OSTATNI WALC

LARP W PRZEDEDNIU WOJNY

rahn niejasny

IRS
Intergalactic
Radio Station

Ostatni walc (c) by rahn niejasny, 2010

Strona internetowa autora i kontakt
http://sensu.stricte.net
rahn@stricte.net

Redakcja i skład
Dariusz Żukowski
http://zen.stricte.net

Wydanie, patronat i darmowa dystrybucja
Intergalactic Radio Station
http://irstation.pl



Użyto dekoracji i elementów graficznych
z portalu http://sxc.hu

Ostrzeżenie przed zepsuciem zabawy!

Ten plik wraz z całym opisem scenariusza jest, jak widzisz, publicznie dostępny. Jeżeli masz zamiar prowadzić tę grę, nie ma problemu. Jeżeli jednak zamierzasz grać w ten scenariusz, informacje zawarte w tym pliku nie są przeznaczone dla Twoich oczu. Rozumiem oczywiście, że chciałbyś, chciałabyś zrealizować swoje cele w grze, ale gwarantuję, że jeśli przeczytasz ten dokument, to zepsujesz sobie i innym graczom zabawę. Jest on w całości przeznaczony jest dla mistrza gry i niech on decyduje, które z tych informacji pokaże graczom.

OSTATNI WALC

LARP W PRZEDEDNIU WOJNY

rahn niejasny

IRS
Intergalactic Radio Station

~ WSTĘP ~

Dramatis personae

- ◊ **Richard Kuhlmann** - ambasador Niemiec w Wiedniu
- ◊ **Lidia Kuhlman** - jego żona
- ◊ **Aleksander Kardziordziewić** - książę Serbii
- ◊ **Paul von Rennenkampf** - generał rosyjski
- ◊ **Manfred Albrecht Freiherr von Richthofen** - niemiecki as lotnictwa
- ◊ **Max Immelmann** - niemiecki as lotnictwa
- ◊ **Gustave Ador** - prezes Międzynarodowego Czerwonego Krzyża
- ◊ **Otto Liman von Sanders** - Inspektor Generalny Armii Tureckiej
- ◊ **Leopold hrabia von Berchtold** - Minister Spraw Zagranicznych Austro-Węgier
- ◊ **Gawriłło Princip** - student z Belgradu
- ◊ **Ian Sedawczuk** - oficer rosyjski
- ◊ **Urma Ottokranz** - służąca Lidii Kuhlman

O grze, scenariuszu i tym dokumencie

Ostatni walc jest grą terenową RPG, czyli tak zwanym LARP-em. Udział bierze w niej 12 osób oraz mistrz gry. Scenariusz został rozegrany po raz pierwszy w Głogowie, w Sali Kryształowej piwnicy ratuszowej w sierpniu 2004 r.

Jest rok 1914, 27 dzień czerwca. Jutro w Sarajewie dojdzie do udanego zamachu, którego konsekwencje zmienią świat na zawsze. Dziś jednak jeszcze nikt lub prawie nikt o tym nie wie. Dziś jeszcze cały świat nieświadomie baluje. Na jednym z takich balów znajdują się nasi gracze. Oficjalnie został zorganizowany na cześć niemieckiego ambasadora w Wiedniu. Nieoficjalnie jednak bal ten może zmienić bieg historii.

Fetę zorganizowała żona ambasadora Lidia Kuhlmann, a odbywa się ona w sali balowej ambasady. Graczom można wspomnieć o dokładnej dacie balu, ale nie trzeba tego jakoś specjalnie zaznaczać. Pewnie nie zorientują się od razu, że jutro ma zginąć arcyksiążę Franciszek Ferdynand. Trzeba im jednak uświadomić, w jakim okresie historycznym grają. Niech wiedzą, że nad Europą krąży wizja wojny, i to wojny obejmującej cały świat. Trzeba powiedzieć im o niepokojach politycznych i przybliżyć trochę realia epoki. Dobrze byłoby, gdybyś, drogi mistrzu gry, sam sięgnął do informacji o epoce i poznał realia polityczne oraz kulturowe tamtych czasów.

Większość osób występujących w grze to postaci historyczne. Nie należy się jednak zbytnio wzorować na ich realnych biografiach. W zasadzie z oryginalnych postaci zostały tylko ich nazwiska, osiągnięcia oraz tytuły do 1914 r. Teraz postaci te są rzucone na pastwę graczy i co oni z nimi zrobią, to już ich sprawa.

Jeszcze jedna uwaga na temat dokumentu. W jego treści pojawia się gdzieniegdzie inny styl tekstu:

Informacji napisanych kursywą nie powinieneś przekazywać graczom. W przeciwnym razie będą wiedzieli zbyt dużo i scenariusz może się, lekko mówiąc, posypać.

Scenografia, rekwizyty, muzyka itp.

Do gry będziesz potrzebował jednego w miarę dużego pomieszczenia wyglądającego choć trochę jak sala balowa. Dobrze byłoby, gdyby było tam kilka kolumn. Lepiej, gdy pomieszczenie nie jest prostokątem, tylko posiada kilka załamań. Graczom jest wtedy łatwiej odejść na bok, żeby omówić coś na osobności. Dobrze też mieć pod ręką jakieś zaplecze, gdzie w razie czego można wyjść czy ukryć gracza, który na chwilę opuścił bal. Oczywiście miło jest, jeśli nieopodal znajduje się toaleta, bowiem nawet najwytrwalsi gracze muszą czasem opuścić na chwilę grę w wiadomym celu.

Najważniejszym rekwizytem w grze jest zegar. Gra nie toczy się w czasie rzeczywistym (bo w takim wypadku musiałaby trwać minimum 12 godzin), dlatego to Ty decydujesz o szybkości upływu czasu. Zegar musisz postawić (lub zawiesić) w widocznym miejscu. Poinformuj graczy, że czas na balu wyznacza ten zegar i kiedy uznasz, że w grze upłynęło trochę więcej czasu, przestawisz go. Najlepiej, by zegar chodził i sam odmierzał czas, a kiedy uznasz, że trzeba trochę przyspieszyć, bo gra się ciągnie, przesuń wskazówki do przodu. Takie przyspieszanie czasu będzie Ci głównie potrzebne na początku gry.

Drugim ważnym rekwizytem jest telegram. Możesz wykorzystać ten załączony na końcu dokumentu. Możesz też spreparować własny, wyglądający bardziej oryginalnie.

W zasadzie zegar możesz przestawiać tylko Ty, ale jest kilkoro graczy, którym musisz na to pozwolić. Z tego powodu należy tak ustawić zegar, by można go było przestawić w sposób niezauważony. Z drugiej jednak strony takie skryte przestawianie nie może być zbyt łatwe.

Reszta rekwizytów to tylko tło i o ile są ważne przy tworzeniu klimatu, o tyle nie odgrywają większej roli w scenariuszu. Podobnie jest ze scenografią. Gra toczy się na wiedeńskim balu w wyższych sferach, ale nie sądzę, żeby udało Ci się poprowadzić ją w pomieszczeniu z kryształowymi żyrandolami i pięknie zdobionymi kominkami. Postaraj się uzyskać jak najlepszy efekt, ale muszę przyznać, że nam udało się zgrać w pustej – zrujnowanej – sali kryształowej głogowskiego ratusza, gdzie nie mieliśmy nic prócz plastikowych kubków i wody mineralnej. Od czego jest wyobraźnia.

Muzyka jest tutaj dość ważnym elementem. Postaraj się o trochę Brahmsa, Straussa itp. Ważne, byś posiadał jeden ze znanych walców Straussa. W moim przypadku był to walc Nad pięknym modrym Dunajem, ale bez problemu możesz go wymienić na inny. Pamiętaj jednak, by ten jeden wybrany walc nigdy nie leciał w tle prócz jednego momentu, czyli północy.

Mechanika gry i inne zasady

Mechanika jest bardzo prosta. Po pierwsze, nie zakładam, by na balu odbywało się zbyt wiele walk. Po drugie, takie standardowe cechy i umiejętności znane z RPG jak charyzma czy inteligencja na LARP-ie według mnie się nie sprawdzają. Jedynymi momentami, w których potrzebna Ci będzie mechanika, są ewentualna walka oraz rytuał magiczny.

Jeżeli chodzi o walkę, proponuję zmodyfikowaną wersję bardzo popularnego rozwiązania. Chodzi o grę w „papier-kamień-nożyce" (dalej będę to zapisywał p-k-n). Moja modyfikacja polega na tym, że gra się do dwóch zwycięstw. Każda postać ma wpisany na karcie jeden parametr nazwany WW (Współczynnik Walki). Odpowiada on za refleks, zręczność, siłę i wszystkie inne współczynniki dotyczące walki w tradycyjnym RPG. WW może przyjąć wartości: 1 – poniżej przeciętnej, 2 – przeciętnie, 3 – powyżej przeciętnej. Gdy dochodzi do walki, odejmujemy niższy współczynnik od wyższego, a wynik oznacza przewagę gracza z wyższym WW. Oto prosty przykład:

Walczą Tadeusz z WW 3 i Marek z WW 2. Tadeusz ma z góry przewagę jednej rozgrywki w p-k-n, ponieważ 3-2=1

Rozgrywka p-k-n	Tadeusz	Marek
start	1	0
I p-k-n (wygrywa Marek)	1	1
II p-k-n (wygrywa Tadeusz)	2	1

Tę walkę wygrał Tadeusz. Oczywiście mógł wygrać już w pierwszej turze dzięki przewadze WW. Może tak się zdarzyć, że dojdzie do walki osoby z WW 3 z osobą z WW 1. Taką walkę automatycznie wygrywa osoba z WW 3, ponieważ już na starcie posiada 2 punkty przewagi.

Przy walce wszelką bronią, w tym palną, obowiązują dokładnie takie same zasady. Mechanika ta jest szybka, nie zatrzymuje i nie rozbija gry. Jest oczywiście bardzo fałszywa i w żaden sposób nie oddaje realiów, ale moim zdaniem w LARP-ie realia oddaje przede wszystkim aktorstwo i działania graczy, a nie system walki.

Oczywiście stosowanie tej mechaniki nie jest obligatoryjne i jeżeli masz swoje sprawdzone sposoby na rozgrywanie walki na LARP-ach, możesz je wykorzystać. Jeżeli bardzo zależy ci na korzystaniu z jakiejś pełnej mechaniki RPG, możesz na przykład wykorzystać mechnikę z Zewu Cthulhu.

Inna sprawa to odprawienie rytuału. Nie jest to nic skomplikowanego, ale zwróć graczom uwagę, że jeżeli opis rytuału mówi o „głośnym wypowiedzeniu zaklęcia", to nie chodzi tu wcale o mruczenie pod nosem. Zwróć uwagę, że wszelkie ruchy, tańce, gesty muszą zostać wykonane dokładnie tak jak w opisie. Inaczej stwierdzasz, że zaklęcie nie zostało rzucone.

To wszystko z podstawowej mechaniki. Podejrzewam, że jeśli bierzesz się za organizowanie LARP-a, to w kilka już grałeś. Nie muszę zatem wspominać o takich błahostkach jak to, że kiedy gracz mówi, że idzie przeszukiwać inny pokój, to przez jakiś ustalony czas nie może się pojawić w głównym pomieszczeniu. Wszystkie inne problemy i sytuacje musisz rozwiązywać na bieżąco podczas akcji. W końcu jesteś mistrzem gry.

~ SCENARIUSZ ~

Wprowadzenie, sytuacja na świecie, wątki

Przed ostatnim balem

Żona niemieckiego ambasadora w Wiedniu organizuje bal. Zaprasza na niego różnych gości. Oficjalnie bal odbywa się ku czci i chwale jej drogiego męża. Nieoficjalnie jednak bal organizuje z czyjegoś polecenia. Lista gości została starannie przez nią dobrana i każda pozycja na niej ma znaczenie. Ponieważ Lidia jest powiązana z pewną okultystyczną organizacją, będzie próbować rzucić na balu pewne zaklęcie.

Na balu jednak znajdują się jeszcze inne organizacje oraz osoby z nikim nie powiązane. Wszyscy mają swoje cele prywatne i cele organizacji, do których należą. Wszyscy są wplątani w główne wątki oraz wątki poboczne. Zapoznaj się ze wszystkimi wątkami oraz opisami postaci. Powinny one namalować Ci ogólny obraz całej sytuacji. To bardzo ważne, żebyś wiedział, co tak naprawdę się dzieje.

Po pierwsze: polityka

Świat stoi w przededniu wojny. Bal jest szansą na ostatnie rozmowy i znalezienie sojuszników. Znajdują się tu przedstawiciele wszystkich stron konfliktu. Każdy będzie chciał ugrać coś dla siebie.

Aktualna sytuacja wygląda następująco. Serbowie chcą niezależności od cesarstwa Austro-Węgier. Austro-Węgry zamierzają w tej sprawie wypowiedzieć wojnę. Nie wiadomo jednak, jak zareaguje Rzesza Niemiecka. Ci, których poprą Niemcy, pewnie wygrają wojnę.

W trudnej sytuacji znajduje się ambasador Rzeszy. Każdy chce od niego jasnej deklaracji poparcia, jednak sam nie może podjąć takiej decyzji. Tymczasem ktoś od jakiegoś czasu przechwytuje pocztę konsularną, która nie dociera do ambasady. Ambasador, bojąc się zgłosić tę sytuację, najzwyczajniej w świecie nie wie, kogo zamierza poprzeć Rzesza. Teraz próbuje grać na zwłokę.

Po drugie: intrygi

Serbska organizacja partyzancka „Czarna Ręka" też ma swój plan. Jeśli Niemcy poprą Austrię, trzeba wywołać wojnę jak najszybciej, zanim wróg dobrze się przygotuje. Dlatego właśnie planują zabić arcyksięcia Franciszka Ferdynanda. Zamach zaplanowany jest na jutro. Mordercą będzie student Gawriłło Princip znajdujący się na balu. W każdej jednak chwili może zostać odwołany i wysłany do Sarajewa. Aby tak się jednak stało, musi wyjechać najpóźniej o trzeciej rano. Samochód już czeka.

Okultystyczna organizacja „Światło" (w rzeczywistości chodzi o Starożytnych Oświeconych Illuminatów z Bawarii założonych przez A. Weishaupta, jednak nikt z graczy o tym nie wie) chce uniknąć wojny albo przynajmniej przesunąć ją w czasie najdłużej, jak się da. „Światło" podejrzewa, że „Czarna Ręka" planuje zamach. Stąd zorganizowanie balu. Żonie ambasadora zlecono zaprosić wszystkich, którzy w jakiś sposób mogą się przyczynić do zamachu. Ludzie Weishaupta nie wiedzą, kto ma dokonać morderstwa, dlatego krąg zaproszonych jest dość szeroki. Przełożeni Lidii założyli, że jeśli uda się tych ludzi przetrzymać na balu, zamach nie dojdzie do skutku. Dlatego przygotowali specjalne zaklęcie zapętlające czas na balu.

Loża Masońska również nie chce dopuścić do wojny. A przynajmniej nie do wojny totalnej, dlatego ich głównym założeniem jest skłócenie Austrii z Niemcami. Jednak jak to w Loży, każdy ma jeszcze swoje własne tajemnice i plany. Loży zależy na jeszcze jednej sprawie. Jakiś czas temu wysoko postawiony Mason Adam Weishaupt opuścił organizację, zaszył się gdzieś w Bawarii i założył własny związek „Światło". Ponieważ wie zbyt wiele, a poza tym zdradził Lożę, masoni zrobią wszystko, żeby go schwytać lub zabić. Gdyby jednak doszło do wojny, działania na terenie Bawarii będą mocno utrudnione.

Po trzecie: magia

Rytuał magiczny mający zapętlić czas na balu związany jest głównie z przestawieniem zegara. Do jego odprawienia są potrzebne dwie osoby. Rytuał musi zostać wypełniony w każdym szczególe, inaczej magia nie zadziała.

Opis rytuału:

1) Dokładnie o godzinie 2 w nocy należy przestawić zegar na północ, cofając jego wskazówki.

*2) W tym samym czasie druga osoba musi bardzo głośno i wyraźnie wypowiedzieć zaklęcie „*Ewige Blumenkraft*" tyle razy ile odprawiany już jest rytuał. Oznacza to, że za pierwszym razem zaklęcie wypowiada się raz ale za czwartym już 4 razy.*

Magią został objęty cały budynek i wszystkie osoby, które się w nim znajdują. Przebywający w budynku podczas rzucania zaklęcia nie zauważą, że czas się zapętla, i będą robić te same rzeczy co we wcześniejszym cyklu (dotyczy to postaci niezależnych). Osobami, które zauważą, że czas się powtarza, są gracze. Prócz zegara na pewno zacznie się powtarzać kilka elementów. Jeżeli na przykład za pierwszym razem ktoś został oblany winem przez postać niezależną o godzinie 00:01, to będzie oblany jeszcze cztery razy (o ile uda się odprawić rytuały). Poza tym o północy zagraj jakiegoś znanego walca (może być Straussa), którego wcześniej w ogóle nie grałeś. Być może odegrasz go pięć razy.

Aby „Światło" osiągnęło cel, rytuał musi być odprawiony 4 razy, jeżeli nie uda się tego zrobić tyle razy, wszystko wraca do normy, jakby nikt w ogóle nigdy nie zapętlał czasu.

Rytuał wykonany o 01:59 nie zadziała, podobnie jak o 02:01.

Zdrada małżeńska a wojna światowa

Ambasador ma kochankę, co gorsza kochanka ambasadora jest bardzo bliską przyjaciółką jego żony. Teraz żona zaprasza jego kochankę na bal. Czy czegoś się domyśla? Co zrobi, jak się dowie?

Zaginiony telegram

Ambasador ma też inny problem. Giną mu listy. Nawet te objęte klauzulą tajności. Jednym z zaginionych listów jest telegram od kanclerza Rzeszy Niemieckiej. W telegramie tym kanclerz przedstawia swoje stanowisko co do poparcia Austrii. Ktoś, kto posiada ten dokument, może szantażować ambasadora, że doniesie kanclerzowi o lukach w bezpieczeństwie ambasady.

Telegram dołączony jest do tego dokumentu. Znajdziesz go na końcu.

Ambicje i aspiracje

Na balu jest dwóch niemieckich pilotów, z których każdy ma ma ambicje być najlepszym pilotem Rzeszy. Jak wszyscy konkurenci - piloci nie pałają do siebie wielką

miłością i zrobią wszystko, żeby skompromitować przeciwnika.

Trudny wybór

Ambasador ma do podjęcia bardzo trudną decyzję. Z jednej strony spodziewa się, że Rzesza poprze Austrię, a jeśli on nie wykona swoich zadań, czeka go śmierć. Z drugiej strony jest członkiem Loży Masońskiej, a jego bezpośrednim przełożonym jest książę serbski. Jeśli wykona swoje zadania względem Rzeszy, czeka go... śmierć. Dość trudny wybór.

Postaci

Richard Kuhlmann - to ambasador Rzeszy Niemieckiej w Wiedniu. Jest to postać historyczna, choć oczywiście trochę zmodyfikowana. Informacje o historycznej biografii Richarda oraz innych postaci historycznych znajdziesz na załączonych kartach postaci.

Richard prócz pełnienia oficjalnej funkcji ambasadora działa również w strukturach ruchu wolnomularskiego. Jest to jeden z większych jego problemów, ponieważ jego zwierzchnikiem w loży jest książę serbski, przeciw któremu nie może wystąpić z obawy o swoje życie. Jednocześnie Richard zdaje sobie sprawę z tego, że prędzej czy później Niemcy poprą Austro-Węgry w walce przeciw Serbom i to właśnie Richard będzie musiał mu przekazać tę wiadomość.

Kuhlmann ma też kochankę, o której nie wie jego żona. Jest to dość duży problem, bo kochanką tą jest najbardziej zaufana służąca Lidii, traktowana przez nią jak przyjaciółka.

Lidia Kuhlmann - żona ambasadora i organizatorka balu.

Lidia jest członkinią tajnej organizacji „Światło". Bal zorganizowała z rozkazu tej organizacji. Lidia nie mogła nawet ingerować w listę gości. Ambasadorowa wie tyle tylko, że musi tu wykonać magiczny rytuał zapętlenia czasu aż cztery razy i pilnować, żeby nikt z jej gości nie opuścił przedwcześnie balu.

Lidia ufa bezgranicznie, swojej służącej i przyjaciółce Urmie.

Aleksander Karadziodziewić - książę serbski.

Książę pilnuje na balu własnych interesów oraz interesów swojego państwa. Jest bezpośrednim przełożonym ambasadora Niemiec w Loży Masońskiej. Szantażuje go, że jeśli ten przekaże Austro-Węgrom informację o poparciu Niemieckim dla nich, każe Loży go zabić. Książę podejrzewa, że ambasador może próbować coś przekazać Austriakom na balu i będzie próbował do tego nie dopuścić.

Paul von Rennenkampf - generał rosyjski.

Rennenkampf to taki trochę zakręcony nieudacznik. Został co prawda generałem w carskiej armii, jednak gdy tylko wysłano go na placówkę do Wiednia, zaraz wpadł w sidła „Czarnej Ręki". Organizacja przetrzymuje jego syna w Rosji jako gwarancję jego lojalności. Paul słyszał jakieś wzmianki o „Świetle", sądzi jednak, że to część Loży Masońskiej. Będzie próbował łapać z nimi kontakt, ponieważ sądzi, że pomogą mu

uratować syna. Paul jako Rosjanin ma również kontakt z Sedawczukiem i prawdopodobnie będzie w grze pełnił rolę łącznika między nim a „Światłem" bądź masonami, jeśli w porę nie spostrzeże, że to dwie inne organizacje.

Manfred Albrecht Freiherr von Richthofen, „Czerwony Baron" - as niemieckiego lotnictwa.

Jest członkiem „Światła" i ma wspomagać Lidię w odprawieniu rytuału. Ma też jednak prywatny cel. Na balu znajduje się również jego konkurent i prywatny wróg Max Immelman. Będzie robił wszystko, żeby w jakiś sposób skompromitować Maksa przed ambasadorem.

Max Immelmann - as niemieckiego lotnictwa.

Jest winien przysługę „Czarnej Ręce" za uratowanie życia. Właśnie dlatego jest na balu. Max nie zna żadnych szczegółów dotyczących misji „Czarnej Ręki", wie tylko, że w każdej chwili może oczekiwać rozkazów od innych członków tego ugrupowania. Problem w tym, że nie wie, kim oni są. Jego prywatny cel to kompromitacja Czerwonego Barona. Max myśli, że Richthofen jest masonem, i będzie starał mu się to udowodnić przed ambasadorem.

Gustave Ador - prezes Międzynarodowego Czerwonego Krzyża.

Tak naprawdę Gustave to wysokiej rangi członek Loży Masońskiej. Głównym jego celem jest zrobienie wszystkiego, żeby skłócić Niemców z Austriakami. Ador wie o istnieniu partyzanckiej organizacji „Czarna Ręka" i zrobi wszystko, żeby im przeszkodzić. Będzie również starał się uwolnić Immelmana spod wpływów „Czarnej Ręki".

Gustave ma też inny cel. Na balu znajdują się ludzie Weishaupta: może uda się dzięki nim dotrzeć do niego. Jego schwytanie dawałoby mu awans w Loży, dlatego zrobi wiele, by dotrzeć do ludzi „Światła" i wyciągnąć z nich informacje.

Otto Liman von Sanders - Inspektor Generalny Armii Tureckiej.

To główny przeciwnik Adora. Jako członek „Światła" będzie przede wszystkim wspierał Lidię Kuhlmann. Jednak jego główne zadanie to zdekonspirowanie i udowodnienie wszystkim, że Ador jest członkiem Loży. Dowodów będzie szukał u Rennenkampfa oraz u ambasadora. Wie o telegramie – będzie chciał go zdobyć i użyć jako karty przetargowej.

Leopold, hrabia von Berchtold - Minister Spraw Zagranicznych Austro-Węgier.

Berchtold zrobi wszystko, żeby Niemcy nie wtrącali się w konflikt Serbii z Austrią. Kanclerz Rzeszy jest jego przyjacielem i pewnie będzie chciał to wykorzystać. Na razie jednak jest na balu i będzie chciał w końcu wiedzieć, jakie jest stanowisko Niemiec. Będzie o to męczył ambasadora, który nie wie, jakie jest stanowisko jego kraju, ponieważ nie ma jeszcze telegramu.

Gawriłło Princip - student z Belgradu.

To jedna z ważniejszych postaci całej gry. Choć jego zadanie nie wydaje się trudne, to od tego, czy je wykona, czy nie, będą zależeć losy całego świata. Gawriłło ma za zadanie dowiedzieć się, co zrobią Niemcy. Jeśli Niemcy opowiedzą się po stronie Austrii, musi wyjechać o godzinie 3 do Sarajewa, gdzie zastrzeli arcyksięcia Franciszka Ferdynanda.

Ian Sedawczuk - oficer rosyjski.

Sedawczuk to rosyjski szpieg. Znajduje się tutaj, by pomóc Rennenkampfowi. Przez przydapek wpadł mu w ręce telegram do ambasadora. Jeszcze nie bardzo wie, co może z nim zrobić, ale pewnie będzie chciał go dobrze wykorzystać.

Urma Ottokranz - służąca Lidii Kuhlmann.

Urma to postać wprowadzona po to, żeby pani ambasadorowej nie było zbyt lekko w życiu. Niby jej pomaga i wykonuje wszystkie jej polecenia. Niby są przyjaciółkami. Jednak Urma w rzeczywistości jest kochanką ambasadora. Lidia nie domyśla się niczego i ma do Urmy pełne zaufanie, jednak Urma tego nie wie i podejrzewa, że została zaproszona, żeby ujawnić jej związek z ambasadorem.

Urma będzie też na swój sposób pomagać w odzyskaniu telegramu.

Uwagi końcowe

Skoro znasz już założenia scenariusza, pora przygotować się do rozgrywki. Przygotuj pomieszczenie, rekwizyty, muzykę, zbierz graczy i zaczynaj.

Jeśli chodzi o graczy, to w zasadzie powinno wystarczyć rozdanie kart. Graczom mającym odprawić rytuał musisz wyjaśnić, jak to zrobić. Resztę graczy poinformuj, że nie należy dotykać zegara. Postaraj się wyjaśnić wszystkie niejasności przed grą. Najlepiej po rozdaniu postaci poświęć jeszcze pół godziny na indywidualne rozmowy z graczami. Zawsze się znajdzie ktoś, kto będzie chciał o coś dopytać. Staraj się jednak nie powiedzieć zbyt wiele. Jasno wszystkich poinformuj o zasadach walki oraz wszystkich innych zasadach, jakie przyjmiesz.

Jeśli masz mniej graczy, niż zakłada scenariusz, musisz zrezygnować z kilku postaci. Sam zadecyduj, kogo usunąć. Pamiętaj jednak, żeby zachować ciągłość wątków. Jeśli usuwasz np. Sedawczuka, to przekaż jego telegram komu innemu. Możesz też zmienić płeć postaci, jeśli płeć graczy nie pasuje do scenariusza. Pamiętaj jednak, że potrzebujesz minimum dwóch kobiet.

Jeśli masz więcej graczy, niż przewiduje scenariusz, to musisz go rozszerzyć o nowe postaci. Jednak trzeba uważać, bo każda nowa postać powinna wprowadzać jakiś nowy wątek, który będziesz musiał wpleść w inne.

Sama gra trwa kilka godzin. Moja trwała 6, ale można ją rozegrać szybciej. To ty decydujesz o szybkości czasu gry. Nie pozwól, żeby się wlokła, bo gracze zaczną się nudzić i będą robić różne dziwne rzeczy, które rozbiją scenariusz.

Teraz nie pozostaje Ci nic innego, jak wydrukować karty postaci, które znajdziesz na następnych stronach, telegram oraz wszystkie inne pomoce i zaprosić graczy. Pamiętaj, że chętnie wysłucham lub przeczytam wszelkie uwagi na temat tego scenariusza. Również propozycje rozwinięcia go będą mile widziane. A jeśli już rozegrasz ten scenariusz, chętnie zapoznam się z Twoją opinią. Możesz pisać na adres rahn@stricte.net, byłoby miło, gdybyś w temacie wpisał, że mail dotyczy tego scenariusza.

Pozdrawiam serdecznie i życzę miłej gry!

autor, czyli rahn niejasny

Richard Kuhlmann

Współczynnik walki: 2

Wprowadzenie:
Wiesz dobrze, że zbliża się wielka wojna. Zaognione stosunki między Austro-Węgrami a Serbią jasno na to wskazują. Na balu będziesz na pewno podpytywany przez przedstawiciela Serbii księcia Karadziordziewicia oraz przez austriackiego dyplomatę hrabiego Berchtolda o to, jak zachowają się Niemcy w tym konflikcie.
6 lipca miałeś otrzymać telegram od kanclerza Rzeszy Niemieckiej mówiący o tym, postąpi Rzesza. Telegram został jednak przechwycony i nie dotarł do Twoich rąk. Oczywiście nigdy nie przyznałeś się do tak haniebnej luki w procedurach bezpieczeństwa ambasady. Niestety nie wiesz, kto posiada telegram. Cały czas starałeś się unikać obu panów chcących wiedzieć, jak postąpisz, i udawało Ci się to. Teraz jednak Twoja małżonka zorganizowała nie wiadomo po co bal, na którym na pewno nie uda Ci się w żaden sposób wymigać od odpowiedzi. Jest jeszcze jeden problem. Podejrzewasz, że w liście kanclerz Niemiec daje Austriakom wolną rękę w sprawie Serbii. Oczywiście Ciebie jako Niemca uradowałoby to, jednak prywatnie jako członek Loży Masońskiej, w której Twoim bezpośrednim przełożonym jest Karadziordziewić, nie masz powodów do radości. Dodatkowo na bal przyjechał również Gustave Ador – naczelny przełożony Loży w waszym okręgu. Nie wiesz, w jakim celu, ale wiesz, że jeśli zostaniesz uznany zdrajcą Loży, nie dożyjesz jutra.
Jeszcze ten okropny telegram... Na razie udało Ci się powiedzieć Karadziordziewiciowi, że Niemcy nie podjęli decyzji. Jeśli jednak w jego ręce dostanie się telegram, na pewno będziesz zdrajcą.
Jest jeszcze inny problem, twoja małżonka zaprosiła na bal swoją służącą w charakterze gościa. Skąd dla niej taka nobilitacja? Może żona podejrzewa, że Urma już od dwóch lat jest twoją kochanką i prawdziwą miłością.

Urodził się w 1873 r. Był niemieckim dyplomatą. W latach 1908–14 poseł w Londynie, następnie w Wiedniu i Konstantynopolu jako ambasador.

Cele:
Pierwszy cel jest chyba jasny. Musisz zdobyć ten cholerny telegram i dowiedzieć się, czego tak na prawdę chce od Ciebie kanclerz. To jest najważniejszy cel i od niego zależy Twoje życie.
Drugi cel jest związany z pierwszym. Musisz jakoś pogodzić fakt bycia podwładnym masonem Karadiordziewicia oraz niemieckim dyplomatą. Będziesz miał trudny orzech do zgryzienia.

Dodatkowe informacje:
Członkowie loży wolnomularskiej na balu:
Gustave Ador - naczelny przełożony Loży w Wiedniu
Aleksander Karadziordziewić, książę Serbii - twój bezpośredni przełożony.

Lidia Kuhlmann

Współczynnik walki: 1

Wprowadzenie:
Jesteś małżonką ambasadora Rzeszy Niemieckiej w Wiedniu. Urodziłaś się w Inglostad, gdzie zajmowałaś się głównie okultyzmem. Przyłączyłaś się do organizacji „Światło”. I właśnie na potrzeby „Światła” zorganizowałaś to przyjęcie. Celem przyjęcia jest za wszelką cenę nie dopuścić do tego, żeby Gawriłło Princip opuścił je zbyt szybko. Takie dostałaś rozkazy. Udało Ci się zakląć zegar w domu tak, by cofnął czas o dwie godziny. Jeśli uda Ci się to zrobić cztery razy, misja będzie wykonana.

Cele:
Musisz zawsze o drugiej w nocy cofać czas na dwunastą. W tym celu ktoś ze „Światła” musi cofnąć wskazówki zegara z drugiej na dwunastą, a drugi w tym czasie musi wypowiedzieć głośno zaklęcie „Ewige Blumenkraft”. Prócz Ciebie na balu jest jeszcze dwóch członków „Światła”: Richthofen oraz Sanders. Będą Ci pomagać w wykonaniu misji.
Dowiedziałaś się również, że twój mąż jest członkiem Loży Masońskiej. A jego szefową jest zaproszony na bal Gustave Ador.
Wiesz też, że ktoś próbuje zdemaskować i skompromitować twojego męża jako masona. To byłoby bardzo złe dla „Światła” i zamknęłoby wiele możliwości. Za żadną cenę nie możesz do tego dopuścić.

Dodatkowe informacje:
Na bal zaprosiłaś również w charakterze gościa swoją służącą Urmę. Wiesz, że możesz ufać jej bezgranicznie i może przydać Ci się bardzo jej pomoc.

Aleksander Karadziordziewić

Współczynnik walki: 2

Wprowadzenie:
Jesteś członkiem Loży Masońskiej, której szefem jest Gustave Ador. Jednak to nie spotkanie z nim Cię tutaj sprowadza, tylko troska o losy Twojego Państwa. Ambasador Rzeszy Niemieckiej w Wiedniu również jest członkiem Loży i Twoim podwładnym. Przez jego opieszałość nie wiesz jeszcze, jak zachowają się Niemcy w konflikcie Twojego państwa i Austrii.

Cele:
Przybyłeś na bal wypytać i sprawdzić ambasadora. Podobno otrzymał jakiś telegram z Niemiec, ale nie chce wyjawić jego treści. Jeśli Niemcy opowiedzą się za Austrią, nie omieszkasz poinformować Gustava o tym, że Kuhlmann jest zdrajcą loży.

Dodatkowe informacje:
Podobno jest jeszcze jeden człowiek, który może znać treść telegramu. Ian Sedawczuk, oficer Armii Carskiej, podobno dotarł do treści listu. Może uda się od niego coś wyciągnąć.
Na balu znajduje się jeszcze jeden Serb, Gawriłło Princip, o którym nie wiesz właściwie nic. Gdyby tylko wiedzieć, co planuje... Gdyby robił coś głupiego, trzeba szybko temu zapobiec.

Aleksander urodził się 4.XII.1888 r. Był synem króla i następcą tronu (jego brat Jerzy zrezygnował z sukcesji). Pobierał nauki w Rosji. Podczas I wojny bałkańskiej (1912) dowodził armią serbską.

Paul von Rennenkampf

Współczynnik walki: 2

Wprowadzenie:
Już jakiś czas temu przybyłeś do Serbii, żeby pilnować tam spraw Cara. Niestety, nie wiedząc samemu, jak i kiedy, wplątałeś się w sprawy tajnej serbskiej organizacji partyzanckiej „Czarna ręka". Zdążyłeś o tym donieść swojemu dowódcy, który polecił Ci pozostać w „Czarnej ręce" i donosić o wszelkich jej planach. Zaraz po tym Twój dowódca został rozstrzelany. Natychmiast też pozostałeś poinformowany przez przełożonych w „Czarnej ręce", że wszelkie Twoje kroki i donosy są kontrolowane. Twój jedyny syn został zatrzymany w Rosji przez działaczy „Czarnej ręki" jako gwarancja Twojej lojalności.

Cele:
Do Wiednia na bal przybywasz w dwóch celach. Pierwszy z nich to chronić Gawriłła Principa i umożliwić mu w krytycznej chwili natychmiastowy przejazd do Sarajewa, kiedy tylko wyda taki rozkaz.
O twoim drugim celu nie wie „Czarna ręka". Chcąc uwolnić syna, trafiłeś na ślad stowarzyszenia „Światło" z Inglostad. Wiesz też, że stowarzyszenie jest częścią jakiejś większej organizacji, prawdopodobnie Loży Masońskiej. Wiesz, że dzięki ich wpływom bez problemu uda się uwolnić Twojego syna w Rosji. Zatem chcesz tutaj złapać kontakt ze „Światłem" lub ich przełożonymi masonami. Zależy, z kim się uda. Jednocześnie pamiętaj, że jeśli „Czarna ręka" coś wywęszy, podpiszesz wyrok śmierci na syna.

Wskazówki:
Na balu znajduje się Ian Sedawczuk, oficer rosyjski, który może Ci pomóc. Ma coś, co możesz przekazać „Światłu" w zamian za pomoc. Niestety, żeby to dostać, pewnie będzie będziesz musiał wydać „Czarną rękę". Zatem musisz zdobyć o ich celach na balu jak najwięcej informacji, żeby mieć czym zapłacić Sedawczukowi.

Urodził się w 1854 r. Gdy miał 19 lat wstąpił do armii. Sześć lat później wstąpił do Akademii Wojskowej w Sankt Petersburgu, a w 1882 r. przydzielono go do Sztabu Generalnego. W 1900 r. został generałem-majorem.
Był dowódcą dywizji kawalerii podczas Powstania Bokserów w Chinach oraz brał udział w wojnie z Japonią. Tam uważany był za kiepskiego dowódcę. Jego klęski przyćmiły późniejsze wydarzenia na Syberii, gdy w 1905 r. walczył z rewolucjonistami.

Manfred Albrecht Freiherr von Richthofen

Współczynnik walki: 3

Wprowadzenie:
Latanie to jedyne co kochasz robić. Jesteś dobry, jednak to nie Tobie przypada chwała. Tytuł najlepszego pilota w rzeszy cały czas nosi ten nieznośny i gburowaty Max Immelmann.
Jakiś czas temu zostałeś wciągnięty w sprawy stowarzyszenia „Światło" z Inglostad. Wasz przełożony w stowarzyszeniu wysłał tutaj Ciebie i innych członków w pewnej misji. Prócz latania zawsze pociągała cię czarna magia, a Adam W. – szef stowarzyszenia – znakomicie się nią posługuje.

Cele:
W Wiedniu na balu macie cztery razy przed godziną 2 w nocy odprawić pewien rytuał. Wszystkie informacje posiada Wasza lokalna szefowa Lidia Kuhlmann.
Drugi cel to pogrążenie Maksa Immelmanna. Słyszałeś już o tym, że też działa w jakimś stowarzyszeniu, więc jeśli znajdziesz jakieś dowody, może uda Ci się go skompromitować przed samym ambasadorem Rzeszy Niemieckiej Richardem Kuhlmannem.

Wskazówki:
Agenci „Światła" na balu:
Lidia Kuhlmann - żona ambasadora i gospodyni balu
Otto Liman von Sanders

Urodził się 2 maja 1892 roku we Wrocławiu w rodzinie niższej szlachty. Nigdy nie był baronem, ten tytuł zresztą nigdy nie był stosowany przez niemiecką i pruską szlachtę. Jego ojciec Albrecht był majorem kawalerii. Manfred poszedł w ślady ojca: w wieku 11 lat wstąpił do szkoły kadetów (Kadetenschule) w Wahlstadt pod Legnicą, w 1911 roku ukończył berlińską akademię wojskową (Gross Lichterfelde), rok później rozpoczął służbę jako porucznik w Ulanenregiment Kaiser Alexander III.

Max Immelmann

Współczynnik walki: 3

Wprowadzenie:
Uwielbiasz latać i jesteś w tym najlepszy. Jednak masz kogoś, kto przez cały czas podąża Twoimi śladami i zrobi wszystko, żeby Cię zniszczyć. To Manfred Albrecht Freiherr von Richthofen. Nie cierpisz go i jego zachowania. Jest arogancki i w dodatku nie potrafi latać, a sili się, by być najlepszym.
Jakiś czas temu wykonywałes misję lotniczą w Serbii. Przez awarię silnika musiałeś lądować na wodzie, jednak nie wszystko poszło zgodnie z planem. Wszystko, co pamiętasz, to uderzenie o wodę. Uratowali Cię nieznani serbowie. Potem dowiedziałeś się, że jesteś winien życie „Czarnej ręce", tajnej organizacji serbskiej. Nie jesteś z tego specjalnie zadowolony, ale wyznaczyli Ci misję, która Ci się podoba. Udałeś się na bal, na którym będzie również Richthofen, i to on jest jej celem.

Cele:
Wiesz, że Richthofen działa w Loży Masońskiej, która chce pokrzyżować plany „Czarnej ręki". Wszystko, co musisz zrobić, to ośmieszyć i zdemaskować Richthofena przed ambasadorem, u którego odbywa się bal. Jednocześnie wiesz, że nikt nie może się zorientować, że jesteś członkiem „Ręki" bowiem inni jej działacze wykonują jeszcze jedną misję na tym balu. Jeśli zostaniesz zdemaskowany, druga, ważniejsza misja się nie powiedzie. Niestety nie znasz innych członków „Czarnej ręki" przebywających na balu.

Urodził się 21 września 1890 roku w Dreźnie. Jako 15-latek wstąpił do Drezdeńskiej Szkoły Kadetów. Ponieważ interesował się techniką i inżynierią, dołączył do 2 Batalionu Kolejowego, w 1912 roku. W chwili wybuchu wojny postanowił przenieść się do wojsk lotniczych. Początkowo latał na samolotach pocztowych, w 1915 roku przeniesiono go do Feldfliegerabteilung 62 (Douai). Tam latał na samolotach obserwacyjnych.

Gustave Ador

Współczynnik walki: 2

Wprowadzenie:
Zbliża się wojna. Wasza Loża o tym wie. Jako główny przewodniczący Loży Masońskiej w tej części Europy masz dostęp do takich informacji. Jednak Loży nie w smak byłaby wojna między Austrią a Serbią. Lożę interesuje teraz wywołanie konfliktu miedzy Austrią i Niemcami. Te dwa państwa nie mogą się teraz pogodzić. Atak na Serbię wywrze bardzo zły wpływ na działania Loży. Na szczęście masz zaufanego członka Loży w postaci ambasadora Niemiec w Wiedniu. Teraz własnie jedziesz do niego na bal, żeby zasięgnąć wszelkich informacji i dowiedzieć się, jak stoją sprawy.

Cele:
Wiesz dobrze, że istnieje stowarzyszenie „Czarna ręka". Jego członkami są głównie Serbowie. Stowarzyszenie to chce zrobić podczas tego balu coś, co zaszkodzi waszym planom wojennym. Pokrzyżowanie im planów to podstawowy cel twojej wizyty w Wiedniu.
Domyślasz się, że celem „Czarnej ręki" może być Max Immelmann. Koniecznie trzeba chronić jego życie i reputację.

Dodatkowe informacje:
Przypadkowo dowiedziałeś się też, że w Bawarii w Inglostad powstało stowarzyszenie „Światło". Nie byłbyś tym zainteresowany, gdyby nie informacja, że założycielem jest niejaki Adam Weishaupt - były mason ścigany przez Lożę. Może się zdarzyć, że i jego przedstawiciele znajdą się na balu.

Urodził się 23.XII.1845 r. w Genewie. Członek Rady Federalnej Szwajcarii (26.VI.1917-31.XII.1919), następnie (1917-19) obejmował różne stanowiska (w tym i ministra) w Departamencie Spraw Wewnętrznych. W latach 1910-16 był prezesem Międzynarodowego Czerwonego Krzyża.

Otto Liman von Sanders

Współczynnik walki: 2

Wprowadzenie:
Od zawsze interesował Cię okultyzm i czarna magia. Tym chętniej wstąpiłeś w szeregi organizacji „Światło", kiedy przebywałeś w Inglostad. Tam nauczyłeś się wiele i piąłeś się coraz wyżej. Do Wiednia przybywasz właśnie na zlecenie swojej organizacji.

Cele:
Po pierwsze, musisz we wszystkim wspierać Lidię Kuhlmann, która ma tutaj misję do wykonania.
Po drugie, za wszelką cenę musisz publicznie udowodnić, że Gustave Ador jest szefem Loży Masońskiej w tej części Europy. Wiesz o tym dobrze od waszego przełożonego i założyciela Adama W. Masoni to wasi najwięksi wrogowie. Gdyby tylko udało się wam znaleźć dowody jego działalności masońskiej, awansowałbyś pewnie wyżej.

Dodatkowe informacje:
Prócz Lidii jeszcze jeden członek „Światła" znajduje się na balu. Jest to Manfred Albrecht Freiherr von Richthoffen. Ma on tutaj także swoją misję.

Wiesz również, że niejaki Paul von Rennenkampf może posiadać jakieś dowody na działania Loży Masońskiej. Podobno jest też coś, co możecie mu zaoferować za współpracę, a on to przyjmie. Trzeba tylko czekać na pierwszy kontakt.
Podobno jest też jakiś telegram, którego ujawnienia boi się ambasador. Gdyby mieć telegram, można by spróbować szantażu, mówiąc, że pokaże się treść telegramu zainteresowanej osobie.

Urodził się 17.II.1855 r. w Stolp (Pomorze). Służył w wojsku (od 1874 r.), pracował w sztabie i dowodził dywizją. W 1913 r. został mianowany (jako generał porucznik) na szefa niemieckiej misji wojskowej w Turcji, zaś w styczniu 1914 r. (pomimo protestów Rosji) objął stanowisko Inspektora Generalnego Armii Tureckiej.

Leopold Anton Johann Sigismund Joseph Korsinus Ferdinand, hrabia von Berchtold

Współczynnik walki: 2

Wprowadzenie:
Nienawidzisz Serbów. To Serbowie są główną przyczyną problemów Najjaśniejszego Pana. Wszystko, czego potrzebujesz, to zapewnienia Niemców o tym, że nie wtrącą się w konflikt Austriacko-Serbski i dadzą wam wolną rękę. Niemcy jednak zwlekają. A może ambasador coś już wie, tylko zwleka z udzieleniem odpowiedzi?

Cele:
Na bal przybywasz po to, by wyciągnąć w końcu informacje od ambasadora. Tu i teraz trzeba wyciągnąć od niego deklarację Niemców. A jeśli nie, trzeba osobiście napisać do Twojego przyjaciela – Kanclerza Rzeszy Niemieckiej – o opieszałości i niekompetencji ambasadora. A może postraszyć tym właśnie samego ambasadora.

Na balu znajdują się również Serbowie. Prócz księcia jest tu jeszcze jakiś Gawriłło Princip. Podejrzewasz, że ma tu ważną rolę do odegrania. Zdążyłeś się dowiedzieć, że w nocy około 3 w ważnej sprawie będzie chciał opuścić bal. Za wszelką cenę trzeba temu zapobiec.

Dodatkowe informacje:
Zauważyłeś, że Ambasadora coś wiąże z księciem Serbskim. Ambasador zachowuje się tak, jakby bał się księcia.

Urodził się 18 kwietnia 1863 r. w Wiedniu. Był bogatym właścicielem ziemskim w Austrii. W 1893 r. rozpoczął pracę w dyplomacji. Pracował m. in. w Paryżu i Londynie. W 1906 r. został ambasadorem w Rosji. 19 lutego 1912 r. został Ministrem Spraw Zagranicznych. Podczas pierwszej wojny bałkańskiej (1912 r.) dążył do utrzymania dotychczasowego terytorium Serbii, ale bez powodzenia. Wkrótce doprowadził do konfliktu austriacko-serbskiego.

Gawriłło Princip

Współczynnik walki: 3

Wprowadzenie:
Wiesz, co masz jutro zrobić. Jednak jeśli tutaj książę Karadziordziewić uzyska zapewnienie Niemców, że pomogą Serbom przeciw Austrii, misja zostanie odwołana. Jeśli jednak Niemcy przystaną do Austrii, o godzinie 3 tej nocy będzie na Ciebie czekał samochód, który zawiezie Cię do Sarajewa, gdzie jutro pokażesz, czy jesteś najlepszym strzelcem „Czarnej ręki".

Cele:
Musisz dowiedzieć się co zrobią Niemcy. Jeśli poprą Serbów, możesz spokojnie bawić się na balu do końca. Jeśli jednak Niemcy zamierzają poprzeć Austrię, musisz najpóźniej do godziny 3 opuścić bal i udać się do Sarajewa.

Dodatkowe informacje:
Prócz Ciebie jest tu jeszcze dwóch członków „Czarnej ręki". Paweł Rennenkampf - ma chronić Cię i w razie czego pomóc opuścić bal. Nie do końca jednak wiesz, czy można mu ufać. Drugim członkiem jest Immelmann, który ma tutaj swoją misję, ale w razie czego możesz liczyć na jego pomoc.

Urodził się 25 lipca 1894 roku w mieście Oblej (Bośnia). Był czwartym dzieckiem, a miał ośmioro rodzeństwa (sześcioro zmarło w dzieciństwie). Jego ojciec był listonoszem. Gawriłło od 1912 roku uczył się w szkole w Belgradzie, gdzie rozwijał się jego serbski nacjonalizm. Stał się propagatorem utworzenia Wielkiej Serbii i tym samym osłabienia wpływów Austro-Węgier na Bałkanach. Dołączył do partyzanckiej organizacji „Czarna Ręka" majora Tankosicia, ale jego słabe zdrowie uniemożliwiało mu aktywne uczestnictwo w działaniach. W 1914 roku Tankosić zlecił mu i dwu innym członkom „Czarnej Ręki" wykonanie zamachu na arcyksięciu Franciszku Ferdynandzie (wcześniej planowano zamach na gubernatora Bośni, gen. Potiorka), następcy tronu c. i k. Austro-Węgier. Jako najlepszy strzelec 28 czerwca 1914 roku ma zamordować Arcyksięcia.

Ian Sedawczuk

Współczynnik walki: 3

Wprowadzenie:
Jesteś rosyjskim szpiegiem. Twoim aktualnym celem jest Paul von Rennenkampf. Otóż wiesz, że od pewnego czasu jest on sterowany przez jakąś serbską organizację. Wiesz, że Rennenkampf chce się wydostać z tej organizacji i Ty możesz mu w tym pomóc.

Cele:
Pomóc Rennenkampfowi. Musisz to zrobić w taki sposób, żeby potem pracował dla Was. W zamian za pomoc musi Ci podać nazwiska członków organizacji i ich cele tutaj na balu. Potem na pewno będziesz musiał tym celom przeszkodzić.

Dodatkowe informacje:
Udało Ci się zdobyć pewien telegram adresowany do Ambasadora i wiesz, że gdyby Rennenkampf go posiadał, są ludzie, którzy w zamian za to mu pomogą.

Urma Ottokranz

Współczynnik walki: 1

Wprowadzenie:
Jesteś służącą Lidii Kuhlmann. Jednocześnie jesteś kochanką jej męża. Wiesz, że Lidia Ci ufa, i wiesz też, że ma coś ważnego do zrobienia na balu. O dziwo na bal też zostałaś zaproszona i to nie jako służąca. Być może Lidia będzie chciała Twojej pomocy, a może próbuje zdemaskować Wasz związek? W jakimś celu Cię tu zaprosiła, wiesz jednak, że nie pozwolisz, by Richardowi stała się jakakolwiek krzywda.

Cele:
Chronić ambasadora oraz dowiedzieć się, czy Lidia domyśla się czegokolwiek na temat waszego związku. Jeśli będzie trzeba, wyprowadź ją w pole.

Dodatkowe informacje:
Z jakiegoś powodu ambasador obawia się księcia serbskiego oraz Gustava Adora. Słyszałaś też, że ambasador szuka jakiegoś telegramu, który do niego nie dotarł, a jest bardzo ważny. Chodzą plotki, że gość o nazwisku Rennenkampf posiada ten telegram albo przynajmniej wie, kto może go posiadać.

POUFNE

Szyfrogram nr 27/7/1914
Odebrany: 6/7/1914 13:20
Dyżurny telegrafista: sierżant Otto Magdebauer
Status dokumentu: POUFNY
Adresat: Ambasador Rzeszy Niemieckiej w Wiedniu Richard Kuhlmann
Nadawca: Kanclerz Rzeszy Niemieckiej Theobald von Bethmann Hollweg

Treść wiadomości:

Berlin, 6 lipca 1914 r.

Poufne. Dla osobistej informacji i porady Waszej Ekscelencji.

Wczoraj ambasador Austro-węgier przekazał Cesarzowi poufny osobisty list od Cesarza Franciszka Józefa, w którym przedstawia obecną sytuację z austro-węgierskiego punktu widzenia, oraz opisuje środki, które Wiedeń ma na widoku. Kopia tego listu zostaje przesłana do Waszej Ekscelencji.

Odpowiedziałem dzisiaj hrabiemu Szagyeny w imieniu Jego Wysokości, że Jego Wysokość przesyła podziękowania Cesarzowi Franciszkowi Józefowi za jego list i wkrótce odpowie nań osobiście. W tym czasie Jego Wysokość pragnie powiedzieć, że nie jest ślepy na niebezpieczeństwo, które zagraża Austro-Węgrom i tym samym Trójprzymierzu jako wynik rosyjskiej i serbskiej panslawicznej agitacji. wiadomo, że Jego Wysokość czuje pełne zaufanie do Bułgarii i jej władcy i naturalnie skłania się do otaczania opieką naszego starego sojusznika Rumunię i jej księcia, Hohenzollerna. Jednak w pełni rozumie, że Cesarzowi Franciszkowi Józefowi, zważywszy na postawę Rumunii i niebezpieczeństwo nowego sojuszu bałkańskiego skierowanego przeciw Monarchii Dunajskiej, zależy na doprowadzeniu do porozumienia pomiędzy Bułgarią a Trójprzymierzem. Co więcej, Jego Wysokość dołoży starań w Bukareszcie, zgodnie z życzeniami Cesarza Franciszka Józefa, i spróbuje wpłynąć na Króla Karola, by ten wypełnił obowiązki swojego sojuszu, wyrzekł się Serbii i zdusił rumuńskie agitacje skierowane przeciw Austro-Węgrom.

Na koniec: jeśli chodzi o Serbię, Jego Wysokość nie może wtrącać się do obecnego sporu pomiędzy Austro-węgrami a tym krajem, jako że nie leży to w jego kompetencjach. Jednak Cesarz Franciszek Józef może być spokojny, że Jego Wysokość będzie wiernie stał przy Austro-Węgrach, czego wymagają zobowiązania tego sojuszu i wiekowa przyjaźń.

- Bethmann-Hollweg