na Mont Blanc, ale jeśli te eksponaty dostaną się do ZSRR, to potraktujesz to jako osobistą porażkę.

**STYL**

Uwodzicielska, skryta, profesjonalistka.

**ŚRODKI**

**Broń służbowa:** nóż

Darius / Daria Pietierstajewski  
Zabójca

Całe twoje życie okazało się błędem. Od poczęcia, do teraz- dla czego się to wszystko w ogóle musiało zacząć? Zostałeś porzucony w dzieciństwie przez własną matkę, adoptowany przez przestępcę, nie udało ci się stworzyć żadnego związku, a ostatecznie skończyłeś na ulicy. Przetrwać pomogły ci kradzieże, oszustwa i mordy.

Ostatni jednak upadek był najgorszy. Dotychczas walczyłeś jak zwierzę o przetrwanie na ulicach Sankt Petersburgu- znalazła cię ostatecznie jedna milicja i... dała propozycję nie do odrzucenia. Wspólnie z **Iwanem / Ileną Wojgorodem [26]** miałeś pojechać do Szwajcarii i wykonać jedno, jedyne zabójstwo- w razie sukcesu zostaniesz uwolniony tu, w Hotelu a Wojgorod wrócisz sam do Moskwy. W razie porażki- zostaniesz zabity tu, na miejscu.

Wola życia, to jedyne, co ci pozostało, ale jest silna, wyjątkowo silna. Jesteś gotów podjąć się tego wyzwania, a być może... być może odzyskasz tu, daleko od ojczyzny, nadzieję... nadzieję na lepsze jutro.

Zadanie jest proste. Zdjęcie, które ci pokażę wygląda identycznie jak ten człowiek tam **[23]**. Nie znasz imienia, nazwiska, pochodzenia, przeszłości- ni czego. Może to i lepiej. Mniej zabolisz. Masz go zabić nie wcześniej niż za godzinę koniecznie bez świadków. Broń masz sobie zdobyć najlepiej od kogoś- trudniejsza, pistolet, cokolwiek. Tylko w najgorszym wypadku Wojgorod zechce ci podać własną- chodzi o stan dowodowy. Nic nie może wskazywać na ingerencję ZSRR, a posiadana przez twojego szefa broń jest dosyć... typowa.

**STYL**

Bezwzględny, pełen nadziei, sprytny, zdradliwy

## August / Augusta Jewriew Wtajemniczony

Życie nigdy nie było ci przyjaźniem. Urodzony w Rosji miałeś dzięki dzieńśtwo, rewolucja i wojna tylko je pogorszyły. Piekło za często się jednak dopiero, gdy zostałeś rodzicem. **Dimitr/Demeter** został ci zabrany, a zwrócenie go rodzinie podlegało jednemu warunkowi- ze względu na swoje żydowskie korzenie miałeś przedostać się jako „uchodźca Auschwitz Birkenau” ze sfałszowanymi danymi do Niemiec Zachodnich i służyć tam jako szpieg dla ZSRR. Szybko zwiatałeś do Szwajcarii nie pozostawiając po sobie żadnych śladów, poszukując za to roboty, osobowości i choć trochę informacji o losach twojej rodziny.

Tu, w La Glaccon często spotykają się przedstawiciele różnych mafii. Szukają takich jak ty- ludzi bez przeszłości i skrupułów. Może uda ci się znaleźć pracodawcę?

Zauważasz dziwne zachowanie tego mężczyzny [4], jakby coś niezwykłego go otaczało. Nie jesteś głupi- pogłoski o sektach, dziwny człowiek ze świętymi ludźmi. Jeśli nie mafia, to może sekta przyjmie cię w swoje szeregi? O członkostwo podejrzewasz [3] i [6], może warto ich spytać?

### STYL

paranoik, cynik, wystraszony uciekinier. Dopóki nie znajdzie silnego poparcia będzie zachowywał się jak bardzo przestraszony.

## Abraham Amsterdamm Łowca Wampirów

Już od wielu dziesięcioleci polujesz na wampiry przedłużając swoje życie ich krwią. Są bestiami, bezwzględny mordcami i zbyt wielki jest ich wpływ na wasz świat, świat śmiertelnych, by móc go ignorować. Rzadko jednak dzielisz się tą wiedzą. Niegdyś ujawniłeś prawdę młodemu mężczyźnie - **Zacharias Pulver [10]**, tak się nazywał- ukraść jednak jedną z twoich przechowywanych fiolek krwi- krwi Tzi misce. Rzadka i cenna. Nie przejmowałeś się tym faktem, dopóki nie doszły do ciebie pogłoski o pojawieniu się wyjątkowego narokotyku w okolicach Zurychu. Pulver skończył jako diler, a ty czujesz się winny- musisz skończyć ten proceder... prawdopodobnie handluje odparowaną krwią...

Wiesz, że tu przebywa wampir. Przeczujesz, że jest słaby, bardzo słaby- to dziwne. Niemniej jednak litość nie jest rozwiązaniem- trzeba go wytropić i zniszczyć- daleko od niepotrzebnych świadków. Na pewno jednak będziesz potrzebował pomocy- mimo wszystko jesteś człowiekiem.

### STYL

paranoik, cynik, wystraszony uciekinier. Dopóki nie znajdzie silnego poparcia będzie zachowywał się jak bardzo przestraszony.

### MOCE

**Potencja:** o [W razie walki zadajesz zawsze co najmniej jedno obrażenie powyżej ilości uzyskanej w teście]

### ŚRODKI

**Zestaw łowcy**

Alan Krone

## Mechanik komputerowy

Jako mechanik urządzeń liczących stałeś się wyjątkowo ważnym pracownikiem CIA w departamencie kryptograficznym. Godziny, dni, miesiące przy urządzeniach i obliczeniach uczyniły cię jednak socjopata jakich mało - ostatecznie dostałeś więc wolne - 3 tygodnie urlopu w Szwajcarii. Oczywiście nie bez korzyści dla CIA. Podobno w Le Glacon odbywają się często spotkania agentów ZSRR. Masz codziennie składać dokładną relację z wydarzeń, a w razie możliwości informować lokalnego agenta CIA o ich osobowości. Tożsamość agenta jest utrzymywana w tajemnicy, dopiero po uzyskaniu danych zostanie ujawniona.

To jednak trochę trudniejsze niż ci się wydaje. Ciągłe rozprasza cię jedna jedyna osoba - kobieta [21] tak odważna, tak kusząca, tak cudowna. Jesteś nieszczęśliwym romantykiem. Romantyzm był nudny, wolisz secesję, a nieszczęście nigdy nie jest dobre - czas na zmiany.

**STYL**

nieszczęśliwy romantyk, wyjątkowo inteligentny, ale nieco obcy dla społeczeństwa.

**MOŻLIWOŚCI**

**Kryptografia:** Jesteś w stanie umieścić podsłuchy i dekodować zakodowane wiadomości.

Iwan / Ilena Wojgorod

## Agent ZSRR

Szwajcaria to ważny punkt przelotu agentów z bloku wschodniego na zachód, miejscem wymiany informacji zaś został hotel Le Glacon - właściciel o tym oczywiście nie wie. Twoja obecnie trwająca misja jest chyba najprostszą ze wszystkich. Masz zadbać o anihilację dawnego agenta, który zdradził ZSRR. **August / Augusta Jewriej [23]**. Zabić go jednak nie masz z ty, jesteś zbyt cenny - nikt na zachodzie cię jeszcze nie zauważył. Za to usunięciu ma ulec również obiekt **Darius / Daria Pietierstajewski [22]**. Procedura jest prosta - zmusz Pietierstajewskiego, by zabił dowolną drogą Jewrieja, ale został przy tym przyłapany upewnij się, że zostanie zabity przez kogoś z miejscowych. Jeśli mu się nie uda - zadbaj o śmierć Jewrieja, a potem Pietierstajewskiego - obaj mają zginąć.

Jewriej to rodzic Pietierstajewskiego. Ale to chyba nieistotne - minęło kilka lat i pewnie się nie zorientują. Prawdopodobnie dla tego Pietierstajewski, a nie ty ma to zrobić.

Ponadto wśród obecnych w Le Glacon znajdują się członkowie mafii sycylijskiej. Mafia kolaboruje z ZSRR, jednak nie każda rodzina - dowiedz się o stanie współpracy i zadbaj o podpisanie umowy o współpracę. Wyniki przekażać musisz osobiście po powrocie do Moskwy.

**STYL**

Przekonany komunistą i zagorzały wróg USA. Mówi prosto, bezpośrednio, stara się trzymać na uboczu. Nie zna pojęcia współczucia.

**MOŻLIWOŚCI**

**Kryptografia:** Jesteś w stanie umieścić podsłuchy i dekodować zakodowane wiadomości.

Christiano Siziliano  
Mafioso

Od dzieciństwa należysz do rodziny mafijnej Siziliano należącej do jednego z twoich wujów. Służysz mu jako księgowy i zazwyczaj dbasz o dobry przepływ łapówek jak i towarów na całym świecie.

Specjalizujesz się w handlu informacjami i narkotykami. To pierwsze sprowadziło cię do Szwajcarii. Wspólnie z kilkoma innymi mafiosami **Roberto/Roberta Neapolitano [28]**, **Kaietano / Kaietana Sisse [29]** w Le Glacon masz zadbać o pomyślny rozwój tych gałęzi waszego rodzinnego przemysłu.

Najlepszym rozwiązaniem będzie zebranie danych na temat wywiadu ZSRR korzystającego z Le Glacon jako punktu kontaktowego, planów tego podejrzanego Hiszpana [1], który na pewno jest przedstawi cięlem hiszpańskiej mafii, oraz zbadanie nośności ZSRR na narkotyki - potrzeba nowego odbiorcy na heroinę.

**STYL**

Dyplomatyczny, kłamliwy i wierny rodzinie.

**ŚRODKI**

Roberto / Roberta Neapolitano  
Mafioso

Jako człowiek od krwawych interesów pracujesz od lat dla **Christiano Siziliano [27]** dbając o dobry przebieg jego misji i jego przetrwanie. Nie mniej jednak znacznie bardziej od pracy interesują cię kobiety i narkotyki. Heroina i Włoszki jednak nie wystarczą. Szukasz nowych wrażeń, a w powietrzu czujesz słodki zapach opium - coś dla ciebie.

Nie masz jednak bladego pojęcia, po co jest tu twój kumpel **Kaietano / Kaietana Sisse [29]**. Przecież z niego jest większy nieudacznik niż z Mussoliniego był, poza tym jego faszystowska gadka wam pewnie tylko zaszkodzi

**STYL**

Gburowaty, napalony ćpun.

**ŚRODKI**

Broń

Kaietano / Kaietana Sisse  
Mafioso

Nienawidzisz swojego imienia i ludzi, którzy z niego korzystają, tak samo jak czarnych, Żydów, Niemców, Francuzów i całej reszty. Mussolini, to najlepsze co kiedykolwiek spotkało Włochów i to przez tego Niemca wojnę przegraliście, to jasne. Przez frustrację trafiłeś do mafii - tak samo autorytarna jak stare Włochy, i jeszcze bardziej skutecznej.

Zazwyczaj dbasz razem z **Roberto / Roberta Neapolitano [28]** o bezpieczeństwo szefa, **Christiano Siziliano [27]**, za nim jednak też nie przepadasz. Wiesz, że tak naprawdę jest nikim w porównaniu z ojcem chrzestnym, Luigiem Sizilianem. Może jego przypadkowa śmierć pozwoliłaby ci uwolnić się od usługiwania temu słabeuszowi? A jeśli nie, najwyższy czas na jakąś akcję. Jest tu kilka amerykańskich handlarzy wśród turystów. Nie wiedzą, w co się wpakowali - na pewno jednak wypakowali swoje walizki drogi mi rzeczami - najwyższy czas, by ich pozbawić niepotrzebnego balastu.

**STYL**

Gburowaty, napalony ćpun.

**ŚRODKI**

Broń

Dan Millman  
Mistrz USA w gimnastyce

Całe życie spędziłeś trenując, licząc na sukces i ostatecznie go osiągaając. Za równo w Stanach, jak i za granicą pokazywałeś, ile jesteś wart, jednak owa wartość może się szybko skończyć.

Gimnastyka nie jest popularnym sportem w USA, a wygrywając jedynie medale rodzime wiele nie zarobisz - szukasz mecenasa, najlepiej zagranicznego. Dla tego z okazji mistrzostw sponzorowanych przez bank w Zurychu udałeś się na dzień do słynnego hotelu Le Glacón w nadziei na znalezienie kogoś, kto ze chce poświęcić czas i pieniądze dla twojej kariery.

Nie należysz jednak do ludzi przepełnionych skrupułami - zwycięstwo jest najważniejsze, nawet, jeśli chodzi o doping (choć nie eliminowanie konkurencji). Dopóki istnieje sposób na poprawienie osiągnięć organizmu, dopóty będziesz dążył w tym kierunku. Zauważyłeś szczególnie sporą siłę u tego człowieka [2], kiedy niósł ogromne walizki swojego pana. Może zna jakąś specjalną metodę treningu?

**STYL**

Pewny siebie, + bezpośredni, ambitny