

# Achtung! Cthulhu – A 731-es Titka

## A mesélőnek

A 731-es Titka egy kb 3-4 ülés hosszú modul, jelentős játékba ágyazott meta-elemekkel; a játék mesélési stílusa és a játékosok és karaktereik személyisége kap főszerepet ebben a formabontó horror-kalandban.

Mesélés során a kalandmesternek fontos észben tartani, hogy a központi csavarok és történetvezetés hatásossága érdekében ritkán törjön karaktert mesélés közben, sose legyen kiszámítható. Amin áll vagy bukik a koncepció, a következő: a játékosok mind ugyanannak az egy embernek a különvált személyiségei. Ezt ők nem tudhatják meg az első ülés végéig. A játékmesternek ajánlott, hogy utána nézzen a disszociatív személyiségzavarnak ahelyett, hogy pop-kulturális anyagokból merítene, ha szeretne autentikusabb élményt teremteni. Kulcs karakter a kampányban a pszichiáter, Dr Manson; ő a narrátor és a fő antagonist is egyben. Egészen a kaland legvégéig úgy kell őt játszani, mintha ő egy segíteni akaró, de szakmájába túlságosan is beleszerelmesedett orvos lenne. Csak a végső összecsapásban fedheti fel magát, amikor úgy gondolja, a játékos karakterek már túl messze mentek, hogy visszaforduljanak.

Ahhoz, hogy a játék cselekménye jól tudjon pörögni, érdemes olyan játékosokat hívni, akik nem riadnak vissza a szerepjátszástól, mondhatni jó kémia van köztük. A sztori egyik fontos összetevője, hogy a személyiségek nem értenek egyet, vitáznak egymással.

Amikor a karakterek a visszaemlékezésben vannak, több, elkülönített személyként kell őket kezelni, mert a „múlt” csak egy álom, amin keresztül a karakterek „vissza tudnak emlékezni” a történetekre. Manson irodájában van egy tükör, amiben a karakterek láthatják egymást, vagy saját magukat.

Az Achtung! Cthulhu 2D20 alapú rendszerét használtam a kalandhoz, mert nagyon passzolónak találtam, hogy a játékosok és a mesélő is meg tudja változtatni az adott szituációk körülményeit, narratív elemekkel létre tudnak hozni addig nem létező részleteket egy-egy jelenetben. Mivel a kaland nagy része egy hipnotikus álom, logikus, hogy az agy meg tudja másítani bizonyos részleteit. Ennek ellenére túl radikális vagy szürreális változásokat nem engedélyeznék, hacsak nincs nyomós indok a létükre.

A 'setting'

A második világháború vége után járunk pár héttel, miután Japán kapitulált, és az új világ felosztása már megtörtént. Japán világháború alatti terjeszkedése alatt elfoglalta Kína jelentős területeit, innen elkezdődött a katonák kivonulása és taktikai adatok titkosítása, elpusztítása. Külön hangsúlyt kap a Harbin provincián belüli Pingfang területen lévő 731-es zóna, ahol hírszerzők elmondása szerint vegyi fegyverekkel kísérleteztek, és emberi alanyokon tesztelték a produktumokat. A játékosok választásuk szerint amerikai FBI vagy orosz KGB ügynökök szerepét töltik be (kasztól függetlenül), akiket azért küldenek az erődbe, hogy megszerezzék az ott rejtgetett információt és a kutatások eredményét, mielőtt a japánok elpusztítanának minden bizonyítékot.

## 1. Fejezet – Érkezés, behatolás, felépítés a csavarhoz

A játékos karakterek 1945 decemberében, Timothy Manson, amerikai pszichiáter irodájában kezdik a kalandot, aki megkéri őket, hogy mindenk előtt meséljenek a múltjukról, és hogy gondolják a karakterek, hogy pont ők lettek kiválasztva erre a küldetésre.

Ezek után a játékmester a „jelen” síkon a pszichiáter szerepében fog beszélni (igyekezzon nem karaktert törni), és a „visszaemlékezés” síkon tradicionális mesélési stílusban vezeti majd a játékot.

„Jelen” síkban a játékmester elmeséli a karaktereknek, hogy három hónappal ezelőtt a karakterek ott voltak a Zhongma erődítményben, és hogy kaptak számos faxot és üzenetet, melyek közül az utolsó az volt, „megszereztük a bizonyítékot, olyan helyre rejtettük, ahol soha senki nem fogja megtalálni”. Mikor a hazai katonák bevonultak az országba, hogy kihozzák őket, a karakterek amnéziás tünetekre hivatkozva nem tudtak semmi lényegit nyilatkozni az akcióról, és három hónap pihenés és békés szanatórium után azért lettek Dr Manson irodájába hozva, hogy megpróbálják felidézni az elvesztett napokat. Elmondja továbbá, hogy van egy különleges kísérleti módszere, egy hipnózis, amivel segíthet nekik újraélni az elvesztett emlékeket, de csak azokon működik, akik beleegyeznek.

„Visszaemlékezés” síkra váltunk. A karakterek a Mnemme (emlékek múzsájáról elnevezve) nevű folyami hajón érkeznek meg a Songhua folyón, melynek kapitánya egy Bill Wakefield nevű amerikai, a legénysége Phil Goda, spanyol tengerész és Neil Morgan, amerikai matróz.

A karakterek napok óta hajóznak, és aznap estére volt tervezve az érkezésük az erődhez. Érkezés után a Daowai körzetből mennének tovább vonattal Pingfang-hoz, ahol már várja őket egy KGB-s kontaktjuk.

A karakterek reggel, ébredés után mennek a fedélzetre, ahol átláthatatlan köd fogadja őket; a kapitány szerint kínában nagyon szeszélyes az idő. Egy kis beszélgetés után a hajó megfeneklik, mert valami feltekeredett a propellerre. A játékosoknak össze kell fogniuk, hogy megszereljék: alá kell merülni, hogy a propeller lapátjairól levágják azt, ami beheragadt; egy emberi torzó, amiről a hús nagy részét már leették a folyami halak, hosszú haja pedig közel kibogozhatatlan, le kell vágni (a kapitánynál van kés). A gépteremben továbbá meg kell szerelni a motort is, ami a beragadt propeller miatt megterhelődött (esetleg leugrott a vezérlánc, eltört egy hajtókerék, játékosok szakértelmétől függő, megoldható kihívás legyen, hogy tudjanak esetlegesen momentumot szerezni, ha a kinti kibogozás nehezen megy). Aki a fedélzeten marad, észrevesz egy apró, hosszúkás fekete pontot a távolban a levegőben, egyelőre kivehetetlen a köd miatt, hogy mi az, mozdulatlan.

Miután megszerelik, a hajó indítható, a játékosok megtarthatják a kapitány kését, hogyha náluk nem volt.

Az apró pont a távolban egy holtest, ami egy magas daru karjáról lóg a nyakánál fogva, civil ruhákat visel, valószínűleg férfi. Ha a játékosok nem nézik meg, a játékmester költethet threat-et, hogy a kötél elszakadjon, és a holtest a fedélzetre zuhanjon és szét-placcsanjon közöttük,

vagy úgy essen le, hogy valamelyikükre mutasson a keze, ízlés szerint. Azonosíthatják sikeres próbával, hogy japán származású, egyébként csak azt tudják, hogy ázsiai.

Egy órával később a ködből vas daruk, gépek, épületek emelkednek ki a folyó partvonalán, ahogy a hajó megközelíti a daowai-i kikötőt; itt látnak még pár holttestet felakasztva, japán civilek, és néhány katona. A város utcái kihaltak, a lakóházak ablakai és ajtajai jórészt be vannak deszkázva, eltorlaszolva, menedéket biztosítva a bent rejtőző lakosoknak. Itt senki nem beszél angolul vagy oroszul, és javasolt hogy a játékmester nem kommunikáltat helyi lakosokat, a játékosoknak nincs velük dolguk. Üres házakat vagy nyitva hagyott ajtókat átkutathatnak. A vonat, amivel menniük kellene Pingfang-ba, nincs az állomáson, és nem is érkezik, a város határában a karakterek megtalálják a sín felrobbantott darabjait, és mellette pár kisiklott vagon. A városban van a játékosoknak épp elég jármű, amivel Pingfang-ba juthatnak: kerékpár, motor, ló, de csak szűkiesen férnek el rajta (pl egy lovon két ember, vagy egy oldalkocsis motorkerékpáron három).

A síneket követve eljutnak a megbeszélte találkahelyre, ahol a kontakt ember, aki csak Ruszki-ként hivatkozik magára (vagy, hogyha minden játékos KGB ügynök, megváltoztathatjuk amerikaiakra a kontaktot, és Yenkie néven hivatkozhatunk rá). A kontakt gyanakvó, egy szakavatott profi személyiséggel, kissé lekezelő, nála van egy tetszőleges pisztoly és kés.

A kontakttal eljutnak a karakterek a Zhongma erődítményhez, és megtudják tőle, hogy az erődből senki nem távozott 3 napja, legalábbis ő azóta van itt, és nem látott mozgást. Az elülső ajtó egy hatalmas, 2 emelet magas dupla kapu, megerősített acélból, pántokkal, és jelenleg lezárva. Van egy vészkijárat az épület oldalában, amit meg lehet próbálni feltörni. A játékosok szabadok kreatív megoldást találni a problémára, ha sok ötletelés után sem sikerül, a kontakt megemlítheti, hogy vannak szellőzőnyílások a tető közelében, ezen bemászni nagy hajlékonyságot igényel, 3 siker kell. Ha nem sikerül senkinek sem, a játékmester engedélyezheti a sikeres bejutást valamilyen áron, pl. a játékos elhagyja közben a fegyverét, vagy nagyot esik és megsebződik, esetleg beesik a rádiószobába és 4 challenge dice-nyi mentális sebzést szenved a bent látottaktól. (lásd később)

A hátsóajtós megközelítés során a játékosok egy folyosón találják magukat, ami 5 ajtót kínál, mielőtt jobbra kanyarodik, a sarok mögött tűz fénye táncol. Az első 4 ajtó jelentéktelen, az ötödik, közvetlen a sarkon a rádiószoba. Ide benyitva dobni kell egy will+resilience próbát 1 sikerrel, vagy elszenvedni 4 chalange dice-nyi mentális sebzést.

A rádiószoba tartalmaz profi távkommunikációs eszközöket, íróasztalokkal, és egy nagy plexi ablakot – rajta apró beszélő-lyukakkal – ami a sarok túloldalára néz. A szoba közepén egy holttest fekszik, deréktól lefele fehér, koszos, vérfoltos nadrágot visel, deréktól felfele a teste két félbe van szakadva, a belsőégei a földön, a feje pedig mint eltaposott dió, bele van döngölve a földbe, darabokban. Azonosítás lehetetlen, közeli vizsgálat megmutatja, hogy hatalmas nyomás okozta a látható pusztítást, de a test alsó felén vannak látszólag emberi fognyomok is a bőrfelületen. A szobában ismétlésen megy egy monoton hangú audio üzenet japán, majd kínai nyelven.

A lángok a folyosó túloldalán egy hordóból jönnek, amit valaki meggyújtott, papír ég benne, és egy idő után csak parázslík, ha sok időt töltenek itt a játékosok. Amikor a karakterek lemennek a folyosón, a következő sarok mögül előugrik egy kínai nő, és két kézre fogott késsel a kezében, sírva könyörög az életéért kínaiul. Fehér páciens-ruhát hord, és a testét ökölméretű, zöld színű, gömbölyded kelések borítják. Ha a játékosok közelebb mennek, támad.

Miután elintézik a nőt, a játékosokat kirántjuk a jelenetből, a „jelenkor”-ra váltunk. Dr Manson elkezd kérdéseket feltenni a játékosoknak, amik eleinte érzelmekre, behatásokra vonatkoznak (pl. mit gondolnak a hipnózis-terápiáról, hisznek-e a szellemekben, sejtik-e, mi okozhatta az emlékezetkiesést), de muszáj áttérnie olyan kérdésekre, amik a játékosokat egymás ellen fordítják (pl. „A” játékos úgy érzi-e, hogy „B” játékos visszatartja, vagy nem gondolja-e „B” játékos, hogy „A” játékos szükségtelenül erőszakos, „C” játékos nem tartja-e gyerekesnek B játékos viselkedését”) A lényeg itt, hogy a játékosok valamiféle vitába keveredjenek, amit Manson karaktere szít. Ezek után lassan le lehet leplezni a karakterek mentális betegségét bizonyos utalásokkal. Ilyenek például: „A”, úgy gondolja, hogy „B” azért van maga mellett, hogy megvédje önt?”, „Gyakran fordul elő, hogy nem értenek egyet?” vagy „Hogy érzik, ki van kontrollban, mikor nézeteltérésük támad?”. Ha a játékosok egyszerre beszélnek, nyugodtan dobassunk mindkettejükkel will+persuasion próbát, akinek több sikere van, az beszél, egyenlő sikerek esetén újra dobnak.

A vita közben Manson megdicsérheti őket, kiemelheti hogy még sosem volt dolga ilyen aktív személyiségekkel, megemlítheti, hogy a karakterek „nem-mindennapi helyzete” miatt szükséges mindez. Ha még nem jönnek rá ennyiből, jöhetnek az egyértelműbb kérdések, mint az „és most mindannyian itt vannak a szobában?” vagy „látják egymást, miközben egymáshoz beszélnek, vagy csak a hangokat hallják?”

A játékosok fizikailag nem látják egymást a „jelen” síkban, helyette Manson irodájában van egy egészalakos tükör, amiben a játékosok látják egymást.

A leleplezés után fejezném be a modul első fejezetét.

## 2. Fejezet – kibontakozás, konfliktus, horror elmélyítése

Ebben a fejezetben a játékosok felfedezik az erődöt, megismerkednek a kísérletek igazi céljával, konfrontálódnak katonákkal

„Jelenkor”-ban kezdünk, Manson elmagyarázza a disszociatív személyiségzavar (akkor még alig ismert) sajátosságait. Tisztázza, hogy amit a karakterek a hipnózisban látnak, csupán egy reprezentációja annak, hogy hogyan történtek a dolgok, elvégre ők egy testben vannak, nem pedig 2-4 külön ember. A múltban történeteket továbbra is tradicionálisan, több játékos karakterrel meséljük, és a játékosok sem a múltban, sem a jelenben nem tudják, hogy melyikük az „eredeti” a személyiségek közül.

Manson megmutathatja az oldalt látható képet, azzal kiegészítve, hogy ez „egy azok közül, amiket faxon keresztül kaptak kínából” a rejtélyes üzenet mellett.

Manson megválaszol kérdéseket, de nem enged túl sokat tudni egyelőre. Saját magát még mindig valós pszichiáternek állítja, de ha a játékosok azt gyanítják, hogy Manson is egy személyiség, ezeket a gyanúkat nem szabad nyíltan eloszlatni.

A beszélgetés után a játékosok visszautaznak a „visszaemlékezésbe”. A folyosó túloldalán – ahonnan a kínai nő elűgrott – egy rövidebb folyosó nyílik egy hangár-méretű, fedett állomásra, melynek sínei az erőd főbejáratától indulnak, és egy sötét alagútba vezetnek a föld alá. A síneken áll egy vagon. Az állomáshoz tartozik egy peron, és az alagúttal szemben, egy lépcsősor tetején egy kontroll-szoba, ahol 2 civil és egy katona mozog. A peronon további két katona, és további kettő a vagon mellett, a sín-árokban.

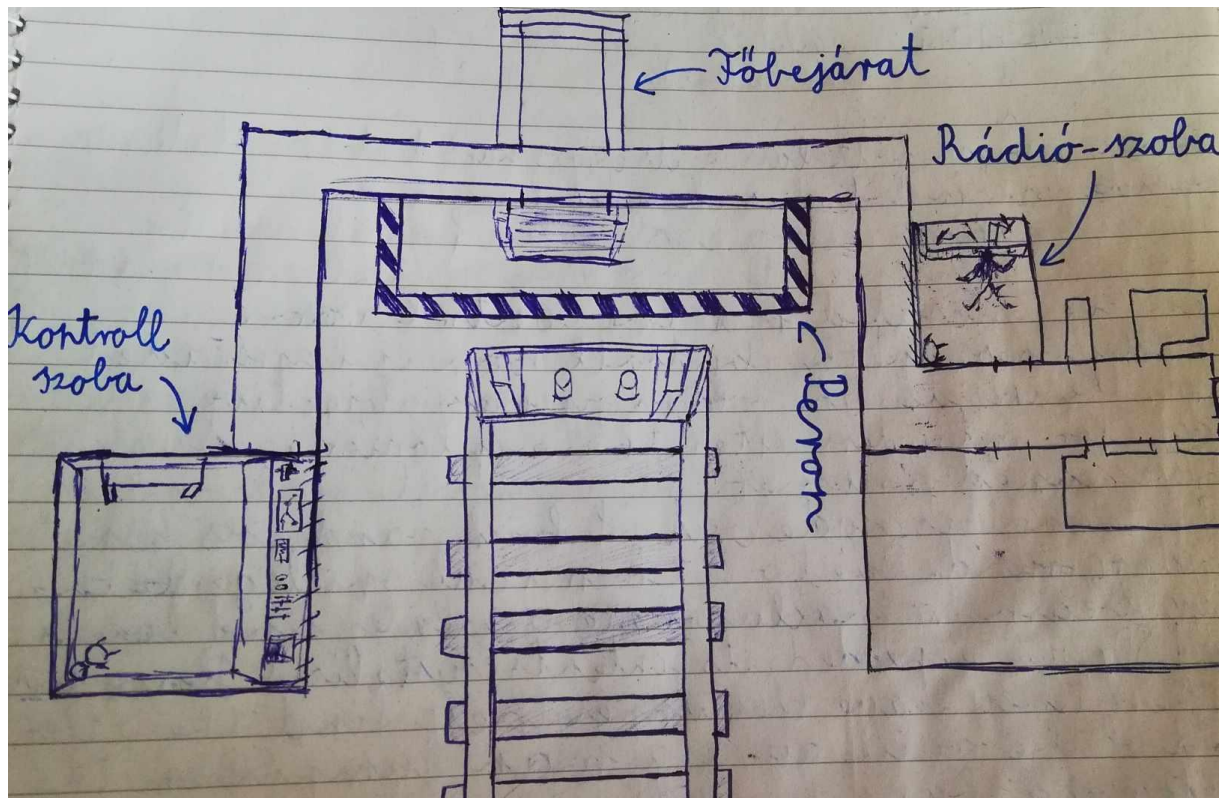
Japán gyalogos:

fight: 2      athletics: 2      agility: 8      coordination: 9

Tommy gun (5 challenge dice, vicious)

Stress: □□□□□





Az állomáson van egy másik vagon egy parkolóvágányon, tele faszénnel, illetve egy daru, ami egy ládát tart kb 6 méter magasan. Amint harc támad, a katonák és civilek a kontroll szobában bezárják magukat. A civileknél nincs fegyver, ők tudósok, akiket ide osztottak be amíg az evakuálás zajlik.

A katonák nem tudnak sokat, a kutatásokat egy Shiro Isshi nevű tábornok vezette, a tudósok inkább tudnak infókat a helyről. Ha megfélemlítik őket, a tudósok elmondják – amit a katonák nem tudnak –, hogy a létesítménynek csak másodlagos célja a vegyi fegyverek tesztelése. Az elsődleges cél „őfelsége gondviselése”. A nem sikeres tesztalanyokat őfelségének és az ő szolgálainak adják ajándékba. Állításuk szerint már nincs sok katona a létesítményben: aki van, az az alagút túloldalán őfelsége szállítását készíti elő, illetve elpusztítja a bizonyítékokat, hogy más nemzetek ne kaparinthassák meg az információkat.

Az alagút koromsötét, a játékosok mehetnek gyalog, a vagonnal ami a síneken parkol, vagy hajtókocsival, ezt legalább két karakter kell, hogy pumpálja. A vagon ablakain rácsok vannak, belül pedig megégetett holttestek fekszenek kupacokban, a szag kiáramlik, ahogy az ajtót kinyitják. A vagonnak van lámpája, illetve a játékosok találhatnak zseblámpát a katonáknál, ezeket nyugodtan használhatatlanná tehetjük az alagútban threat pontok költésével.

Az alagútnak vörös téglafala van, amit befeketít égésből származó korom, ez közelebbi vizsgálatra derül ki a plafonról, sodort köteleken fejjel lefele lógnak emberi holttestek a sínek mentén. Közelebbi vizsgálatra megfigyelhető, hogy a fejük ketté van repedve, és abból hatalmas, nyelv-szerű csáp lóg a föld fele, ez néha mozog. Páciensi ruhát viselnek vagy meztelenek, és mindegyiknek zöld, gömbölyded kelések vannak a testén. Ezekben a kelésekben lárák vannak, ha valaki felvágna őket. A tudósok ezekre úgy hivatkoznak, mint

„őfelsége szemtanúi”. A sínek fel vannak bontva az alagút kétharmadánál, arra kényszerítve a karaktereket, hogy gyalog tegyék meg az út többi részét. A padló egy idő után puha és ragacsos lesz, Az alagút teljes hosszában 14 kilométer hosszú, nem tartózkodik benne valós veszély, de ezt a játékosok nem tudják. Miután megtették a hosszú utat, az alagút másik végén megpillantanak még több plafonról lógó holttestet, és pár katonát, akik a földön térdelve látszólag imádkoznak egy nagydarab, fekete-színű, arctalan lényhez.

Visszatérünk a „jelenkorba”, Manson doktor pedig itt már egyértelműen egymásnak akarja ugrasztani a személyiségeket, de nagyon kedves és empatikus a felszínen, egy érezhető kaotikus utóízzel. Javaslok egy gyanús, elégedett félmosolyt.

Elmondja a játékosoknak, hogy Michiganben van egy intézet, ahol egy új kísérleti eszközt tesztelnek, és szeretné rajtuk kipróbálni. Ezek után a játékmester megkéri a játékosokat, hogy csukják be a szemüket, majd mikor ez megtörtént, kinyomtatott formában kioszt minden játékosnak egy KÜLÖNBÖZŐ nyomtatványt az alábbiak közül, arra kérve a játékosokat, hogy ne mutassák meg egymásnak.









Miután jól megnézték, megkérdejük a játékosokat, hogy saját szavaikkal mondják el, mi lehet a történet a képen, ki a személy, akit látnak, milyen történés játszódik le éppen. Ezután leleplezzük, hogy valójában ez az, ahogy az adott személyiség látja magát és a hozzá legközelebbi embereket, esetleg családjukat, valami ami megosztja a játékosokat.

Megemlítjük, hogy ha szeretnének megszabadulni ebből a szituációból, ami az ő betegségük, kétféle megoldás is van, habár nem igazán volt még tesztelve, pláne nem egy ilyen erős fokozató személyiségzavar esetében. Az első az asszimilálódás: a személyiségek ahelyett, hogy különállnak, alávetik magukat és eggyé válnak az általuk választott személyiséggel, ezzel ők megszűnnek, és tovább élnek a másikkal részeként. A második opció kissé radikálisabb; likvidálás. A személyiségek elpusztítása. Ilyenkor a legerősebb győz, és minden másik eltűnik örökre.

Itt fejezném be a második fejezetet, ám ez már játékmestertől függően folyékonyabb szituáció.

A kontaktról és a tudósokról:

Amennyiben ezek a karakterek a játékos karakterekkel tartottak eddig az út során, az alagút túloldalára már nem kísérik el őket; valahol nyomtalanul eltűnnek, megsérülnek vagy meghalnak. Az alagút a legalkalmasabb hely az ilyen karakterek eltüntetésére.

### 3. Fejezet – Végső összecsapás, titkok felfedése, lezárás

Ez a legrövidebb fejezet, itt a játékmester már antagonisztikusabb egy kicsit, illetve a játéktér megteremtése ajánlott, lévén ebben a fejezetben meta elemek fognak színre lépni, és az „elme színháza” mesélést fel fogja váltani az élő színészkedés.

Az alagút másik oldala egy hasonló vasútállomás, mélyen a föld alatt. Ahogy megérkeznek, a nagydarab lény feje egy vízszintes vonalban feltárul, és egy vastag nyelv bukik elő belőle, fogak helyén pedig nagyjából 30 szőrös emberi ujj meredezik ki az ajkai alól, amik vadul tapogatnak, összekoppannak, a hangjuk még a játékosokat is eléri. Amint a lény észreveszi őket, a száj hatalmasra tárul, és az ujjak kiegyenesednek, hasonlóan egy napraforgó szirmaihoz.

Lény a tárnában:

agility: 13    coordination: 12    brawn: 9    will: 9    reason: 7    insight: 9  
fight: 3    observation: 2    persuasion: 3    resistance: 2

Stress: □□□□□□□□□□    Injuries: 2    armour: 3    courage: 3

A lény teljes sötétben is lát, immunis a fagy, félelem és mérge alapú sérülésekre, illetve mikor először látja egy játékos karakter, dobnia kell egy will+resilience-et 1 sikerre, vagy szenvednie 4 challenge die-nyi mentális sebzést. Amikor a lény mentális injury-t okoz, a játékmester kap 2 Threat-et.

A lény a karmaival támad (4 challenge dice, 1 piercing, közelharci) vagy mentális támadást hajt végre (4 challenge dice, 1 piercing, távolharci).

A lény leterítése után a játékosok kapnak megint egy esélyt a „jelenkorban”, hogy beszélgessenek, illetve Manson itt megmutathatja azokat a képeket, amik eddig nem találtak gazdára a korábbi képkiosztásnál, itt már megengedheti akár azt is, hogy megmutassák egymásnak az új képeket. Biztosíthatja a játékosokat, hogy már nem kell sokáig húzniuk, hamarosan megérkeznek arra a helyre, ahonnan a faxok érkeztek, nemsokára fény derül a titokra.

„Visszaemlékezés”. Az állomás falai zöld-fehér kerámia lapokkal vannak borítva, a földön térdelő katonák pedig mind fej nélküli holttestek, melyeknek vére egy hosszú csíkban megy befele az egyetlen folyosón, ami be vezet a komplexumba. Ezen a folyosón számos ajtó van: az egyik egy szobát rejt, melynek fém falait és rácsos fém padlóját beborítja a szerves belsőség és megszáradt, rozsdás-színű vér. Egy másik véres ágyakat rejt, melyeknek sarkaiban bőr kiképzések rögzítettek egykori pácienseket az ágyakhoz. Egy ajtó mögött egy egész szobányi gyerek-méretű ágy van, többek között bölcsők. Az utolsó előtti szoba egy

ketrecekkel teli garáznak tűnik, ahol állatokat tarthattak. Ez a hely tele van elégetett holttestekkel, amik egy fekete, felismerhetetlen kupacban fekszenek, még parázslanak itt-ott.

A folyosó utolsó szakasza kerámiáról átvált piros padlószőnyegre, a falak csempéje pedig lakkozott fenyőfára és igényes, sötétzöld tapétára. Amikor körülírjuk ezt a folyosót, említünk meg olyan elemeket, amiket eredetileg Dr Manson irodájára használtunk. A bükkfa ajtón egy arany névtábla foglal helyet, amire a „Dr. Timothy Manson” név van gravírozva.

Amikor a játékosok benyitnak, Dr Manson fogadja őket. A játékmester innentől kezdve E/1-ben beszél saját magáról, mint Manson, és metajáték-szerűen kezeli a játékmecnikákat. (pl. Megérkeztek az irodámba, és széttárt karokkal, mosollyal az arcomon fogadlak titeket, Már alig vártam, hogy eljussunk ide!”)

Dr Manson kitálat az igazsággal.

A játékmesternek fontos: Dr Manson egy gazdatest, ami magában foglalja a Fekete Királyt. Amint Manson teste sebzést szenved, a játékmester (továbbra is E/1-ben) felmeséli, hogy a saját feje kettétörik, és egy csápszerű nyelv feszíti szét a koponya recsegve törő darabjait, a szemei továbbra is rájuk szegeződve. Ilyenkor ajánlott, hogy a játékmester felveszi a leg nem-evilágibb, legijesztőbb hangot, amit produkálni tud a testéből. Amikor meglőnek, hátra tántorodhat, leeshet a székről, ilyesmik.

Manson, mint olyan, régóta halott, és aki egész idáig mesélte a játékot, a Fekete Király volt. A karakterek sohasem szabadultak meg „3 hónappal ezelőtt” Zhongmából, végig itt voltak, a belső irodában, és Őfelsége azért csinálta ezt a terápiát, hogy be tudjon férközni a tudataik közé. Manson egy hatalmas elme volt igaz, de az ő tudatát pár év alatt agyon nyomja egy olyan hatalmas lény, mint a Fekete Király. A karakterek azért lettek kiválasztva, mert a személyiségphasadásuk miatt egy testen belül több tudat osztozna a terhelésen. A labor arra szolgált, hogy Őfelsége katonái át tudjanak jönni erre a világra.

Manson irodája egy úgynevezett „közös tér”, ahol a személyiségek találkozhatnak egymással, éppen ezért a Fekete Király ugyan nem sebezhetetlen, de nem is legyőzhető. A játékosoknak ettől függetlenül hagyni kell, hogy megpróbálják elpusztítani, de a király virtuálisan legyőzhetetlen az irodában.

Kimondhatjuk, mint Fekete Király, hogy a játékosoknak esélye sincs legyőzni minket, hisz gyűlölük egymást, sosem dolgoznának együtt, még ha az életük múlna is rajta. De nem kell aggódniuk, miután Őfelsége átveszi az irányítást, ők még ott lesznek a hátérben, mint nézők, és részei lehetnek valami hatalmasnak, még ha tétlen résztvevők is.

A Fekete király 6 Challenge dice-nyit sebez a támadásaival, kétszer támad, és körönként generál 1 Threat-et.

A Fekete király legyőzése:

Mivel Őfelségének csak azért hasznos a test, mert több tudat él benne, csak úgy lehet kiűzni a gazdatestből, ha a többi tudat megszűnik, és csak egy marad. Ha minden játékos megegyezik,

hogy hajlandóak megsemmisülni és részévé válni ugyanannak a személyiségnek, a játék a végéhez ér. Ha a játékosok egyike megöli az összes többi karaktert, vagy ő az utolsó, aki életben marad, a játék a végéhez ér.

Amint megszületett az egyezség, avagy már csak egy karakter él, mert végeztek egymással, megkérjük a játékosokat, hogy hunyják be a szemüket, és nyissák ki őket újra 10 másodperc elteltével. Amint behunyták a szemüket, elkezdünk hangosan visszafelé számolni 10-től. Ez elég időt ad nekünk, hogy elővegyük a képet a következő oldalról, és a játékosok elé tegyük úgy, hogy mikor kinyitják a szemüket, jól láthassák.



Mi magunk, amint visszazámoltunk egészen 2-ig, elnémulunk, és halottnak tettetjük magunkat, tetszés szerinti pózban. A játék véget ér, amikor a játékosok maguktól kinyitják a szemüket. Hagyhatunk drámai hatásszünetet, hogy igazán legyen esélyük gondolkodni rajta.

Abban az esetben, ha a játékosok nem jutnak megegyezésre, és a Fekete király támadásai ölik meg őket, szintúgy megkérjük őket, hogy hunyják be a szemüket, és hasonlóan az eredeti befejezéshez, visszszámolunk tíztől. Amíg visszszámolunk, eléjük tesszük jól látható helyre a következő képet.



Ezúttal azonban teljesen visszszámolunk 1-ig, és mikor kinyitják a szemüket, mi nekik hátat fordítva fogunk ülni a széken, egy szóval zárva a kalandot:

Vége.