

ZEW CTHULHU

WROTA CIEMNOŚCI



Zbiór scenariuszy dla początkujących Strażników
Adair, Barrass, Courtemanche,
Lynch, Ross i Sammons



ZEW CTHULHU.
**WROTA
CIEMNOŚCI**

**Christopher Smith Adair
Glynn Owen Barrass
Brian Courtemanche
Tom Lynch
Kevin Ross
Brian M. Sammons**



TWÓRCY

EDYCJA ANGIELSKA

Autorzy

Christopher Smith Adair, Glynn Owen Barrass,
Brian Courtemanche, Tom Lynch,
Kevin Ross oraz Brian M. Sammons

Redakcja

Mike Mason oraz Brian M. Sammons

Opracowanie

Mike Mason

Ilustracja na okładce

Victor Manuel Leza Moreno

Ilustracje wewnątrz podręcznika

Celeste Burcham, Pat Loboyko,
Eric Lofgren, M. Wayne Miller,
Loïc Muzy oraz Jonathan Wyke

Mapy

Dean Engelhardt

Opracowanie graficzne

Nicholas Nacario oraz Michael E. Cross

Karty badacza

Dean Engelhardt

Testerzy

Michael Benoit, Wilmon Black,
Brett Bossert, William R. Hennings,
William Messerschmidt i Gordon Wiley

EDYCJA POLSKA

Wydawca

Michał Lisowski

Koordynatorka projektu

Daria Pilarczyk

Redaktor naczelny

Adam Wieczorek

Redaktor pomocniczy

Paweł Marszałek

Tłumaczenie

Anna Maria Mazur

Korekta

Kasia Wieczorek

Opracowanie graficzne

Marcin Bieliński

Skład

Marcin Bieliński i Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Ilustracje wewnątrz podręcznika

Celeste Burcham, Pat Loboyko,
Eric Lofgren, Antonio Mainez, Loïc Muzy,
M. Wayne Miller oraz Jonathan Wyke

Autorzy

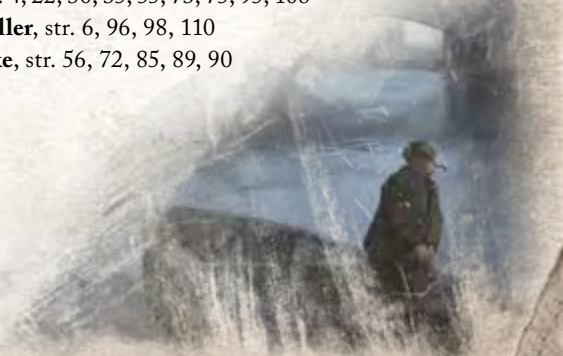
Christopher Smith Adair, scenariusz *Ciemność pod wzgórzem*
Glynn Owen Barrass, scenariusz *Slugi jeziora*
Brian Courtemanche, scenariusz *Genius Loci*
Tom Lynch, scenariusz *Nierozzerwane więzi*
Kevin Ross, tekst *Dzielenie się koszmarami*
Brian M. Sammons, wstęp i scenariusz *Nigdy więcej Czerni*

Fotografie

Uniwersytet Yale'a, str. 13
Biblioteka Kongresu, str. 17, 18, 41

Ilustracje

Michael Benoit, str. 87
Pat Loboyko, str. 36, 44, 52, 76, 92
Eric Lofgren, str. 14, 21, 25, 28, 29, 33, 68, 71
Antonio Mainez, str. 2,3
Loïc Muzy, str. 4, 22, 30, 35, 55, 73, 75, 95, 108
M. Wayne Miller, str. 6, 96, 98, 110
Jonathan Wyke, str. 56, 72, 85, 89, 90



NOTA AUTORSKA

Dziękujemy osobom, które szczególnie pomogły w odnajdowaniu błędów opierających się procesowi redakcyjnemu: Piotr Chojnacki, Maciej Głuszek, Marzena Żyła-Hoppe, Michał Jeniec, Łukasz Wachciński, Antoni Wicke i Tomasz Wiklandt.

Niniejsze dzieło jest fikcją. Nazwy postaci, miejsc oraz wydarzeń mogą stanowić punkt odniesienia, natomiast jakiegokolwiek podobieństwo postaci z gry lub scenariuszy do osób żyjących lub zmarłych jest przypadkowe.

Najlepiej korzystać z tego dodatku, stosując go zgodnie z zasadami gry fabularnej *Zew Cthulhu* (7. edycja), zawartymi w *Księdze Strażnika* dostępnej oddzielnie na stronie www.blackmonk.pl.

Całość opracowania jest fikcyjna i opisywana przez pryzmat mitów Cthulhu bez zamiaru urażenia jakichkolwiek osób żyjących lub zmarłych.

Wykorzystanie materiałów z niniejszej książki do celów komercyjnych poprzez wykorzystanie nośników fotograficznych, elektronicznych bądź innych nośników odtwórczych jest zabronione.

Wszelkie materiały dotyczące pomysłów Briana Lumleya, tak jak zostały one przedstawione w jego pracach, są wykorzystywane dzięki jego życzliwemu przyzwoleniu.

CALL OF CTHULHU, ZEWE CTHULHU, WROTA CIEMNOŚCI © 2020 Chaosium Inc.; wszystkie prawa zastrzeżone. „Chaosium Inc.” oraz „Call of Cthulhu” są zarejestrowanymi znakami towarowymi Chaosium Inc. i są używane na licencji. Nazwy, opisy i wszystkie formy przedstawienia świata zastosowane w tym podręczniku wywodzą się z dzieł chronionych prawami autorskimi i znakami towarowymi należącymi do Chaosium Inc. i nie mogą być wykorzystane lub używane powtórnie bez zgody Chaosium Inc. Wszelkie podobieństwo do prawdziwych postaci jest niezamierzone.

Adres do korespondencji:
Black Monk Michał Lisowski
ul. Słowackiego 13/211
60-822 Poznań
kontakt@blackmonk.pl
www.blackmonk.pl

SPIS TREŚCI

WSTĘP	5	NIGDY WIĘCEJ CZERNI	97
DZIELENIE SIĘ KOSZMARAMI	7	ZEBRANE POMOCE DLA GRACZY	III
CIEMNOŚĆ POD WZGÓRZEM	15	GOTOWE POSTACIE BADACZY	126
GENIUS LOCI	37	INDEKS	136
SŁUGI JEZIORA	57	AUTORZY	138
NIEROZERWALNE WIĘZI	77		

LEGENDA OZNACZENIA SCENARIUSZY

Poziom trudności scenariusza: Bardzo łatwy ★; Łatwy ★★; Średni ★★★; Trudny ★★★★; Bardzo trudny ★★★★★

Szacowana liczba sesji: ① ② ③ ④ ...





WSTĘP

AUTOR: BRIAN M. SAMMONS

Pomysł na tę publikację pochodzi z wielu różnych źródeł, które pasowały do siebie tak dobrze, jak masło orzechowe i dżem, a czasem tak, jak miasteczko Innsmouth i seks bez zabezpieczeń. Po pierwsze, wielu Strażników Tajemnic lubi mieć do dyspozycji scenariusze na pojedynczą sesję, które można rozegrać podczas jednego spotkania, a przy tym niewymagające wiele zachodu. Niezależnie od tego, czy chcesz poprowadzić krótką przygodę, gdy większość twoich stałych graczy nie może dotrzeć na sesję, czy też ma to być jednostrzałówka na konwencie, scenariusze z tego zbioru świetnie się do tego nadają. Każdy z nich można rozegrać w cztery do pięciu godzin. Aby ta publikacja była jeszcze bardziej przydatna do prowadzenia krótkich przygód w świecie *Zewu Cthulhu*, stworzyliśmy dziesięciu zróżnicowanych i dopracowanych Badaczy, co powinno ułatwić szybkie zorganizowanie sesji w dowolnym miejscu i czasie.

Kolejna sprawa, o którą często pytają doświadczeni i początkujący Strażnicy Tajemnic, to scenariusze wprowadzające dla graczy rozpoczynających przygodę z *Zewem Cthulhu*. Oczywiście zawsze można skorzystać z klasycznego *Nawiedzzonego domu* ze Startera, ale pomyśleliśmy, że większy wybór jest zawsze dobrą opcją. Co za tym idzie, pisząc te scenariusze, myśleliśmy o nowicjuszach zarówno pośród Strażników, jak i graczy. Każdy z tych scenariuszy będzie odpowiedni, aby wprowadzić nowe osoby w świat gier fabularnych w konwencji horroru, tajemnicy czy śledztwa. Nauczy je także podstaw interakcji między postaciami oraz przekaże zaczątek wiedzy dotyczącej potworów, magii, mitów Cthulhu, utraty punktów Poczytalności i walki. Ponadto w każdym scenariuszu znalazły się **Wskazówki** dla Strażnika Tajemnic, które powinny być traktowane właśnie jako wskazówki, czyli pomysły i sugestie dotyczące tego, jak prowadzić sesję. Nie są to niezmiennie zasady. Strażnik Tajemnic powinien swobodnie korzystać z tych podpowiedzi, które przypadną mu do gustu, i zignorować te, które do niego nie przemawiają.

Aby jeszcze bardziej pomóc osobom rozpoczynającym swoją przygodę z *Zewem Cthulhu*, doświadczony pisarz

i redaktor Kevin Ross, obcujący z tym systemem od wielu lat, stworzył rozdział pełen porad dotyczących tego, jak prowadzić sesję *Zewu Cthulhu*, pokazujący, dlaczego ten system tak bardzo różni się od niemal wszystkich pozostałych gier fabularnych. Nawet ci Strażnicy Tajemnic, którzy mają spore doświadczenie w prowadzeniu sesji i obcowaniu z mitami Cthulhu, powinni przejrzeć ten rozdział, ponieważ znajdują w nim ogromną naprawdę dobrych rad.

A skoro już o doświadczonych Strażnikach i graczach mowa, niech nie zwiedzie was zamysł dotyczący tych scenariuszy – nie są one łatwe, proste i przyjemne. Co prawda ogólna śmiertelność została w nich celowo nieco zredukowana, aby wyeliminować ryzyko nagłej śmierci całej drużyny, ale każda z przygód oferuje liczne wyzwania i nowe tajemnice do rozwikłania. Każdą z nich można także wkomponować w trwającą kampanię, aby nieco ją urozmaicić. Zrealizowanie pobocznej misji lub eksploracja fałszywego tropu mogą być miłą odmianą. I tak jak wspomniałem wcześniej, scenariusze z *Wrót ciemności* można wykorzystać jako szybkie sesje grozy, kiedy nie wszyscy stali gracze mają czas na sesję.

Pod koniec tego podręcznika znajdziesz dziesięciu gotowych Badaczy, dzięki którym szybko można zacząć grę, ale oczywiście możesz zamiast tego stworzyć własnych Badaczy albo poprosić o to graczy, jeśli wolisz.

Na zakończenie dodam tylko, że cała ekipa zaangażowana w stworzenie tej publikacji ma nadzieję, że sprawi ci przyjemność otwarcie *Wrót ciemności* i odkrycie, jakie tajemnice i niebezpieczeństwa się za nimi kryją. Jeśli *Zew Cthulhu* jest dla ciebie czymś nowym, liczymy na to, że te małe fragmenty mitów Cthulhu zaostrzą twój apetyt na tę nagradzaną na całym świecie grę oraz że odkryjesz, jak głęboko sięga ciemność.



DZIELENIE SIĘ KOSZMARAMI

PORADY DLA STRAŻNIKÓW TAJEMNIC I GRACZY W ZEW CTHULHU

AUTOR: KEVIN ROSS

WPROWADZENIE

W tym rozdziale znajdziesz przegląd różnych aspektów grania w *Zew Cthulhu* i jego prowadzenia: począwszy od tworzenia Badaczy i uczenia się zasad, a skończywszy na obmyśleniu tajemniczych intryg i budowaniu atmosfery grozy podczas gry. Jednak jest to tylko zbiór porad, więc zarówno Strażnicy Tajemnic, jak i gracze powinni brać pod uwagę tylko te sugestie, które wydają im się odpowiednie do zaadaptowania na potrzeby danej grupy. Być może najważniejszą rzeczą, o której należy pamiętać, grając w *Zew Cthulhu* i właściwie w każdą inną grę fabularną, jest fakt, że jest to wasza gra. A co za tym idzie, powinniście grać w nią zgodnie z własnymi potrzebami i preferencjami. Wszystkie opublikowane zasady, przygody i dodatki są po to, abyście z nich korzystali, bawili się nimi lub, jeśli macie takie życzenie, nawet je ignorowali. Kiedy już zakupiliście grę, jest ona wasza i żadne określone z góry reguły, meta-wydarzenia czy purystyczna wykładnia nie powinny was powstrzymywać przed zrobieniem tego, co chcecie, z zasadami każdej gry fabularnej. Z tego powodu nie powinniście też oczekiwać, że każda grupa będzie grała dokładnie w ten sam sposób.

STYLE GRY

To stwierdzenie prowadzi nas do pierwszego kroku naszej podróży: jakiego rodzaju sesję chcesz poprowadzić lub w jaką zagrać? Sprawdzonej sposobem na to, aby rozegrać dobrą kampanię lub sesję, jest zorganizowanie spotkania Strażnika Tajemnic i graczy, na którym omówią to, jakiego rodzaju rozgrywki oczekują, jeszcze zanim zaczną tworzyć postacie. Dyskusja powinna zaowocować grą, która zadowoli wszystkich zaangażowanych, bo każda osoba wniesie coś do natury tej rozgrywki.

Czy poszukujesz gier próbujących naśladować twórczość Lovecrafta lub innego z wielu pisarzy, którzy tworzyli około-cthulhową fikcję w ciągu ostatnich dziewięćdziesięciu kilku lat (lub dłużej, jeśli weźmiemy pod uwagę proto-Lovecraftowskich autorów, takich jak Machen, Stoker, Le Fanu, Hodgson itp.)? Jeśli chodzi o fikcję związaną z mitami Cthulhu, mamy tu do czynienia

z dość szerokim wyborem stylów. W dziełach Lovecrafta często spotkamy protagonistę-uczonego, który w sytuacji pojawienia się nadprzyrodzonych antagonistów zazwyczaj ucieka lub traci rozum (a czasem jedno nie wyklucza drugiego). Z kolei fikcyjni bohaterowie Augusta Derletha czy Briana Lumleya wykorzystują magię mitów lub obcą technologię do walki z Cthulhu i jego sługami. Domyślny ton rozgrywki mieści się gdzieś pośrodku – mamy tutaj badania naukowe i wątki detektywistyczne, które zazwyczaj prowadzą do całkiem niezłej dawki pełnej napięcia akcji w stylu Indiany Jonesa lub innych pulpowych produkcji. Najbardziej popularne przygody w świecie *Zewu Cthulhu* to kampanie, takie jak *Maski Nyarlathotepa*, *Horror w Orient Expressie* oraz *Poza Górą Szaleństwa*. Znajdziemy w nich całą plejadę klasycznych wątków: od globtroterskiej przygody (w stylu Derletha i Indiany Jonesa) do europejskiej podróży, która bywa na przemian dystygowana i egzotyczna, aż po daleką wyprawę na pustkowia Antarktyki – największy lovecraftiański koszmar.

W grach o bardziej pulpowym klimacie Strażnicy i gracze mogą starać się utrzymać Badaczy przy życiu nieco dłużej. Pomogą w tym własne zasady, dyskretnie fałszowane rzuty kostkami, bohaterowie niezależni jako „mięso armatnie” (pomyślcie o postaciach w czerwonych uniformach ze *Star Treka*) i inne tego typu środki. Oczywiście, jeśli chcecie grać w pełną wersję pulpowej akcji, zastanówcie się, czy nie kupić podręcznika *Pulp Cthulhu*.

Tak zwane „purystyczne” gry wymagają tonu nieco bardziej zbliżonego do filozofii i fikcji Lovecrafta. Tego typu rozgrywki są zazwyczaj o wiele bardziej mroczne i fatalistyczne: często najlepsze, na co mogą liczyć Badacze, to nadzieja, że uda im się uciec, zachowując przy tym życie. Zagrożenia w purystycznym stylu często są potężniejsze i trudniejsze do zrozumienia lub pokonania. Poziom ofiar wśród Badaczy, czy to w wyniku śmierci, czy niepozytalności, także ma tendencję zwyżkową.

Po raz kolejny warto podkreślić, że styl gry danego Strażnika Tajemnic czy też samej kampanii nie musi być czysto pulpowy lub purystyczny. Większość rozgrywek będzie się mieścić między tymi dwoma ekstremami, od spokojnego śledztwa po ekscytujące przygody i tragiczne finały, które pozostawiają trwałe ślady na

ciałach i umysłach. Każdy styl gry może być źródłem dobrej zabawy i niezapomnianych rozgrywek. Gracze mogą równie dobrze wspominać spektakularną śmierć postaci, jak i ucieczkę w ostatniej chwili, tragiczne i zabawne napady niepoczytalności, a także trzymające w napięciu walki.

Tworzenie Badaczy i spajanie drużyny

Przed stworzeniem Badaczy gracze powinni przedyskutować, jakimi postaciami chcieliby zagrać. Mogą też brać pod uwagę optymalne wybory zawodów i umiejętności, aby zapewnić sobie możliwość przeprowadzenia udanego śledztwa. Jeden gracz może wybrać naukowca wyposażonego w szeroki zakres umiejętności akademickich lub znajomość języków obcych, a inny może chcieć zagrać wścibskim dziennikarzem, potrafiącym się dobrze komunikować i ukrywać. Kolejny może wybrać twardego prywatnego detektywa lub profesjonalnego sportowca, aby ktoś w drużynie posiadał umiejętności pozwalające na walkę wręcz, itd. Nikt nie powinien być zmuszany do wybierania postaci lub profesji, która mu nie odpowiada. A nawet jeśli drużyna Badaczy będzie składać się tylko z kilku intelektualistów i jednego prywatnego detektywa czy policjanta – taka sytuacja też ma potencjał na ciekawą kampanię: „Wiesz, doktorku, mam już trochę dość bycia tym, który jest wypychany naprzód przy każdych kolejnych drzwiach, więc może tym razem to ty otworzysz wejście do mauzoleum?”

Gdy Badacze zostaną już stworzeni lub nawet w trakcie ich tworzenia Strażnik Tajemnic i gracze mogą przedyskutować, skąd znają się ich postacie i czy w ogóle się znają. Mogą razem pracować, mieć wspólnego członka rodziny, należeć do tego samego klubu, bywać w tym samym barze lub mieć inne wyjaśnienie swojej znajomości: przyjaciele z college'u, koledzy z wojska, nauczyciel i uczeń, dziennikarz i zaufany informator policyjny itd. Nie wszyscy Badacze muszą się znać, ale powinny istnieć jakieś powiązania między niektórymi z nich. Jeśli Strażnik Tajemnic ma jakiś inny pomysł, aby powiązać ze sobą Badaczy, połączenia te mogą nie występować. Być może są to obcy sobie ludzie, którzy znaleźli się przypadkowo w tym samym wagonie metra, kiedy dzieje się coś złego. A może wszyscy Badacze są świadkami dziwnego morderstwa lub innej zbrodni – kto wie, może są nawet podejrzani! Choć nie jest to konieczne, to jeśli połączenia między Badaczami zostaną ustalone wcześniej, Strażnik Tajemnic będzie miał mniej pracy.

Zahaczenie przygody

Zew Cthulhu ma prawie czterdzieści lat i w tym czasie wydano do niego setki scenariuszy. Kiedy weźmie się to pod uwagę, nie powinno nikogo dziwić, że wymyślenie nowych i oryginalnych scen otwierających i zahaczek do przygód może być nieco kłopotliwe. Przez te wszystkie lata doświadczeni gracze znudzili się już powtarzalnymi otwarciem historii, w których pojawia się zamordowany członek rodziny, list od dawno niewidzianego przyjaciela, zaginiona ekspedycja archeologiczna czy podszyte okultyzmem mordercze szaleństwo. Wymyślenie oryginalnej zahaczki do scenariusza jest trudne, a sprawy nie ułatwia fakt, że każda grupa graczy jest inna, a okoliczności, w których się znajdują, mogą przykuć uwagę jednej drużyny, ale być zupełnie nieodpowiednie dla innej. Wielu doświadczonych graczy widziało już niemalże wszystko, co Strażnicy Tajemnic albo autorzy scenariuszy mogą im zaoferować.

Strażnik Tajemnic powinien zatem dopasowywać scenariusz do swojej grupy graczy na tyle, na ile jest to możliwe. Jeśli piszesz swoje własne scenariusze, z pewnością będzie ci łatwiej, ale jeśli korzystasz z opublikowanych przygód, powinieneś dokonać odpowiednich zmian. Jedną z metod modyfikacji jest podmienienie ważnych postaci z przygody na bohaterów niezależnych o podobnym usposobieniu lub pochodzeniu z twojej własnej kampanii – są to osoby, które Badacze już znają. Podczas kampanii bohaterowie niezależni spotkani w trakcie wcześniejszych przygód mogą pojawić się ponownie. Co więcej, mogą z czasem zyskać na znaczeniu i z pobocznych postaci stać się głównymi bohaterami historii lub ofiarami. Opcjonalnie, bohaterowie niezależni z gotowego scenariusza mogą zostać wprowadzeni do kampanii Strażnika Tajemnic dużo wcześniej, niż pojawią się w roli zaplanowanej w przygodzie. Strategie tego typu pozwalają stworzyć iluzję głębszego i bardziej realistycznego świata gry.

Jednak odpowiedzialność za wciągnięcie Badaczy w scenariusz nie powinna leżeć tylko po stronie Strażnika Tajemnic. Pomiędzy Strażnikiem i graczami powinno istnieć niepisane przymierze, które polega na tym, że ci ostatni są skłonni podążać za marchewką trzymaną na kiju przez tego pierwszego. Postacie graczy w *Zewie Cthulhu* są nazywane „Badaczami” nie bez powodu: powinny chcieć badać dziwne wydarzenia. Gracze, którzy oczekują, że Strażnik będzie stawał na rękach, aby wciągnąć ich w scenariusz, są prawdziwym utrapieniem – Strażnik Tajemnic ma naprawdę sporo na głowie bez konieczności namawiania niechętnych do współpracy graczy do podążania za wskazówkami. Pomóż swojemu Strażnikowi Tajemnic; w przeciwnym razie będzie on zmuszony spędzić długie minuty, pozwalając ci odgrywać profesora, który prowadzi wykłady, ocenia prace, bierze udział w spotkaniach wydziału, czyta gazetę, je kolację z rodziną, wychodzi z psem na spacer itp. W tym czasie reszta grupy będzie nudzić się jak mopsy, czekając, aż przestaniesz się objąć i wrócisz do bycia Badaczem. Mówiąc krótko, współpracuj ze Strażnikiem, aby rozkręcić przygodę. Na pewno ma dobre intencje i prawdopodobnie coś naprawdę ciekawego, co chce ci pokazać podczas sesji, jeśli tylko będziecie współdziałać...

Nauka zasad (oraz ich naginanie i łamanie)

Strażnicy Tajemnic różnie podchodzą do rzutów kostkami. Większość z nich pozwala graczom wykonywać własne rzuty, ale w niektórych przypadkach Strażnik będzie wykonywał niejawne rzuty, aby gracze nie poznali ich wyniku. Strażnicy mogą prosić o wykonanie testu określonej umiejętności lub gracze mogą zaproponować wykonanie testu z własnej inicjatywy.

Wyniki udanych testów są dość oczywiste, ale co z tymi nieudanymi – szczególnie tymi, które dotyczą ważnej wskazówki w scenariuszu? To właśnie jest koronny argument krytyków tej gry – co się stanie, jeśli decydujący rzut się nie uda i Badacze nie znajdą kluczowej wskazówki lub nie uzyskają niezbędnej informacji, co sprawi, że przygoda nie będzie posuwać się do przodu? Odpowiedź zależy od tego, w jakim stopniu Strażnik Tajemnic i gracze chcą zdać się na kostki jako decydujący czynnik posuwający historię do przodu. Ponadto warto upewnić się, że ważne wskazówki mogą zostać znalezione w więcej niż jeden sposób (patrz **Tworzenie tajemnic i ich badanie**). Dla większości osób opowiedzenie dobrej historii jest ważniejsze od sztywnego trzymania się reguł. Ostatnia wersja *Księgi Strażnika* zawiera

mechanikę forsowania rzutów (co pozwala graczom na podjęcie dodatkowej próby zrobienia czegoś) oraz wykorzystywania punktów Szczęścia, aby osiągnąć sukces, a także wiele pomocnych rad, jak utrzymać dobre tempo posuwania się akcji do przodu.

Strażnicy Tajemnic powinni traktować rzuty kostkami i ich wyniki tak, jak im to odpowiada, byle tylko byli konsekwentni i sprawiedliwi w swoich osądach. Jest to szczególnie ważne przy rzutach na obrażenia podczas walki. Badacze w świecie *Zewu Cthulhu* nie są typowymi postaciami w grach fabularnych – pojedynczy cios zadany przez szpony potwora lub jedno uderzenie kija bejsbolowego przyczajonego kultysty mogą w jednej chwili zredukować punkty Wytrzymałości Badacza do zera, doprowadzając tym samym karierę postaci do marnego końca. Biorąc pod uwagę poziom śmiertelności podczas walki w grze, Strażnik Tajemnic może chcieć okazać litość w przypadkach, gdy Badacz miał pecha lub gdy chwila jest wyjątkowo nieodpowiednia (np. postać, która otrzymała obrażenia, jest jedyną osobą znającą kluczową wskazówkę). Można mu wybaczyć, jeśli postanowi wówczas zadać tylko połowę przewidzianych obrażeń lub pozostawi trafionego Badacza nieprzytomnego, na progu śmierci, zamiast zwyczajnie go uśmiercić. Badacz spędzi potem tygodnie, dochodząc do siebie, może też cierpieć z powodu długotrwałych efektów zadanych obrażeń. Być może nawet któraś z jego statystyk zostanie na stałe obniżona. Z drugiej strony, Badacze, którzy kuszą los lub zawzięcie biegną na spotkanie śmierci, ignorując wszelkie przesłanki świadczące o niebezpieczeństwie, powinni być zdani na łaskę kostek.

Poczytalność to swego rodzaju „punkty mentalnej Wytrzymałości” i zazwyczaj szybciej się je traci niż zyskuje. Kiedy Badacz zacznie zdobywać wiedzę o prawdziwej naturze nihilistycznego lovecraftowskiego świata, jego szanse na pozostanie poczytalnym spadają. Większość scenariuszy oferuje możliwość zdobycia punktów Poczytalności dzięki pokrzyżowaniu szyków istotom z mitów Cthulhu i ich sługom. Pokonanie głównego kultysty czy stworzenia albo zapobiegnięcie złożeniu ofiary czy rytuałowi przywołania zawsze powinny nieść za sobą jakiś wzrost liczby punktów Poczytalności, ale nie za duży. Utrata Poczytalności zazwyczaj nie sprawi, że postać będzie niezdolna do walki, jak to się zdarza w przypadku ciężkich ran. U niepoczytalnego Badacza mogą pojawić się objawy fobii lub szaleństwa, ale tylko najcięższe przypadki wymagają hospitalizacji. Możliwość przyglądania się, jak ulubiony Badacz popada w obłęd, a jego Poczytalność spada do zera, jest jedną z licznych atrakcji grania w *Zew Cthulhu*. Odgrywanie niepoczytalnej postaci także może być dobrą zabawą. Badacz sprawia problemy swoim towarzyszom, a oni w tym samym czasie starają się uporać z jego chorobą oraz poradzić sobie z mitami Cthulhu.

Najważniejsze, aby pamiętać, że kostki są po to, by określić losowy wynik, jednak nie wszystko powinno zależeć od przypadku i kaprysu kostek. Czasem opowiadana historia jest ważniejsza niż obowiązujące zasady.

Wykorzystanie informacji

Wiemy już, że Badacze są delikatnymi i niedoskonałymi istotami w świecie należącym do bardzo niebezpiecznych stworzeń, na których tereny często bezprawnie się zapuszczają. Jak zwykli ludzie mogą mieć nadzieję, że poradzą sobie z knowaniami bytów tak potężnych i pradawnych, że są w stanie podróżować

przez czas i pomiędzy wymiarami? W *Zewie Cthulhu* wiedza to potęga. Badacze, którzy chcą odnieść sukces, będą starali się zgromadzić jak najwięcej informacji, zanim zmierzą się z przedstawicielami mitów. Podążanie za wskazówkami, rozmawianie ze świadkami, szukanie informacji w bibliotekach oraz konsultacje z ekspertami – to właśnie powinny być pierwsze i najważniejsze kroki, jakie podejmuje każdy Badacz.

Większość przygód oferuje początkowe wskazówki, za którymi powinni podążać Badacze. Artykuły w gazetach mogą wspominać o ważnych świadkach, specjalistach, autorytetach lub krewnych, którzy powinni zostać przesłuchani, aby zyskać więcej informacji. Badacze powinni traktować każdą pomoc i wskazówkę niczym okruch, który może zaprowadzić ich do kolejnych wytycznych. Powinni przesłuchać każdą osobę wspomnianą w artykule czy pomocy, porozmawiać z rodzinami ofiar, przedstawicielami policji itp. Sprawdzić historie ludzi, miejsc i przedmiotów, namierzyć dostępne publikacje dotyczące danego tematu – szczególnie książki związane z mitami Cthulhu, o których będzie jeszcze mowa później. Gracze powinni rozdysponować zadania zgodnie ze specjalizacjami swoich Badaczy. Dziennikarze i prywatni detektywi powinni rozmawiać ze świadkami i przedstawicielami władzy, uczeni powinni skupić się na wyszukiwaniu informacji w bibliotece, itp. Przy odrobinie szczęścia znajdą wskazówki, które niczym elementy układanki zaczną ukazywać pełniejszy obraz tego, co się dzieje, a drużyna dzięki temu nie wpakuje się w niebezpieczną sytuację zupełnie nieprzygotowana.

Sprytni Badacze nawiążą kontakty z gazetami, bibliotekami, uczelniami oraz z przedstawicielami lokalnej policji czy pracownikami kostnicy. Innymi ważnymi kontaktami będą z pewnością księgarze i sprzedawcy antyków, informatorzy policyjni i ludzie pracujący na ulicach (np. taksówkarze, pracownicy portowi, sprzedawcy gazet itp.) – ci ostatni są często niezauważani przez innych, ale mogą dostrzec więcej niż przeciętny obywatel. Badacze powinni pielęgnować swoje kontakty, kiedy tylko mają ku temu okazję.

Oczywiście nie każdy świadek lub kontakt będzie chciał współpracować, więc jakaś forma przymusu może okazać się konieczna – może to być łapówka, urok osobisty, groźby fizyczne lub szantaż. Jednak Badacze nie powinni zrażać do siebie osób, których mogą potrzebować, czy to podczas tej, czy kolejnej sprawy w przyszłości.

Czy w przypadku pogorszenia się sytuacji Badacze muszą stawiać czoła niebezpieczeństwu samodzielnie? Otóż nie, szczególnie jeśli mają dowody na popełnienie przestępstwa, które można przedstawić odpowiednim władzom. Jeśli Badaczom udało się nawiązać dobry kontakt z policją, zaangażowanie władz w daną sprawę może być nawet łatwiejsze i bardziej logiczne. Może się to nie podobać ludziom, którzy uważają, że Badacze powinni osobiście uporać się ze straszliwymi siłami, jakie spotykają na swej drodze podczas większości przygód w świecie *Zewu Cthulhu*. Jednak logicznie rzecz biorąc, jeśli Badacze zawiadomią władzę o podejranej lub kryminalnej aktywności z wyprzedzeniem, może im to oszczędzić postawienia w stan oskarżenia, jeśli później włamią się do czyjś domu lub zaczną strzelać do kultystów. W niektórych przypadkach będzie lepiej (i zdecydowanie bezpieczniej) pozwolić władzom zająć się zagrożeniami o większej skali. Jednak Badacze powinni stracić co najmniej po kilka punktów Poczytalności, jeśli to,

że wysłali dokądś policjantów, skończy się zdziśiatkowaniem oddziału przez okropne potwory nie z tej ziemi. Oczywiście, jeśli drużyna będzie szła na policję z każdą niestworzoną historią i bezpodstawnymi teoriami, władze mogą zdecydować się ich aresztować lub zignorować właśnie wtedy, kiedy pomoc przedstawicieli prawa będzie najbardziej potrzebna. Pamiętajcie, że to Badacze są głównymi bohaterami, więc unikajcie odwracania od nich uwagi i koncentrowania się na bohaterach niezależnych.

Tworzenie tajemnic i ich badanie

Scenariusze w świecie *Zewu Cthulhu* zazwyczaj rozpoczynają się od jakiegoś dziwnego wydarzenia lub przestępstwa. Może to być coś oczywistego, jak niezwykła statuetka ukradzioną z muzeum czy morderstwo znanego antropologa, lub coś bardziej subtelne, jak osobliwe światła zaobserwowane nad miejscowym cmentarzem. Jak wspomniano, skoro postacie graczy nazywane są Badaczami, zakładamy, że Strażnik Tajemnic jakimś sposobem nakłoni ich do zbadania danej sprawy.

Kiedy gracze już zainteresują się daną kwestią, wtedy zaczyna się prawdziwa praca Strażnika: odpowiednie rozmieszczenie wskazówek i tropów, które pokierują Badaczy w stronę rozwiązania tajemnicy, niezależnie od tego, czy będzie to odkrycie tożsamości mordercy, czy też powstrzymanie knoń jakiegoś dziwnego kultu. *Księga Strażnika* porównuje ten proces do ściągania kolejnych warstw z cebuli, aby dotrzeć do prawdy, która znajduje się w samym środku. W przypadku scenariusza poszczególne warstwy cebuli są stworzone ze wskazówek, zeznań świadków i innych form zdobywania informacji. Czasem, aby uzyskać kolejne wskazówki, Badacze muszą uciec się do nielegalnych poszukiwań lub fizycznej walki.

W przypadku opublikowanych scenariuszy poszukiwane wskazówki zostały już stworzone na potrzeby Strażnika, razem z wszelkimi antagonistami, którym Badacze będą musieli stawić czoła po drodze. Strażnicy Tajemnic, którzy chcą wymyślić swoje własne przygody, będą musieli przygotować własne wskazówki i tropy, co na początku może wydawać się zniechęcające.

Tworzenie tajemnic nie jest tak trudne, jak się wydaje. Istnieje przecież mnóstwo pomysłów na fabuły i wskazówki, które można podkraść z filmów, książek, historii czy wiadomości. Cała sprawa zaczyna się zazwyczaj dość prosto – od artykułu w gazecie lub relacji naocznego świadka. Co dany artykuł mówi o tym konkretnym wydarzeniu? Kto widział, co się stało? Jacy oficjele zostali zacytowani (policjanci, pracownicy szpitala lub kostnicy)? Kto był ofiarą (o ile jakaś była)? Ta początkowa informacja powinna zainicjować kolejne kroki, takie jak rozmowa z policją, rodziną i współpracownikami, a także przejrzanie materiałów prasowych w bibliotece. Co wiedzą ludzie? Co widzieli? Kogo mogą wskazać Badaczom jako potencjalne źródło kolejnych informacji? Co sugeruje pochodzenie ofiary i jej otoczenie? Czy miejsce, w którym doszło do zdarzenia, ma jakieś znaczenie? Czy to, co miało miejsce, lub wskazówki, które się pojawiały, zostały opisane w książkach historycznych lub okultystycznych? Te pierwsze kroki mogą mieć wiele poziomów, np. badania wymagają konsultacji z kolejnym ekspertem lub powtórnej rozmowy ze świadkiem, co znów prowadzi do dalszych badań, itd. Strażnik Tajemnic musi zdecydować, które z tych pytań są najbardziej istotne dla danej sprawy, oraz określić, gdzie i jak można znaleźć na nie odpowiedzi.

Jeśli Badacze przeoczą kluczową wskazówkę lub trop w sprawie, Strażnik Tajemnic musi sprawić, by ta informacja stała się dla nich dostępna w jakiś inny sposób – powinna znajdować się w kilku źródłach, aby śledztwo mogło posuwać się naprzód. Być może szczegół pominięty w artykule zostanie później wspomniany przez naocznego świadka, a ważne odniesienie w nieprzetłumaczonej księdze wiedzy okultystycznej jest znane specjalistom, z którym konsultują się Badacze w zupełnie innej sprawie. Ponadto, jeśli gracze naprawdę utkną w martwym punkcie, choć znaleźli wszystkie niezbędne wskazówki, można wykorzystać test Pomysłowości, aby naprowadzić ich z powrotem na właściwą drogę (str. 220 w *Księdze Strażnika*).

Wcześniej czy później Badacze z pewnością skończą jako ludzie łamiący prawo w ten czy inny sposób. Może to być groźenie świadkowi, skrzywdzenie niewłaściwej osoby lub włamanie do ważnego dla nich miejsca. Wielce prawdopodobne jest również to, że spotkają na swojej drodze ludzi i rzeczy, z którymi będą musieli się skonfrontować, zanim scenariusz dobiegnie końca. Co prowadzi nas do innego ważnego tematu...

Przeciwnicy: ludzie i inne stworzenia

Gry fabularne potrzebują antagonistów, a w świecie *Zewu Cthulhu* przeciwnikami mogą być przestępcy, szaleńcy, kultysty, czarownicy, ludzie opętani oraz wszelkiego rodzaju potwory – od śmiertelnych stworzeń, jakoś powiązanych z ludzkością, do obcych bytów mocą dorównujących bogom. Zarówno gracze, jak i Strażnik Tajemnic muszą uważać na to, jak radzą sobie z tymi istotami. Lekko-myślni Badacze, którzy rwą się do walki z nawet najsłabszymi przeciwnikami, mogą znaleźć się w sytuacji, gdy antagoniści będą całkowicie poza ich zasięgiem, a Strażnik Tajemnic, który wprowadzi do gry zbyt potężne okropności przeciwko niczego niespodziewającej się drużynie, może zakończyć swoją kampanię tym pojedynczym spotkaniem.

Jak wspomniano, Badacze w świecie *Zewu Cthulhu* są zazwyczaj delikatniejsi niż bohaterowie w innych grach fabularnych. Nawet pobieżna znajomość zasad pozwala zrozumieć, że pojedynczy strzał lub poważna rana zadana w walce może doprowadzić do śmierci przeciętnej postaci, więc nawet zwykli, ludzcy wrogowie powinni budzić groźę. Szaleńcy mogą korzystać z broni typowej dla tego typu osobników – noży i siekier. Przestępcy i zbirzy należące do kultu prawdopodobnie będą używać pistoletów i karabinów, a kapłani i czarownicy mogą posługiwać się zarówno magią, jak i bronią palną. Każdy z tych przeciwników lub broń, z której korzystają, mogą okazać się śmiertelnym niebezpieczeństwem dla Badaczy, więc Strażnik Tajemnic powinien rozważnie skalować wrogów względem postaci graczy. Lekko uzbrojeni przeciwnicy mogą mieć przewagę liczebną nad przeciętnymi dobrze uzbrojonymi Badaczami, ale ci, którzy są świetnie uzbrojeni, powinni być mniej liczni niż drużyna lub przynajmniej niespecjalnie biegli w używaniu swojej broni.

Stworzenia z mitów Cthulhu, takie jak istoty z głębin, mi-go czy ghule, można traktować jak ludzkich przeciwników w walce, gdzie liczy się siła, choć Badacze mają nad nimi przewagę wynikającą z faktu, że niektóre rasy nie korzystają z broni zasięgowej. Niemniej nawet ghule i mi-go (jako przedstawiciele tych najmniej potężnych potworów w grze) są odporne na niektóre formy ataku. Badacze powinni stawiać do walki tylko wtedy, gdy są do tego przygotowani i dobrze poinformowani – najrozsądniejszy będzie atak z dystansu lub zaatakowanie w sytuacji, gdy przeciwnik

nie może skutecznie kontratakować. Powinni także unikać bezpośredniej konfrontacji z większymi i bardziej potężnymi istotami. Jeśli będzie to konieczne, mogą wykorzystać magię lub materiały wybuchowe, aby rozprawić się z najokropniejszymi stworzeniami. Dobrą wskazówką jest stwierdzenie, że im większa i bardziej obco wyglądająca istota, tym mniejsze prawdopodobieństwo, że Badacze będą w stanie ją skrzywdzić. Nie należy obawiać się ucieczki, przegrupowania, badań i ponownej próby ataku.

Z opisanych wyżej powodów zaleca się, aby Strażnicy wprowadzali potwory ostrożnie. Gracze w końcu będą mieli dość tego, że zostają całkowicie zgładzeni przez stworzenia, które są dla nich zbyt silne lub wypadają na drużynę zniecka. Przygotuj graczy na to, czego mogą się spodziewać. Możesz to zrobić przez opis naocznego świadka, wgląd w to, co stało się z poprzednimi ofiarami, ślady szponów lub inne tropy, paskudne zapachy lub pozostałości śluzu, prymitywne rzeźbienia albo inne przedstawienia, wskazówki w księgach mitów itp.

Możesz mieć pewność, że niezależnie od tego, jak wiele wskazówek i ostrzeżeń przekazesz Badaczom, ich ciekawość sprawi, że będą chcieli zobaczyć potwora na żywo – i to wtedy właśnie zacznie się właściwa zabawa. Przede wszystkim, ujrzenie większości potworów powoduje utratę punktów Poczytalności, a nawet ten psychologiczny cios może uczynić Badacza niezdolnym do działania. Dobrotliwy Strażnik Tajemnic może zdecydować, że niektóre potwory ignorują fizycznie lub psychicznie obezwładnione postacie (dobrym przykładem z Lovecraftowskiej prozy będzie tutaj bohater *Przyczajonej grozy*, który został pozostawiony w spokoju, gdy jego śpiący w pobliżu towarzysz został okrutnie zamordowany). Bardziej potężne istoty, takie jak Wielcy Przedwieczni lub Zewnętrzni Bogowie, mogą nawet nie postrzegać ludzi jako potencjalnego zagrożenia, chyba że żałośni śmiertelnicy rzeczywiście spróbują je zaatakować albo w jakiś sposób skrzywdzić. Ponownie, w zależności od stylu waszej gry i tego, jak bardzo chcecie trzymać się reguł, Strażnik Tajemnic może być tak litościwy lub bezwzględny, jak sugeruje mu to kampania lub scenariusz.

Wspólne elementy lovecraftowskich fabuł

Kultyści i potwory to jedne z najbardziej znanych nam elementów przygód w świecie *Zewu Cthulhu*. Jednak istnieją także inne, potencjalnie bardziej interesujące i ekscytujące – stare pamiętniki i dzienniki, księgi okultystyczne i tomy związane z mitami Cthulhu, dziwaczne artefakty i magiczne przedmioty, a także przerażające rytuały różnych kultów. Wszystkie one są bardzo pomocnymi narzędziami dla Strażnika Tajemnic, dzięki którym może przekazywać wskazówki i ostrzeżenia, a także mącić w głowach Badaczom, straszyć ich i prześladować, co będzie podsycało odpowiedni nastrój i budowało napięcie.

Pamiętniki i dzienniki są bardzo popularnymi źródłami informacji. Ich autorami mogą być niedawne ofiary lub dawno zmarłe osoby, opisujące wydarzenia, które łączą się jakoś ze współczesną sprawą. W takich tekstach można znaleźć przydatne wskazówki oraz związane z tematem szczegóły historyczne, ale prawdopodobnie będzie w nich niewiele wiedzy okultystycznej i dotyczącej mitów Cthulhu, a prawie na pewno Badacze nie natkną się tam na żadne zaklęcia. Z drugiej strony, zapiski tego rodzaju można też znaleźć w siedzibach szaleńców, kultyistów lub magów. Będą pełne nawiedzonego bełkotu lub drobiazgowych planów zagłady świata. Jest prawdopodobne, że w tego rodzaju notatkach

będzie więcej informacji dotyczących mitów Cthulhu (zazwyczaj nie więcej niż 5-6 punktów dodawanych do umiejętności Mity Cthulhu) oraz zaklęć (1-3). To wszystko oczywiście w dodatku do wszelkich informacji i wskazówek, które potrzebuje tam zawrzeć Strażnik. Utrata Poczytalności za zapoznanie się z pamiętnikami i dziennikami powinna być stosunkowo niewielka, w zależności od natury treści, jakie zawierają (od 0 do 1K4 PP za teksty napisane przez osoby nieposiadające wiedzy o mitach oraz od 1 do 1K8 PP za notatki czarowników parających się mitami).

O wiele bardziej potężne są rzadkie księgi dotyczące mitów Cthulhu, w tym budzący powszechną grozę *Necronomicon*. Tego typu woluminy są wartościowe nie tylko ze względu na ich wykorzystanie w danym scenariuszu, ale także jako źródła informacji w trwającej kampanii. Księgi związane z mitami są oznaczone wartością Mitów Cthulhu, o którą może się zwiększyć ta umiejętność, a utrata Poczytalności związana ze zdobywaniem tej wiedzy może nie być procesem natychmiastowym, ale raczej następować stopniowo, w zależności od tego, jak długo trwa lektura danej pozycji. Badacze mogą przeglądać swoje księgi mitów w poszukiwaniu konkretnych informacji. Do ustalenia tego, czy uda im się je uzyskać, można wykorzystać Wskaźnik Mitów. Jest to kolejny sposób Strażnika Tajemnic na przekazywanie Badaczom wskazówek, które w innej sytuacji mogłyby przeoczyć.

Badacze, którzy odkryją dziwne artefakty, mogą wykorzystać posiadane księgi mitów i okultystyczne woluminy, aby spróbować zidentyfikować osobliwe przedmioty. Mogą to być tylko groteskowe przedstawienia obcych bóstw lub potworów, albo mogą rzeczywiście posiadać jakąś magiczną moc, co może powodować straszliwe koszmary, utratę punktów Mocy, przyciąganie potworów lub być pomocne w rzucaniu niektórych zaklęć. Badacze posiadający tego typu obiekty, niezależnie od tego, czy będą one zupełnie nowoczesne, niewyobrażalnie starożytne, czy nawet obcego pochodzenia, mogą ściągnąć na siebie uwagę kultyistów, czarowników, a także niegodziwych kolekcjonerów.

Wiele z ksiąg mitów zawiera zaklęcia magiczne lub opisy rytuałów, które mogą się przydać Badaczom. Zaklęcia Wezwania i Odesłania Bóstw są często prezentowane jako główny sposób na przeszkodzenie w ceremoniach kultyistów. Zaklęcia Przywołania i Spętania, a także Nawiązania Kontaktu z rasami z mitów również mogą być pomocne Badaczom, ponieważ z tego typu stworzeniami można czasem zawrzeć układ dotyczący przetransportowania Badaczy lub ich przeciwników w jakieś odległe miejsce (także poza naszą planetą) lub nakłonić je do zaatakowania wrogów (zarówno ludzi, jak i potworów). Inne zaklęcia mogą służyć do ochrony, tak jak potężny Znak Starszych Bogów, lub do zaklęcia magicznej broni czy przedmiotów. Pozostałe to często magiczne ataki, które mogą zniszczyć ciała i umysły istot, przeciwko którym są wykorzystywane. Używanie wszystkich zaklęć mitów wiąże się z pewnym kosztem (punkty Magii i Poczytalności), a najpotężniejsze z nich mogą wymagać radykalnego poświęcenia energii, a nawet trwałego wydania punktów Mocy. Badacze powinni rozważnie wybierać, jakiej magii się uczą, i z jeszcze większą rozważą podchodzić do faktycznego jej użycia.

Lovecraftowskie scenariusze często zawierają w sobie element snów i koszmarów. Mogą ich doświadczać przypadkowi obserwatorzy lub świadkowie, ale także sami Badacze. Ludzie, którzy zostali wystawieni na działanie mitów – obiektów, istot czy wydarzeń z nimi związanych – mogą doświadczać snów do-

tyczących tych elementów, jednak niekoniecznie mogą pamiętać wszystkie szczegóły swoich koszmarów. Te przerażające majaki często zawierają w sobie sugestie dotyczące natury zagrożenia pochodzącego ze świata mitów Cthulhu, które jest ich przyczyną – trzeba je tylko zapamiętać i rozszyfrować. Strażnik Tajemnic może także wykorzystywać sny i koszmary, aby przekazać Badaczom wskazówki, które przeoczyli – często kosztem jednego czy dwóch punktów Poczytalności. Oczywiście te nocne wizje nie muszą być dosłowne. Warto skupić się na ich surreality – nonsensownej, enigmatycznej i mylącej naturze snów. Strażnik Tajemnic może nawet zbudować majaki w taki sposób, aby osoba, która ich doświadcza, nie potrafiła określić, czy to jawa, czy sen (choć ten tekst nie dotyczy bezpośrednio tego tematu, dodatek do *Zewu Cthulhu* zatytułowany *Krainy Snów* oferuje Badaczom cały świat, który mogą odkrywać w swoich snach).

Atmosfera

Zew Cthulhu jest grą w klimacie horroru i Strażnik Tajemnic powinien starać się stworzyć atmosferę, która pasuje do tego gatunku. Wielu Strażników prowadzi swoje sesje przy niewielkiej ilości światła, a czasem nawet przy świecach. Miejsce rozgrywki ma ogromne znaczenie. O wiele łatwiej stworzyć odpowiedni nastrój, grając w zaciemnionej piwnicy, niż w zatłoczonej sali gier w miejscowym sklepie z komiksami. Beztroskie żarty czy zbyt częste wychodzenie z roli postaci, aby sobie pogadać, mogą skutecznie zepsuć nastrój, więc Strażnik i gracze powinni zredukować tego typu aktywności do zera lub przynajmniej starać się je mocno ograniczyć. Niektórzy Strażnicy używają muzyki, która ma być tłem dla ich rozgrywki. Korzystają przy tym ze wszystkich dostępnych możliwości i można u nich usłyszeć jazz z lat 20. XX wieku, muzykę klasyczną, ścieżki muzyczne z horrorów, nastrojowy ambient, pejzaże dźwiękowe (odgłosy natury lub innego otoczenia) czy muzykę stworzoną specjalnie na potrzeby gier w klimacie horroru. To oczywiście kwestia preferencji, ponieważ dla niektórych osób muzyka w tle jest zbyt rozpraszająca; co za tym idzie, jako drużyna powinniście poprobać różnych rzeczy i przedyskutować, jaka muzyka (jeśli w ogóle) jest dla was odpowiednia.

Aby utrzymać odpowiednią atmosferę, warto pamiętać, że *Zew Cthulhu* jest także grą o tajemnicach i dziwaczności, a nie tylko horrorem. Badacze będą wykonywać sporo żmudnej pracy i badań, co może sprawić, że staną się znużeni i nieuważni. Aby ich nieco rozruszać, Strażnik Tajemnic powinien wprowadzać drobne komplikacje i zmyłki, takie jak nieznanemu, który zdaje się śledzić Badaczy (właściwie tego nie robi, przynajmniej nie tym razem...), niepokojący odgłos z bocznej alejki (dwa walczące koty), zaginiona książka w bibliotece (ktoś inny obecnie z niej korzysta) itp.

Dźwięki, zapachy oraz rzeczy i zjawiska zaobserwowane tylko częściowo pomagają utrzymać atmosferę niepokoju. Kiedy napięcie sięga zenitu, wszystko może wyglądać lub brzmieć podejrzanie, a Badacze, którzy podskakują przy każdym trzaśnięciu okiennicy, w końcu przestaną się mieć na baczności – i wtedy właśnie prawdziwe zagrożenie może ich zaskoczyć. Korzystaj z banałów obecnych w horrorach, ale dość oszczędnie. Podmuchy wiatru szepczące między drzewami, gałęzie stukające w okienną szybę, niepokojące światła na zboczu wzgórz, deszcz, burza, błyskawice, cienie, a także podejrzane lub zwyczajnie ponure

postacie – wszystko to, wykorzystywane w małych dawkach, może przyczynić się do utrzymania odpowiedniego nastroju.

Dowiedz się, czego boją się twoi gracze (lub ich Badacze), i wykorzystaj te obawy, jeśli to możliwe (za ich zgodą). Strach przed zamkniętymi pomieszczeniami? Morzem? Jakimś gatunkiem zwierząt? Nożami? Lekarzami? Każdy z tych elementów może zostać wykorzystany, aby wytrącić graczy z równowagi lub ich wystraszyć.

Kiedy sytuacja robi się poważna, możesz jeszcze bardziej podnieść poziom napięcia, nalegając na szybkie decyzje. W chwilach pełnych niepokoju i nastroju horroru nie pozwól na psucie atmosfery przez humor. Wykonywanie tajnych testów przez Strażnika Tajemnic także może sprawić, że gracze staną się nerwowi.

Jeśli chodzi o opisywanie stworzeń z mitów Cthulhu, nie ograniczaj się po prostu do powiedzenia graczom, że zostali zaatakowani przez ghula. Opisz potwora tak sugestywnie, jak to tylko możliwe: kostropate, humanoidalne stworzenie, ubrane w stare łachmany, pokryte grobową pleśnią i brudem, śmierdzące duszną kryptą, z długimi, szponiastymi palcami oblepionymi brudem i krwią; jego dziwaczne stopy przypominają racice, a jego ludzka twarz jest ohydnie wydłużona niczym ryj z obrzydliwymi wargami i ostrymi zębami; dookoła ust ma rozmazane plamy niewiadomego pochodzenia, a jego zwierzęce oczy mają w sobie błysk kpiącej inteligencji.

Im bardziej obca jest dana istota, tym mniej dokładny powinien być jej opis – niejednoznaczny i abstrakcyjny. Na przykład opis latającego polipa mógłby wyglądać następująco: powietrze drży niczym nagrzaną upałem, a kształty ukazujące się w tej gorącej mgłę sugerują wijące się formy lub kończyny; poniżej miejsca, gdzie powinno znajdować się stworzenie, widać bezkształtny cień zachowujący się niczym dym, a upiorny ponaddźwiękowy gwizd i zaśpiew atakuje uszy Badaczy, co przyprawia ich o gęsią skórę. Warto również zapowiedzieć nadejście niektórych stworzeń. Może to być mocny podmuch cuchnącego powietrza, mokry odgłos ślizgania się, szuranie, powłóczenie nogami, łopotanie postrzępionych skrzydeł, bzyczenie itp. Czasem wystarczy zasugerować Badaczom obecność czegoś pozaziemskiego, aby rzucili się do ucieczki.

Może zwykłe przedstawienie

Przed wszystkim *Zew Cthulhu* to wasza gra i powinniście w nią grać zgodnie z waszymi upodobaniami, korzystając z jej zasad wedle uznania. Upewnijcie się, że wszyscy dobrze się bawią, a przynajmniej bawią się tak dobrze, jak mogą w sytuacji, gdy ich ulubiony Badacz jest patroszony przez grzyby z Yuggoth.

Najważniejsze, aby pamiętać o tym, że Strażnik Tajemnic i gracze tworzą wspólnie historię, w której Badacze są protagonistami. Rozgrywki, które bez przerwy kończą się porażką, na dłuższą metę przestaną satysfakcjonować. Niemniej, podobnie jak w opowieściach Lovecrafta, nie każdy Badacz otrzyma swoje szczęśliwe zakończenie. Niech odniesione sukcesy będą ekscytujące i warte zapamiętania, a klęski co najmniej tak samo znaczące jak „*No cóż, zrobiliśmy, co mogliśmy, ale nie mieliśmy szans, stojąc przeciwko tak potężnym siłom*”. Ostatecznie, zgodnie z tym, co mówi Lovecraft, ludzkość i tak zginie. Ale przynajmniej my, jako Badacze, możemy powiedzieć, że zrobiliśmy, co tylko mogliśmy. Może uda się wam uratować sytuację, może nie, ale oby wasze dokonania stanowiły wspaniałą historię, niezależnie od jej zakończenia.

CIEMNOŚĆ POD WZGÓRZEM

AUTOR: CHRISTOPHER SMITH ADAIR



1

WPROWADZENIE

Ten scenariusz przeznaczony jest dla dwóch do sześciu Badaczy, jednak po niewielkich modyfikacjach można go poprowadzić jednemu graczowi. Wydarzenia mogą mieć miejsce w dowolnym okresie lat 20. XX wieku, o dowolnej porze roku. Niewielkim nakładem pracy można je również łatwo przenieść do innego okresu historycznego. Z Badaczami kontaktuje się ich bliski znajomy, Josh Wincott, który niedawno odkrył tunel pod swoją piwnicą.

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Spokojne miasteczko Providence w stanie Rhode Island nadal zachowało wiele ze swojego historycznego uroku. Nowoangielskie dziedzictwo z okresu kolonialnego jest wciąż widoczne w architekturze i zabytkach. Jednak nie wszystkie elementy tej historii są wspominane i cenione tak samo. Rhode Island była jedyną z nowoangielskich kolonii, która prowadziła handel niewolnikami i wykorzystywała ich do pracy. Po rewolucji amerykańskiej Rhode Island nadal pozostawała ważnym ośrodkiem handlu niewolnikami, nawet po tym, jak rząd rozpoczął proces emancypacji i delegalizacji tego procederu w 1787 r. W 1797 r. odbył się proces Johna Browna, zamożnego kupca i polityka, w sprawie złamania przez niego ustawy o handlu niewolnikami z 1794 r. Jego uniewinnienie pokazało, że pomimo istniejących regulacji prawnych, z ich przestrzeganiem nie było najlepiej.

Stopniowo wszystko zaczęło się zmieniać. Rhode Island była pierwszym stanem, który odpowiedział na wezwanie prezydenta Lincolna o przysłanie militarne wsparcia, a w 1866 r. zniósł segregację w szkołach. Mimo to w latach 20. XX wieku nadal istnieją ludzie, którzy chcieliby, aby stan Rhode Island był „czysty rasowo”, a w okresie po Wielkiej Wojnie odnotowano wzrost liczby członków Ku Klux Klanu.

Przez lata szerzyły się plotki o tym, że handlarze niewolników, aby ominąć prawo, wybudowali tunele łączące Canal

Street na nabrzeżu z ich posiadłościami na College Hill. A teraz miejscowy pisarz Josh Wincott wierzy, że odkrył prawdę kryjącą się za tymi legendami – i to we własnej piwnicy.

Pod Providence rzeczywiście znajdują się tunele, ale są o wiele starsze, niż ktokolwiek podejrzewa. Wężowi ludzie stworzyli te groty i korytarze w erze dinozaurów, po upadku ich pierwszego imperium. Po krótkim okresie odrodzenia, we wczesnych latach ludzkości, wielu z wężowych ludzi schroniło się w bezpiecznej głębi Ziemi. Cywilizacja wężowych ludzi upadła, a wielu z nich poddało się hibernacji, marząc o czasie, kiedy ponownie się przebudzą i znów będą rządzić Ziemią.

Kiedy zaczęto wprowadzać w życie prawo zakazujące niewolnictwa, wielu handlarzy niewolników obawiało się o swoje zarobki. Jeden z nich, Elijah Wincott, odkrywając podczas prac kanalizacyjnych tunel biegnący pod swoją nowo nabytą posiadłością, uznał to za szczęśliwe zrzęcenie losu. Tunel był na tyle duży, że mogła przejść przez niego grupa ludzi, i prowadził w stronę rzeki. Wincott w tajemnicy nakazał swoim pracownikom połączyć tunel z nabrzeżem. Jednak próbny transport ludzi skończył się tragedią. Niewolnicy prowadzeni podziemnym tunelem zostali zaatakowani przez ghastry – złowrogie dwunożne potwory. Część niewolników i ich nadzorców została zabita, ale większość została zaciągnięta głębiej. Kiedy Wincott i jego ludzie weszli do tunelu, aby ustalić miejsce pobytu ich ludzkiego towaru i pracowników, znaleźli tylko straszliwie rozczłonkowane zwłoki. W pośpiechu zapieczętowali oba końce podziemnego przejścia. Głęboko pod ziemią, uprowadzeni stali się niewolnikami S'syaa-H'rissa, wężowego człowieka i czarnoksiężnika.

Po niedawnym przebudzeniu, S'syaa-H'riss ciągle próbował ocknąć się do końca z trwającego tysiące lat snu. Świat znacznie się zmienił, a on nie był zadowolony z tego, że ludzkość nadal świetnie prosperuje, a klimat nie jest przyjaźniejszy. Pozostał w swoich podziemnych pieczarach, cierpliwie kontynuując badania nad wiedzą tajemną i oczekując na właściwy moment, kiedy przyjdzie mu przywrócić wielkość swojego ludu.

PROVIDENCE

Stolica Rhode Island jest stosunkowo starym miastem jak na skolonizowany Nowy Świat. Została założona w 1636 r. przez małą grupę osadników pod przywództwem Rogera Williamsa, poszukującą religijnej wolności z dala nie tylko od Anglii, ale również od purytanów z Massachusetts Bay Colony.

Osadę założono w pobliżu źródła słodkiej wody, miejsca nazywanego obecnie College Hill. Rozrastała się ona powoli, aż jej rozwój został gwałtownie przyspieszony w 1680 r. przez założenie przystani, która stała się ważną częścią „handlu trójkątnego”. Towary – melasa, rum oraz niewolnicy – przewożone były między Indiami Zachodnimi, Afryką i amerykańskimi koloniami. Kiedy zakończył się handel niewolnikami, Providence pozostało ważnym portem morskim. Na początku XIX wieku stało się pierwszym miastem w Stanach Zjednoczonych, które rozpoczęło produkcję przemysłową. Miasto, nazywane „ulem przemysłu”, produkowało tekstylia, metale, części maszyn, biżuterię i srebra stołowe. Produkcja przemysłowa zwolniła dość gwałtownie w latach 20. XX wieku, ale wytwórstwo biżuterii nadal się rozwijało.

Providence leży na przylądku zatoki Narragansett, a przez gęsto zaludnione centrum miasta przepływa rzeka o nazwie Providence. Wiele ulic w mieście nosi nazwy związane z jego historią, odnoszące się do tolerancji religijnej oraz handlu morskiego. Mówi się, że Providence, podobnie jak Rzym, zostało założone na siedmiu wzgórzach. W śródmieściu znajdują się liczne budynki pochodzące z XIX wieku, zbudowane w stylu federalnym, wiktoriańskim lub art déco. We wschodniej części miasta nadal zachowało się wiele budowli w stylu gregoriańskim z XVIII wieku. Imponujące stare posiadłości i inne domy z półkolistymi naświetlami nad drzwiami, podwójnymi rzędami schodów, kutymi żelaznymi poręczami oraz dachami pełnymi mansard i szczytów zapełniają wzgórza i ukrywają się przed współczesnym światem. Są tam nawet starsze budowle, takie jak najstarszy kościół baptystów w Stanach Zjednoczonych, zbudowany przez Rogera Williamsa dwa lata po założeniu osady. Providence jest także ośrodkiem naukowym. Znajdują się tam Uniwersytet Browna (przeniesiony do Providence w 1770 r.) oraz Rhode Island School of Design (założona w 1877 r. amerykańska Akademia Sztuk Pięknych), które są uważane za jedne z czołowych instytucji szkolnictwa wyższego, a także Rhode Island College i Providence College (prywatny rzymskokatolicki uniwersytet).

SPOTKANIE Z JOSHEM WINSOTTEM

Josh Wincott pochodzi z dumnej i niegdyś zamożnej nowoangielskiej rodziny. Zarabia na życie, pisząc artykuły prasowe na różne tematy, a czasem także dorabia opowiadaniem. Jedna lub więcej osób z grupy Badaczy może znać go z czasów szkolnych, przez wspólnych znajomych lub służbowe kontakty, a nawet być z nim spokrewniona. Którąkolwiek z tych opcji wybierecie, Wincott przyjaźni się z Badaczami i ufa im na tyle, aby podzielić się z nimi swoim odkryciem.

Podeksytowany Wincott zaprasza Badaczy do swojego niedawno odziedziczonego domu, mówiąc im, że znalazł coś niesamowitego, co chce im pokazać. Dom znajduje się

w części miasta nazywanej College Hill i jest wciśnięty między inne zachowane rezydencje z XVIII i XIX wieku. Ten dwupiętrowy budynek mieści się przy Power Street 79, a nadmiernie wyrosnięte krzaki i drzewa ukrywają nieco to, jak bardzo jest zniszczony. Kiedy Badacze pukają do drzwi, te otwierają się ze skrzypnięciem. Gdy nawołują Wincotta, szybko słyszą przeproszącą odpowiedź, która brzmi, jakby dobiegała z dołu. Wincott krzyczy do nich, aby weszli do środka.

Wkrótce Wincott pojawia się na schodach prowadzących z kuchni do piwnicy. Badacze mogą dostrzec w różnych częściach domu narzędzia, gruz, pudełka i okryte meble. Wincott zaprasza ich na kawę, zapala tureckiego papierosa i wyjaśnia, dlaczego ich tu ściągnął.

Podczas renowacji dostrzegł, że murowana ściana w piwnicznym składziku zakrywa znacznych rozmiarów tunel. Na początku wyglądał on na element starego systemu kanalizacyjnego, ale potem Wincott odkrył, że łączy się z większym korytarzem. Myśląc, że może to mieć coś wspólnego z plotkami o tunelach do przemycania niewolników z dawnych czasów, odprawił włoskich robotników, których zatrudnił. Od tego czasu pracuje sam, oczyszczając przejście, aby on i – ma nadzieję – także Badacze mogli zbadać tunele. Od razu widać, że jest podeksytowany i najchętniej zacząłby od razu, ale przyznaje, że jest zbyt wyczerpany całodzienną pracą. Jeśli Badacze zechcą mu towarzyszyć, mogą wspólnie rozpocząć eksplorację jutrzejszego ranka.


**WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC:
SPOSOBY ZBIERANIA INFORMACJI**

Zbieranie informacji nie jest konieczne, aby ukończyć ten scenariusz, ale z pewnością dostarczy graczom szerszy kontekst i wprowadzi odpowiednią atmosferę. To także okazja, aby nowi gracze poznali tradycyjny aspekt *Zewu Cthulhu*. Strażnik Tajemnic może zasugerować lub polecić Badaczom zbadać sprawę, zanim zdecydują się wkroczyć w nieznanne.

Dobrym przykładem ciekawej informacji, która nie jest niezbędna Badaczom, ale doda pewnego kolorytu scenariuszowi, jest list od Jacoba Bishopa. Jest tylko jedna lokacja, w której można znaleźć tę informację – biblioteka Providence Athenaeum. Badacze mogą nie odwiedzić właśnie tej biblioteki podczas poszukiwania informacji lub nie zdecydować się z niej skorzystać ze względu na koszty członkostwa. W takiej sytuacji Strażnik Tajemnic, który chce, aby Badacze mieli szansę znaleźć list, ma kilka możliwości. Może po prostu przenieść list do instytucji, którą Badacze odwiedzają – każda lokalna biblioteka może mieć go w swojej kolekcji. Może także naprowadzić Badaczy na Athenaeum przez test Wiedzy lub przez bibliotekarza z innej biblioteki, który poleci to miejsce jako odpowiednie dla dalszych badań. Przeniesienie tej informacji w taki sposób nie jest oszukiwaniem – to tylko zapewnienie, że intrygująca informacja znajdzie się w rękach graczy.

Winscott prosi Badaczy o zachowanie odkrycia w tajemnicy oraz adekwatne przygotowanie się na następny dzień. Sugeruje odpowiednie wyposażenie, jak solidne obuwie, lina, a przynajmniej latarka. Nie wiadomo, jakie warunki czekają ich na dole ani jak daleko sięgają korytarze, ale powinni być gotowi na wszystko.

Winscott nie ma nic przeciwko temu, aby Badacze wyznaczyli czas rozpoczęcia eksploracji, więc jeśli któryś z nich chce najpierw poszukać informacji o tunelu, może poczekać.

PROWADZENIE BADAŃ

Podczas przygotowań do ekspedycji Badacze mogą skoncentrować się na różnych tematach, takich jak historia rodziny Winscottów i ich domostwa, niewolnictwo w Providence, a także legendy o niewolniczych tunelach.

W mieście znajdują się liczne biblioteki, a także redakcja „Providence Journal” – najdłużej działającego dziennika w Stanach Zjednoczonych. Dwie biblioteki mogą być szczególnie pomocnymi źródłami informacji o wczesnej historii Providence. Obie znajdują się niespełna kilometr na północ od domu Winscotta. Są to Biblioteka Johna Haya, będąca częścią Uniwersytetu Browna, oraz Providence Athenaeum.

Biblioteka Johna Haya

Obecna siedziba zbiorów bibliotecznych Uniwersytetu Browna została otwarta w 1910 r. i mieści się przy Prospect Street 20. Jest to marmurowa budowla utrzymana w stylu angielskiego renesansu i zdaje się być już nieco za mała, aby pomieścić ogromną kolekcję. Przestrzeń publiczna na parterze to jedno duże pomieszczenie czytelni z regałami katalogowymi oraz czasopismami. Na antresoli ponad wejściem znajduje się Pokój Harrisa z dwupiętrowymi regałami

i grawerowanym kominkiem. Na trzecim piętrze mieszczą się pokój ksiąg rzadkich, duża przestrzeń wystawowa oraz kolekcje specjalistyczne, w tym Kolekcja Ridera dotycząca historii Rhode Island.

Providence Athenaeum

Athenaeum mieści się przy Benefit Street 251, w pięknym neoklasycystycznym budynku pochodzącym z 1838 r. Jest to prywatna biblioteka, która posiada w swoich zbiorach liczne historyczne dokumenty, ale dostęp do nich mają tylko członkowie płacący roczną składkę w wysokości 15 \$.

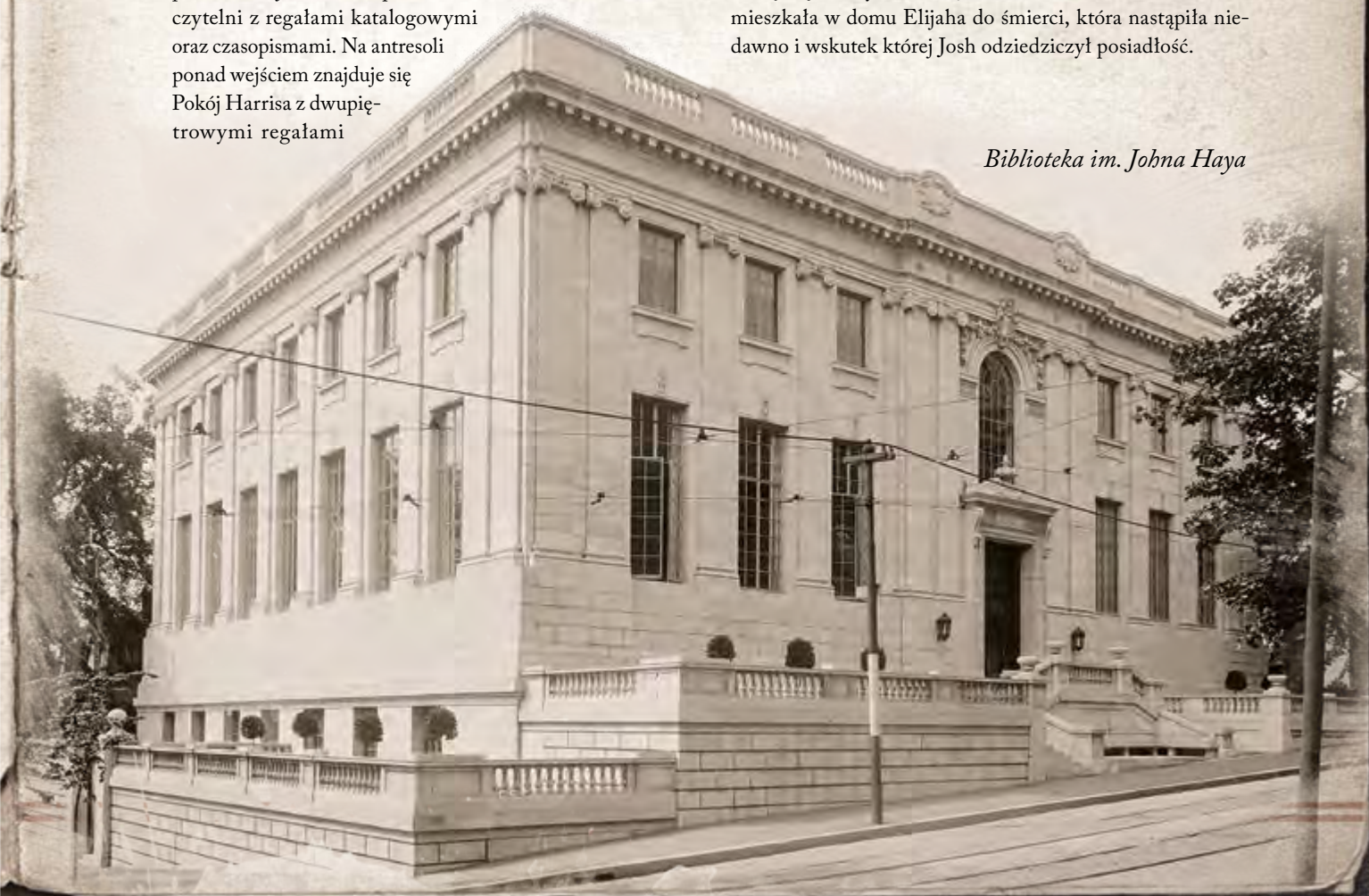
Poniżej znajdziesz wskazówki, które Badacze mogą znaleźć, poszukując informacji.

Rodzina Winscottów

Badacze mogą albo poprosić Josha Winscotta o więcej informacji na temat historii jego rodziny, albo niezależnie od niego poszukać informacji, przeglądając archiwa hrabstwa, artykuły prasowe i inne podobne źródła.

Dom przy Power Street 79 został wybudowany w 1796 r. przez Elijaha Winscotta, handlarza niewolników. Mieszkał w nim dość krótko, zanim zachorował, wycofał się z życia zawodowego i przeniósł na wieś, gdzie zmarł w 1811 r. Dom został odziedziczony przez bratanka Elijaha, Micaha Winscotta. Kiedy niewolnictwo zostało zdelegalizowane, inne przedsięwzięcia zarobkowe, takie jak produkcja tekstyliów i destylacja rumu, pozwoliły rodzinie zachować status zaможnej aż do zakończenia wojny secesyjnej. Gdy zamknięto rodzinną wytwórnię tekstyliów, majątek Winscottów powoli zaczął się kurczyć. Ciotka Josha, wdowa o imieniu Florence, mieszkała w domu Elijaha do śmierci, która nastąpiła niedawno i wskutek której Josh odziedziczył posiadłość.

Biblioteka im. Johna Haya





Niewolnictwo w Providence

Po udanym teście **Korzystania z Bibliotek** Badacze mogą znaleźć następujące informacje w każdej z miejscowych bibliotek. Postacie, które pochodzą z Providence, mogą także znać te fakty – wymagany jest udany test **Historii**.

Rhode Island była jedną z najbardziej aktywnych w handlu niewolnikami północnych kolonii. Kontrolowała ponad połowę rynku w całej Ameryce. Miasto Newport było najważniejszym portem Rhode Island, ale Providence także odgrywało znaczącą rolę. Choć emancypacja niewolników rozpoczęła się podczas rewolucji, jeszcze w latach 40. XIX wieku wiele osób posiadało niewolników. Początkowo byli oni sprzedawani głównie w Indiach Zachodnich lub przywożeni z powrotem do Rhode Island do pracy na plantacjach. Kiedy Kongres uchwalił w 1806 r. ustawę o zakazie handlu niewolnikami, Rhode Island obsługiwała złańkione rynki niewolnicze na Południu, przywoząc tak wielu niewolników, jak się dało, tak szybko, jak tylko się dało. Bardzo złe warunki przewozu tych ludzkich ładunków pogorszyły się jeszcze bardziej.

W 1796 r. John Brown był oskarżony o złamanie prawa dotyczącego handlu niewolnikami, ale nie został uznany za winnego. Rok później znów został postawiony w stan oskarżenia, a jego statek niewolniczy o nazwie „Hope” został skonfiskowany. Rodzina Brownów z Providence była zaangażowana w handel niewolnikami od dziesięcioleci, dzięki czemu stała się jednym z bardziej znaczących rodów w regionie, aktywnym w handlu i polityce. Uniwersytet Rhode Island został przemianowany na Uniwersytet Browna, aby uhonorować ród za jego liczne dotacje.

Przez lata odkrycia tuneli kanalizacyjnych i zamurowanych chłodni pod niektórymi z posiadłości na terenie College Hill podsycaly spekulacje dotyczące ich wykorzystania do

przemycania niewolników do Providence po wprowadzeniu zakazu. W 1901 r., podczas renowacji domu Johna Browna, ponownie odkryto kamień węgielny i tunel położony w pobliżu. Kamień miał na sobie inskrypcję zawierającą nazwisko Browna i datę 1786 r. Znajdował się on przy wejściu do dużego tunelu biegnącego w stronę Benefit Street. Korytarz był na tyle szeroki, że dwóch dorosłych mężczyzn mogło się nim przeczołgać. Choć główny architekt orzekł, że jest to przewód kanalizacyjny, odkrycie tunelu ożywiło plotki o tym, że mógł być wykorzystywany do przemytu niewolników.

List

Jeśli Badacze odwiedzą Athenaeum, aby poszukać informacji o rodzinie Winscottów lub legendach dotyczących niewolniczych tuneli, mają szansę znaleźć unikatowy tekst źródłowy w archiwach kolonialnej dokumentacji. Udany test **Korzystania z Bibliotek** pozwoli im znaleźć list od Jacoba Bishopa (patrz **Ciemność pod wzgórzem – Pomoc #1**).

Zejsście w otchłań

Badacze wracają do domu Winscotta o umówionym czasie, ale nikt nie reaguje na ich pukanie. Drzwi nie są zamknięte na klucz, jednak tym razem tylko cisza odpowiada na ich nawoływanie.

Przy wejściu do piwnicy Badacze znajdują filiżankę stygnącej kawy. Obok muru, w którym widnieje otwór – wystarczająco duży, aby można było przez niego przejść – leżą narzędzia. Po drugiej stronie dziury w ścianie widać wyłożony ceglami tunel, który dość szybko rozszerza się w pomieszczenie wyglądające jak naturalna pieczara (Badacze są w stanie to dostrzec, jeśli nie zapomnieli przynieść latarek).

Udany test **Tropienia** pozwala na zlokalizowanie w tunelu ludzkich śladów prowadzących na zachód, jednak stają się

Drogi Phillipie,

Providence, 5 stycznia 1811

czując niewysłowny smutek, przekazuje Ci wieść o tym, że Elijah Winscott odszedł z tego świata i obecnie znajduje się w pełnych miłości objęciach naszego Pana. Wszyscy wiedzieliśmy, że od jakiegoś czasu nie czuł się dobrze ani na ciele, ani na duszy. Opuszczając towarzystwo swoich kompanów, uczynił niezwykle trudnym okazywanie mu wsparcia w jego problemach. Odwiedziłem go w jego wiejskiej rezydencji, gdzie przebywał już od paru lat. Bedac złożony chorobą, na łożu śmierci przerwał milczenie i opowiedział mi historie, której nie potrafię odpowiednio osądzić. Nie jestem pewien, czy powinienem Ci ją powtórzyć w tym liście, ale wiem, że bardzo troszczyłeś się o naszego wspólnego przyjaciela.

Elijah przypomniał mi, jak 15 lat temu zastanawialiśmy się, w jaki sposób moglibyśmy kontynuować naszą działalność handlową, która przynosiła nam tak duże korzyści. Okropne przepisy prawne sprzysiegające się przeciwko naszemu źródłu utrzymania oraz kłopoty, z jakimi borykał się John Brown, powodowały jego wieczne utrapienie. Pamiętam, zapewne tak samo jak i Ty, usposobienie Elijaha i to, jak zabierał głos w tawernie w tamtych czasach. Myśleliśmy, że przemawiają przez niego czcza fantazja i zbyt duża ilość wypitego alkoholu. Całe towarzystwo śmiało się, gdy opowiadał o tym, że powinniśmy wykopać tunele pod miastem. Nie wiedzieliśmy wtedy, że tak naprawdę nie była to fantazja. Nie wiedzieliśmy, że poczynił pewne sekretne plany. Kiedy budowano piwnice pod domem Elijaha Winscotta, znaleziono tam tunel. Tunel ten prowadził w pobliże rzeki, więc przekopanie go nieco bliżej nie stanowiło problemu. Elijah zamierzał wykorzystać to przejście do transportowania niewolników z i do miasta.

Wszystko zostało przygotowane. Zadowolony Elijah oczekiwał w domu na przybycie swoich ludzi, którzy mieli przyprowadzić jego niewolników. Jednak ci nie przychodzili. Kiedy już zaczął się zastanawiać, co też mogło ich zatrzymać, wziął kilku ludzi, których miał pod ręką, i zszedł na dół, aby sprawdzić, co też uda im się znaleźć. Znaleźli tylko śmierć. Z napięciem w głosie opowiadał mi o ludzkich ciałach porzucanych w strzepach w tunelu, zarówno białych, jak i niewolników. Nie mógł być pewien, ponieważ nie chciał tam zostać dłużej, niż było to konieczne, ale prawdopodobnie nie doliczono się wszystkich ludzi oraz nie znaleziono żadnych niewolnic. Gdzie jednak mogła udać się reszta z nich? I co ich ścigało? Cienie zalegające w pieczarach zdawały się spoglądać na niego poządlwie i spowijając mrokiem wszelkie skrywane przed nim tajemnice. Szybko postanowił o powrocie i wybudowaniu ścian z mocnej cegły pod swoim domostwem i od strony rzeki, aby zabezpieczyć w ciemności to, co czaiło się w podziemiach.

Od tego dnia nie zaznał spokoju – z pewnością, przynajmniej tak długo, jak pozostawał w tym domu. Wtedy wiedzieliśmy tylko, że zapadł na jakąś chorobę i przestał snuć intrygi przeciw nieprzychylnym prawom. Pod koniec swego życia, na łożu śmierci rzekł, że głęboko pod miastem, które opuścił, znajduje się otchłań. Wyjrzał przez okno na kotłyszające się galezie klonów o czerwonych liściach i sprawiał wrażenie uspokojonego. Mógł tylko sobie wyobrazić, że kiedy wydawał ostatnie tchnienie, jego wiejskie domostwo było dla niego ostoją, pokoju, którego w końcu zaznał. Oby jego potomkowie mieli więcej szczęścia w tym domu w Providence niż on.

Z wyrazami szacunku

Jacob Bishop

Mapa 1



one zupełnie niewidoczne, kiedy miną gruz i pył pochodzący z wykopu. Wschodnia część tunelu, około 15 metrów w głąb, jest całkowicie zawałona – wygląda na to, że znajduje się w tym stanie już od jakiegoś czasu. Idąc tunelem na zachód, po mniej więcej 60 metrach Badacze znajdują stare ludzkie szczątki, które spoczywają 3 metry od otworu w południowej ścianie. Badacze mogą doliczyć się około sześciu osób. Na szczątkach kończyn trzech z nich widoczne są pozostałości żelaznych kajdan. Udany test **Nauki (Biologii)** lub **Medycyny** pozwoli ustalić wiek kości na około 150 lat. Udany test **Archeologii** lub **Historii** pozwoli stwierdzić, że resztki ubrań na szczątkach bez kajdan pochodzą z ery kolonialnej. Wiele z kości zostało oddzielonych od reszty ciała, prawdopodobnie siłą lub przez zwierzęta żerujące na zwłokach. Udany test **Spostrzegawczości** pozwoli odkryć, że na ubraniach znajdują się rozdarcia i plamy krwi (test nie jest wymagany, jeśli Badacz zadeklaruje, że przygląda się dokładnie szczątkom).

Zachodni tunel ciągnie się jeszcze przez około 800 metrów i kończy starą ceglana ścianą (udany test **Nawigacji** pozwoli stwierdzić, że to miejsce znajduje się w pobliżu rzeki). Obok przejścia przez południową ścianę (w sąsiedztwie szczątków) udany test **Spostrzegawczości** pozwoli Badaczowi zauważyć niedopałek tureckiego papierosa (zostawiony przez Wincot-ta). Otwór w ścianie prowadzi do spadzistego zejścia. Korytarz wiję się i zakręca, a po około 800 metrach, na głębokości około 60 metrów, Badacze, wychodząc zza kolejnego załomu, dostrzegają stałe, choć przytłumione źródło światła. Korytarz ciągnie się dalej prosto, a światło przed nimi staje się coraz jaśniejsze, choć jeszcze nie potrafią zidentyfikować jego źródła. Wkrótce tunel dochodzi do olbrzymiej pieczary oświetlonej fosforyzującymi porostami.

SIEDLISZCZE WĘZOWYCH LUDZI

Osobliwie podświetlona pieczara jest wejściem do jednego z podziemnych siedliszczy węzowych ludzi. Strażnik Tajemnic powinien przyjrzeć się mapie na stronie 24, aby zobaczyć, gdzie znajdują się opisane poniżej lokacje.

Grota wejściowa

Grota jest wypełniona bladym światłem, emitowanym przez porosty hodowane przez węzowych ludzi właśnie w tym celu. Większość tuneli i jaskiń w całym kompleksie jest słabo podświetlona, tak jakby były one wypełnione świecami. Badacze nie potrzebują własnego źródła światła, ale mogą chcieć je wykorzystać, aby przyjrzeć się subtelnym detalom, dojrzeć coś, co znajduje się daleko, lub poruszać się po wyjątkowo nierównym czy zacienionym terenie. Opis niesamowity półmrok i to, jak latarki Badaczy sprawiają, że na ścianach tańczą i wiją się niepokojące cienie.

Kiedy Badacze wejdą do groty, zobaczą, że ściany zostały udekorowane misternymi rzeźbieniami. Znajdują się one także na naturalnych kolumnach, które wznoszą się trzydzieści metrów w górę aż do sklepienia. Rzeźbienia są bardzo stare i pokryte porostami. Wydaje się, że znaczna część tych zdobień została uszkodzona. Około 15 metrów wschodniej ściany zawałiło się, przez co jakiegokolwiek rzeźbienia lub przejścia znajdujące się kiedyś w tej części pieczary zostały zniszczone.

Udany test **Archeologii** pozwoli stwierdzić, że rzeźbienia są niezwykle wiekowe. Możliwe, że datują się wcześniej niż najstarsze odkryte do tej pory malowidła naścienne w jaskiniach, a ponadto wykazują styl i umiejętności rozwinięte daleko bardziej niż sztuka prymitywna. Przeważają motywy węzowe, a część z nich jest wręcz ogromna. Niektóre z węzowych ornamentów się powtarzają – prawdopodobnie mają jakieś znaczenie symboliczne. Na czołach wielu z bardziej wyrafinowanych rzeźb węży znajduje się biały półksiężyc. Rzeźbionym gadom towarzyszą abstrakcyjne i geometryczne motywy, zygzaki i spirale.



Ernst Fuchs

ODRAŻAJĄCY MIESZKAŃCY PODZIEMNYCH JASKIŃ

Oprócz węzowego człowieka S'syaa-H'rissa w kompleksie jaskiń czają się inne potwory.

Zwyrodnialcy

Te godne pożałowania stworzenia są potomkami niewolników i przemytników (schwytych ponad wiek temu), wynikiem wielu pokoleń chowu wsobnego w niewyobrażalnych i straszliwych warunkach. Są zdeformowani i owłosieni, a ich wygląd i sposób poruszania się (truchtem i w podskokach) przywodzi na myśl nieznany gatunek bladych człekokształtnych małp. Ich czaszki mają wydatne wały nadczołowe, duże oczy oraz wyraźnie zaznaczone szczęki, przypominające zwierzęce pyski, a ich ramiona są dłuższe niż u przeciętnego człowieka. Każdy Badacz, który wykona udany test **Nauki (Biologii)** lub **Wiedzy**, przyglądając się obezwładnionemu lub martwemu zwyrodnialcowi, zauważy jego niepokojące podobieństwo do rodzaju ludzkiego, co będzie wymagało testu **Poczytalności** (utrata 1/1K3 PP).

Zwyrodnialcy są bezwzględni i zjedzą właściwie wszystko, w tym swoich pobratymców. Jednak wobec przeważającej siły okazują się tchórzliwi. Wolą atakować, kiedy mają przewagę liczebną lub gdy przeciwnik jest bezbronny. Urządzają zasadzki i zakradają się do istot, które uznają za potencjalną zdobycz. Są zdolne unikać niebezpieczeństwa dzięki wciskaniu się w tunele, które są zdecydowanie za małe dla większych prześladowców (np. rozmiaru człowieka).

Na początku zwyrodnialcy mogą obserwować Badaczy niezauważeni. Możliwe też, że będą kradli ich drobne przedmioty, wyciągając ręce przez małe, mroczne tunele i pęknięcia w ścianach. Udany test **Nasłuchiwania** lub **Spostrzegawczości** pozwoli Badaczom dostrzec bladą, owłosioną dłoń chowającą się w szczelinie ściany razem z ich niedawną własnością. Strażnik Tajemnic powinien starać się nadać odpowiednią częstotliwość tym spotkaniom i budować napięcie. Zwyrodnialców i ślady ich obecności można znaleźć w dowolnym miejscu podziemi. Oto przykłady niektórych znaków ich bytności:

- **Kości:** Badacze znajdują ślady, odchody i szczątki. Odciski stóp i dłoni przypominają rozmiarem dziecięce, ale udany test **Nauki (Biologii)** pozwoli, prawdopodobnie ze względu na deformacje, skojarzyć je z małpą. Badacze, odkrywając szczątki kości, mogą początkowo myśleć, że znaleźli szkielet małpy. Udany test **Antropologii** lub **Nauki (Biologii)** nie pozwala na określenie gatunku, jednak wskazuje na niepokojące podobieństwo do ludzkich kości, co wymaga testu **Poczytalności** (utrata 0/1 PP). Pierwsze znalezione kości powinny być stare, natomiast te znajdowane głębiej mogą być stosunkowo świeże. Badacze nie znajdują żadnych nienaruszonych szkieletów, a wszystkie kości noszą ślady obgryzania i wysysania szpiku.
- **Dźwięki:** Badacze słyszą (test **Nasłuchiwania**) chrobotanie, ale nie są w stanie określić, skąd dochodzi. Mogą to być szczury lub podobne stworzenia, ale w którymś momencie Badacze orientują się, że taki odgłos musi wydawać coś większego niż szczur.
- **Bliskie spotkania:** Kiedy Badacze wchodzą do danej lokacji, widzą lub słyszą coś, co szybko ucieka przez wąski tunel. Małe,

blade zwierzę tylko przelotnie mignie im przed oczami. Później Badacze mogą zobaczyć zwyrodnialców w pełnej krasie, kiedy ci będą uciekać, przypuszczając atak lub obserwować ich ostrożnie z bezpiecznej odległości.

- **Walka:** Badacze trafiają na dwóch zwyrodnialców walczących między sobą. Starcie jest dzikie i bezwzględne, a stworzenia biorące w nim udział nie reagują na pojawienie się Badaczy, chyba że ci postanowią się wtrącić. Wtedy zwyrodnialcy zaprzestają walki, by zaatakować cokolwiek innego w pobliżu. W końcu jeden z nich rozdziera drugiemu gardło i pożera swoją ofiarę. Ujrzenie walki zwyrodnialców wymaga testu **Poczytalności** (utrata 1/1K6+1 PP).
- **Zasadzka:** Zwyrodnialcy próbują upolować samotnego Badacza (lub tego, który znajduje się na końcu grupy). Pozwól Badaczowi na wykonanie testu **Nasłuchiwania**, aby miał szansę usłyszeć skradającą się za nim bestię. W przypadku porażki zwyrodnialec wykonuje atak z zaskoczenia, zanim Badacz zdąży w jakikolwiek sposób zareagować.

Nie ma ustalonej liczby zwyrodnialców, co pozwala Strażnikowi Tajemnic na wprowadzenie ich tylu, ilu będzie mu potrzebnych – przynajmniej 1 zwyrodnialec na każdego Badacza + 1K4. Statystyki zwyrodnialców znajdują się w **Dodatku: Postacie i potwory**.

Ghasty: ohydny śludzy

Z całej niewolniczej hordy ghastrów należącej do węzowych ludzi przetrwały tylko dwa. Ghasty przede wszystkim przemierzają podziemne korytarze w roli psów stróżujących. Czasem S'syaa-H'riss wykorzystuje ich do prac fizycznych.

Strażnik Tajemnic powinien wykorzystać spotkania z ghastrami w chwili, gdy będzie to odpowiednie dla dramatyizmu historii lub w odpowiedzi na działania Badaczy.

Jeśli Badacze narobią dużo hałasu lub będą zbyt długo przebywać w jednej z lokacji, istnieje spora szansa na to, że ghastr ich znajdzie. Przed pierwszym spotkaniem Badacze mogą znaleźć ślady ghastrów w szczególnie ziemistych, pokrytych gliną częściach podziemi lub mokre odciski w pobliżu źródeł wody. Ślady przypominają odciski kozich lub krowich racic, ale są mniejsze niż odcisk stopy dorosłego człowieka. Udany test **Wiedzy o Naturze** lub **Nauki (Biologii)** nie pomoże określić gatunku, który mógł zostawić taki trop, ale udany test **Mitów Cthulhu** pozwoli zidentyfikować ślady jako należące do ohydnych ghastrów, bestii, o których powiada się, że nawiedzają mroczne podziemne krypty. Statystyki dwóch ghastrów znajdują się w **Dodatku: Postacie i potwory**.



Niektóre z rzeźbień mogą być jakąś formą zapisu pełnego krzywych linii, łuków, zawijasów i pętli. Udany test **Mitów Cthulhu** ujawni, że słowa przypominają aklo, okultystyczny język uważany za pochodzący od języka przedludzkiego.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: MOTYWOWANIE BADACZY

W obliczu nieznanego początkujący gracze (a także doświadczeni gracze z początkującymi Badaczami) mogą zareagować w sposób, który wydaje się jak najbardziej uzasadniony: zechcą uciekać. Z kolei inni gracze radośnie rzucą się do walki z niebezpieczeństwem lub beztrudno zagłębią w tajemnicę. Jeśli Strażnik Tajemnic wie lub podejrzewa, że jego gracze należą do tych bardziej ostrożnych, powinien zapewnić im lepszą motywację, aby upewnić się, że gracze zaangażują się w fabułę.

Zaraz po tym, jak Badacze zorientują się, że Wincott wszedł sam do tunelu, mogą chcieć pośpiesznie wezwać odpowiednie służby. Test **Inteligencji** pozwoli przypomnieć im, że Wincott chciał zachować istnienie podziemnych korytarzy w tajemnicy, oraz dać im do zrozumienia, że ich znajomy najpewniej jest gdzieś blisko. Być może jest ranny i nie może odpowiedzieć na ich nawoływanie – rzeczywiście zorganizowanie profesjonalnej grupy ratunkowej wydaje się w takiej sytuacji dobrym pomysłem, ale czas może mieć tutaj ogromne znaczenie.

Jeśli wygląda na to, że Badacze zamierzają się oddalić (czy to przed zejściem do podziemi, czy po krótkiej eksploracji), istnieje kilka sposobów na to, aby skusić lub skłonić ich do pozostania. Z oddali w ciemności mogą usłyszeć krzyk lub tajemnicze odgłosy. Zwyrodnialcy lub ghastry mogą przepędzić ich nieco głębiej. Strażnik Tajemnic może zablokować im drogę powrotną przez tajemnicze i nagle zapadnięcie się jaskini. Badacze będą wtedy zmuszeni poruszać się naprzód, a magiczna brama znajdująca się w leżu S'syaa-H'rissa będzie jedynym wyjściem z podziemi. Jeśli Strażnik Tajemnic chce uniemożliwić Badaczom powrót do jaskiń, może także w którymś momencie zaaranżować zapadnięcie się odpowiedniego korytarza. W takim przypadku brama powinna być tylko jednostronnym portalem.

Zagłębianie się w podziemia

Jaskinie są wilgotne, a w całym kompleksie można znaleźć stalaktyty, stalagmity i inne formacje skalne utworzone przez wodę. Oprócz fluorescencyjnych porostów na ścianach, podłożu i sklepieniu widoczne są inne formy narośli i grzybów. Ich wieloletni wzrost sprawił, że podłoże pokryte jest warstwą miękkiego mułu. Natomiast wilgoć powoduje, że w niektórych miejscach jest ślisko, a gdzieś tam utworzyły się sadzawki pełne wody. Przejście przez część korytarzy zostało utrudnione lub całkowicie zablokowane przez przeszkody utworzone ze spadających kamieni i kawałków skał.

W całym kompleksie widać ślady obróbki kamienia, jednak w miarę możliwości węzowi ludzie korzystali z naturalnych formacji, kopiąc tunele, budując ściany, poszerzając grotty i stawiając podpory tylko wtedy, kiedy było to konieczne. Niektóre z powierzchni są udekorowane kolejnymi rzeźbieniami przedstawiającymi węże i geometryczne wzory, a nieco rzadziej także niepojmowalne zapiski. Po tym, jak Badacze spędzili już w podziemiach trochę czasu, udany test **Nauki (Geologii)** pozwoli określić, że obrobione struktury zostały stworzone na przestrzeni tysięcy lat, a najwcześniejsze z nich wyglądają, jakby zostały ukończone wiele milionów lat temu. Takie odkrycie będzie dla większości szokiem i wymaga testu **Poczytalności** (utrata 0/1K3 PP).

Przez większość czasu Badacze nie mają trudności z poruszaniem się po jaskiniach. Z łatwością mogą śledzić trasę, którą już przebyli, ale jeśli będą się spieszyć, Strażnik może wymagać od nich udanego testu **Nawigacji**, gdy będą chcieli znaleźć drogę do określonego miejsca. W przypadku porażki Badacze docierają do ślepego zaułka i muszą wrócić po swoich śladach.

Szybkie poruszanie się po jaskiniach jest niebezpieczne, więc biegnący lub spieszący się Badacz musi wykonać test **ZR**, aby uniknąć urazu powodującego 1K3 punktów obrażeń. Jeśli nie korzysta ze swojego źródła światła, musi odnieść w tym teście trudny sukces.

Grota historyczna

Ta długa, kręta pieczara jest bogato udekorowana skomplikowanymi rzeźbieniami. Obecne są w niej oczywiście motywy węzowe i geometryczne, ale znajduje się tam także seria płaskorzeźb. Pierwsze z nich ukazują krajobrazy usiane wieżami i innymi budowlami. Są tam przedstawienia węzowych postaci przyodzianych w szaty i pochłoniętych różnymi zajęciami. Niektóre z obrazów portretują ich podczas oddawania czci wielkiemu węzowi z symbolem półksiężyca na czole. Inne ukazują węzowych ludzi i ich miasta atakowane przez gigantyczne gady. Udany test **Wiedzy** pozwoli zidentyfikować te stworzenia jako różne gatunki dinozaurów, w tym pterodaktyle unoszące nieszczęsnych węzowych ludzi w nieznanie. To odkrycie starożytnych, a jednak bardzo dokładnych wizerunków dinozaurów wymaga testu **Poczytalności** (utrata 0/1K3 PP). Ostatnie płaskorzeźby przedstawiają węzowych ludzi porzucających swoje miasta na powierzchni ziemi na pastwę wielkich gadów i migrujących do podziemi, gdzie tworzą swoją nową ojczyznę.

Spadek terenu

Znajduje się tutaj pionowy uskoki, który Badacze muszą pokonać, aby odkryć dalszą część podziemi. Podłoże pieczary znajduje się o sześć metrów niżej niż wyjście z korytarza. Badacze mają następujące opcje:

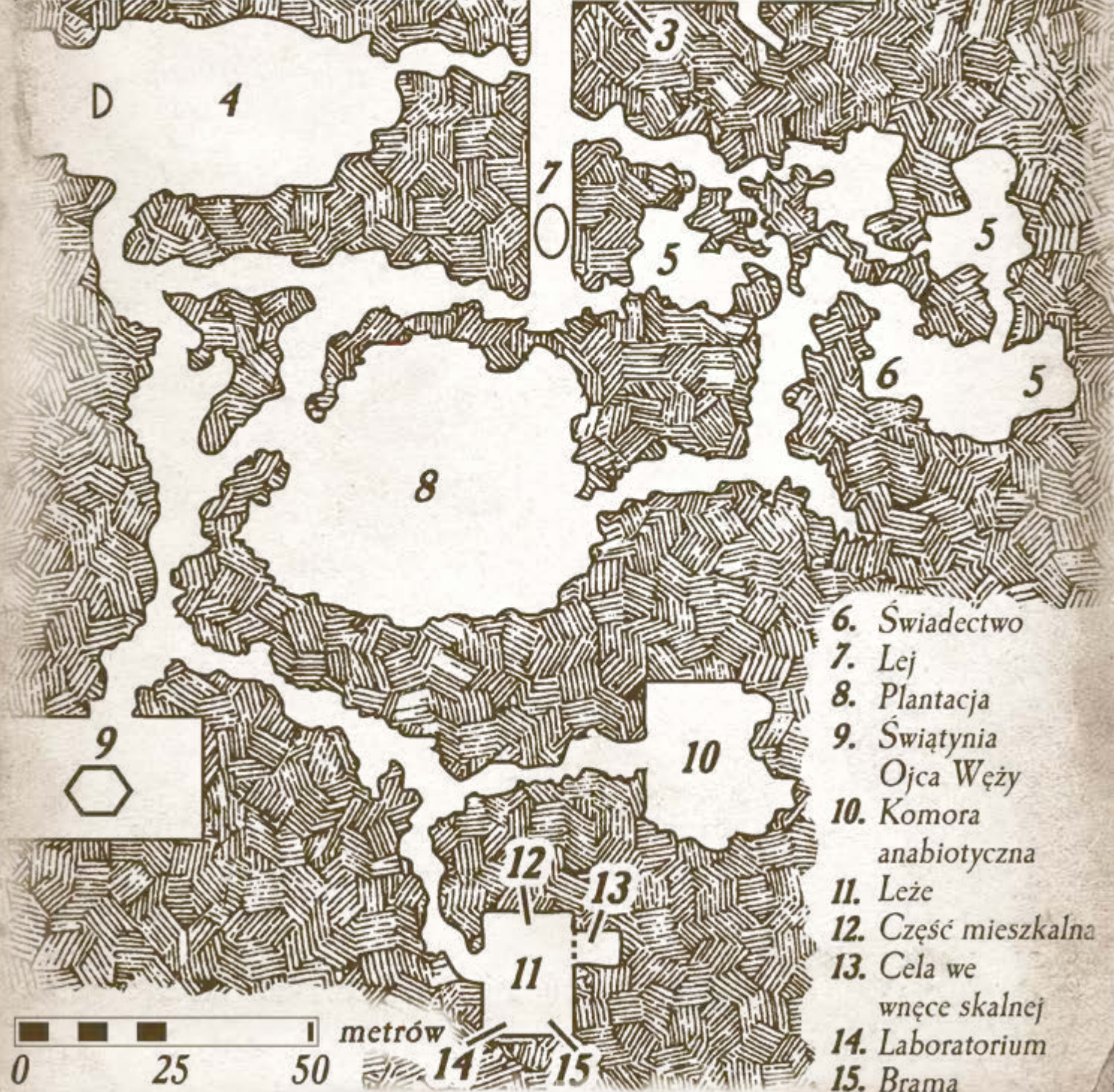
- **Zeskoczenie:** To dość ryzykowne przedsięwzięcie, wymagające testu **Skakania**. Jeśli Badacz odniesie sukces, otrzymuje tylko 1K6 obrażeń od upadku; w przypadku porażki będzie to 2K6 obrażeń.
- **Zejście na dół po ścianie:** Wykorzystując miejsca, których można się chwycić na powierzchni ściany, Badacz może wykonać test **Wspinaczki**. Jeśli odniesie sukces,

Powrót do cywilizacji

Mapa 2

Uwaga:
Małymi tunelami mogą się poruszać
tylko stworzenia o BC 35 lub mniejszej.

1. Grota wejściowa
2. Grota historyczna
3. Spadek terenu
4. Komora muzyczna
5. Nory



6. Świadekstwo
7. Lej
8. Plantacja
9. Świątynia Ojca Węży
10. Komora anabiotyczna
11. Leże
12. Część mieszkalna
13. Cella we wnęce skalnej
14. Laboratorium
15. Brama

uda mu się zejść na dół bez szwanku. W przypadku porażki nie będzie w stanie znaleźć odpowiednich punktów oparcia w ścianie – może próbować forsować rzut, poświęcając na poszukiwania więcej czasu i szukając innej drogi na dół. Jeśli forsowany rzut zakończy się porażką, Badacz najprawdopodobniej spadnie, otrzymując 2K6 obrażeń (łaskawy Strażnik Tajemnic może stwierdzić, że Badacz spada z połowy wysokości ściany i otrzymuje tylko 1K6 obrażeń).

- **Wykorzystanie liny:** Badacze prawdopodobnie pomyśleli o tym, aby wziąć ze sobą linę. Jeśli nikt o tym nie wspomniał, pozwól na test **Szczęścia**, aby sprawdzić, czy któryś z nich pamiętał o jej zabraniu. W pobliżu znajduje się solidny stalagmit, do którego można przywiązać linę i pozostawić ją tam do wykorzystania podczas drogi powrotnej. Pozwól każdemu z Badaczy wykonać test **Wspinaczki** z kostką premiovą. Jeśli Badacz odniesie sukces, uda mu się zejść na dół bez szwanku; w przypadku porażki zaczyniesz się ześlizgiwać po linie i wkrótce spadnie (otrzymując 2K6 obrażeń), chyba że zdecyduje się forsować rzut, próbując odzyskać mocny uchwyt. Porażka w forsowanym teście oznacza, że Badacz spadnie i otrzyma 2K6 obrażeń. Badacze o rzutkiem umyśle mogą poprosić o test **Skakania**, który, zakończony sukcesem, zmniejszy obrażenia o połowę.

Komora muzyczna

Korytarz przechodzi w szeroką pieczarę, gdzie nie rosną fluorescencyjne porosty. Osady krystaliczne na ścianach migoczą w świetle latarek Badaczy. Sklepienie znajduje się około 45 metrów nad ich głowami. Przy najdalszej ścianie rozciąga się poskręcana, dziwaczna konstrukcja

złożona z przeplatających się rurek wykonanych z brązu i wysadzanych kryształami o różnych kolorach i rozmiarach. Rurki w wielu miejscach nikną w ścianie, a niektóre z nich są zakończone szpicami. Około sześciu metrów przed tą strukturą znajduje się formacja skalna wyrzeźbiona w swego rodzaju krzesło, jednak kształt jego siedziska i oparcia nie są przystosowane do ludzkiej sylwetki.

Gdy Badacze wchodzi do tego pomieszczenia, nie są w stanie dostrzec, co zostało osadzone na niektórych ze szpiców. Podchodząc bliżej, zauważają jednak, że znajdują się na nich liczne ludzkie głowy. Zbliżając się do krzesła, usłyszą dźwięk, który z początku będzie brzmiał dla nich niczym niski pomruk wiatru. Szybko zorientują się, że dźwięk wydobywa się z głów, które cicho jęczą w zawodzącym chórze.

Głowy zostały w jakiś sposób zakonserwowane przez kręte runy wyryte w ich skórze i ciele. Ich powieki są zamknięte, a usta i mięśnie gardła poruszają się, gdy śpiewają. Niektóre z głów należały do ludzi pochodzących z Europy, inne do mężczyzn i kobiet pochodzących z Afryki. Szmer pieśni wydobywającej się z pełnych spokoju głów ma w sobie pewne piękno, ale ujrzanie tej potworności wymaga testu **Poczytalności** (utrata 1/1K4 PP).

Jeśli któryś z Badaczy usiądzie na rzeźbionym siedzisku, śpiew stanie się głośniejszy i bardziej złożony. Badacze nie potrafią przypisać brzemienia harmonii do czegokolwiek, co w życiu słyszeli. Obca natura pieśni przepęlnia ich lękiem, co powoduje konieczność wykonania kolejnego testu **Poczytalności** (utrata 0/1 PP).

Jeśli Badacze postanowią zniszczyć konstrukcję, muszą zadać jej 15 punktów obrażeń, aby się to udało. Pamiętaj o tym, że zainicjowanie pełnej wersji pieśni lub próba zniszczenia instrumentu najpewniej przykuje uwagę ghastra.



Nory

Kilka połączonych pieczar pełni rolę legowiska zwyrrodnialców. Nory są brudne, pełne porzrzucanych kości i odpadków, więc ich zapach jest odrażający. Zawsze znajduje się tam kilka stworzeń, które śpią lub pożywiają się, gromadząc się w różnych zakamarkach. Zwyrrodnialcy będą zawzięcie bronić swojego terytorium i młodych, ale można przestraszyć ich pokazem siły – wystarczy, jeśli dwóch lub więcej z nich zostanie poważnie rannych lub zabitych, albo nastąpi kilka wystrzałów. Bezlądna ucieczka zwyrrodnialców może przyciągnąć uwagę ghašta – odgłosy wystrzałów zrobią to na pewno.

Jeśli Badacze mają okazję przeszkukać nory, poproś ich o wykonanie testu **Spostrzegawczości**, a być może uda im się znaleźć świadectwo mozolnie wryte w jednej ze ścian (patrz **Ciemność pod wzgórzem – Pomoc #2**).

Lej

W szerokiej części korytarza podłoże nagle się urywa i tworzy lej. Jeśli Badacze polegają tylko na świetle, które zapewniają porosty, zamiast na własnych latarkach i nie stąpają ostrożnie, udany test **Spostrzegawczości** pozwoli im uniknąć wpadnięcia do pieczary znajdującej się trzy metry poniżej i otrzymania 1K6 obrażeń. Pomieszczenie jest pełne odłamków skał i kamieni. Ma około sześć na dziewięć metrów, a znajome rzeźbienia na ścianach sugerują, że było kiedyś połączone z kolejnymi jaskiniami, które teraz są zablokowane. Badaczowi będzie trudno wydostać się z leja bez pomocy kogoś innego (wymagany test **Wspinaczki** zakończony trudnym sukcesem lub zwykłym sukcesem, jeśli ktoś będzie mu pomagał). Badacze znajdujący się wyżej mogą albo opuścić linę do swojego towarzysza, albo sięgnąć w dół i podciągnąć do góry osobę, która spadła (wykorzystanie liny zapewnia kosztkę premiovą do testu).

Krawędź leja jest otoczona półką skalną mającą około metra szerokości – można po niej ostrożnie obejść otwór i dostać się na drugą stronę. Każda osoba, która wda się w walkę w pobliżu leja, musi wykonać test **ZR**, aby uniknąć ześlizgnięcia się lub zepchnięcia w dół.

Plantacja

W tej ogromnej pieczarze bujnie rozrastają się przedziwne grzyby i porosty doglądane przez co najmniej dwóch zwyrrodnialców. Niektóre łodygi grzybów górują nad Badaczami. Ze szczeliny pod sufitem co dziesięć minut opada wilgotna, ciepła mgiełka.

Zwyrrodnialcy znajdujący się w tej grocie są zaciekawieni obecnością Badaczy, ale będą kontynuować swoją pracę, chyba że ktoś im przerwie. Jeśli będą niepokojeni przez przybyszów, odpowiedzą kontratakami, jednak będą salwować się ucieczką po otrzymaniu poważnych ran, gdy jeden z nich zginie lub gdy nastąpi wystrzał z broni. Ghast może usłyszeć odgłosy walki i przybyć na miejsce, aby sprawdzić, co jest źródłem hałasu. Nawet jeśli Badacze nie wejdą w kontakt ze zwyrrodnialcami, ghastry regularnie tędy przechodzą, więc jeden z nich może natrafić na Badaczy, którzy się tutaj zasiedzą. Jeśli ghast zaatakuje Badaczy, zwyrrodnialcy szybko się rozpierzchną.

Tylko część z uprawianych tutaj porostów i grzybów jest przeznaczona do bezpośredniej konsumpcji. Wiele z rosnących tu organizmów jest wykorzystywanych przez S'syaa-H'rissa do

jego eksperymentów (są uprawiane ze względu na ich toksyczne właściwości). Badacze, którzy zdecydują się zjeść któryś z grzybów, muszą wykonać test **Szczęścia**: sukces oznacza, że wybrali niejadalny, ale nieszkodliwy gatunek; porażka oznacza, że był on trujący. Zjedzenie trującego grzyba wymaga testu **KON** – w przypadku porażki po upływie 1K4 godzin Badacz zaczyna mieć drgawki i wymiotuje, a także otrzymuje 1K10 punktów obrażeń (ból żołądka mija po upływie 1K4+1 godzin). Jeśli Badacz odniesie sukces, po upływie 1K4 godzin odczuwa skurcze żołądka i otrzymuje 1K5 punktów obrażeń (w przypadku ekstremalnego sukcesu obrażenia zredukowane są do zera). Surowy Strażnik Tajemnic może zarządzić, że ci Badacze, którzy ponieśli porażkę w teście **KON** (i przeżyli), otrzymują kosztkę karną do wszystkich testów umiejętności, dopóki ich organizmy nie wydalą trucizny (co trwa 1K4 godzin).

Świątynia Ojca Węży

W tej pieczarze dominuje ogromna naturalna kolumna, która została wyrzeźbiona tak, aby przypominać wielkiego, spiralnie zwiniętego węża z symbolem białego półksiężyca, utworzonym z jasnych kamieni szlachetnych, na czole. Przed wężem znajduje się spory ołtarz oznaczony ciemnymi plamami (pozostawionymi przez krew) i udekorowany przeplatającymi się geometrycznymi rzeźbieniami oraz runami. Na stojakach po obu stronach ołtarza stoją kuliste kadzielnice, a z każdej z nich wydobywają się kłęby wonnego dymu.

Badacze eksplorujący świątynię powinni wykonać test **Mocy** – ci, którzy odniosą w nim sukces, zostaną obdarzeni wizją przez Yiga, Ojca Węży. Wizja przybiera formę kaskady węży różnych gatunków spływającej z pyska rzeźbionego gada – każdy z nich nosi na czole symbol białego półksiężyca. Znieruchomiali Badacze zostają szybko pochłonięci przez kłębowisko węży. Gady nie gryzą ich ani nie duszą, ale pełzają po nich i lekko trącają ich skórę swoimi językami. Chwilę później gigantyczny wężowy język toruje sobie drogę pomiędzy wężami i smakuje Badaczy. Wizja wymaga testu **Poczytalności** (utrata 1/1K4 PP), ale Badacze, którzy jej doświadczyli, otrzymują także 2 punkty Mitów Cthulhu.

Komora anabiotyczna

Pod sklepieniem tej komory znajduje się dwadzieścia jeden półprzezroczystych żółtych kokonów, delikatnie kołyszących się w wilgotnej mgiełce rozpryskiwanej przez szczelinę umieszczoną ponad nimi. Wewnątrz kokonów znajdują się wężowi ludzie unoszący się w spienionym zielonym płynie. Jeden z kokonów jest zbrązowiały, skórzasty, rozdarty i pusty. Ten osobliwy widok wymaga testu **Poczytalności** (utrata 0/1K6 PP).

Kokony mogą zostać rozcięte, a wtedy ich zawartość wypłynie na podłoże. Wężowi ludzie znajdujący się wewnątrz nie są gotowi na przebudzenie ze snu trwającego tysiące lat i po opuszczeniu swoich kokonów szybko umierają. Rozcięcie wszystkich kokonów zajmuje kilka minut, co może przykuć uwagę ghašta. Kokony są także łatwopalne, a gdy płyn z ich wnętrza zacznie się palić, proces ten uwalnia duszący gaz. Jeśli Badacze nie wstrzymali oddechu, przewidując tego typu efekt, muszą wykonać test **KON** w pierwszej rundzie, aby uniknąć wdychania gazu. Jeśli poniosą porażkę, zaczną się dławić i dusić

A NUŻ, JEŚLI TAKA BĘDZIE WOLA BOŻA,
KTOŚ KIEDYŚ PRZECZYTA TE SŁOWA. JA, JOHN HARPER,
ZAPISUJĘ JE TUTAJ, ABY OPOWIEDZIEĆ HISTORIĘ MOJĄ
I MOICH TOWARZYSZY. WINSCOTT I JEGO PRZEBIEGŁE
PLANY PRZYWIODŁY NAS DO ZGUBY. MYŚLAŁ, ŻE UDA
MU SIĘ UMKNAĆ UWADZE WŁADZ RHODE ISLAND
DZIĘKI TEMU KORYTARZOWI, KTÓRY ZNALAZŁ.
POWINIEN BYŁ POMYŚLEĆ O PIERWOTNYM POWODZIE
POWSTANIA TEGO TUNELU. UZNAŁ SIĘ ZA SZCZĘŚLIWCA
I TYM SAMYM SKAZAŁ NAS NA POTEPIENIE. KIEDY
PROWADZILIŚMY JEGO NIEWOLNICZY TOWAR PRZEZ
TEN TUNEL, ZOSTALIŚMY OSACZENI PRZEZ OBRZYDLIWE
ISTOTY - CI, KTÓRZY MELI SZCZĘŚCIE, ZGINĘLI OD ICH
KŁÓW I PAZURÓW. RESZTA ZOSTAŁA PRZYWLECZONA
TUTAJ. PISMO ŚWIĘTE I KAPŁANI MÓWIĄ NAM, ŻE BÓG
PRZEKŁAŁ WĘŻA, ABY TEN CZOŁGAŁ SIĘ NA BRZUCHU
PO WSZYSTKIE DNI SWEGO ISTNIENIA. DLACZEGO
WIĘC NASZ NOWY PAN NADAŁ CHODZI? JAK ON
I JEGO RODZAJ UNIKNELI BOŻEJ SPRAWIEDLIWOŚCI?
CZYŻBY TRWALI TUTAJ WE ŚNIE PRZED UPADKIEM
I USZLI NIEZAUWAŻENI? TERAZ SŁUŻYMY TEMU
OBMIERZŁEMU GADOWI. POSYŁA NAS WSZYSTKICH,
BEZ WYJĄTKU, ABYŚMY DLA NIEGO PRACOWALI.
ZMUSZA NAS DO SPÓŁKOWANIA, JAKBYŚMY BYLI
NIELEDWIE ZWIERZĘTAMI. WIDZIAŁEM, JAK MOI
TOWARZYSZE UMIERALI, MARNIEJĄC W OCZACH LUB
DLA PRZYJEMNOŚCI TEGO GADA. JESTEŚMY GŁĘBOKO
UKRYCI PRZED MŁUJĄCYM WZROKIEM BOGA.



Eric LeFevre

toksycznymi oparami, otrzymując 1K4 punktów obrażeń. Każda kolejna runda, podczas której są wystawieni na działanie gazu, wymaga kolejnego testu **KON** (a w przypadku porażki kolejnych 1K4 punktów obrażeń). O ile ghastr nie zablokował drogi odwrotu, dotarcie do czystego powietrza zajmuje tylko dwie rundy. Przebiegłym Badaczom, którzy wymyślili, że podpalą kokony i szybko oddalą się na bezpieczną odległość (test **ZR**), mogą uniknąć gazu.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: SZEPTY WĘŻA

Gdy Badacze doświadczają wizji zesłanej przez Yiga, Strażnik Tajemnic może, wedle uznania, opisać obce obrazy bardzo wymijająco lub bardzo szczegółowo. Badacze mogą przelotnie ujrzeć starożytny kult Yiga – węzowych ludzi lub prehistoryczne ludzkie kultury (niektóre z nich mogą być całkiem dobrze rozwinięte). Na pewno zobaczą składanych w ofierze ludzi, których ciała są przepełnione trucizną, a także tych, których dotknęła Klątwa Yiga. Ci, którzy obrazili Wielkiego Przedwiecznego, mutują, zyskując węzowe cechy, lub rodzą zdeformowane monstra. Jeśli pasuje to do sytuacji, Strażnik może wykorzystać tę okazję, aby ukazać Badaczom także inne wizje (być może z innych scenariuszy z tej publikacji), które zasieją w graczach ziarno ciekawości na temat kolejnych sesji. Odmalowując obrazy z wizji, nie zapomnij o opisie dźwięków i zapachów. Dostarczenie informacji o odczuciach pochodzących ze wszystkich zmysłów może sprawić, że scena nabierze rumieńców i będzie miała większy wpływ na graczy. Jeśli któryś z Badaczy doświadczy w tym momencie chwilowej lub czasowej niepoczytalności, może nabawić się fobii. Odpowiednią będzie ofidiofobia, czyli lęk przed węzami.

Leże S'syaa-H'risssa

Kwatery mieszkalne S'syaa-H'risssa są także jego pracownią. Pomieszczenie jest podgrzewane jakimś niewidocznym sposobem i panuje w nim klimat rodem z tropikalnej dżungli – jest wilgotno, a powietrze jest przesycone pachnidłami o osobliwych aromatach. Osobista przestrzeń S'syaa-H'risssa składa się ze skórzanych poduszek i futer oraz sadzawki do kąpieli zasilanej gorącym źródłem. W pobliżu znajduje się odgradzona żelaznymi prętami duża wnęka skalna z zamontowanymi okratowanymi drzwiami. We wnęcie uwięziona jest trójka wychudzonych młodych zwyrodnialców – zanoszą się płaczem, przetaczając się z boku na bok we własnych odchodach. Obok nich w pozycji embrionalnej leży Josh Winscott i mamrocze coś do siebie.



W POTRZASKU

Ghasty są niebezpieczne i trudne do zabicia, zwłaszcza dla nieuzbrojonych Badaczy, niemniej Strażnik Tajemnic może zdecydować o tym, że zamiast zginąć, wszyscy Badacze lub część z nich zostanie schwytana. Pamiętaj, aby zarządzić test **KON**, kiedy Badacze otrzymują ciężką ranę. Ghasty mogą wykonywać w walce manewr powalenia (jeśli im się powiedzie, ich cel traci przytomność i jeden punkt Wytrzymałości). Z pewnością ich pan, S'syaa-H'riss, wolałby, aby intruzi zostali przyprowadzeni przed jego oblicze w celu przesłuchania, zniewolenia lub wykorzystania do eksperymentów bądź innych rozrywek.

Strażnik Tajemnic może wykorzystać umiejętność ghasa Ukrywanie (70%), aby pojedynczo wyłapywać Badaczy znajdujących się na końcu grupy. Jeśli ghasowi uda się zaskoczyć i obezwładnić swoją ofiarę, może uciec z nią, zanim ktokolwiek go zauważy. Jednak należy uważać z tym zabiegiem fabularnym, ponieważ schwytanie Badacza na długo przed punktem kulminacyjnym sesji sprawi, że gracz będzie beczynnie czekał na pozostałych członków grupy, podczas gdy oni będą grali.

Schwytani Badacze ockną się w zakratowanej wnęce skalnej w kwaterze S'syaa-H'rissa (patrz **Leże S'syaa-H'rissa**). Wincott już tam jest, ale w jego obecnym stanie psychicznym nie potrafi nawiązać kontaktu z Badaczami, a tym bardziej udzielić im jakiegokolwiek pomocy. S'syaa-H'riss ignoruje swoich więźniów przez dwa dni, nie zapewniając im żadnego pożywienia ani wody i pozwalając im cierpieć w jego wilgotnych komorach.

Badacze mogą próbować uciec. Kraty oddzielające wnekę od reszty pomieszczenia są solidne, ale stare. Badacz, któremu powiedzie się test **S**, może wygiąć je na tyle mocno, że zdoła się między nimi przeslizgnąć. Przestrzeń między kratami jest tak wąska, że tylko jeden Badacz na raz może między nimi przejść, a najlepiej zrobić to wtedy, gdy S'syaa-H'riss będzie znajdował się w innej części kompleksu. Badacze, którzy będą robić dużo hałasu, mogą zwrócić na siebie uwagę S'syaa-H'rissa (test **Szczęścia**).

Jeśli S'syaa-H'riss zorientuje się, że któryś z więźniów próbuje uciec, ukarze go, najpewniej rzucając na niego zaklęcie Oczarowania Ofiary lub Udręki (zob. *Księga*

Strażnika, odpowiednio str. 272 oraz str. 278). Badacz, który odważy się potem spróbować ucieczki po raz kolejny, musi odnieść sukces w teście **Szczęścia**, aby nie zostać zauważonym przez S'syaa-H'risssa, który będzie teraz zwracał szczególną uwagę na swoich więźniów.

Gdy miną pierwsze dwa dni, S'syaa-H'risss napełnia wodą pojemnik i wrzuca przez kraty różnorodne grzyby. Zarówno woda, jak i jedzenie zostały doprawione łagodną trucizną o działaniu nasennym. Badacz, który spróbuje wody i wykona udany test **Nauki (Farmacji)**, może stwierdzić, że coś zostało do niej dodane. Ci, którzy spożyją truciznę, muszą wykonać test **KON**. W przypadku porażki ofiara zapada w sen podobny do śpiączki na 1K6 dni. Przed upływem tego czasu można wybudzić ją z tego stanu tylko za pomocą antidotum. Jeśli test **KON** zakończył się sukcesem, ofiara otrzymuje kostkę karną do wszystkich fizycznych akcji (testów umiejętności) na 2K10 godzin (jeśli wynikiem testu był ekstremalny sukces, trucizna nie ma żadnego efektu). S'syaa-H'risss zakłada, że Badacze spożyli to, co im przygotował, i nie przygląda się im, aby zobaczyć, czy rzeczywiście to zrobili.

Czekając, aż trucizna zacznie działać, węzowy człowiek zajmuje się swoimi sprawami. Po upływie kilku godzin przychodzi, aby zabrać jednego z Badaczy. S'syaa-H'risss zakłada, że wszyscy więźniowie są pod wpływem trucizny (jeśli wszyscy „udają martwych”) i nie będą stawiać oporu. Otwiera więc drzwi zakratowanej wnęki i nakazuje jednemu ze zwyrodnialców wyciągnąć któregoś z Badaczy.

Kiedy węzowy człowiek ma już jednego z Badaczy poza celą, przywiązuje go do stołu i podaje mu antidotum (co budzi nieprzytomnego do tej pory Badacza). Następnie S'syaa-H'risss przechodzi do zadawania pytań. Robi to bez pośpiechu – chce dowiedzieć się jak najwięcej o współczesnym świecie. Jeśli Badacz sprzeciwia się wypytywaniu, S'syaa-H'risss może przejść do bardziej nieprzyjemnych metod przesłuchiwanie lub zdecydować się wykorzystać Badacza jako przedmiot badań w swoich eksperymentach. Strażnik Tajemnic powinien rozważyć pominięcie szczegółów. Wystarczy oparcie się na kilku aluzjach i pozwolenie na to, aby wyobraźnia graczy dopowiedziała resztę. Badacze powinni zostać zachęceni do podjęcia działań mających na celu albo ucieczkę, albo atak na węzowego człowieka. Badacz znajdujący się na stole może spróbować uwolnić się z więzów, wykonując test **S**, aby je rozerwać, lub trudny test **ZR** (albo normalny test **Zręcznych Palców**), aby się z nich wyplątać.

Jeśli Badacz jest poddawany torturom lub eksperymentom, powinien wykonać test **Poczytalności** (utrata 0/1K10 PP) oraz otrzymać 1K3 punktów obrażeń. Ci, którzy pozostają we wnęcie, mogą usłyszeć krzyki, co zmotywuje ich do próby ucieczki i ruszenia na ratunek nieszczęsnemu towarzyszkowi.

W części przeznaczonej do pracy znajdują się trzy półki wypełnione skórzanymi zwojami (zapisanymi krętym pismem węzowych ludzi) oraz ogromne laboratorium z bulgoczącymi alembikami i retortami, a także innym alchemicznym i tajemnym wyposażeniem rozstawionym na stołach. Obok nich usytuowany jest wykonany z brązu gong.

Na ścianach widać charakterystyczne rzeźbienia, które pojawiały się już w innych miejscach podziemi. Ściana najbliższej miejsca pracy wyróżnia się dla każdego, kto wykona udany test **Spostrzegawczości** (lub bardzo dokładnie ogląda wszystkie rzeźbienia). Te nietypowe reliefy umieszczone są na powierzchni niewielkich rozmiarów, a nie licząc mnóstwa spiralnie ułożonych linii, nie zawierają żadnych piktogramów. Nie przenikają się i nie splatają z rzeźbieniami na innych ścianach. Udany test **Mitów Cthulhu** pozwoli rozpoznać wzory i zawijasy jako oznaczenie bramy – magicznego portalu wykorzystywanego do podróży. Jeśli ktoś wejdzie w ścianę lub jej dotknie, traci 1 punkt Magii i 1 punkt Poczytalności w momencie, gdy znika. Dla obserwatora wygląda to tak, jakby osoba przechodząca przez bramę została wessana w ścianę. Każdy, kto skorzysta z bramy, pojawi się w innej, nieznannej jaskini, której korytarze wyprowadzą w końcu wędrowca w okolicy rzeki, obok wioski Pawtuxet, około ośmiu kilometrów na południe od Providence. Na ścianie, z której wyjdzie przechodzący przez bramę Badacz, znajdują się te same wzory złożone ze spiralnie ułożonych linii, co pozwala na powrót do komnat S'syaa-H'risssa (koszt przejścia to 1 PM i 1 PP). Ghasty i zwyrodnialcy nie są w stanie korzystać z bramy.

S'syaa-H'risss rzadko opuszcza swoje kwatery. Kiedy nie śpi, większość czasu spędza, przeprowadzając magiczne eksperymenty w swoim laboratorium lub studiując zwoje. Czasem udaje się na spacer podziemnymi korytarzami, aby zebrać odpowiednie grzyby. Asystuje mu trójka nieco bardziej rozumnych i lepiej wyszkolonych zwyrodnialców, którzy przynoszą mu różne przedmioty lub transportują wskazane przez niego obiekty. Zdarza mu się medytować w świątyni lub relaksować w komorze muzycznej. S'syaa-H'risss pożywia się raz na kilka dni, polykając w całości jednego z młodych zwyrodnialców (ujrzenie tego makabrycznego posiłku wymaga testu **Poczytalności**, utrata 0/1K2 PP). Węzowy człowiek sypia tylko okazjonalnie, zazwyczaj po posiłku, a czasem także drzemie, siedząc w swojej pracowni. Jego oczy nie są w stanie się zamknąć, więc Badacze mogą nie zdawać sobie sprawy z tego, że śpi, chyba że obserwują jego absolutny bezruch. Asystenci S'syaa-H'risssa śpią wtedy, kiedy on.

Dobrze ukrywający się Badacze są w stanie obserwować S'syaa-H'risssa lub zaskoczyć go, kiedy śpi albo koncentruje się na swojej pracy. Badacze, którzy rozpoznają, czym jest brama, mogą nawet mieć szansę przemknąć się przez nią niepostrzeżenie. Jeśli to pierwsze doświadczenie Badaczy z mitami Cthulhu (i w związku z tym nie posiadają oni umiejętności Mity Cthulhu), Strażnik Tajemnic może zdecydować się na pokazanie im S'syaa-H'risssa korzystającego z bramy choć raz, aby zrozumieli, do czego służy to przejście.

Jeśli S'syaa-H'risss śpi, Badacze obserwujący go z ukrycia muszą osiągnąć sukces w teście **Ukrywania**. Gdy któryś z nich poniesie porażkę, węzowy człowiek budzi się, czujny

i gotowy do ataku. W przypadku, gdy Badacze pozostaną niezauważeni, mogą kontynuować obserwację S'syaa-H'rissza lub go zaatakować – nadal będzie to atak z zaskoczenia. Pamiętaj, że Badacze, którzy są niepoczytalni, chwilowo lub bardziej permanentnie, mogą niezamierzenie zwracać na siebie uwagę.

Badacze mogą bezszelestnie zakraść się w pobliże celi we wnęce skalnej, ale otworzenie drzwi bez narobienia hałasu będzie od nich wymagało kolejnego testu **Ukrywania**.

Duży gong wykonany z brązu jest wykorzystywany przez S'syaa-H'rissza do wzywania na pomoc ghastrów. Jeśli węzowy człowiek poczuje się zagrożony, z pewnością to uczyni. Ghast pojawia się po upływie 1K10+2 rund od uderzenia w gong. Jeśli sprawy zaczną się toczyć nie po myśli S'syaa-H'rissza, będzie próbował uciekać przez bramę.

Laboratorium jest bardzo niestabilne. W przypadku podpalenia, przewrócenia lub postrzelenia sprzętu płyny znajdujące się w naczyniach wymieszają się i wybuchną, zadając 3K6 obrażeń postaciom w promieniu 1 metra, 2K6 obrażeń postaciom w promieniu 2 metrów oraz 1K6 obrażeń postaciom w promieniu 3 metrów. Szybko myślący Badacze mogą wykonać test **Uniku** lub **Skakania**, aby uciec ze strefy rażenia eksplozji (lub zredukować otrzymane obrażenia). Pamiętaj, że wystrzał w tej grocie ma sporą szansę trafienia w chemikalia (niecelne strzały mają 30% szans na trafienie sprzętu laboratoryjnego). Badacze mogą także szybko chwycić różne buteleczki i fiołki zawierające chemikalia i wykorzystać je do rzucania w swoich przeciwników. Jeśli test **Rzucania** będzie udany, toksyczne płyny powodują 1K6 obrażeń na rundę przez 1K3 rund.

Przyjaciół w tarapatkach

Przerażające doświadczenia Josha Wincotta, będące skutkiem spotkania z S'syaa-H'risssem i jego sługami, doprowadziły nieszczęśnika do stanu katatonicznego, w którym nie jest w stanie podejmować jakichkolwiek działań bez wyraźnych wskazówek. Wincott leży w pozycji embrionalnej i mamrocze do siebie coś o „chodzących węźach”, „zwierzoludziach” i innych okropnościach, które dane mu było ujrzeć po tym, jak lekkomyślnie zapuścił się w pojedynkę do tunelu pod swoim domem.

Udany test **Psychoanalizy** pozwoli Badaczom uspokoić Wincotta i namówić go do wykonywania prostych instrukcji bez słowa sprzeciwu. Jeśli test się nie powiedzie, będą musieli uciec się do argumentów fizycznych, aby wyprowadzić go z podziemnego kompleksu. Gdy wywiąże się walka, Wincott schowa się w kącie pomieszczenia i powróci do pozycji embrionalnej. Jeśli sytuacja jest skrajnie niebezpieczna, a Badacze nie radzą sobie zbyt dobrze, Strażnik Tajemnic może sprawić, że Wincott powróci na chwilę do zdrowych zmysłów i zrozumiawszy, co się dzieje, rzuci się w stronę zagrożenia, co miejmy nadzieję kupi Badaczom nieco czasu, aby mogli uciec lub się wyswobodzić. Podczas gdy Badacze będą uciekać, ostatnim, co usłyszą z ust Wincotta, będzie stłumiony krzyk.

PODSUMOWANIE

Głównym celem Badaczy powinno być uratowanie Wincotta i wspólna ucieczka. Oczywiście Badacze mogą zadowolić się też ocaleniem tylko własnego życia.

W sytuacji, kiedy zwyrodnialcy nie dają za wygraną, a ghastry podążają tropem Badaczy, powrót tą samą drogą, którą tu dotarli, jest bardzo utrudniony. Kiedy Badacze odkryją, czym jest brama, lub przypadkowo ją uruchomią, powinni się zorientować, że to najbezpieczniejsza i najszybsza droga ucieczki z podziemi. Badacze mogą także zabić S'syaa-H'rissza oraz pozostałych węzowych ludzi przebywających w stanie hibernacji.

Jeśli Wincott zostanie uratowany, nigdy już nie będzie taki sam. Okropieństwa, których doświadczył pod swoim własnym domem, sprawiły, że jest czasowo niepoczytalny i najlepiej zaopiekuje się nim wykwalifikowany personel prywatnej instytucji – pod warunkiem, że Badacze będą na tyle życzliwi, aby to dla niego zaaranżować. Być może z czasem Wincott wyzdrowieje i po cichu sprzeda swoją rodzinną rezydencję, po czym przeprowadzi się do mniej niepokojącego miejsca. Ewentualnie, jego doświadczenia mogą sprawić, że zacznie poszukiwać prawdy o faktycznej historii Ziemi i zagłębiać się we wszystkie wzmianki o dziwnych spotkaniach z „węzowymi ludźmi” na całym świecie. Strażnik Tajemnic może wykorzystać Wincotta, aby dostarczać Badaczom tropy i wskazówki podczas przyszłych przygód.

Jeśli S'syaa-H'riss i pozostali śpiący węzowi ludzie przetrwali, nie stanowią bezpośredniego zagrożenia dla świata na powierzchni – przynajmniej na razie. S'syaa-H'riss będzie nadal cierpliwie zbierał informacje o obecnych czasach i szukał sposobu na zaadaptowanie się do chłodniejszego klimatu współczesnego świata. Jego marzenia o nowym imperium węzowych ludzi potrzebują nieco więcej czasu na realizację, ale biada ludzkości, gdy ten dzień w końcu nadejdzie.

Nic nie powstrzyma Badaczy przed powrotem do podziemi. Mogą się lepiej przygotować i zażegnać niebezpieczeństwo, jakie stanowią węzowi ludzie. Niemniej, jeśli którykolwiek z Badaczy zdecyduje się udać do władz z prośbą o pomoc w poradzeniu sobie z „węzowym człowiekiem żyjącym w podziemiach”, zostanie wyśmiany. Badacze są zdani tylko na siebie.

Jeśli Badacze zdecydują się zostawić w spokoju S'syaa-H'rissza, Strażnik Tajemnic ma możliwość wprowadzenia ponownie jego postaci nieco później (kiedy będą się tego najmniej spodziewać). Może węzowy człowiek pała żądzą zemsty, a może po prostu Badaczom jest pisane, aby znów spotkać go na swej drodze.

Nagrody

W zależności od tego, jak zakończył się scenariusz, możesz przyznać Badaczom, którzy przetrwali, następujące nagrody:

- Za uratowanie Josha Wincotta: +1K6 PP.
- Za pozostawienie Josha Wincotta na pastwę losu gorszego niż śmierć: -1K6+1 PP.
- Za ucieczkę (bez pokonania S'syaa-H'rissza): +1K4 PP.
- Za ucieczkę i pokonanie S'syaa-H'rissza: +1K6 PP.
- Za unicestwienie węzowych ludzi w ich kokonach: +1K4 PP.
- Za pokonanie ghastry: +1K8 PP (maksymalna wartość nagrody to 8 PP).



Friclofren

DODATEK: POSTACIE I POTWORY

JOSH WINSOTT, przeklęty przez swoje dziedzictwo

S 55 KON 65 BC 50
ZR 45 INT 75 WYG 65
MOC 50 WYK 85 P 36*
PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 10

**Spotkany w podziemiach jest czasowo niepoczytalny.*

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Gadanina 40%, Historia 30%, Język Obcy (Francuski) 65%, Język Ojczysty (Angielski) 85%, Korzystanie z Bibliotek 25%, Majętność 60%, Okultyzm 20%, Perswazja 50%, Psychologia 35%, Rzucanie 45%, Skakanie 35%, Ukrywanie 30%, Wspinaczka 40%.

ZWYRODNIALCY, zdegenerowani ludzie

Cechy	Średnie wartości	Rzuty
S	50	3K6 ×5
KON	35	2K6 ×5
BC	20	1K6 ×5
ZR	70	4K6 ×5
INT	20	1K6 ×5
MOC	45	(2K6+2) ×5

PW: 5

Średni Modyfikator Obrażeń: -1

Średnia Krzepa: -1

Ruch: 9

Ataki

Ataki w rundzie: 1 (pazury, uderzenie lub pałka)

Walka 40% (20/8) obrażenia 1K3-1 (MO)

Pałka 40% (20/8) obrażenia 1K6-1 (MO)

Unik 40% (20/8)

Umiejętności: Kradzież Przedmiotów 60%, Skakanie 60%, Ukrywanie 50%, Wspinaczka 60%.

Utrata Poczytalności: 0/1K4 za zobaczenie zwyrodnialca.

GHASTY, odrażający nadzorcy

S 110 KON 70 BC 130
ZR 65 INT 15 WYG 0
MOC 50 WYK 0 P 0

PW: 20

Modyfikator Obrażeń: +2K6

Krzepa: 3

Ruch: 10

Punkty Magii: 10

CIEMNOŚĆ POD WZGÓRZEM

Ataki

Ataki w rundzie: 2 (szpony, uderzenie lub ugryzienie)

Walka 45% (22/9) obrażenia 1K6 + 2K6 (MO)

Unik 35% (17/7)

Pancerz: Brak.

Umiejętności: Nasłuchiwanie 60%, Ukrywanie 70%.

Utrata Pocztywalności: 0/1K8 za zobaczenie ghasa.

S'YAA-H'RISSS,**wężowy naukowiec**

S 50 KON 45 BC 65

ZR 70 INT 90 WYG 0

MOC 95 WYK 0 P 0

PW: 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 19

Ataki

Ataki w rundzie: 1 (pazury, ugryzienie lub broń)

Walka 50% (25/10) obrażenia 1K3

lub nóż 1K6

Ugryzienie 35% (17/7) obrażenia 1K8 + trucizna*

Unik 35% (17/7)

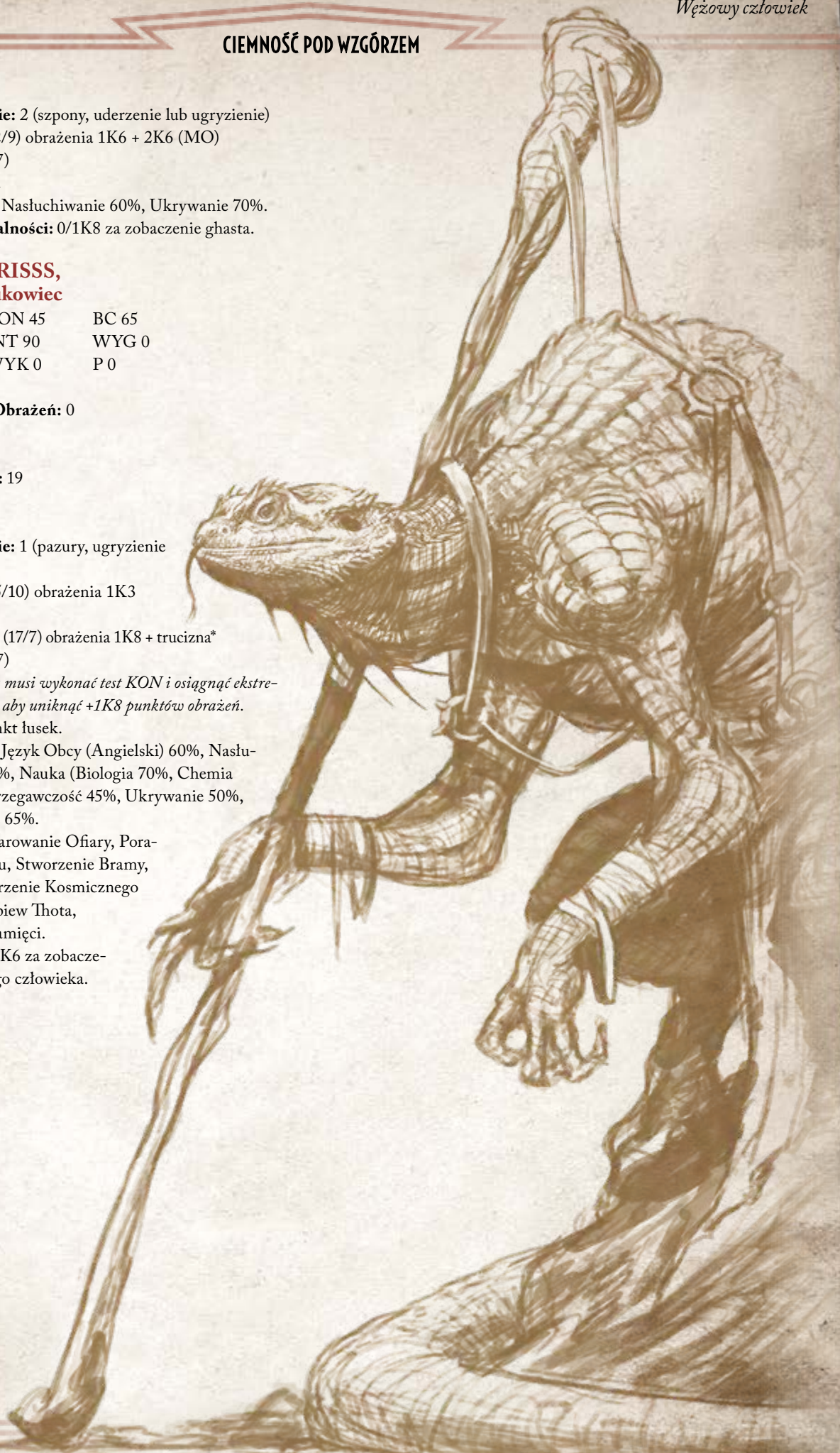
**Trucizna: ofiara musi wykonać test KON i osiągnąć ekstremalny sukces, aby uniknąć +1K8 punktów obrażeń.*

Pancerz: 1 punkt łusek.

Umiejętności: Język Obcy (Angielski) 60%, Nasłuchiwanie 40%, Nauka (Biologia 70%, Chemia 90%), Spostrzegawczość 45%, Ukrywanie 50%, Zastraszanie 65%.

Zaklęcia: Oczarowanie Ofiary, Porażenie Umysłu, Stworzenie Bramy, Udręka, Warzenie Kosmicznego Miodu, Zaśpiew Thota, Zmącenie Pamięci.

Utrata PP: 0/1K6 za zobaczenie wężowego człowieka.







1

ROZDZIAŁ

3

GENIUS LOCI

AUTOR: BRIAN COURTEMANCHE

Żaden żywy organizm nie może na dłuższą metę normalnie funkcjonować w warunkach absolutnego realizmu.

Shirley Jackson, *Nawiedzony dom na wzgórzu*,
tłum. Maria Straszewska-Hallab

WPROWADZENIE

Ten scenariusz przeznaczony jest dla dwóch do sześciu Badaczy, jednak po niewielkich modyfikacjach można go poprowadzić jednemu graczowi. Wydarzenia mają miejsce w Danvers w stanie Massachusetts, około trzydziestu kilometrów na północ od Bostonu, niedaleko Arkham i Salem. Sugerowany rok rozgrywki to 1925, ale można go zmienić na dowolną datę w latach 20. XX wieku.

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Stanowy Szpital Psychiatryczny w Danvers (znany także jako Stanowy Szpital w Danvers) przysiadł na szczycie Hathorne Hill niczym średniowieczny, otoczony murami klasztor. To olbrzymia gotycka budowla, na którą składa się ogrom czerwonej cegły i dach z płytki łupkowej, do tego ostre kąty i okna wyglądające niczym bezduszne oczy spoglądające na okolicę. Rozległy kompleks budynków i przyległych terenów mieści w sobie oddziały dla pacjentów, dormitoria, biura, gabinety, laboratoria, kuchnie, pracownie, zakłady usługowe, szklarnie, garaże i kaplicę. Wszystko w jednym miejscu, aby miasteczko szaleńców mogło funkcjonować, ograniczając jednocześnie do minimum kontakt ze światem zewnętrznym. Pomyślano nawet o życiu po śmierci. Na znajdującym się nieco na uboczu spadzistym zboczcu wyznaczono tzw. „pole garncarza”, czyli miejsce pochówku dla pacjentów nieposiadających krewnych.

Fakt, że szpital psychiatryczny znajduje się na Hathorne Hill, jest przyczyną wszystkich problemów w tym scenariuszu. Od wieków pod wzgórzem mieszka lloigor – to odosobnione miejsce odpowiada jego kosmicznemu defetyzmowi. Rasa llo-

igorów – niematerialnych, niewidzialnych, inteligentnych istot – przebywa na tej planecie tylko chwilowo i dostrzega prawdziwą naturę wszechświata z bezwzględną przejrzystością. Nie są w stanie podporządkować się młodzieńczej strukturze naszej planety ani wrodzonemu dynamizmowi wszystkich stworzeń, które ją zamieszkują. Dlatego Hathorne Hill było zawsze uważane za miejsce przekłete.

W czasach kolonialnych lloigor wywierał swój szkodliwy wpływ na Johna Hathorne'a, sędziego magistrackiego z Salem, który mieszkał w rezydencji na szczycie przekłetej wzgórza. Hathorne, owładnięty czymś, co można by nazwać szaleństwem, oskarżał i prześladował tak zwane czarownice z Salem, czyniąc to niczym człowiek opętany. Półtora wieku później założenie Stanowego Szpitala Psychiatrycznego w Danvers na tym samym terenie ponownie niepokoi lloigora, który rozbudza się i znajduje całe miasteczko niestabilnych umyslowo ofiar, które może dręczyć.

Szpital Psychiatryczny w Danvers znajduje się pod wpływem lloigora od lat. Lokalni mieszkańcy są przekonani, że liczne wypadki i wysoka śmiertelność wśród pacjentów są nieuniknionym rezultatem zgromadzenia tak wielu umyslowo chorych w jednym miejscu. Sytuacja zmieniła się wraz z przybyciem doktora Williama Shine'a, który pełnił obowiązki dyrektora szpitala w latach 1890–1915. Jako osoba podróżująca po świecie i zaznajomiona nieco z mitami Cthulhu, doktor Shine odpowiednio ocenił sytuację w Danvers. Rozpoznał charakterystyczne oznaki związane z mitami, po czym sprawnie i po cichu zainstalował na zbocz wzgórza duży granitowy dysk z wygrawerowanym Znakiem Starszych Bogów. Lloigor, skrepowany przez moc znaku, stał się więźniem, a jego zgubny wpływ na mieszkańców wzgórza został zablokowany.

Z czasem nastąpiły zmiany. Doktor Shine przeszedł na emeryturę, a na stanowisku dyrektora szpitala zastąpił go doktor James Berger. Nie wiedział nic o mitach Cthulhu i nie zdawał sobie sprawy z okropieństw, które czają się tuż pod jego stopami. Wybudował na wzgórzu amfiteatr,

aby pacjenci mogli cieszyć się pięknym widokiem na zbiornik wodny. Podczas budowy zainstalowany na polecenie doktora Shine'a dysk został uznany za nieistotny element dekoracyjny i usunięty. Pałający żądzą zemsty Iloigor znów stał się wolny.

Doktor Berger, który był kiedyś uprzejmym i błyskotliwym alienistą, został wypaczony przez Iloigora i stał się istotą przebiegłą i okrutną. Berger zarządza Stanowym Szpitalem Psychiatrycznym w Danvers niczym swoim własnym królestwem, przysparzając cierpienie swoim podopiecznym. Przy nikłym świetle księżycy odbywają się brutalne rytuały, które mają zaspokoić perwersyjne zachcianki Iloigora. Uczestnicy tych ceremonii okaleczają się nawzajem i tańczą w ekstazie, oddając część mrocznej sile. Berger czuje się bezkarny, ponieważ szpital jest odizolowany społecznie i fizycznie, a także ze względu na renomę, jaką cieszy się jego nazwisko w środowisku lekarskim.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: ZAINTERESOWANIE BADACZY HISTORIĄ

Jednym ze sposobów, aby naprawdę zainteresować graczy i ich Badaczy historią, jest podmienienie postaci Lawrence'a Croswella na jednego z dawnych Badaczy – wcześniejszą postać któregoś gracza, która stała się czasowo niepoczytalna podczas poprzednich sesji. Ewentualnie może to być postać, która doświadczyła poważnych urazów fizycznych wymagających długiego okresu rekonwalescencji, podczas którego okazało się, że jej psychika także poważnie ucierpiała, co skończyło się pobytem w Danvers. Ta zamiana Croswella na dawnego Badacza wymaga od Strażnika niewielkiej modyfikacji scenariusza, ale jednocześnie tworzy bardzo kuszący powód, dla którego Badacze angażują się w sprawę, kiedy ich dawny przyjaciel prosi o pomoc.

ZAANGAŻOWANIE BADACZY

Lawrence „Larry” Crowell jest pisarzem specjalizującym się w nowoangielskim folklorze, przesądach i zjawiskach nadprzyrodzonych. Zawsze chętnie poszukuje nowych legend i historii o duchach. Jest zatwardziałym kawalerem i utrzymuje dość luźną sieć kontaktów towarzyskich w całej Nowej Anglii, zwłaszcza z osobami, które podzielają jego niecodzienne zainteresowania.

Ostatnie przygody Croswella sprawiły, że poczuł się duchowo i mentalnie niestabilny, więc udał się do Stanowego Szpitala Psychiatrycznego w Danvers. Zamiast spokojnego azylu znalazł tam instytucję będącą pod nienaturalnym wpływem Iloigora oraz dyrektora Bergera – sadystycznego i małostkowego tyrana. Obserwacje i rozmowy z innymi pacjentami sprawiły, że Crowell jest przekonany, iż za wszystkimi problemami szpitala stoi coś nadprzyrodzonego. Prywatne śledztwo pisarza przyciągnęło uwagę Iloigora, który chce powstrzymać Croswella. Co za tym idzie, Berger (będąc we władzy Iloigora) przedłużył pobyt Croswella w Danvers na czas nieokreślony. Łagodny Crowell został

zaszufladkowany jako „szczególnie wrażliwy na bodźce” i przeniesiony do skrzydła szpitala oznaczonego literą J, gdzie znajduje się oddział dla najbardziej agresywnych pacjentów płci męskiej.

Tuż przed uwięzieniem w skrzydle J Crowell zdołał potajemnie wysłać list do jednego z Badaczy, który jest jego przyjacielem, z prośbą o ratunek i uwolnienie go z zakładu w Danvers. Strażnik Tajemnic powinien wybrać Badacza, który otrzyma list od Croswella. Może pisarz i Badacz znają się bardzo dobrze, a może tylko korespondowali w przeszłości. Inną możliwością jest posiadanie więzi rodzinnej z Croswellem. Wybrany Badacz powinien otrzymać list Croswella (**Genius Loci – Pomoc #1**). List jest nabazgrany ołówkiem na pomiętym kawałku papieru w linie, pospiesznie wsadzonym w wygniecioną kopertę.

FAKTY Z PRAWDZIWEJ HISTORII STANOWEGO SZPITALA PSYCHIATRYCZNEGO W DANVERS

Stanowy Szpital Psychiatryczny w Danvers został wybudowany w 1878 roku na częściowo odizolowanych wiejskich terenach. Aby pomóc pacjentom w powrocie do normalności, korzystano z „terapii moralnej”. Zajmowali się oni uprawą ziemi, budowali szklarnie, kopali tunele łączące budynki, naprawiali różnego rodzaju urządzenia, a także trudnili się rzemiosłem i sprzedawali swoje wyroby na lokalnych targach. Niestety, wystarczyło kilkadziesiąt lat, aby placówka zaczęła borykać się z nadmierną liczbą pacjentów i niedoborem personelu. Wcześniejsze, łagodne metody terapii zostały zastąpione przez bardziej radykalne i doraźne zabiegi, takie jak terapia szokowa, hydroterapia, insulinoterapia i lobotomia. Pacjenci rzadko opuszczali swoje oddziały i byli faszzerowani lekami, aby zapewnić ich posłuszeństwo.

Do lat 90. XX wieku szpital w Danvers popadł w ruinę i stał się zaledwie cieniem dawnego zakładu. Dziesięciolecie redukcji zatrudnienia i spadku liczby pacjentów spowodowały zamknięcie szpitala w 1992 roku. Przez piętnaście lat budynek stał porzucony i niszczał. Podobno większość szpitalnego wyposażenia i umeblowania, a także dokumentacji pacjentów została po prostu porzucona. Za zamkniętym na łańcuch ogrodzeniem wszystko pokrywało się rdzą i pleśnią. W końcu pojawiły się buldożery i na miejscu szpitala wybudowano kompleks mieszkaniowy. Oszczędzono tylko fasadę głównego budynku administracji. Po placówce pozostał też pobliski cmentarz nazywany „polem garncarza”, gdzie znajdują się liczne nieoznakowane groby – ostatnie duchy przeszłości szpitala.

W ramach przygotowania do sesji Strażnik Tajemnic może obejrzeć horror z 2001 roku *Dziewiąta sesja (Session 9)* w reżyserii Brada Andersona, którego akcja rozgrywa się w zamkniętym Stanowym Szpitalu Psychiatrycznym w Danvers. Obejrzenie filmu pozwoli na uświadomienie sobie ogromu zakładu oraz na wczucie się w niesamowity klimat tego miejsca, które chyli się ku upadkowi.

Drogi

jak wiesz, udałem się ostatnio do Stanowego Szpitala Psychiatrycznego w Danvers, aby poddać rekonwalescencji moją psychikę po niedawnych przygodach ze zjawiskami nadprzyrodzonymi. Popętniłem straszliwy błąd, wybierając Danvers. To miejsce jest pełne „nieprawości”. Nie pozwalają mi go opuścić. Muszę przestać ten list potajemnie, ponieważ wszelka poczta jest przez nich czytana.

Przyjedź tu, proszę, i wydostań mnie z tego przerażającego miejsca. Miej na względzie, aby zabrać ze sobą grupę towarzyszy, ponieważ przybycie tutaj samotnie byłoby olbrzymim błędem.

Twój przyjaciel,
Larry Croswell

Stanowy Szpital Psychiatryczny w Danvers

450 Maple St • Danvers, MA

Drogi ,

zignoruj proszę mój wcześniejszy list.

Miałem napad lękowy.

Wszystko jest w porządku. Nie przyjeżdżaj tutaj.

Potrzebuję nieco więcej wypoczynku i terapii.

Dziękuję.

Z poważaniem,

Lawrence Croswell

Następnego dnia ten sam Badacz otrzymuje kolejny list (**Genius Loci – Pomoc #2**). Tym razem list został napisany na maszynie do pisania, na papierze firmowym Stanowego Szpitala Psychiatrycznego w Danvers. Podczas czytania drugiego listu udany test **Wiedzy** pozwoli Badaczowi przypomnieć sobie, że Crosswell prawie nigdy nie używa swojego pełnego imienia, Lawrence – zazwyczaj podpisuje się jako Larry. Poza tym Larry nigdy sam nie korzysta z maszyny do pisania, tylko dyktuje swoje manuskrypty z odręcznych notatek zatrudnionej maszynistce.

WIZYTA W STANOWYM SZPITALU PSYCHIATRYCZNYM W DANVERS

*Nie wiem, jak to się stało, ale od pierwszego wejrzenia,
które rzuciłem na orwą budowlę, uczucie smutku
ponad siły przeniknęło mą duszę.*

Edgar Allan Poe, *Zagłada Domu Usherów*,
tłum. Bolesław Leśmian

Po przekroczeniu wysokiej żelaznej bramy, kręta droga prowadzi na szczyt wzgórza, z dala od miejskich zabudowań, aż do rozległego kompleksu budynków szpitala w Danvers. Główny budynek z frontową wieżą oraz dwoma kanciastymi skrzydłami oddziałów po bokach przypomina swoim kształtem nietoperza z rozłożonymi skrzydłami. Główny kompleks otaczają liczne budynki gospodarcze oraz zagajniki drzew iglastych i liściastych. Wzgórze jest otoczone przez trawiaste pola i lasy. Byłby to piękny widok, ale coś nadaje mu przygnębiającego i mrocznego charakteru.

Na zachodnim zboczu Hathorne Hill znajduje się duży zbiornik wodny. Z trzech stron otaczają go drzewa, a jego wschodni brzeg jest skierowany w stronę szpitala. Powierzchnia zbiornika ma dziwny, niemalże metaliczny, niebiesko-zielony połysk. Na wschodnim zboczu znajduje się półokrągły amfiteatr, z brzegiem zbiornika w tle. Amfiteatr wydaje się być stosunkowo nową budowlą.

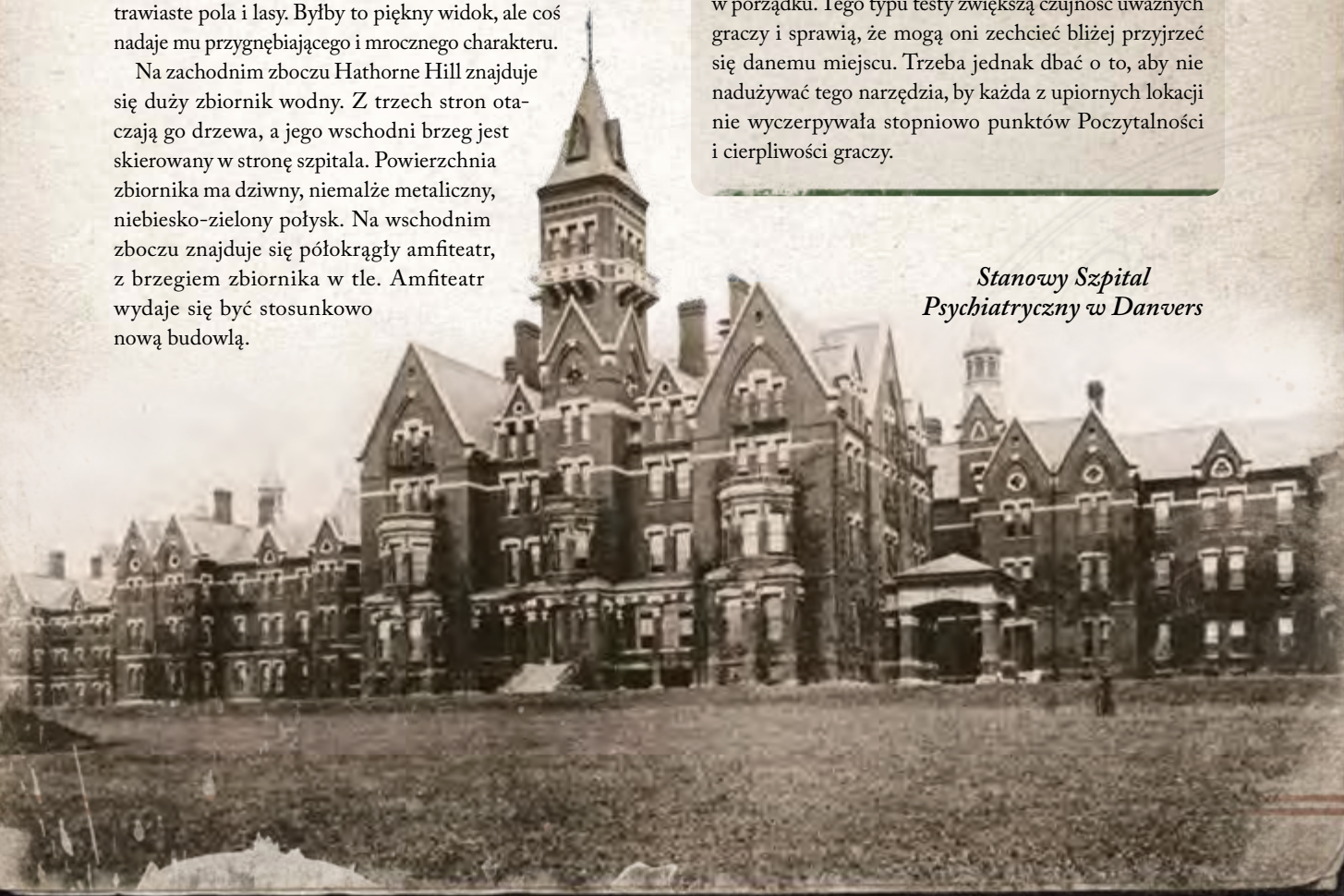
Badacze znajdujący się na terenie szpitala, którzy wykonają udany test **Mocy**, doświadczą uczucia namacalnego strachu, wysysającego z nich 1 punkt Poczytalności. Ci, którym uda się osiągnąć ekstremalny sukces w tym teście, zostaną także nawiedzeni przez niepokojące przekonanie, że szpital jest w jakiś sposób świadomy ich obecności i wrogo nastawiony do ich wizyty. Każde ze spoglądających na nich pustych okien wydaje się być zimnym, bezdusznym oknem penetrującym ich najgłębiej skrywane myśli. Posępne przygnębienie przenika atmosferę tego miejsca, wysysając całą radość i nadzieję.

W ponurym wnętrzu głównego budynku administracyjnego Badacze wyczuwają silny antyseptyczny zapach świeżo umytych podłóg. We wszystkich oknach znajdują się kraty. Apatyczni pacjenci, ubrani w szpitalne koszule, siedzą zapadnięci na drewnianych krzesłach lub snują się bez celu. Pielęgniarka o zaciętym wyrazie twarzy, która dyżuruje w recepcji, dość obcesowo wskazuje Badaczom drogę do biura dyrektora szpitala, doktora Jamesa Bergera. Udany test **Spostrzegawczości** pozwoli zauważyć, że połowa lewego ucha pielęgniarki została odgryziona lub oderwana.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: TO MIEJSCE DOPROWADZA MNIE DO SZALEŃSTWA

Utrata punktów Poczytalności nie zawsze musi wynikać z ujrzenia pokrytych śluzem potworów nie z tego świata lub krwawych zająć z użyciem przemocy. Czasami atmosfera przesycona nadnaturalnością może skłaniać do zarządzenia testu Poczytalności, który ma być podświadomym ostrzeżeniem, że z daną lokacją jest coś bardzo nie w porządku. Tego typu testy zwiększą czujność uważnych graczy i sprawią, że mogą oni zechcieć bliżej przyjrzeć się danemu miejscu. Trzeba jednak dbać o to, aby nie nadużywać tego narzędzia, by każda z upiornych lokacji nie wyczerpywała stopniowo punktów Poczytalności i cierpliwości graczy.

*Stanowy Szpital
Psychiatryczny w Danvers*



Doktor Berger jest surowym, nieprzyjaznym mężczyzną przed czterdziestką. Ubrany jest w biały kitel i nosi przy sobie profesjonalnie wyglądającą podkładkę z klipsem do mocowania papieru. W jego biurze znajdują się liczne oprawione dyplomy i certyfikaty, duże biurko, kilka nadmiernie upakowanych szafek z dokumentami oraz osobliwy obraz św. Jerzego i smoka. W tej wersji to smok rozszarpuje Jerzego, a wypatroszony koń świętego leży niedaleko. Obraz jest bardzo szczegółowy i dość makabryczny. Zapytany o dzieło, doktor Berger lakonicznie stwierdzi, że jest to prezent od pacjentów, który otrzymał w uznaniu dla jego pełnego troski podejścia do zarządzania szpitalem.

W gabinecie znajduje się również oprawiona fotografia z gazety *Salem News*, na której znajduje się doktor Berger, młodszy i wyglądający na szczęśliwszego, podający rękę uśmiechniętemu starszemu panu w okularach. Zdjęcie zostało zrobione na tle głównego budynku administracyjnego szpitala. Napis pod fotografią głosi: „Dr James Berger przejmuje zwierzchnictwo nad Stanowym Szpitalem Psychiatrycznym w Danvers od dr. Williama Shine'a”.

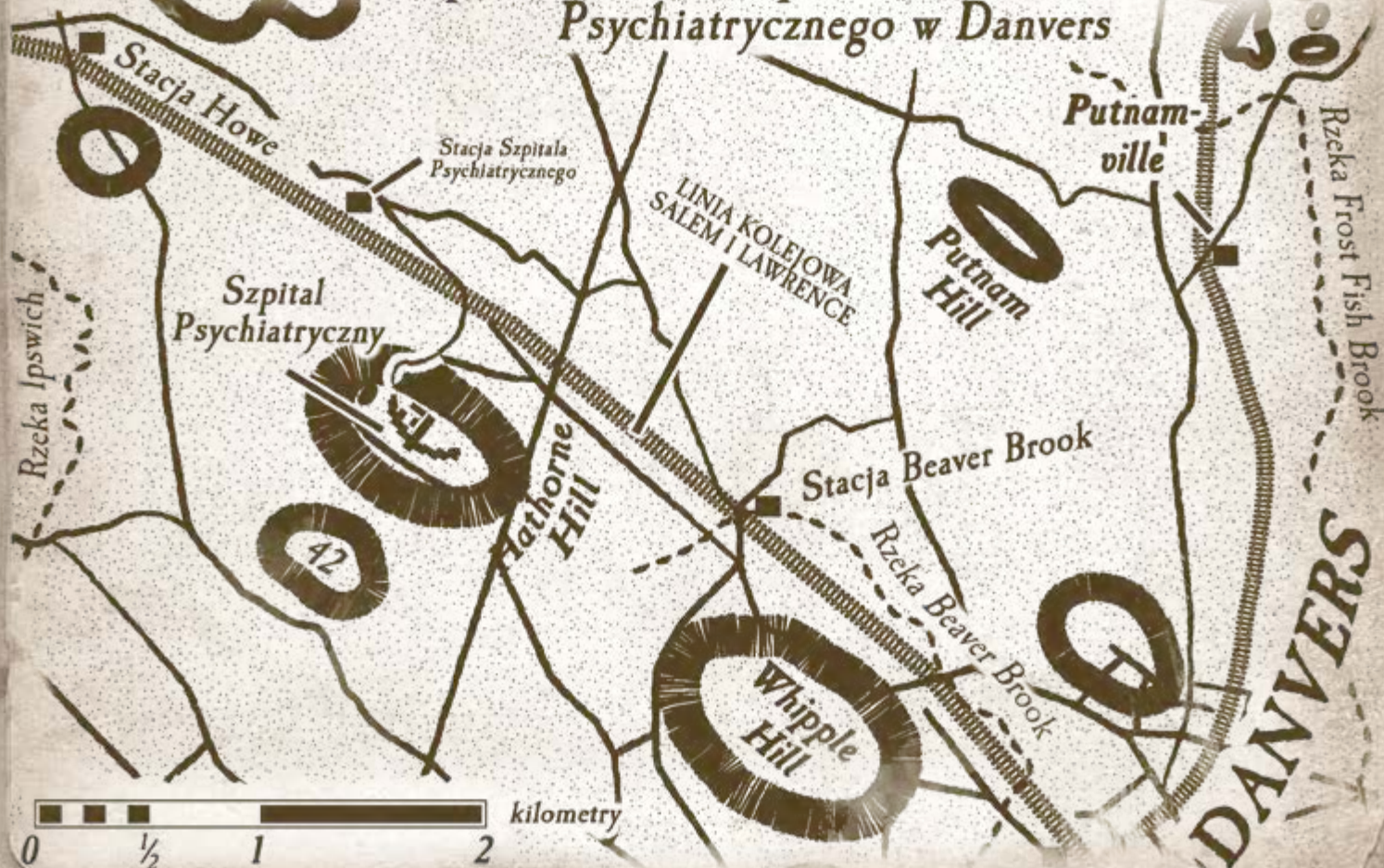
Zapytany o Larry'ego Croswella, doktor Berger poinformuje Badaczy, że pacjent jest bardzo nerwowy i został przeniesiony na oddział J, który jest zarezerwowany dla najbardziej agresywnych pacjentów płci męskiej. Na razie odwiedziny nie są możliwe. Jeśli Badacze będą naciskać (wykonując udany test **Medycyny**, **Perswazji**, **Prawa** lub **Zastraszania**), doktor Berger niechętnie zgodzi się na krótką wizytę. Dwóch gburowatych i milczących sanitariuszy eskortuje Badaczy, prowadząc ich przez zamknięte oddziały

do Croswella. Udany test **Psychologii** pozwoli stwierdzić, że wszyscy pacjenci na oddziałach boją się tych sanitariuszy.

W miarę przechodzenia przez kolejne oddziały Badacze mogą zaobserwować coraz poważniejsze zaburzenia dręczące pacjentów. Gdy w końcu docierają do oddziału J, ich zmysły zostają zaatakowane wieloma nieprzyjemnymi bodźcami – słyszą wrzaski, łkania i frywolny śmiech niosące się korytarzami oraz czują odór moczu i odchodów, ledwie zamaskowany przez silne środki czyszczące. Drzwi do pomieszczeń zrobione są z metalu. Szokującej liczbie pacjentów brakuje palców, dłoni, a nawet całych kończyn. Zza metalowych drzwi jakaś postać zwraca się w stronę Badaczy świeżymi ranami pustych, wilgotnych oczodołów. Nawet na ciałach pacjentów mniej dotkniętych chorobą widać liczne długie blizny i wklęsłe ślady po ospie lub trądziku. Pracownicy szpitala zapytani o te obrażenia odpowiedzą krótko, że są one „wynikiem infekcji lub samookaleczenia”. Udany test **Spostrzegawczości** pozwoli zauważyć nabrzmiałą, czerwoną bliznę na nadgarstku jednego z sanitariuszy, która znika pod rękawem jego kitla. Im bardziej Badacze przypatrują się pracownikom szpitala, tym więcej dostrzegają na wpół ukrytych śladów niewyjaśnionych ran i zniekształceń. Pierwsza wizyta na oddziale J wymaga testu **Poczytalności** (utrata 0/1K2 PP).

Croswell znajduje się w pokoju J-12. Wygląda na wymiersonierzanego. Nie widać po nim (jeszcze) śladów straszliwych okaleczeń lub zniekształceń obecnych u wielu innych osób na oddziale J. Wizyta przyjaciół wydaje się podnosić Croswella na duchu, ale pozostaje ostrożny ze względu na kręcących się w pobliżu gburowatych sanitariuszy. Jeśli Badacze nie poproszą

Mapa 1: Okolice Szpitala Psychiatrycznego w Danvers



sanitariuszy o parę minut prywatności, Crowell robi to za nich. Pielęgniarki ustępują, ale spiorunują pacjenta wzrokiem.

Gdy tylko opiekunowie się oddalą, Crowell zaczyna mówić swobodnie:

- Coś jest nie w porządku ze Stanowym Szpitalem Psychiatrycznym w Danvers. Pacjenci są tutaj przetrzymywani niczym więźniowie i bardzo boją się pracowników, szczególnie doktora Bergera.
- Po tym, jak Crowell wyraził chęć opuszczenia szpitala, został przeniesiony na oddział J. Teraz, mimo że zgłosił się do szpitala na własne życzenie, jest w nim praktycznie więźniem.
- Zanim Crowell został zesłany na oddział J, zaprzyjaźnił się z innym pacjentem z oddziału H – Andrew MacBridem. Crowell przekazuje Badaczom, że „MacBride jest dotknięty tym, co cała reszta, ale wydaje się, że wie, co tak naprawdę się dzieje”.
- Doktor Berger groził Crowellowi, że „czeka go bardzo ciekawe doświadczenie, kiedy niebo będzie gotowe powitać nowy księżyc”, co napełnia Crowella przerażeniem.

Po kilku chwilach sanitariusze wracają i odprowadzają Badaczy z powrotem do biura dyrektora. Doktor Berger pod żadnym pozorem nie pozwoli Badaczom wypisać Crowella. Jako powód podaje to, że Crowell ma urojenia i jest niebezpieczny. Berger, całkowicie opanowany przez wolę Lloigora (podobnie jak reszta pracowników szpitala), jest nieprzejednany i nie da się go przekonać. Biorąc pod uwagę jego wysoką pozycję i autorytet, jakim się cieszy, nawet Badacze posiadający wysoką wartość Majętności, koneksje wśród prawników czy inne społeczne przywileje nie są w stanie podać w wątpliwość zaleceń lekarza, a przynajmniej nie w tak krótkim czasie, aby Crowell mógł uniknąć losu, jaki zaplanował dla niego Berger.

Badacze, którzy zajrzą do kalendarza księżycowego, dowiedzą się, że najbliższy nów księżyca – czyli moment, kiedy niebo jest najciemniejsze – nastąpi za kilka dni. Strażnik Tajemnic może stosownie dopasować ten okres tak, aby utrzymać tempo rozgrywki scenariusza na odpowiednio ekscytującym i dramatycznym poziomie. Badacze powinni mieć około trzech dni na poszukiwanie informacji, rozpatrzenie możliwych opcji i doświadczenie zagrożenia ze strony Lloigora. Ten czas powinien też zapewnić odpowiednie poczucie pośpiechu.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: TO MIEJSCE CIĘ OBSERWUJE

Pamiętaj, że wszystko, co Badacze powiedzą lub zrobią w pobliżu Hathorne Hill, może zostać zaobserwowane przez wszechobecnego Lloigora. Stworzenie może komunikować się telepatycznie z doktorem Berge-rem, więc alienista może być nadnaturalnie świadom działań i zamiarów Badaczy, a co za tym idzie, może przewidzieć ich plany.

Badacze zostają postawieni przed dylematem – czy posłusznie wykonać zalecenia lekarza i pozostawić przyjaciela uwięzionego w szpitalu psychiatrycznym, czy też znaleźć sposób, aby go uwolnić, najpewniej łamiąc przy tym przepisy prawa.

Pamiętaj, że statystyki doktora Bergera oraz sanitariuszy szpitala psychiatrycznego znajdują się w **Załączniku: Postacie i potwory**.

POD CZUJNYM SPOJRZENIEM LLOIGORA

Lloigor jest wszechobecny. Zauważył Badaczy, gdy tylko się pojawili, i nie podoba mu się ich obecność. Aby zwiększyć napięcie lub poczucie zagrożenia, Strażnik Tajemnic może w stosownym momencie wprowadzić dowolne z poniższych wydarzeń, reprezentujących to, jak Lloigor reaguje na Badaczy:

- Olbrzymich rozmiarów pacjent napada na jednego z Badaczy, rzucając nim o ścianę lub stół. Ściskając ramiona swojej ofiary dłońmi o sile imadła, gniewnie krzyczy: „Gadaj, co wiesz! Ale już!” Sanitariusze szybko interweniują, brutalnie odciągając pacjenta poza zasięg wzroku Badaczy. Nikt z posępnego personelu nie oferuje im przeprosin ani wyjaśnienia.
- W płytkiej, śmierdzącej wodzie (zebranej w kałuży, zlewie czy wannie) pełza coś gadziego i zbyt dużego na taką ilość płynu, jednak szybko zanurza się i znika. To tylko przelotnie zauważony ruch, a bliższe przyjrzenie się niezbyt głębokiemu zbiornikowi potwierdza to, jak bardzo absurdalny był to obraz. Niemniej na powierzchni wody widać zmarszczki, tak jakby coś jednak ją wzburzyło. Wymagany jest test **Poczytalności** (utrata 0/1 PP). Woda sama w sobie ma dziwny, niebiesko-zielonkawy odcień, który trudno wyjaśnić albo wytłumaczyć chemiczną analizą cieczy.
- Losowy Badacz (lub dwójka z nich) doświadcza nagle napadu słabości i dreszczy, podobnego do niespodziewanego ataku grypy. Badacz dotknięty tymi objawami musi wykonać test **KON**; porażka oznacza utratę 5 punktów KON. Utracone punkty KON mogą czasowo zredukować liczbę punktów Wytrzymałości. Badacz odzyskuje je po całonocnym wypoczynku z dala od szpitala psychiatrycznego.
- Schodząc ze schodów, jeden z Badaczy zostaje popchnięty od tyłu przez niewidzialną siłę. Aby uniknąć poważnego upadku, Badacz musi osiągnąć sukces w teście **ZR**, w przypadku porażki otrzymuje 1K4 punktów obrażeń.
- Badacze przechodzą obok pacjenta, który bazgrze kredą po kafelkach na ścianie. Jego rysunek przedstawia ohydne stworzenie o wielu oczach, przypominające skrzyżowanie ropuchy i smoka. Chwilę później Badacze mijają kolejnego pacjenta, rysującego niesamowicie podobną istotę w szkicowniku. Następnie widzą pielęgniarkę ścierającą ślady krwi z drzwi. Krwawe smugi zdają się układać w rysunek przedstawiający to samo stworzenie, co powoduje konieczność wykonania testu **Poczytalności** (utrata 0/1K2 PP).
- Wszelkie fotografie zrobione w budynku szpitala psychiatrycznego lub na otaczającym go terenie wychodzą całkowicie czarne, a kompasy zostają rozmagnesowane.



BADANIA I PRZEMYSŁENIA

Stanowy Szpital Psychiatryczny w Danvers

Badacze poszukujący informacji o historii szpitala w Danvers mogą zajrzeć do miejscowych bibliotek lub skontaktować się ze stowarzyszeniami historycznymi. W pobliżu znajduje się Biblioteka Instytutu Peabody'ego w Danvers (miejska biblioteka publiczna), Historyczne Stowarzyszenie w Danvers oraz archiwa ratusza w Danvers, a w niedalekim Salem mieści się Biblioteka Phillipsów w Instytucie Peabody'ego Hrabstwa Essex. Badacze mają również do dyspozycji archiwa dwóch lokalnych gazet, „Danvers Herald” oraz „Salem News”. Przy każdej ze wskazówek na poniższej liście w nawiasie umieszczono informację o potencjalnej lokalizacji i sugerowanym teście wymaganym do jej znalezienia.

- Poszukiwanie informacji o samym Stanowym Szpitalu Psychiatrycznym w Danvers ujawni podstawowe fakty związane z jego istnieniem. Powstał on w 1876 r., a koszt budowy osiągnął niewiarygodną kwotę 1,5 miliona dolarów. Otaczające go tereny liczą około 200 akrów. W 1925 r. liczba pacjentów wynosiła około 2 775. Dostępne są listy pracowników szpitala, raporty finansowe i inne szczegóły skrupulatnie odnotowywane przez biurokrację. (**Lokacje:** Ratusz lub lokalne biblioteki. **Umiejętności:** Korzystanie z Bibliotek lub Księgowość).
- Ziemia, na której mieści się kompleks budynków szpitalnych, należała kiedyś do sędziego Johna Hathorne'a, głównego sędziego magistrackiego w procesie czarownic z Salem, człowieka osobiście odpowiedzialnego za oskarżenie, uwię-

zienie i śmierć ponad dwudziestu „czarownic”. Hathorne był jedyną osobą zaangażowaną w ten proces, która nie odpowiedziała za swoje czyny. (**Lokacje:** lokalne biblioteki lub stowarzyszenie historyczne. **Umiejętności:** Historia, Korzystanie z Bibliotek, Okultyzm lub Prawo).

- Artykuły w gazetach donoszą o tym, że szpital psychiatryczny jest przepelniony oraz uważany za ostateczne miejsce zamieszkania dla wielu niestabilnych i biednych mieszkańców stanu Massachusetts. (**Lokacje:** lokalne biblioteki lub siedziby gazet. **Umiejętność:** Korzystanie z Bibliotek).
- Wkrótce po wybudowaniu szpitala zyskał on mroczną sławę ze względu na dużą liczbę wypadków i wysoką śmiertelność pacjentów. Nie ma żadnego udokumentowanego oficjalnego dochodzenia związanego z tymi trudnymi pierwszymi latami istnienia placówki, które wyjaśniałoby te zajścia. (**Lokacje:** lokalne biblioteki, stowarzyszenie historyczne lub siedziby gazet. **Umiejętności:** Historia, Korzystanie z Bibliotek lub Prawo).
- Pierwszy dyrektor szpitala w Danvers, doktor Warren A. Herrick, zginął w wyniku wypadku przy pracy – spadł ze schodów w 1890 r. Doktor William Shine został mianowany nowym dyrektorem w tym samym roku. Wkrótce potem liczba wypadków i zgonów w szpitalu gwałtownie zmalała. (**Lokacje:** lokalne biblioteki, stowarzyszenie historyczne, siedziby gazet lub ratusz. **Umiejętność:** Korzystanie z Bibliotek).

Wykonując udany test **Korzystania z Bibliotek** w siedzibie gazety, ratuszu lub lokalnej bibliotece, Badacze odkrywają artykuł z „Salem News” sprzed trzech lat – zob. **Genius Loci – Pomoc #3**. Artykułowi towarzyszy fotografia przedstawiająca robotników kłęczących przy brzegu zbiornika wodnego i trzymających fragmenty dużego kamiennego dysku. Fragmenty ukazują symbol płomienia otoczony obrysem gwiazdy. Udany test **Mitów Cthulhu** pozwoli rozpoznać ten symbol jako Znak Starszych Bogów. W przypadku porażki, udany test **Okultyzmu** pozwoli stwierdzić, że fragmenty składają się na mistyczny symbol magiczny, ale jego dokładne znaczenie oraz przeznaczenie nie są znane Badaczom.

Jeśli Badaczom nie uda się znaleźć żadnych wskazówek, wspaniałomyślny Strażnik Tajemnic może wprowadzić postać gadatliwego bibliotekarza, pomocnego urzędnika lub towarzyskiego dziennikarza, chętnego do podzielenia się kilkoma historiami, który może przywołać parę ciekawych szczegółów po udanym teście **Perswazji**, **Uroku Osobistego** lub **Gadaniny** (lub za cenę postawionego drinka).

Pamiętaj, że Badacze mogą znaleźć dodatkowe wskazówki, szukając informacji o doktorze Shinie, doktorze Bergerze lub sędzim Johnie Hathornie (zob. **Poszukiwanie informacji o doktorze Shinie**, poniżej; **Poszukiwanie informacji o doktorze Bergerze**, str. 46; **Poszukiwanie informacji o sędzim pokoju Johnie Hathornie**, str. 46).

Poszukiwanie informacji o doktorze Shinie

Wykonując udany test **Korzystania z Bibliotek**, Badacze poszukujący informacji o byłym dyrektorze szpitala w Danvers, doktorze Williamie Shinie, znajdą artykuł z „Salem News” – zob. **Genius loci – Pomoc #4**.

Badacze, którzy wolą porozmawiać z lokalnymi mieszkańcami, mogą popytać w Salem i Danvers o doktora Shine’a. Aby zachęcić byłego kolegę po fachu, właściciela sklepu lub pacjenta do podzielenia się wspomnieniami związanymi z doktorem Shinem, wymagany będzie udany test **Perswazji**, **Gadaniny**, **Uroku Osobistego**, a może nawet **Zastraszania**.

- Pochodzący z Salem doktor Shine sprawował funkcję dyrektora szpitala w Danvers w latach 1890–1915. Był zartwardziałym kawalerem, ale zdawał się prawdziwie troszczyć o ważnych ludzi w swoim życiu oraz o tych, którzy znajdowali się pod jego opieką. Zmarł z przyczyn naturalnych krótko po przejściu na emeryturę, w 1916 r.
- Zanim doktor Shine objął stanowisko w Danvers, pracował jako lekarz i podróżował po świecie. Jego wyprawy zawiadły go do egzotycznych krajów na całym globie – był między innymi w Afryce i w Azji. Doktor Shine głosił niepopularny w tamtych czasach pogląd, że rdzenni mieszkańcy, których napotkał na swojej drodze, dysponowali wartościową wiedzą, z której współczesny świat mógłby skorzystać.
- Przed objęciem stanowiska dyrektora przez doktora Shine’a szpital psychiatryczny miał złą reputację. Często zdarzały się tam wypadki, nikt nie dbał o dyscyplinę, a pacjenci rzadko powracali do zdrowia. Wraz z przybyciem doktora Shine’a wszystko się zmieniło. Podczas dwudziestu pięciu lat jego intendencji szpital odbił się od dna i stał się modelową placówką leczącą pacjentów.
- Kiedy doktor Shine przeszedł na emeryturę, przekazał swoje osobiste i służbowe dokumenty do archiwów szpitala w Salem.

DYREKTOR SZPITALA PSYCHIATRYCZNEGO W DANVERS BUDUJE AMFITEATR DLA PACJENTÓW

Dzisiaj w Stanowym Szpitalu Psychiatrycznym w Danvers robotnicy rozpoczęli budowę małego amfiteatru dla pacjentów. Rekonwalescenci będą mogli się rozkoszować przestrzenią przeznaczoną na spokojne rozmowy, odczyty poezji oraz koncerty muzyczne w sielankowym otoczeniu pięknej przyrody, w pobliżu znajdującego się na terenach przyszpitalnych zbiornika wodnego. „Uroczym miejscem, gdzie woda i ziemia wychodzą sobie na spotkanie,” mówi dyrektor szpitala, doktor James Berger.

Pacjent szpitala i kierownik budowy, Andrew MacBride, dodał, że jego ekipa miała pewne problemy z rozbięciem i usunięciem dużego granitowego dysku z artystycznym wzorem, wko-

panego w ziemię na zboczu wzgórza, gdzie zaplanowano budowę amfiteatru. Kamienny dysk został przed laty umieszczony na zboczu na polecenie byłego dyrektora szpitala, doktora Williama Shine’a. Ten obyty w świecie podróżnik wierzył, że granitowa tarcza była symbolem powodzenia i szczęścia szpitala.

Lokalni mieszkańcy kwestionują wydatek, jakim jest budowa amfiteatru dla psychicznie chorych pacjentów. Jednak doktor Berger broni tego projektu, wyjaśniając, że „to ważne, aby pamiętać o zapewnieniu dobrej jakości życia wszystkim obywatelom, szczególnie tym uznawanym za zbyt wrażliwych lub pokrzywdzonych, aby być częścią wicią zmieniającego się świata”.

SHINE PRZECHODZI NA EMERYTURĘ ZE STANOWISKA DYREKTORA SZPITALA W DANVERS

Pochodzący z Salem doktor William Shine, zastępujący dyrektora Stanowego Szpitala Psychiatrycznego w Danvers, po dwudziestu pięciu latach pełnienia swojej funkcji przechodzi na emeryturę. Doktor Shine jest znany ze swej erudycji, uprzejmości oraz stosowania nowoczesnych metod leczenia. Przypisuje mu się przywrócenie świetności placówce i poprawę jakości życia pacjentów. Przed jego przybyciem w 1890 r. szpital cieszył się złą sławą, a morale personelu było dość niskie. Liczba wypadków pośród pacjentów i ich śmiertelność były jednymi z najwyższych w kraju.

Czasami dyrektor Shine mógł wydać się tak samo osobliwy jak instytucja, którą tak sprawnie zarządzał. Nasi stali czytelnicy mogą pamiętać artykuły, w których opisywaliśmy skargi dotyczące wydawania pieniędzy podatników na wyrzeźbienie i zamontowanie granitowego dysku w pobliżu zbiornika wodnego na terenach przyszpitalnych już w pierwszym roku piastowania przez niego stanowiska dyrektora. Zarówno wtedy, jak i teraz doktor Shine stanowczo obstaje przy tym, aby ozdoby dysku pozostał nienaruszony, nawet kiedy on sam

przestanie pełnić swoją obecną funkcję. Niezależnie od ekscentrycznych cech doktora Shine’a, szpital, który w czasie swojej długiej intendencji przemienił we wzorcową placówkę, pozostanie jego trwałym dziedzictwem.

W latach młodości doktor Shine podróżował po świecie, odwiedzając wiele egzotycznych miejsc. Obecnie twierdzi, że nie może doczekać się spokojnej emerytury w rodzinnym miasteczku Salem. Doktor wyraził chęć przekazania swoich osobistych i służbowych zbiorów dokumentów w spadku szpitalowi w Salem. Wypowiadając się o swoim następcy, doktorze Jamesie Bergerze, doktor Shine nie szczędzi pochwał: „Doktor Berger będzie bez wątpienia prawdziwym obrońcą osób dotkniętych chorobą, a także dobrym zarządcą tej placówki”. Dodaje także: „Mam szczerą nadzieję, że doktor Berger postanowi tylko w przenośni poruszyć niebo i ziemię, zostawiając w niej wszelkie kamienne pozostałości, aby zapewnić świetlaną przyszłość szpitalowi”. W imieniu całego zespołu naszej gazety, życzymy doktorowi Shine’owi długiej i spokojnej emerytury.

Dokumenty doktora Shine'a w szpitalu w Salem

Dokumenty doktora Shine'a butwieją w zakurzonej kącie szpitalnych archiwów, nieczytane od czasu, kiedy je tam przekazał. Dostęp do archiwów można uzyskać, wykonując udany test **Prawa, Perswazji, Uroku Osobistego** lub **Gadaniny**. Kiedy Badacze uzyskają już możliwość wejścia do magazynu archiwalnego, udany test **Korzystania z Bibliotek** pozwoli im odkryć dokumenty.

Większość notatek to nieistotne zapisy z prywatnego i zawodowego życia doktora Shine'a. Znajdują się tam także zapiski dotyczące jego podróży po świecie. Sumienne studiowanie dokumentów okazuje się jednak owocne, zob. **Genius loci – Pomoc #5**.

Poszukiwanie informacji o doktorze Bergerze

Po kilku godzinach przeglądania dokumentów w ratuszu w Danvers i udanym teście **Korzystania z Bibliotek** Badacze mogą odkryć, jakie stanowiska zajmował doktor Berger, zanim objął pieczę nad szpitalem. Ewentualnie, Badacze obracający się w medycznym światku mogą poznać wymienione poniżej fakty, jeśli osiągną trudny sukces w teście **Wiedzy**:

- Zanim doktor Berger został dyrektorem Stanowego Szpitala Psychiatrycznego w Danvers, pracował na etacie w Stanowym Szpitalu Psychiatrycznym w Austin w Teksasie. Tam wyrobił sobie reputację sympatycznego i w pełni profesjonalnego lekarza.

- Kariera zawodowa doktora Bergera jest bez zarzutu, jednak jego wkład w publikacje branżowe oraz obecność na konferencjach medycznych zdecydowanie zmniejszyły się w ostatnich latach. Koledzy zakładają, że jest przeciążony pracą w swojej przepelnionej placówce w Danvers.
- Doktor Berger jest dyrektorem szpitala psychiatrycznego w Danvers od około dziesięciu lat. W ciągu tego czasu jego kontakty zawodowe bardzo się rozluźniły, a zdumieni koledzy próbujący podtrzymać znajomość w końcu się zniechęcili.
- Doktor Berger jest kawalerem i nie posiada w okolicy żadnej bliskiej rodziny. Mieszka w szpitalu, w kwaterze przystosowanej do jego prywatnego użytku.

POSZUKIWANIE INFORMACJI O SĘDZIM JOHNIE HATHORNIE

Poszukiwanie informacji dotyczących Hathorne Hill lub osoby, od której wzięto swoją nazwę – sędziego Johna Hathorne'a – w lokalnych bibliotekach lub Stowarzyszeniu Historycznym w Danvers może ujawnić następujące fakty po udanym teście **Korzystania z Bibliotek** lub **Historii**:

- Szpital psychiatryczny znajduje się w miejscu, gdzie stało kiedyś domostwo sędziego Johna Hathorne'a, pełniącego funkcję głównego sędziego magistrackiego podczas procesów czarownic z Salem. Hathorne był osobiście odpowiedzialny za oskarżenie, uwięzienie i śmierć ponad dwudziestu czarownic. Był jedyną osobą zaangażowaną w ten proces, która nie odpowiedziała za swoje czyny.

2 czerwca 1890 roku

Problemy dręczące szpital sięgają głębiej, a ich natura byłaby nie do zaakceptowania dla moich szanownych kolegów w ramach ich racjonalnego i uporządkowanego świata. Właściwie, jeśli musiałbym podzielić się swoimi przekonaniem z moimi współpracownikami, prawdopodobnie zamknęliby mnie w moim własnym szpitalu jako pacjenta. Niemniej widziałem już tego typu problemy podczas moich podróży i wiem, że muszę działać szybko. To coś jest świadome moich podejrzeń i zwróciło się przeciwko mnie. Jednak wypowiedziałem ochronne słowa, których nauczyłem się tak dawno temu w tym osobliwym, starożytnym mieście, i na razie nic mi nie zagroziło. Muszę jak najszybciej znaleźć dysk Hathorne'a, aby okiełznać tę istotę, która prześladowała wszystkich przebywających tu ludzi, wypaczając ich już i tak nie do końca sprawne i podatne na zranienie umysły. Hathorne usunął dysk, myśląc, że to pogański symbol batwochwalczych czcicieli. Coż za olbrzymi błąd popełnił ten nadgorliwy kaznodzieja! Obym znalazł ten dysk i niech niebiosy sprawią, żeby powstrzymał to coś, co knuje przeciw nam wszystkim na Hathorne Hill.

12 listopada 1890 roku

Znalazłem dysk Hathorne'a. Tak jak podejrzewałem, jest to starożytny znak z dawnych czasów. Chroni przed tym, co czai się w głębi ziemi, a także w otaczającym wzgórze powietrzu. Na szczęście dysk przetrwał te wszystkie lata i zachował się w nader dobrym stanie. Symbol wyryty na jego powierzchni jest tak czytelny, jak w dniu jego powstania. Jednak kto go tam umieścić? Lepiej nie zastanawiać się nad tymi ulotnymi tajemnicami. Moim zadaniem będzie teraz ponowne ułożenie go na wzgórzu. To powinno powściągnąć zapędy tej istoty, która tak samo jak inne jej podobne jest nieprzyjazna nam, ludziom, którzy odziedziczyli ich świat.

3 grudnia 1890 roku

Udało się. Znak został umieszczony w ziemi, co zmusiło to coś gniedzącego się pod wzgórzem do zapadnięcia w niespokojny letarg. Pracujący podatki obywatele kwestionują wydatki, które poczyniłem na rzecz tej „bezużytecznej ozdoby” zamontowanej na terenie szpitala, ale na szczęście nie stanowią oni poważnego zagrożenia. Nie są w stanie usunąć dysku i szczęśliwie są nieświadomi jego prawdziwego zadania. Niemniej dla tych, którzy posiadają odpowiednią wiedzę, znak będzie strażnikiem teraźniejszości i przyszłości. Już zaczynam obserwować oznaki powrotu do zdrowia wśród pacjentów i personelu, tak jakby zaczęli budzić się z długiego koszmaru na jawie.

7 maja 1915 roku

Spotkałem mojego następcę, doktora Jamesa Bergera. Wydaje się być radosnym i kompetentnym młodym człowiekiem. Mając na uwadze jego energiczny charakter, przestrzegłem początkującego doktora, aby nigdy nie usuwał dysku, który znajduje się na wzgórzu przy brzegu zbiornika wodnego. Czy będzie miał baczenie na moje słowa? Nie mogłem niestety podzielić się z nim prawdziwym powodem, dla którego wiele lat temu umieściłem dysk właśnie tam. Musiałem wymyślić pewne sentymentalne uzasadnienie, aby dać mu do zrozumienia, jak ważne jest pozostawienie dysku w spokoju. Modłę się, aby pamiętał o swojej obietnicy i rzeczywiście nigdy nie postanowił usunąć dysku.

- Hathorne pochodził z Salem, ale przeniósł swoją rezydencję na wzgórze w 1690 r. Wzgórze było znane wśród miejscowych pod nazwą „ziemia wiedźm” oraz jako miejsce, gdzie rdzenni mieszkańcy paktowali kiedyś z demonami i duchami. Na szczycie wzgórza znajdował się niegdyś kamienny dysk z pogańskimi symbolami. Dysk ten był czczony przez przedstawicieli tubylczej ludności, którzy mówili o „tym, który przybył z nieba” i umieścili kamień, aby zapieczętować złego ducha, który nawiedzał wzgórze.
- Hathorne, będąc gorliwym purytaninem, usunął dysk i poświęcił ziemię Bogu, po czym wybudował na niej swoją rezydencję. W historycznych zapisach nie zachowała się informacja o tym, co stało się z dyskiem. Brak również szczegółowego opisu znaków, które się na nim znajdowały.
- Pomimo że Hathorne nigdy nie był uważany za łagodnego człowieka, zdobył sobie w Salem reputację sprawiedliwego i bezstronnego sędziego. Po tym, jak wybudował swój dom na wzgórzu, nastąpiła dramatyczna zmiana w jego zachowaniu. Sędzia stał się o wiele bardziej surowy zarówno w swoim życiu zawodowym, jak i prywatnym, co przysporzyło mu wielu wrogów. Hathorne prześladował domniemane czarownice i rozniecał płomień hysterii dotyczącej czarów z zadziwiającym zapałem, co zaowocowało straszliwymi konsekwencjami, które nękają okolicę po dziś dzień.

NIEPOŻĄDANA UWAGA

*Zaś gdy długo spoglądasz w bezdeń,
spogląda bezdeń także w ciebie.*

Fryderyk Nietzsche, *Poza dobrem i złem*,
tłum. Stanisław Wyrzykowski

Podczas poszukiwania informacji Badacze zorientują się, że ktoś ich obserwuje. Gdy będą znajdować się w bibliotece, siedzibie gazety lub innym podobnym miejscu, udany test **Spostrzegawczości** pozwoli zauważyć, że w ich pobliżu kręci się jakiś obcy człowiek. Jeśli ktoś na niego spojrzy lub zechce do niego podejść, zniknie szybko między półkami. Udany test **INT** pozwoli przypomnieć sobie, że widzieli już twarz tego „szpiega” – będzie to jeden z pracowników szpitala ubrany w normalne, codzienne odzienie.

Jeśli w jakiś sposób Badaczom uda się dopaść „szpiega” (Strażnik Tajemnic może chcieć wykorzystać pełne zasady pościgu z *Księgi Strażnika*), zaprzeczy on, aby w jakikolwiek sposób był zaangażowany w tę sprawę, niemniej udany test **Psychologii** pozwoli ustalić, że kłamie. Jeśli Badacze będą go naciskać, przejdzie do zawołanych gróźb, ostrzegając ich słowami: „Zostawcie to w spokoju” i „Jeśli wiecie, co dla was dobre, lepiej trzymajcie się z dala od Danvers”. Przy pierwszej nadarzającej się okazji pochwycony szpieg ucieknie – może wskoczyć do przejeżdżającego autobusu albo czekającego na niego samochodu. Osoby śledzące Badaczy działają na polecenie doktora Bergera, który chce mieć ich na oku i wiedzieć, co planują. Szpiegdy obawiają się Bergera i nie będą chcieli ujawnić jego nazwiska Badaczom, chyba że stawką będzie ich własne życie (Badacze muszą osiągnąć ekstremalny sukces w teście **Zastraszania**).

Statystyki członków personelu szpitala znajdują się w **Załączniku: Postacie i potwory**.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: TRZYMAJ TEMPO

W odróżnieniu od wielu innych gier fabularnych, *Zew Cthulhu* kładzie nacisk na śledztwo, odkrywanie faktów i poszukiwanie informacji. Postać posiadająca wysoką wartość umiejętności Korzystanie z Bibliotek lub potrafiąca czytać po łacinie może uratować sytuację w sposób przekraczający możliwości innych postaci, bardziej biegłych w umiejętnościach strzeleckich lub tych związanych z siłą fizyczną czy wytrzymałością. Jednak nie pozwól, aby nieudany test Korzystania z Bibliotek, Spostrzegawczości czy innej umiejętności sprawił, że śledztwo utknie w martwym punkcie. Badacze będą ponosić porażki, i często będą one spektakularne. Pozwalaj na forsowanie rzutów (oraz na wydawanie punktów Szczęścia, jeśli korzystacie z tej zasady opcjonalnej), a także interpretuj wyniki, uwzględniając kontekst scenariusza. Zastanów się nad pomysłowymi zastępczymi sposobami na udostępnienie Badaczom przydatnych informacji, aby przystąpiła do przodu. Nie zapominaj, że nawet jeśli forsowany test skończył się porażką, postać nadal może znaleźć wskazówkę, ale jej cena będzie bardzo wysoka.

Na przykład, jeśli Badacze muszą po prostu znaleźć dziennik schowany w zagraconej bibliotece, aby fabuła posunęła się naprzód, daj graczom kilka szans na jego znalezienie. Forsowany rzut może oznaczać, że zamiast znaleźć poszukiwany przedmiot od razu, Badacze będą musieli spędzić dodatkowy czas w bibliotece. Może porażka w teście będzie wymagała od Badaczy udania się do lepiej wykwalifikowanego bohatera niezależnego i poproszenie go o pomoc. A ten BN (często wymyślony przez Strażnika Tajemnic na poczekaniu) może żądać łapówki lub wykonania dla niego przysługi w zamian za pomoc, albo w jakiś inny sposób skomplikować życie Badaczom. Może się zdarzyć, że porażka w teście umiejętności będzie oznaczać, iż Badacze będą zmuszeni udać się dalej pomimo braku jakiejś informacji – czasem wskazówka nie jest aż tak ważna. Strażnik Tajemnic powinien być przygotowany na to, aby zapewnić graczom inne sposoby na czynienie postępów w fabule, kiedy jest to konieczne. Krótko mówiąc, porażki w testach nie są równoznaczne z uśmierceniem scenariusza – po prostu komplikują sprawę na wiele ciekawych sposobów.

Jeśli w niniejszym scenariuszu napisano, że daną wskazówkę można znaleźć w lokalnej bibliotece, a Badacze postanawiają wybrać się do ratusza, Strażnik Tajemnic może po cichu przenieść daną informację z jednego miejsca do drugiego, tak aby została ona znaleziona i akcja mogła posunąć się do przodu. Badacze (i gracze) nie będą wiedzieć o tym, że wskazówki pierwotnie miały zostać znalezione w bibliotece. Najważniejsze jest to, że znaleźli potrzebną informację i ich śledztwo może posuwać się naprzód. Dyskretne modyfikacje scenariusza podczas gry są standardowym zabiegiem stosowanym przez Strażnika, aby zapewnić dynamiczne dochodzenie oraz dobrą zabawę wszystkim obecnym przy stole.

Jeśli wszystko zawiedzie, a gracze znajdują się w kłopotliwym położeniu i nie będą wiedzieli, co robić dalej, oznacza to, że przyszedł czas na test Pomysłowości. Ta metoda pozwoli udostępnić graczom najważniejszą wskazówkę, którą przeoczyli, i zapewnić, że scenariusz ponownie ruszy do przodu.

Jeśli Badacze nie ustają w swoich poszukiwaniach, próby ich zastraszenia nasilają się:

- Telefon wybranego Badacza (w domu, u przyjaciół lub w hotelu, gdzie przebywa) dzwoni w środku nocy. Po podniesieniu słuchawki słychać w niej tylko syczący dźwięk zakłóceń i trzaski. Niemniej poczucie czyjejs obecności po drugiej stronie linii jest niemalże namacalne.
- Samochód jednego z Badaczy zostaje zdewastowany, a opony poprzecinane. Na przedniej szybie znajduje się wykonany palcami i krwią rysunek przedstawiający wielookiego smoka.

Czerpiąc z niemalże nieograniczonych rezerw punktów Magii osób mieszkających w szpitalu psychiatrycznym, lloigor może podejmować próby zaatakowania Badaczy na odległość – zostali przez niego naznaczeni. Wykorzystując zdolności telekinetyczne, może sprowadzić na Badaczy serię niefortunnych zdarzeń. Poniżej kilka sugestii tego, co może im się przytrafić:

- Badacz nagle traci kontrolę nad prowadzonym samochodem. Musi wykonać test **Prowadzenia Samochodu** – w przypadku porażki dochodzi do wypadku. Wszystkie osoby przebywające w pojeździe otrzymują 1K6 punktów obrażeń.
- Ciężki plik związanych gazet spada z okna nad głową Badacza, zadając potencjalnie 1K4 punktów obrażeń. Badacz musi wykonać udany test **Uniku**, aby uchronić się przed uderzeniem.
- Jeśli Badacz mieszka w okolicy lub zatrzymał się u przyjaciół, rury w piwnicy zostają obluźowane i powodują dość poważne zalanie. Jest wielce prawdopodobne, że spowoduje to zwarcie w instalacji elektrycznej. Co dziwne, nie widać śladów włamania do budynku, ale łatwo można dostrzec, że przy rurach ktoś majstrował.
- Głośny hałas dochodzący spod powierzchni ziemi (z piwnicy lub kanału) przyciąga uwagę Badaczy. Kiedy ktoś zaczyna schodzić w dół, lloigor telekinetycznie popycha ofiarę, która musi osiągnąć trudny sukces w teście **S**, aby uniknąć upadku i otrzymania 1K4 punktów obrażeń.
- Po wykonaniu udanego testu **Mocy** Badacz ma niepokojące wrażenie, że ktoś nieprzyjazny patrzy na niego z tyłu. Rzeczywiście, jakiś obcy człowiek spogląda złowrogo na Badacza. Udany test **Psychologii** pozwoli Badaczowi wyczuć, że jeszcze chwila, a zostałby zaatakowany. Jeśli Badacz zdecyduje się skonfrontować z obserwatorem, ten obcesowo odwróci się i odejdzie sztywnym krokiem. Ten obcy człowiek wydaje się nieco nierozgarnięty i nie potrafi spójnie wytłumaczyć swojego zachowania – właściwie to wydaje się, że o wszystkim już zapomniał.

Odwiedziny Andrew MacBride'a

Doktor Berger pozwala „uciec” pacjentowi szpitala, Andrew MacBride'owi. Zleca mu przy tym, aby wyeliminował najbardziej wścibskiego z Badaczy. Jednak sprawy nie idą zgodnie z planem. Badacz budzi się w nocy i zauważa ogromną, pogrążoną w cieniu postać pochylającą się nad jego łóżkiem. MacBride ma agresywną postawę i ostry ton głosu, niemniej nie zamierza skrzywdzić Badacza. Przeczytaj głośno lub sparafradzaj poniższe słowa:

„Posłuchaj mnie. Nazywam się Andy MacBride. Oni wiedzą, że jestem poza szpitalem. Chcą, żebym dał ci nauczkę, i liczą

na to, że przestaniesz pojawiać się w szpitalu. Ale zamiast ich posłuchać, powiem ci coś, czego nie powinienem, więc słuchaj uważnie! W szpitalu mieszka coś strasznego. Zawsze tam było. To moc, która żyje w ścianach, korytarzach i w ogrodzie. Doktor Berger zamierza złożyć twojego przyjaciela, Larry'ego, w ofercie temu czemuś w najbliższą noc nowiu. Larry nie ma zbyt wiele czasu!”

Po tym, jak MacBride ostrzeże Badacza, ukrywa się w mroku nocy i odchodzi. Dzień po jego wizycie Badacze znajdują artykuł w „Danvers Herald” – zob. **Genius loci – Pomoc #6**.

Badacze, którzy skontaktują się z policją w Danvers lub siedzibą gazety, mogą poznać więcej szczegółów, wykonując udany test **Prawa, Perswazji, Uroku Osobistego** lub **Gadaniny**. Podobno MacBride podciął sobie żyły i zmarł na skutek utraty dużej ilości krwi. Ponieważ nie miał żadnej rodziny, zostanie pochowany na tzw. „polu garncarza” na Hathorne Hill. Tak naprawdę MacBride został zamordowany przez personel szpitala za podzielenie się z Badaczami tajnymi informacjami.

Genius Loci – Pomoc #6

ŚMIERĆ W SZPITALU PSYCHIATRYCZNYM W DANVERS

Stanowy Szpital w Danvers informuje o śmierci pacjenta nazwiskiem Andrew MacBride (wiek nieznany). MacBride został znaleziony nieprzytomny w swoim pokoju dzisiaj we wczesnych godzinach porannych. Zgodnie z raportem dyrektora szpitala, dr. Jamesa Bergera, przyczyną śmierci było samobójstwo. „Zawsze,

gdy zdarzają się tego typu przypadki, to wielka tragedia”, powiedział dr Berger, „jednak nie jesteśmy w stanie dotrzeć do wnętrza każdego człowieka, który trafia pod naszą opiekę. Teraz jego dusza jest w lepszym świecie”. MacBride zmarł, nie pozostawiając żadnej znanej rodziny.

UWOLNIENIE LARRY'EGO CROSWELLA

Badacze, którzy lubią działać, mogą zdecydować się przedrzeć przez nieokreśloną aurę niesamowitego zagrożenia i po prostu włamać się do szpitala w Danvers w celu uprowadzenia przyjaciela. Choć niniejszy scenariusz został napisany tak, aby poprowadzić Badaczy do kulminacyjnej sceny finałowej, to jeśli zdecydują się oni na wprowadzenie w życie przebiegłego i szlachetnego planu uwolnienia swojego przyjaciela przed nocą nowiu i mrocznym rytuałem, Strażnik Tajemnic może im na to pozwolić. Nie ma sensu zmuszać Badaczy do podążania wyznaczoną drogą do sceny finałowej tylko po to, aby im ją zaprezentować, zwłaszcza jeśli Badacze świetnie się bawią, obmyślając i wprowadzając w życie plan wtargnięcia do szpitala i wyswobodzenia przyjaciela.

Strażnik Tajemnic może zdecydować, jak utrudniona i niebezpieczna będzie próba odbicia Crowsella, w zależności od tego, jak duże poczucie zagrożenia i napięcia chce stworzyć w scenariuszu. Będzie to nie lada wyczyn. Niemniej Strażnik powinien odpowiednio dopasować szanse powodzenia, tak aby odpowiadały umiejętnościom Badaczy – zadanie powinno być wymagające, ale nie niemożliwe. Grupa Badaczy składająca się

NOC NOWIU

*Mieszka w słabych i zranionych.**– Dziewiąta sesja*

głównie z bibliotekarzy i podstarzałych antykwariszy może napotkać mniej fizycznego oporu niż drużyna, w której przeważają twardzi prywatni detektywi czy uzbrojeni poszukiwacze przygód. Napięcie jest kluczem do niezapomnianej sekwencji wydarzeń.

Teren dookoła szpitala jest ogrodzony trzymetrowym murem zakończonym kolumnami, wzdłuż którego prowadzą obchód krzepy sanitariusze. Nie licząc kilku wyjątków, sanitariusze są zatrudniani głównie ze względu na swoją tężyznę fizyczną, a nie bystrość umysłu czy siłę charakteru. Pomimo że wszyscy boją się złości doktora Bergera i znajdują się w mocy lloigor, niektórzy z tych małostkowych ludzi będą skłonni przyjąć łapówkę, poddać się pod wpływem przymusu czy przystać na fałszywe obietnice. Solidne drzwi szpitala są zazwyczaj zamknięte (aby je wyważyć, konieczny jest trudny sukces w teście S; aby otworzyć zamek, wymagany jest test Ślusarstwa), ale niektóre osoby spośród sanitariuszy i pielęgniarek mają przy pasach lub w kieszeniach fartuchów podzwaniające pęki kluczy. Szopy z narzędziami czy szafki z lekami rozmieszczone na terenie szpitala oferują różnego rodzaju pomocne przedmioty, które mogą przysłużyć się Badaczom podczas prowadzonej w dobrej wierze nielegalnej działalności.

Osoby, które zostaną schwytane przez patrolujących sanitariuszy, zostaną siłą zmuszone do posłuszeństwa i zaprowadzone bezpośrednio do doktora Bergera. Dyrektor uwięzi pojmanych bez odnotowania tego faktu w dokumentach. Badacze mogą oczekiwać, że będą torturowani i złożeni w ofierze lloigorowi w noc nowiu. Jednak lloigorowi może się także spodobać ta zabawa w kotka i myszkę, w której uczestniczą ludzie na jego wzgórzu. Może sprawić, że uwięzieni Badacze odkryją, że drzwi ich celi w jakiś tajemniczy sposób pozostały otwarte, lub napotkają na swej drodze inne podejrzenie szczęśliwe zbiegi okoliczności (aby dowiedzieć się więcej, patrz dalej).

Lloigor to do cna zła, całkowicie obca, w pełni świadoma obecność na Hathorne Hill. Jak zareaguje na wtargnięcie Badaczy? Potwór może pozwolić, aby wydarzenia toczyły się swoim biegiem. Z pozbawioną emocji ciekawością będzie obserwował, jak radzą sobie Badacze, i karmił się ich niepokojem. Ewentualnie, lloigor może dowolnie wykorzystać którąś ze swoich paranormalnych metod, aby dręczyć i prześladować włamywaczy, a jednocześnie pozwolić im wypełnić misję ratunkową. W końcu napad wściekłości, którego doświadczy zdesperowany dyrektor szpitala, utraciwszy więźnia przeznaczonego na ofiarę, może wzbudzić zainteresowanie lloigora w takim samym stopniu jak samo otrzymanie zakładnika jako ofiary w najbliższą noc nowiu. Lloigor jest obcą, złowrogą inteligencją, która pożywia się ludzką nienawiścią, strachem i rozpaczą. Jeśli może rozkoszować się gniewem doktora Bergera wynikającym z pokrzyżowania jego planów i jednocześnie delektować się niepokojem Badaczy, nie będzie miał nic przeciwko temu.

Pomimo szaleństwa panującego w szpitalu opanowanym przez lloigora, ci Badacze, którzy zdecydują się skorzystać z broni palnej podczas wtargnięcia, mogą także wpaść w konflikt z prawem i zostać postawieni w stan oskarżenia ze względu na swoje działania. Niedoinformowane osoby postronne są bardziej skłonne uwierzyć Bergerowi opowiadającemu historię o bezczelnym porwaniu pacjenta przez grupę przestępczą niż Badaczom, niezależnie od tego, jaką wersję wydarzeń zdołają wymyślić i przedstawić na swoje usprawiedliwienie.

Nadszedł nów księżyc a dyrektor Berger planuje złożyć Larry'ego Croswella w ofierze lloigorowi. Tego wieczoru sanitariusze patrolujący tereny przyszpitalne zostali odwołani przez doktora Bergera, tak aby personel mógł wziąć udział w nikczemnym rytuale. W tym czasie ostrożni Badacze mogą nie niepokojeni dostać się na teren, gdzie będzie odbywał się obrzęd. Strażnik Tajemnic nie powinien ujawniać tego faktu Badaczom, ale raczej trzymać ich w napięciu, prosząc o testy **Ukrywania**.

Wyznaczonego wieczoru o północy procesja z pochodniami ruszy z oddziału J do amfiteatru na brzegu zbiornika wodnego. Z pochodni bije upiorny, niebiesko-zielony blask (wydaje się być nadprzyrodzony, ale udany test **Chemii** pozwoli domyślić się, że pochodnie zostały najprawdopodobniej potraktowane siarczanem miedzi lub chlorkiem miedzi, co sprawiło, że płomienie mają niebiesko-zieloną barwę).

Pozwól Badaczom ustalić plan działania. Prawdopodobnie będą próbowali przekraść się w pobliże amfiteatru i znaleźć odpowiednie miejsce do ukrycia się, aby obserwować poczynania procesji, zanim rzucą się na pomoc swojemu przyjacielowi. Podczas gdy czekają i obserwują, poprosz o wykonanie testu **Spostrzegawczości**, aby sprawdzić, czy zauważą następujące szczegóły (Badacze, którzy przybyli przygotowani i mają ze sobą lornetki, nie muszą wykonywać tego testu):

- Wszyscy uczestnicy ceremonii są związani ze szpitalem – są to pacjenci, lekarze, pielęgniarki i sanitariusze.
- Larry Crosswell jest transportowany na noszach na kółkach, do których jest przywiązany. Zostaje umieszczony na środku amfiteatru.
- Doktor Berger prowadzi pochód, a jego twarz wykrzywia grymas neofickiej gorliwości.

Uczestnicy gromadzą się w amfiteatrze, tworząc półkole. Zwracają się w stronę środka sceny i znajdującego się za nią zbiornika wodnego. Doktor Berger stoi przed zbiorowiskiem, nad noszami, do których przywiązany jest Crosswell. Lekarz wykrzykuje długą inkwację w dziwnym (nieznany) języku. Na jego znak osoby uczestniczące w zgromadzeniu rzucają się na siebie w bestialskiej orgii przemocy. Następuje gryzienie, rozrywanie i rozdrapywanie skóry i ciała. Uczestnicy krzyczą w ekstazie wywołanej przyjemnością i bólem. Doktor Berger nie bierze udziału w tym akcie agresji; zamiast tego klaszcze w dłonie i śmieje się maniakalnie, przyglądając się całej scenie. Oglądanie tej napawającej obrzydzeniem celebracji wymaga testu **Poczytalności** (utrata 1/1K4 PP).

Jeśli Badacze nie zdecydują się podjąć żadnych działań mających na celu przerwanie rytuału, następują kolejne wydarzenia. Zmodyfikuj odpowiednio opis, aby pasował do tego, co zdecydowali się zrobić Badacze. Badacze próbujący uchwycić obrzęd za pomocą aparatu fotograficznego zorientują się przy wywoływaniu zdjęć, że wszystkie są zbyt ciemne i nie widać na nich żadnych szczegółów.

Uczestnicy ceremonii co rusz zbliżają się do wrzeszczącego, bezbronnego Croswella otrzymującego kolejne ciosy, kopnięcia i ugryzienia. W każdej rundzie Crosswell traci

1K2 punktów Wytrzymałości, aż straci przytomność lub umrze. Badacze mają tylko kilka rund, aby dostać się do niego i wyciągnąć go z tego chaosu.

Badacze, którzy postanowią interweniować, zostają zaatakowani. Uczestnicy rytuału nie dbają o własne bezpieczeństwo, są wędzeni wyłącznie szaleńczą żądzą krwi. Poproś Badaczy zaangażowanych w walkę, aby wykonali test **Spostrzegawczości** – jeśli uda im się osiągnąć trudny sukces, dostrzegą coś dziwnego wynurzającego się z wody zbiornika w pobliżu krawędzi amfiteatru. Osoby, które nie zaangażowały się w walkę, nie potrzebują testu, aby dostrzec niesamowity, niebiesko-szary blask emanujący z głębi wody. Po kilku rundach na powierzchnię wynurza się ogromne stworzenie przypominające smoka. Jego gadzie oczy wielkości spodków beznamiętnie obserwują masakrę dokonującą się na jego cześć. Wymagany jest test **Poczytalności** (utrata 0/1K8 PP za ujrzenie lloigora). Choć lloigor budzi grozę, nie szykuje się do ataku – zamiast tego rozkoszuje się oferowanym mu bólem i czerpie z niego niezmierną liczbę punktów Magii.

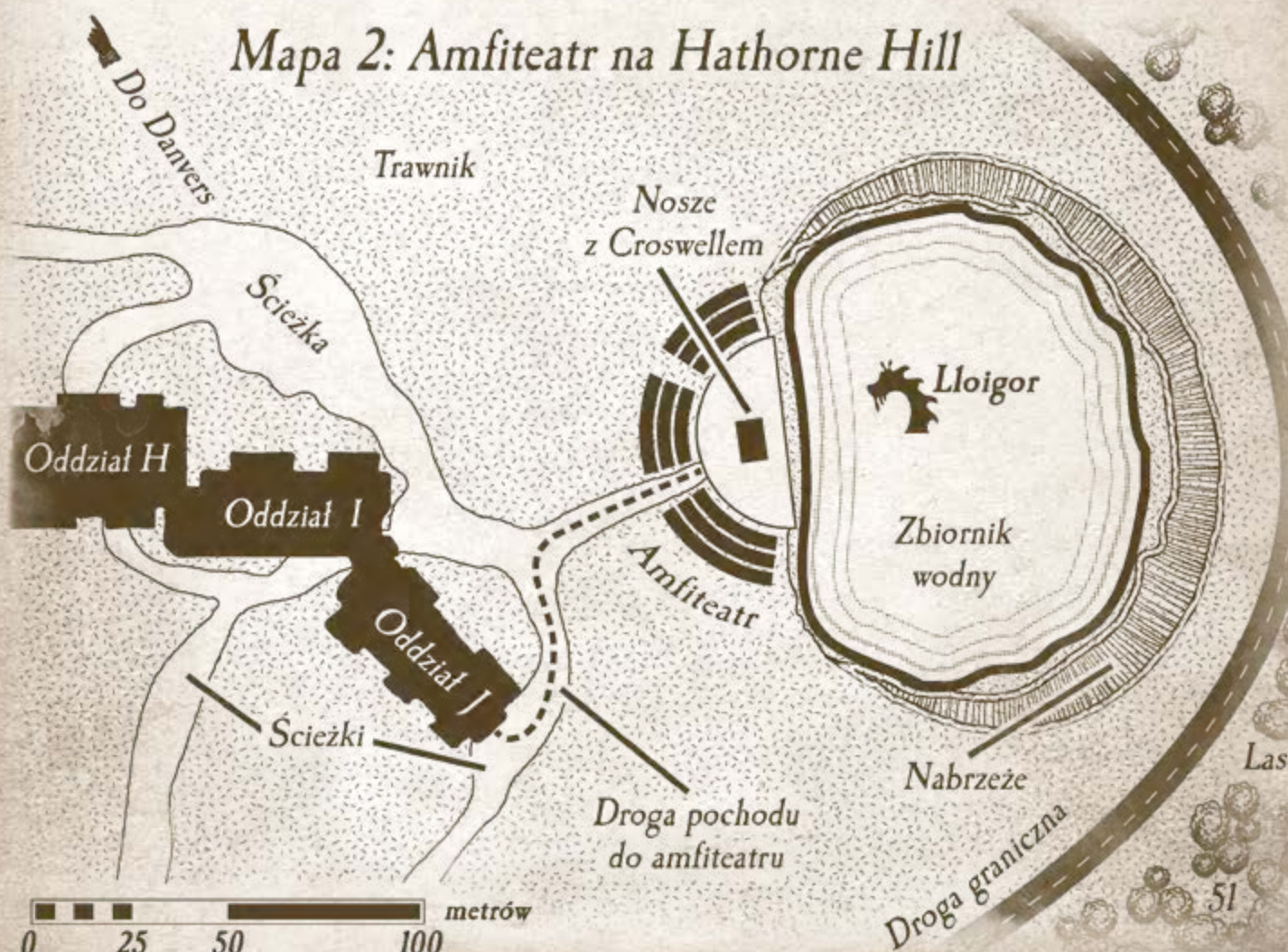
Niezależnie od zakłóceń rytuału, orgia pełna przemocy wreszcie dobiega końca. Zakrwawieni i wyczerpani uczestnicy powoli wracają do szpitala (w nadchodzących dniach doniesienia o tych, którzy doznali poważnych obrażeń, będą mówić, że „mieli wypadek” albo „zostali zaatakowani przez pacjenta”, itp.). Lloigor powraca na dno zbiornika wodnego, nasycony punktami Magii.

Jeśli Badacze zdecydują się zaatakować lloigora, stawiają mu czoła w jego gadziej formie (zob. statystyki w **Załączniku: Postacie i potwory**). Jest bardzo mało prawdopodobne, że Badaczom uda się zadać lloigorowi jakiegokolwiek poważne

obrażenia (jego 8 punktów Pancerza sprawia, że niemal każda broń będzie nieskuteczna). Daj Badaczom do zrozumienia, że zadawane obrażenia wydają się nie mieć żadnego wpływu na potwora, aby zrozumieli, że ich głównym zadaniem powinno być uratowanie Croswella i ucieczka, a nie próba zabicia monstrem, co z pewnością skończyłoby się ich śmiercią. Po kilku rundach (Strażnik Tajemnic powinien ocenić, po ilu), kiedy stworzenie znudzi się walką lub otrzyma wystarczającą ilość obrażeń, po prostu dematerializuje się, pozostawiając po sobie tylko niebiesko-szary poblask dziwnego, widmowego światła na wodzie.

Lloigor nie odpuścił. Jest niezadowolony z tego, że przeszkodzono w rytuale, i uznaje doktora Bergera za zbyt słabego, ponieważ do tego dopuścił. Lloigor zbiera siły, aby wyprzewodzić uderzenie. Przepelniony punktami Magii, uwalnia swój przestrzenny atak o niszczycielskiej mocy. Powietrze w promieniu dziesięciu metrów (z epicentrum znajdującym się na środku amfiteatru) drży od nienaturalnych wiązek energii. Pomruk głębokich wibracji, które bardziej da się wyczuć niż usłyszeć, przenika wszystko. Jeśli Badacze skupieni są na czymś innym, pozwól im na wykonanie testu **Nasłuchiwanie** lub **Mocy**, aby wykryli nienaturalne wibracje. Mają cztery rundy na opuszczenie terenu albo zostaną schwytani w magiczny wir lloigora. W każdej rundzie Badacze muszą wykonać udany test **Szczęścia** – porażka oznacza, że rozszalały uczestnik obrzędu zajmuje daną postać walką w tej rundzie, powstrzymując ją przed ucieczką. Jeśli Badacze wymyślą sprytny sposób, aby unikać szaleńczych celebrentów, przyznaj im kostkę premii.

Mapa 2: Amfiteatr na Hathorne Hill





W końcu amfiteatr eksploduje w wyniku uderzenia energii kinetycznej, powodując 1K100 punktów obrażeń w promieniu dziesięciu metrów. Wielu uczestników obrzędu zostaje rozerwanych na poziomie molekularnym, podobnie jak sam budynek amfiteatru. Gigantyczna implozja tworzy wielki krater, który szybko wypełnia się wodą ze zbiornika. Każda obecna przy tym postać musi wykonać udany test **ZR**, aby utrzymać się na nogach. Nocne marki w pobliskim Danvers słyszą niedaleki odgłos grzmotu. Od Strażnika Tajemnic zależy, czy doktor Berger przetrwa w tym zamęciu.

PODSUMOWANIE

Jeśli Badaczom nie uda się uratować Croswella w noc nowiu, pisarz zostaje złożony w ofierze lloigorowi. Następnego dnia lokalne gazety opisują, że nastąpiło trzęsienie ziemi. Lloigor nadal żyje pod wzgórzem, czekając na moment, kiedy znów będzie mógł się przebudzić. Jeśli doktor Berger przeżył, kontynuuje swoją pracę w szpitalu psychiatrycznym, chyba że Badacze będą w stanie w jakiś sposób udowodnić jego nikczemne poczynania – w takim przypadku będzie próbował uciec i może powrócić później, chcąc się zemścić na Badaczach. Oczywiście władze nie uwierzą w dziwaczne opowieści o pełnych przemocy rytuałach odbywających się na wzgórzu ani w istnieniu wodnego smoka. Badacze będą musieli dostarczyć bardziej nieodparte (i wiarygodne) dowody, jeśli będą chcieli skupić uwagę służb mundurowych na doktorze Bergerze. Ci upierający się przy cudacznych twierdzeniach o potworach i magicznych rytuałach mogą z dużym prawdopodobieństwem zostać wysłani na leczenie w szpitalu psychiatrycznym w Danvers!

Niektórzy z Badaczy mogą odczuwać potrzebę powrotu na miejsce, aby raz na zawsze uporać się z „wodnym smokiem”. To zadanie będzie prawie niemożliwe do zrealizowania, jeśli nie będą lepiej przygotowani. Strażnik Tajemnic może przypomnieć Badaczom, że w walce z tego typu stworzeniem pomocne mogą się okazać dalsze badania, a na razie wygląda na to, że nigdzie się ono nie wybiera. Być może, kiedy z czasem zdobędą większą wiedzę o tego rodzaju potworach i ich magii, powrócą tutaj za kilka lat, lepiej przygotowani. Zadanie mające na celu wytropienie informacji o tym stworzeniu i o tym, jak można je odegnąć lub zabić, może stać się podstawą dłuższej kampanii.

Nagrody

W zależności od wyniku scenariusza i tego, jakie działania podjęli Badacze, należy przyznać tym, którzy przeżyli, następujące nagrody lub kary:

- Pozwolenie na to, aby Croswell został złożony w ofierze lloigorowi: -1K8 PP.
- Prześladowająca Badaczy świadomość tego, że nadal odprawiane są comiesięczne, ohydne rytuały: -1K6 PP.
- Uratowanie Larry'ego Croswella: +1K8 PP.
- Zabicie doktora Bergera: +1K4 PP.
- Ujawnienie praktyk stosowanych przez doktora Bergera w szpitalu w taki sposób, że doprowadzi to do jego aresztowania: +1K8 PP.
- Badacze, którzy wierzą, że powstrzymali zagrożenie w postaci lloigora (niezależnie od tego, czy tak jest naprawdę – to, jak to postrzegają, jest dla nich rzeczywistością), otrzymują dodatkowe +1K6 PP.

DODATEK: POSTACIE I POTWORY

LAWRENCE „LARRY” CROSWELL, 52 lata, pisarz i więzień w szpitalu psychiatrycznym

Zyczliwy „piewca tego, co niezwyczajne”, Larry jest szanowanym kronikarzem przesądów i folkloru Nowej Anglii. Jego wieczorki autorskie, połączone z podpisywaniem książek w bibliotekach i księgarniach, przyciągają mały tłum jego wiernych czytelników, którzy podzielają jego zainteresowanie duchami i zjawiskami nadprzyrodzonymi. Ostatnio Croswell widział zbyt wiele rzeczy nie z tego świata, co sprawiło, że dręczą go pewne niepokoje. Wskutek tego postanowił udać się na terapię do Stanowego Szpitala w Danvers, co było bardzo niefortunną decyzją.

S 50 KON 40 BC 55
ZR 45 INT 75 WYG 45
MOC 35 WYK 70 P 33
PW 9

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 5

Punkty Magii: 7

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3

Unik 22% (11/4)

Umiejętności: Gadanina 45%, Historia 60%, Korzystanie z Bibliotek 60%, Majętność 40%, Okultyzm 60%, Perswazja 55%, Psychologia 65%, Sztuka/Rzemiosło (Pisanie) 60%, Ukrywanie 40%.

DOKTOR JAMES BERGER, 39 lat, opętany dyrektor szpitala psychiatrycznego

Kiedyś James Berger był sympatycznym i zaangażowanym w swoją pracę alienistą. Obecnie jego umysł został opanowany przez lloigora, więc jest jego posłusznym sługą. Przez lloigora Berger obmyśla nieopisywalne okropności, którymi dręczy ludzi przebywających na oddziałach. Jest szczupły, ma przesywające zielone oczy i włosy w kolorze słomy. Jeśli przetrwa scenariusz, może stać się powracającym wrogiem Badaczy, w zależności od tego, jakie podejmą działania.

S 50 KON 60 BC 60
ZR 70 INT 85 WYG 55
MOC 50 WYK 90 P 0
PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 10

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3

Broń Palna (Pistolet .32) 25% (12/5) obrażenia 1K8

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Język Obcy (Łacina) 55%, Korzystanie z Bibliotek 50%, Majętność 60%, Medycyna 65%, Mity Cthulhu 10%, Nauka (Biologia 70%, Farmacja 70%), Perswazja 50%, Psychoanaliza 75%, Psychologia 75%, Ukrywanie 40%, Zastraszanie 45%.

ANDREW MACBRIDE, 56 lat, pacjent szpitala psychiatrycznego

S 80 KON 70 BC 80
ZR 55 INT 45 WYG 40
MOC 25 WYK 35 P 05
PW 15

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 6

Punkty Magii: 5

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Walka Wręcz (Nóż kuchenny) 60% (30/12) obrażenia 1K4 + 1K4 (MO)

Unik 27% (13/5)

Umiejętności: Gadanina 45%, Nasłuchiwanie 35%, Skakanie 45%, Spostrzegawczość 35%, Ukrywanie 60%, Wspinaczka 60%.

PIEŁĘGNIARKA, niewolnica Iloigora

Korzystaj z tych statystyk w przypadku typowej pielęgniarki ze szpitala psychiatrycznego.

S 45 KON 60 BC 50
ZR 65 INT 70 WYG 30
MOC 45 WYK 70 P 10
PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 9

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3

Unik 32% (16/6)

Umiejętności: Majętność 20%, Medycyna 30%, Nauka (Biologia 40%, Farmacja 40%), Perswazja 60%, Pierwsza Pomoc 65%, Psychoanaliza 25%, Psychologia 60%, Urok Osobisty 40%.

LEKARZ, niewolnik Iloigora

Korzystaj z tych statystyk w przypadku typowego lekarza ze szpitala psychiatrycznego.

S 60 KON 60 BC 60
ZR 65 INT 70 WYG 30
MOC 45 WYK 80 P 10
PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 9

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) obrażenia 1K3

Unik 32% (16/6)

Umiejętności: Gadanina 35%, Język Obcy (Łacina) 30%, Majętność 40%, Medycyna 70%, Nauka (Biologia 65%, Farmacja 60%), Perswazja 50%, Pierwsza Pomoc 70%, Psychoanaliza 35%, Psychologia 50%.

SANITARIUSZE, niewolnicy Iloigora

Korzystaj z tych statystyk w przypadku typowych sanitariuszy ze szpitala psychiatrycznego.

S 80 KON 65 BC 75
ZR 55 INT 40 WYG 40
MOC 35 WYK 35 P 15
PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Punkty Magii: 7

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Walka Wręcz (Pałka) 60% (30/12) obrażenia 1K6 + 1K4 (MO)

Unik 27% (13/5)

Umiejętności: Majętność 15%, Nasłuchiwanie 40%, Pierwsza Pomoc 30%, Przerazający Uśmiech 70%, Psychologia 40%, Rzucanie 40%, Spostrzegawczość 35%, Zastraszanie 45%.

PACJENCI SZPITALA PSYCHIATRYCZNEGO

Korzystaj z tych statystyk w przypadku typowych pacjentów szpitala psychiatrycznego.

S 50 KON 50 BC 45
ZR 50 INT 50 WYG 30
MOC 30 WYK 40 P 5
PW 9

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 6

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3

Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Rzucanie 50%, Skakanie 50%, Spostrzegawczość 50%, Urok Osobisty 40%, Zastraszanie 50%.

LLOIGOR, uczujący pod powierzchnią wody

W swojej naturalnej formie Iloigory przypominają wirujące kłębowisko mocy, co sprawia, że są niewidoczne dla ludzi. Czasem jednak przybierają namacalną i widzialną formę. Ich ciała są wtedy olbrzymie i przypominają wielkie gady, kojarzące się ze smokami. Iloigory charakteryzują się głęboko pesymistycznym postrzeganiem świata, co sprawia, że nieustannie otacza je aura przygnębienia, a umysły i działania tych stworzeń są całkowicie niezrozumiałe dla ludzi.

(S 200) (KON 140) (BC 250) ZR 50 INT 100
WYG – MOC 70 WYK – P – (PW: 39)

(**Modyfikator Obrażeń:** +5K6)

(**Krzepa:** 6)

Ruch: 7/3 (podczas przechodzenia przez kamień w niematerialnej formie)

Punkty Magii: 200*

(Statystyki w nawiasach odnoszą się tylko do gadziej formy lloigora).

*To liczba punktów Magii, które posiada lloigor na początku scenariusza. Jest to umowna liczba, ponieważ lloigor przez lata żerował na ludziach znajdujących się w szpitalu psychiatrycznym, więc tak naprawdę posiada nieograniczony zasób punktów Magii, które zgromadził.

Ataki

Ataki w rundzie: 1 (2 w gadziej formie)

Ataki w walce: Przyjmując gadzią formę, lloigor może atakować na wiele sposobów – uderzając łapami, drapiąc szponami i gryząc. Poza tym może korzystać ze swoich specjalnych ataków lub atakować wirami.

Walka 40% (20/8) obrażenia 1K6 + MO (+5K6 w gadziej formie)

Unik 20% (10/4)

Zdolności specjalne

Atak Wirami: Najstraszliwszą bronią lloigora jest implozja (brzmiaca niczym odgłos dalekiego grzmotu). Ziemia wokół pęka, a wszystko, co znajduje się w jej zasięgu, zostaje rozzerwane na strzępy. Aby objąć implozją obszar o średnicy 10 m, potrzeba co najmniej 100 punktów Magii. Wszystko, co znajduje się w jej zasięgu, traci 1K100 punktów Wytrzymałości. Uważni Badacze mogą dostrzec ostrzegawcze zwiastuny implozji – pojawiające się w powietrzu wirujące linie oraz ledwie słyszalny pulsujący hałas przeszywający ich ciała (wymaga to udanego testu **Mocy** lub **Nasłuchiwania**).

Wysysanie Punktów Magii z Ludzi: Zazwyczaj ludzcy słudzy lloigorów pochodzą z rodzin dotkniętych chorobami psychicznymi. Lloigory potrzebują ludzi, aby przeżyć. Jako niematerialne byty czerpią energię niezbędną im do działania z inteligentnych istot. Każdej nocy, wykorzystując jeden ze swoich punktów Magii, lloigor może wysać 1K6 punktów Magii ze śpiącego człowieka. Uzyskane w ten sposób punkty Magii może przeznaczyć na wykonywanie innych magicznych praktyk. Lloigor może czerpać energię z kilku śpiących osób w tym samym czasie, nawet jeśli znajdują się kilka kilometrów od niego, bez względu na ewentualne przeszkody.

Następnego ranka ofiary budzą się, narzekając na bóle głowy i niespokojny sen. Powtarzająca się w ten sposób utrata energii powoduje u ofiary poważne osłabienie psychiczne i fizyczne, co może prowadzić do ciężkiej choroby,

a nawet śmierci. Za każdym razem, gdy lloigor wysysa w ten sposób punkty Magii ze swojej ofiary, musi ona wykonać test KON, aby je odzyskać. Jeśli test KON będzie udany, ofiara odzyskuje 1 PM i budzi się ze snu. Jeśli jednak test się nie powiodł, żadne PM nie zostają zregenerowane, a ofiara śpi nadal, co pozwala lloigorowi wysać kolejne 1K6 PM w ciągu następnej godziny, po której znów można wykonać test KON, powtarzając proces aż do momentu obudzenia się ofiary.

Efekty Telekinetyczne: Wykorzystując telekinezę, lloigor może popychać ludzi i manipulować przedmiotami takimi jak igła kompasu czy zasuwka w zamku drzwi. Lloigor (prawdopodobnie w swojej niematerialnej formie) musi być bezpośrednio obecny w miejscu danego efektu i znajdować się nie dalej niż kilka metrów od niego. Zazwyczaj wytworzenie telekinetycznej siły ponad powierzchnią ziemi o wartości S 5 kosztuje potwora 10 PM (20 PM za S równe 10 itd.).

Gadzia Postać: Aby przybrać formę monstrowego gada, lloigor musi wydać liczbę punktów Magii równą $\frac{1}{5}$ wartości swojego BC (ponieważ jego BC wynosi 250, koszt przemiany to 50 PM). Raz uformowane ciało może być podtrzymywane dowolnie długo lub zdematerializowane wedle uznania. Jeśli lloigor zostanie zabity w gadziej formie, zostaje uśmiercony na zawsze. Będąc w gadziej formie, lloigor zachowuje wszystkie moce, jakimi dysponuje w formie niematerialnej, poza niewidzialnością i możliwością przechodzenia przez ściany. Lloigor w gadziej formie posiada wszystkie cechy wymienione wcześniej. Kiedy jest niematerialny i nienamacalny, nie posiada cech i umiejętności ujętych w nawiasy, dysponuje jedynie cechami INT, MOC i ZR.

(Pancerz): 8 punktów gadziej skóry. W niematerialnej postaci lloigor nie może zostać zraniony żadną fizyczną bronią, nawet jeśli jest magiczna.

Zakłęcia: Uschnięcie Kończyny, Zaszczepienie Strachu.

Utrata Poczytalności: 0/1K8 za ujrzenie lloigora w gadziej formie; gdy lloigor jest niewidzialny, nie powoduje utraty Poczytalności; kontakt umysłowy z lloigorem to koszt 1/1K4 PP.





SŁUGI JEZIORA

AUTOR: GLYNN OWEN BARRASS



1

WPROWADZENIE

Ten scenariusz rozgrywa się w Krainie Lovecrafta, w pobliżu jeziora znajdującego się na północ od Kingsport i na południowy zachód od Arkham. Jest przeznaczony dla grupy od dwóch do czterech początkujących Badaczy, ale można także utrudnić wyzwania stawiane w tej rozgrywce na potrzeby bardziej doświadczonych graczy, zwiększając liczbę antagonistów. Scenariusz można rozegrać podczas jednej sesji, a jego lokalizacja może zostać łatwo zmieniona, aby zintegrować go z trwającą kampanią. Scenariusz jest osadzony w latach 20. XX wieku, ale można przenieść historię w czasy współczesne (Strażnik Tajemnic powinien wówczas zadbać o to, aby w Squatters Lake zasięg telefonii komórkowej był bardzo słaby albo całkowicie wyłączony).

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Historia rozpoczyna się nad pewnym jeziorem, w dolinie rzeki Severn w Anglii. To tutaj zamieszkuje Wielki Przedwieczny Gla'aki – monstrualna istota, która wiele tysięcy lat temu przybyła na ziemię, uwięziona w meteoroidzie. Istniała na nim miasto wybudowane przez obcą rasę, a Gla'aki mieszkał zamknięty pod olbrzymią klapą w jego centrum. Mieszkańcy miasta zginęli podczas podróży, ale Gla'aki poprowadził meteoroid na Ziemię, a miasto na jego powierzchni przetrwało nietknięte. Siła uderzenia utworzyła jezioro, w którym obecnie bytuje Gla'aki – to właśnie stąd wywiera swój nieludzki wpływ i buduje kult, który go czci.

Ponad sześćdziesiąt lat przed chwilą, w której zaczyna się scenariusz, mieszkająca obok jeziora rodzina o nazwisku Brophy boleśnie odczuła zainteresowanie, jakim obdarzyło ich bóstwo, korzystając z „sennego wezwania” – mocy zsyłającej hipnotyczne sny potencjalnym uczestnikom inicjacji. Gla'aki ma często długie okresy słabości, podczas których jest w stanie przesyłać swoje sennie wezwanie tylko na ograniczoną odległość. Niestety pensjonat należący do rodziny Brophy znajdował się

w jego zasięgu. Najpierw ojciec rodziny, Robert, poddał się wpływowi wezwania i pewnej nocy znalazł się w piżamie na brzegu jeziora. Wtedy Gla'aki wynurzył się z zastyłych, mrocznych głębin. Jest olbrzymim stworzeniem o owalnym kształcie, pokrytym cienkimi, ostrymi, metalicznymi kolcami. Jeden z nich zeszytniał i ugodził Roberta w klatkę piersiową, zabijając go na miejscu, a następnie wypełniając jego ciało płynem, który przemienił go w nieumarłego sługę Gla'akiego. Brophy wrócił do domu sztywnym krokiem, w oczywisty sposób odmieniony, jednak dzięki kontroli, jaką sprawował nad nim Gla'aki, zdołał przekonać swoją żonę i córkę, że po prostu nie najlepiej się czuje. Kilka dni później Brophy zaprowadził swoją żonę Elizabeth oraz córkę Gemmę nad jezioro – obie podzieliły jego los.

Pięć lat później ich syn, William, przyjechał do doliny rzeki Severn po wieloletniej nieobecności. On także poddał się woli Gla'akiego i został przemieniony w kolejnego sługę. Stopniowo jezioro zaczęło zyskiwać złą sławę i z upływem lat wszyscy z wyjątkiem rodziny Brophy i innych ofiar przemienionych w służę opuścili jego okolicę. Wtedy mógł zostać zrealizowany kolejny etap mrocznego planu Gla'akiego.

W otoczeniu paskudnych plotek rodzina Brophy wyemigrowała do Stanów Zjednoczonych, a ich córka Gemma pozostała w Anglii, aby utrzymywać tutaj kult ich pana. Elizabeth Brophy zmarła podczas podróży, kiedy przypadkiem została wystawiona na światło słoneczne. Stała się ofiarą Zielonego Rozkładu – przypadłości, która dotyka starsze służę Gla'akiego narażone na zbyt długie przebywanie na słońcu. Zmarła, pozostawiając męża i syna, aby kontynuowali wspólną podróż. Po dotarciu do Kingsport William zabrał ojca na północ. Trzymając się tego, co znali najlepiej, kupili motel w pobliżu brzegu Squatters Lake między Kingsport i Clark's Corners. Pośród nielicznych bagaży, które przywieźli ze sobą, znalazła się pewna liczba słoików zawierających końcówki kolców Gla'akiego zanurzone w jego odessanych płynach ustrojowych. Gdy już zadomowili się w motelu, rozpoczęli realizację mrocznego planu, który miał na celu nie tylko stworzenie większej liczby sług Gla'akiego, ale także jego awatara.

Gla'aki i jego Awatary

Mówi się, że Gla'aki nie jest nierozzerwalnie związany z doliną rzeki Severn i istnieje także w innych jeziorach na całym świecie. Pojawiły się przypuszczenia, że wszystkie pozostałe formy Gla'akiego to awatary stworzone przez jego sługi. Przez ostatnie dwa lata Robert i William, obecnie udający braci, a jako nieumarli już dość mocno zniedołężniali, pielęgowali awatara i próbowali tworzyć nowe sługi, starając się nie zwracać na siebie zbytnej uwagi. Niestety, moc płynu Gla'akiego zmniejszyła się po opuszczeniu jego ciała. Oprócz ciągle rosnącego awatara i przemienienia trójki gości, rodzinie Brophy udało się na razie stworzyć tylko bezmyślne zombie.

ZAANGAŻOWANIE BADACZY

Bankier Gerald Frazer skontaktował się Badaczami w sprawie zaginięcia swojego syna, Jamesa. Zna Badaczy przez wspólnego znajomego i chce, by to zlecenie zostało wykonane po cichu, aby uniknąć skandalu. W związku z tym skontaktował się z Badaczami telefonicznie i dostarczył im następujących informacji:

Młody buntownik, James Frazer, porzucił studia na Uniwersytecie Miskatonic w Arkham, ponieważ tęsknił za swoją ukochaną mieszkającą w Kingsport. Dziewięć dni temu opuścił Arkham i od tego czasu słuch po nim zaginął. Kiedy ostatni raz kontaktował się z Geraldem, rozmawiali przez telefon zaraz po tym, jak James wyjechał z Arkham. Podczas kłótni James poinformował ojca, że jest okropnie zmęczony i zamierza spędzić noc w motelu, zanim ruszy w dalszą drogę do Kingsport. Z tego, co Gerald zdołał ustalić, James nigdy nie dotarł do Kingsport – jego ukochana Emily twierdzi, że go u niej nie było.

Badacze otrzymują dwieście dolarów honorarium i fotografię Jamesa. Przedstawia ona młodego, uśmiechniętego mężczyznę z mocno zarysowaną szczęką i jasnymi włosami. Na odwrocie zdjęcia znajduje się notatka: „James Frazer, 188 cm wzrostu, blondyn, brązowe oczy. Jeździ czarnym Chryslerem Coupe, numer rejestracyjny AB 1652.

Badacze nie wiedzą jeszcze, że James zatrzymał się w motelu przy Squatters Lake i stał się ofiarą rodziny Brophy oraz awatara Gla'akiego. Nie jest już człowiekiem, ale sługą Gla'akiego – nie można mu pomóc ani go uratować.

Jeśli Badacze spojrzą na mapę drogową Massachusetts, odkrywają, że jedyne sensowne miejsce, w którym mógł zatrzymać się James podczas swojej podróży do Kingsport, znajduje się w pobliżu Squatters Lake, gdzie mieści się jedyne motelu w promieniu wielu mil. Oczywiście przyjmując założenie,

że kierował się bezpośrednio do Kingsport i nie zamierzał zatrzymać się nigdzie indziej. Niemniej jest to na razie jedyna wskazówka, jaką mają Badacze. Jeśli nie uda im się zauważyć motelu, Gerald może dostarczyć im tej informacji (może James podał w rozmowie nazwę motelu).

POSZUKIWANIE INFORMACJI

Kiedy James Frazer studiował na Uniwersytecie Miskatonic, mieszkał w pokoju z innym studentem, Travisem Brycem. Badacze mogą go odwiedzić w akademiku lub do niego zadzwonić. Bryce jest niewysoki, ciemnowłosy i raczej spokojny. To prawdziwy mól książkowy i nie będzie miał zbyt wiele do powiedzenia Badaczom poza tym, że Frazer był raczej zamknięty w sobie i spędzał dużo czasu, rozmawiając przez telefon ze swoją dziewczyną. Na ile Bryce się orientuje, Frazer całkiem nieźle radził sobie na studiach, choć ostatnio spał zbyt długo i nie bywał na porannych zajęciach. Niemniej Bryce i tak był zaskoczony, kiedy odkrył, że Frazer się wyprowadził. Był także zawiedziony, że nie został o tym wcześniej powiadomiony. Może dostarczyć Badaczom adres i numer telefonu dziewczyny Frazera, Emily Livingstone.

Badacze mogą odwiedzić Emily w jej domu w Kingsport, gdzie mieszka z rodzicami, lub do niej zadzwonić. Emily to dziewiętnastoletnia, ruda dziewczyna, która obecnie jest cieniem samej siebie – jest całkowicie załamana zniknięciem Jamesa. Jeśli Badacze odwiedzą ją osobiście, zauważą zaczerwienione od płaczu oczy, a przez telefon mogą usłyszeć w jej głosie, że jest na skraju płaczu. Gdy odbierze telefon od Badaczy, pierwsze słowa, które padną z jej ust, będą brzmiały: „James, czy to ty?”. Dziewczyna nie ma pojęcia, co się z nim stało. Para odłożyła trochę pieniędzy i planowała wspólnie wyjechać. Emily co noc modli się o to, aby James wrócił cały i zdrowy.

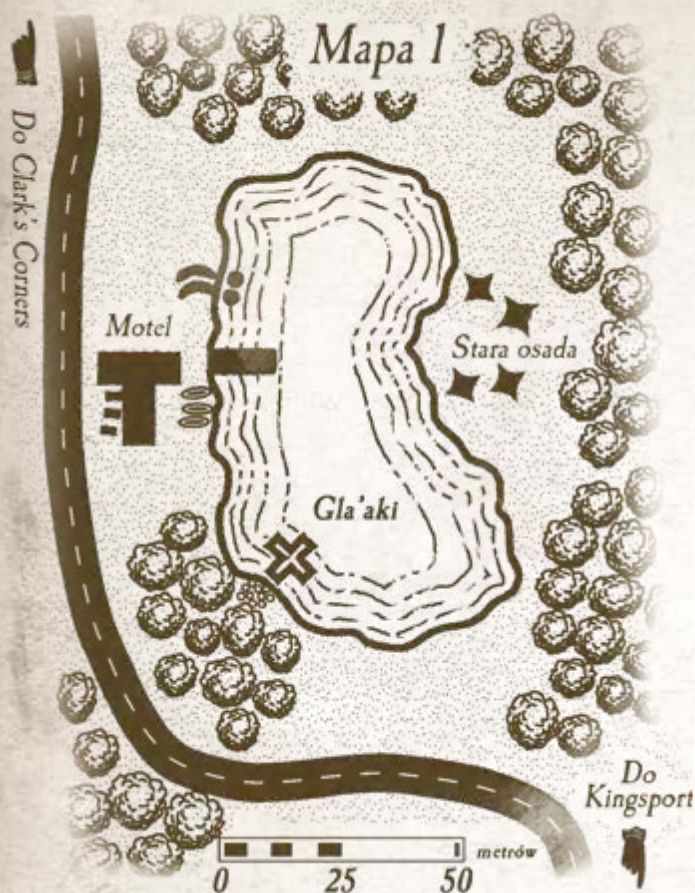
Jeśli Badacze będą szukać informacji związanych ze Squatters Lake, udany test **Korzystania z Bibliotek** w Kingsport lub Arkham pozwoli im ujawnić to, co znajduje się w **Słudzi jeziora – Pomoc #1**. Poszukiwanie dodatkowych informacji o małym jeziorze w dalej położonych miejscowościach nie przynosi żadnych rezultatów.

PRZYJAZD DO MOTELU

Squatters Lake ma kształt ziarenka fasoli, długiego na około trzysta metrów i szerokiego na sto. Motelu rodziny Brophy mieści się na zachód od jeziora, blisko środka łukowato wygiętego brzegu, zwracając się w stronę wklęsłej strony „fasolki”. Na wschodnim brzegu znajdują się pozostałości domów pierwszych osadników – zawalone kominy i zarośnięte zielskiem grządki warzywne. Z południowego wschodu na północny zachód biegnie polna droga okalająca jezioro, prowadząca do Kingsport w kierunku południowego wschodu oraz do Arkham i Clark's Corners, jeśli pojechać w przeciwną stronę. Obok drogi zostały postawione dwie drewniane belki skrzyżowane w formie odwróconej litery „V”, na których znajduje się znak reklamujący „Squatters

to plemię nazywane Abenaki, które żyło w dolinie rzeki Connecticut w Vermont, New Hampshire i Massachusetts.

Abenakowie jako pierwsi posiadali ziemię w okolicy Squatters Lake, jednak zostali stamtąd wypędzeni przez angielskich osadników w 1722 r. Jezioro było nazywane przez Abenaków mianem „Ponki-mkzas” (oznaczającym kruka) ze względu na liczne stada kruków żerujących na jego brzegach. Osadnicy przekonali się, że ulokowanie swoich osad na tym terenie nie było dobrym pomysłem – rybołówstwo i myślistwo nie były tam zbyt opłacalne. Ponadto drewno z choin kanadyjskich, które rosły na tym obszarze, słabo się paliło, a nieobrobione, użyte do budowy domostw, szybko butwiało. Osadnicy przenieśli się dalej na północ, zostawiając za sobą wcześniejsze osady. Przez wiele lat rozpadające się chaty służyły jako schronienie dla żebraków, zbiegłych niewolników czy dezertersów, aż w końcu zostały zabrane przez powódź w 1805 roku i znalazły się na dnie jeziora. Ludzie zamieszkujący w pobliżu jeziora zaczęli nazywać je Squatters Lake i nazwa ta przetrwała po dziś dzień.



Lake Motel”. Napis został namalowany białą farbą na czarnym tle. Druga, nieco mniejsza drewniana tablica została umieszczona poniżej, a napis wykonany żółtą farbą na czerwonym tle brzmi „Wolne pokoje”. Liczne choiny kanadyjskie otaczają jezioro, z południowo-zachodniej strony niemalże go dotykając. Połna droga przebiega tutaj przez las. W jeziorze żyją okonie, karpie i różne gatunki żab – ryb nigdy nie było tutaj wiele, a biorąc pod uwagę nowego mieszkańca jeziora, ich populacja maleje bardzo szybko. Kruki, od których jezioro otrzymało swoją pierwotną nazwę, całkowicie zniknęły, ale w lasach nadal żyją sowy i dzięcioły.

Motel jest budynkiem w kształcie litery „T”, która lewą częścią „daszka” zwrócona jest w stronę drogi – tam znajduje się recepcja. W podstawie litery „T” mieści się osiem pokoi – po cztery na każdej stronie. Pokryty drewnianymi panelami budynek został wzniesiony na palach, ma płaski dach, a wzdłuż niego znajdują się werandy i balkony. Budynek został wyposażony w sześć klatek schodowych – cztery z nich prowadzą do pokoi, a pozostałe dwie, z przodu i z tyłu budynku, do części mieszkalnych zajmowanych przez rodzinę Brophy. Przy tych dwóch ostatnich znajdują się drewniane rampy (których przeznaczenie zostanie odkryte nieco później). Drzwi i ramy okienne zostały pomalowane na zielono, a przy każdym drzwiach wisi lampa naftowa. Ponieważ motel nie jest podłączony do linii gazowej ani elektrycznej, lampy na zewnątrz i te znajdujące się w recepcji są zapalane po zmroku. Po każdej stronie motelu są wyznaczone miejsca parkingowe – wyrysowane kredą. Na miejscach od strony jeziora stoją dwa samochody.

Recepcja

Drzwi do recepcji są przeszklone, a po ich prawej stronie znajduje się szerokie okno z okiennicami. Od środka na drzwiach została powieszona biała kartka z napisem „Wolne pokoje”. Jeśli Badacze odwiedzają motel po zmroku, recepcję wypełnia ciepłe światło.

Dzwonek wiszący nad drzwiami odzywa się, gdy Badacze wchodzi do środka. Przy ścianie naprzeciwko drzwi znajduje się szerokie drewniane biurko. Pomieszczenie jest wyłożone drewnianymi lakierowanymi panelami, a w jego północno-zachodnim rogu znajdują się drzwi prowadzące do części mieszkalnej zajmowanej przez rodzinę Brophy. Na ścianie za biurkiem zostały powieszony dwie wypchane i oprawione głowy dzików, a między nimi wisi dwulufowa strzelba kalibru 20. Pod nią znajdują się haczyki na klucze. Na biurku stoją dwie lampy naftowe, słoik pełen ołówków oraz mosiężny dzwonek w kształcie łabędzia. Ściany po prawej i lewej stronie biurka są pokryte tablicami rejestracyjnymi zbieranymi od 1900 roku do czasów obecnych. Na ścianie po prawej znajduje się sporo wolnych miejsc odznaczających się kolorem, tak jakby część tablic została zdjęta.

Uwagi dla Strażnika: Rodzina Brophy kontynuowała zwyczaj poprzedniego właściciela, który kolekcjonował tablice rejestracyjne. On jednak kupował je na złomowiskach, a obecni gospodarze zatrzymywali tablice rejestracyjne z samochodów swoich ofiar. Niemniej William zaczął być ostrożny w tej kwestii, więc pozdejmował kłopotliwe tablice i schował je za biurkiem. Jedna z tablic została zdemontowana z samochodu Jamesa Frazera. Badacze mogą przyglądać się tablicom, kiedy wejdą do recepcji, niemniej te na ścianach nic im nie powiedzą. Około minuty po tym, jak Badacze wejdą do pomieszczenia, jedno z wewnętrznych drzwi się otwierają.

„Bracia” Brophy

Drzwi otwierają się powoli ze skrzypnięciem, a zanim Badacze zobaczą wchodzącą postać, słyszą słowa wypowiedane po angielsku z brytyjskim akcentem: „Momencik”. Słychać pisk kół, kiedy łysiejący mężczyzna o białych włosach, z plamami wątrobowymi na skórze, zostaje wwieziony na wózku inwalidzkim przez drugiego starszego mężczyznę. W ich wyglądzie widać rodzinne podobieństwo. Mężczyzna siedzący na wózku ma na sobie luźne brązowe spodnie i białą koszulę; jego wątłe ręce zaciskają się mocno na podłokietnikach, kiedy zostaje wwieziony do pomieszczenia. Patrzy na Badaczy przymrużonymi oczyma i wita ich grzecznym skinieniem głowy. Mężczyzna pchający wózek ma na sobie wyblakłe spodnie ogrodniczkę. Jego twarz jest pomarszczona, policzki zapadnięte, a pod burzą białych włosów maluje się przyjazne oblicze.

„Witajcie w Squatters Lake Motel,” powie. „Mam na imię William, a to mój starszy brat Robert. Robert nie mówi zbyt wiele, odkąd zaślął kilka lat temu,” doda konspiracyjnym tonem.

Jeśli Badacze dotarli do motelu w ciągu dnia, Robert Brophy nie będzie obecny, a William wspomni o swoim bracie po tym, jak się przedstawi. „Prowadzę to miejsce razem z moim bratem, Robertem, ale on ze względu na swój wiek przesypia większość dnia”.

Następnie William przejdzie sztywno w stronę biurka, uśmiechnie się do każdego z Badaczy po kolei, po czym pochyli się, aby wziąć oprawioną w czerwoną skórę księgę gości. Gdy wszyscy zostaną do niej wpisani, William doda jeszcze parę słów o hotelu i okolicy.

„Mamy tutaj osiem pokoi – jedynka i piątka mają po dwa pojedyncze łóżka, czwórka i ósemka po jednym podwójnym, a pozostałe pokoje są jednoosobowe. Możecie zająć dowolne pokoje oprócz piątki, z której korzystamy razem z bratem, oraz szóstki, siódemki i ósemki, które są zajęte przez naszych gości. Każdy pokój kosztuje pięćdziesiąt centów za noc, płatność gotówką z góry. W pokojach jest ciepła woda, ale jedyne oświetlenie, jakie mamy, to lampy naftowe. Musicie sami zaopatrzyć się w jedzenie, ale jeśli czegoś potrzebujecie, sklep spożywczy znajduje się na południe, za lasem. W każdy wtorek mamy dostawę, więc jeśli coś byście chcieli, dajcie mi znać, a dostarczą to tego samego dnia”.

Po tym, jak Badacze zapłacą, William przekaże im klucze, które ściągnie z haczyków.

Jeśli Robert jest obecny, nie odezwie się przez całą rozmowę. Jeśli Badacze będą chcieli wypytać o pochodzenie braci lub o okolice jeziora, William będzie tak uprzejmy, jak to tylko możliwe.

Poniżej znajdują się możliwe odpowiedzi na pytania Badaczy:

- **Skąd pochodzicie?** Jak zapewne zdążyliście się zorientować, z dalekiej Anglii, z małej miejscowości Brichester, w pobliżu doliny rzeki Severn. Mieliśmy tam hotel, ale zebraliśmy nasze graty, przeprowadziliśmy się i za zaoszczędzone pieniądze kupiliśmy to miejsce. Tak, wiem, że Ameryka jest dość daleko, ale w naszych młodzieńczych latach sporo podróżowaliśmy, a ta okolica urzekła nas już dawno temu. Gdzie byłoby nam lepiej na stare lata?
- **Jaka jest historia tych stron?** Nie wiem, kiedy został wybudowany ten motel. Wiem, że w czasach dzikiego zachodu po drugiej stronie jeziora była osada, ale którejś wiosny została zalana, dlatego ten budynek zbudowano na palach. Musieliśmy zatrudnić stolarza z Clark's Corners, żeby dobudować rampy (jeśli Robert jest obecny, William kiwa głową w stronę swojego „brata” i się uśmiecha), bo Robert już prawie nie chodzi.
- **Nie macie tu chyba zbyt wielu podróżnych?** Rzeczywiście, teraz jest nieco spokojniej. Ludzie zatrzymują się u nas głównie na jedną czy dwie noce. Czasem trafi się jakiś wędkarz. Przy wybrzeżu jest zacumowanych kilka łodzi, jeśli chcielibyście z nich skorzystać. Mogę wam też wynająć wędkę w cenie dziesięć centów za dzień. Nie mam co prawda przynęty, ale znajdzie się łopata, więc możecie jej użyć, żeby wykopać jakieś robaki.

Badacze mogą zechcieć pokazać rodzinie Brophy zdjęcie Jamesa Frazera i zapytać ich, czy widzieli tego mężczyznę. Jeśli zdecydują się to zrobić, Robert w żaden sposób nie zareaguje, ale William spochmurnieje i będzie się wpatrywał w zdjęcie, bardzo skoncentrowany. Następnie zamruga i ze szczerym uśmiechem powie:

„Nie przypominam sobie, żebym widział tego młodego człowieka. Mówicie, że niedawno był w tych stronach? Niestety, nie zatrzymał się u nas”.

Udany test **Psychologii** pozwoli zauważyć tę chwilę wahania.

Badacze mogą także zajrzeć do księgi gości w poszukiwaniu dowodu na to, że Frazer tu był. Mocno się rozczarują, ponieważ kartka z księgi gości, gdzie spodziewali się znaleźć jego nazwisko, została wyrwana. Jeśli zapytają o to Williama, odpowie: „Wczoraj rozlałem na nią trochę herbaty i musiałem wyrwać i wyrzucić tę stronę, zanim herbata przemoczyła całą księgę”.

Właściwie James Frazer znajduje się stosunkowo niedaleko od miejsca, gdzie odbywa się ta rozmowa. Jego nieumarłe ciało leży biernie pod motelem w drewnianej skrzyni schowanej pod płytką warstwą ziemi. Frazer miał przy sobie sporą ilość gotówki, kiedy został zamordowany, i rodzina Brophy obawia się, że ktoś może zacząć go szukać. Wraz z dwoma innymi sługami Gla'akiego, James czeka na rozkaz awatara, aby zarazić kolejne sługi. Ze względu na starszeństwo rodzina Brophy jest przywódcami tego diabolicznego „klanu”.

Pamiętaj, że statystyki rodziny Brophy oraz innych bohaterów niezależnych znajdują się w **Załączniku: Postacie i potwory**.

POKOJE

Wnętrze każdego z pokoi jest dość podobne (wszystkie mają wymiary 4,5 m × 4,5 m), różnią się tylko liczbą łóżek (tak, jak opisał to William). Po obu stronach drzwi znajdują się okna zasłonięte drewnianymi żaluzjami. Podłogi, ściany i sufit są wyłożone drewnianymi panelami. Ściany pomiędzy pokojami są zagipsowane i udekorowane zielono-białą tapetą z wzorem o kształcie diamentów. Pokoje są połączone z sąsiadującymi pokojami po wschodniej lub zachodniej stronie drzwiami zaryglowanymi z obu stron (aby je wyważyć, konieczny jest test S). W każdym pokoju znajduje się stolik nocny z lampą naftową i budzikiem, komoda, szafa, mały stolik oraz dwa krzesła, a także duże owalne lustro na ścianie. W każdym wydzielona została również mała łazienka z toaletą, umywalką i prysznicem. Drzwi do tych pomieszczeń mają zamontowane małe skoble, które łatwo wyłamać (S 25). Woda do prysznica podgrzewana jest w małym bojlerze podłączonym do zbiorników z propanem zamontowanych w korytarzach technicznych pod pokojami. Żółte poszewki na pościeli są wyblakłe, ale czyste. Na podłodze w każdym pokoju znajduje się także ręcznie robiony dywanik ozdobiony wzorami kamieni szlachetnych charakterystycznymi dla plemienia Nawaho.

Uwagi dla Strażnika: Pod każdym z dywaników ukryta jest kłapa w podłodze (z zasuwką zamontowaną od spodu, S 50). Nieumarli słudzy korzystają z tych przejść, kiedy atakują gości. Jeśli Badacze zajrzą pod dywanik, znajdą kłapę, która jest bardzo dobrze dopasowana do reszty podłogi.



W pokojach 1, 3 i 4 znajdują się małe regały na książki. Nie ma na nich nic ciekawego: książki historyczne, przyrodnicze, powieści itp. (chyba że Strażnik uzna, że jest inaczej). Jednak w pokoju numer 1 (gdzie mieszkał James Frazer) wśród książek znajduje się mały notatnik na spirali z bardzo ciekawymi wpisami. Jeśli Badacze nie korzystają z pokoju numer 1, Strażnik Tajemnic może umieścić notatnik w innym pokoju. Zob. **Sługi jeziora – Pomoc #2**.

NIEPRZYJEMNE ZAJĘCIE

Niedługo po tym, jak Badacze rozgospczą się w swoich pokojach, usłyszą poruszenie na zewnątrz. Jeśli podejdą do okien lub uchylą drzwi, ich oczom ukaże się następująca scena.

William stoi przed wejściem do recepcji ze skrzyżowanymi rękoma, a przed nim stoi młody mężczyzna w okularach z burzą rudych włosów i pryszczatą twarzą. Młodzieniec żywiołowo gestykuluje i wydaje się być bardzo wzburzony. Aby usłyszeć poniższą rozmowę, Badacze muszą otworzyć okno lub drzwi.

Młodzieniec: „Powiedziałeś, że nie wiesz, czy się tu zatrzymał. Wiem, że to zrobił, bo mi o tym powiedział!”

William: „Uspokój się, młody człowieku. Ludzie próbują tutaj wypocząć”.

Młodzieniec: „Wypocząć? Tutaj? Przy tych wszystkich hałasach pod pokojami w nocy? Powodzenia! A teraz powiedz mi, w którym pokoju się zatrzymał! No już!”

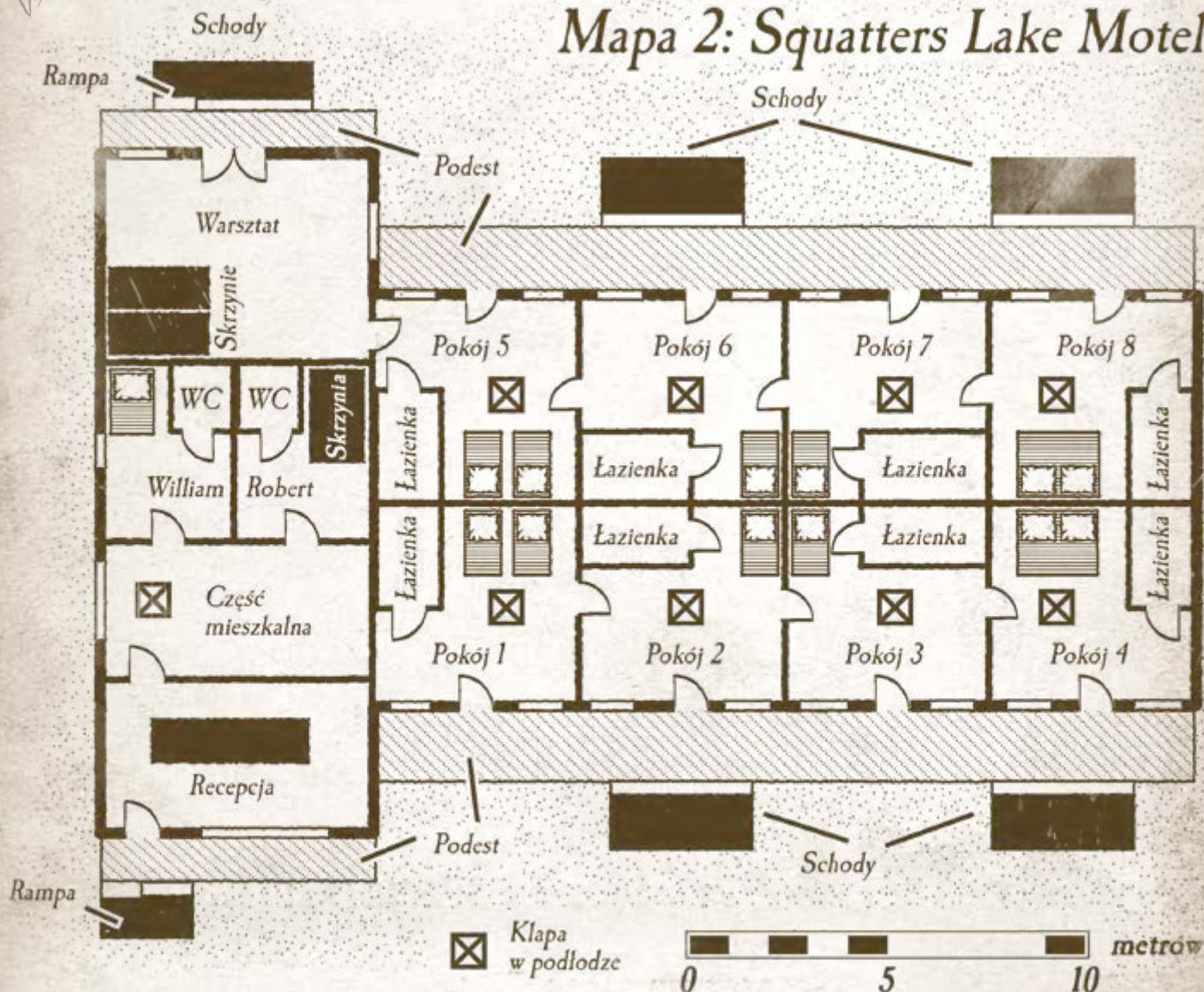
William: (już nieco rozzłoszczony) „Powiedziałem, że nie wiem, i to moja ostateczna odpowiedź. Teraz przestań zwracać mi głowę i wynoś się z mojego motelu!”

W tym momencie młodzieniec w akcie bezsilnego gniewu uderza otwartymi dłońmi o swoje uda i odchodzi na drugą stronę motelu, mocno wzburzony. Jeśli William zauważy Badaczy oglądających całą scenę (poproś o test **Szczęścia**), uśmiecha się do nich i kręci głową, machając rękami z widoczną irytacją, zanim wróci do recepcji.

PRZESZUKIWANIE MOTELU

Podczas poszukiwań Jamesa Frazera Badacze mogą chcieć przeszukać motel i jego otoczenie w celu znalezienia dodatkowych tropów. Poniżej znajdują się szczegółowe opisy tego, co mogą znaleźć, oraz osób, które mogą napotkać.

Mapa 2: Squatters Lake Motel



Po tej kłótni z tatą czułem się taki zmęczony, a po-
byt w tej podłej dziurze niewiele mi pomógł. Samochód
jest nadal zepsuty – staruszek William mówi, że może
go naprawić, ale nie wiem, czy mogę mu ufać. To miej-
sce sprawia, że mam ciarki na plecach, a spędziłem
tu dopiero jedną noc. Już nie cierpię tych głośnych
żab znad jeziora, a poza tym widziałem tam światła,
kiedy poszedłem na przechadzkę. Czyżby jakiś nocny
wędkarz? Wszystkie trzy łodzie były zacumowane
przy brzegu, a jakoś nie wyobrażam sobie tych znie-
dołężniatych braci wybierających się tam po zmroku.
To jezioro i tak śmierdzi. I jeszcze na domiar złego
lunatykowałem! Nie zdarzyło mi się to od dziecka.
Śniłem, że jestem pod wodą, płynąc przez jakieś dziw-
ne miasto pełne trupów. Obudziłem się po północy,
poza moim pokojem i z odmrożonym tyłkiem. Światło
na recepcji ciągle się paliło. Ci dwaj staruszkowie to
jacyś dziwacy, ale na szczęście nie widuję ich zbyt
często. Większość czasu spędzają w tym swoim warsz-
tacie czy innej szopie od strony jeziora.

Do diaska, jeśli nie naprawią mi dzisiaj tego samocho-
du, może powinienem spróbować szczęścia i złapać
stopa do Kingsport.

Bardzo za Tobą tęsknię, Emily!

Rodzina Brophy nie opuszcza zbyt często mieszkalnej części motelu, jednak pierwszej nocy pobytu Badaczy William przewozi Roberta na tyły obiektu i razem znikają w warsztacie. Nie wychodzą stamtąd przez półtorej godziny. Kiedy przebywają w warsztacie, wprowadzają się w trans, aby komunikować się z Gla'akim – informują go o nowych gościach i czekają na jego rozkazy. Kłódka przy drzwiach do warsztatu jest solidna (zob. **Warsztat**, str. 66), a wewnątrz znajdują się przedmioty, które mogą ulec uszkodzeniu podczas włamania.

Pokoje Badaczy

Udany test **Spostrzegawczości** w pokoju numer 4 (lub w innym z pokoi, jeśli Strażnik Tajemnic tak zdecyduje) pozwoli Badaczom zauważyć pięć zadrapań na drewnianej podłodze w pobliżu drzwi. Gdy Badacze przyjrzą się temu miejscu, odkryją więcej podobnych śladów na dolnej części framugi drzwi – wgłębienia mają kształt małych półksiężyców. Bliższe zbadanie śladów pozwoli znaleźć mały, półprzezroczysty kształt w jednym z wgłębień. Gdy Badacze go wyciągną, okaże się, że jest to wyrwany ludzki paznokieć. Należał on do nieszczęsnego Abe'a Hickeya, który został uprowadzony jakiś czas temu.

INNI GOŚCIE HOTELOWI

Tak, jak wspomniał William, w motelu zatrzymała się już trójka innych gości. Jednego z nich Badacze już widzieli. Wszyscy zostali opisani poniżej.

Jacob Trent

Jacob Trent zajmuje pokój numer 8. Jest to ten młody mężczyzna, którego Badacze podglądali podczas kłótni z Williamem Brophym. Niewysoki, szczupły, nie wygląda na swoje 21 lat. Nosi podniszczone spodnie oraz koszulę, która już od dłuższego czasu wymaga prania. Przebywa raczej w swoim pokoju i zachowuje się nerwowo, kiedy Badacze próbują z nim porozmawiać. Udany test **Uroku Osobistego** lub **Perswazji** jest konieczny, aby nieco się otworzył, zaprosił ich do swojego pokoju i opowiedział historię związaną z kłótnią z Williamem.

Opowieść Jacoba nie jest długa. Badacze dowiedzą się, że młodzieniec urodził się i wychował w Arkham, a przyjechał tutaj, aby spotkać się ze swoim przyjacielem z Bostonu, Abrahamem Hickeyem. Abe miał pojawić się kilka tygodni temu, ale nadal nie dotarł do motelu. Abe powiedział Jacobowi, że będzie tu dzień przed nim, więc Jacob jest bardzo zaniepokojony jego nieobecnością. Choć Abe jest już spóźniony o ponad dwa tygodnie, Jacob zamierza zostać tutaj do czasu, aż mężczyzna się pojawi. Udany test **Psychologii** ujawni, że młodzieniec coś ukrywa (zob. **Uwagi dla Strażnika** poniżej).

Ponieważ Jacob jest tu już od jakiegoś czasu, kiedy Badacze zapytają go o Jamesa Frazera, odpowie: „Tak, widziałem tego gościa w noc jego przyjazdu, ale nie miałem okazji zamienić z nim ani słowa. Rano jego samochodu już nie było, więc pomyślałem, że po prostu wyjechał. Jeśli te stare pryki mówią, że go tu nie było, to albo są głupi, albo kłamią. Zakładam, że to drugie, a co za tym idzie, jeśli mój kumpel wkrótce się nie pojawi, zamierzam ściągnąć tutaj policję”.

Uwagi dla Strażnika: Przyjaciół Jacoba, Abe, jest tak naprawdę jego kochankiem. Obaj zostali odkryci przez swoje rodziny i wydziedziczeni za swój styl życia. Mieszkający w Arkham Abe pojechał do Bostonu, aby spróbować pogodzić się z rodzicami, a Jacob, po tym, jak wyrzucono go z domu, przyjechał do motelu, aby spotkać się ze swoim partnerem i zaplanować, co powinni robić dalej. Abe rzeczywiście przyjechał dzień przed Jacobem i został szybko uprowadzony przez „braci” Brophy. Ich próba przemienienia go w sługę Gla'akiego nie udała się i teraz nieszczęśnik włóczy się po lesie jako pokraczne nieumarłe okropieństwo. Jacob Trent już zbyt długo doskwiera Brophym, a dzisiejszy incydent oznacza, że będą chcieli się go bardzo szybko pozbyć.

Bill Dunston

Bill Dunston zajmuje pokój numer 6, a jego żółty Buick Marquette z 1930 r. jest zaparkowany bezpośrednio przed jego pokojem. Dunston jest wysokim, postawnym mężczyzną po czterdziestce o mocno skrzywionym nosie. Ubiera się w czarny garnitur, a jego milkliwe zachowanie wydaje się być tak podejrzane jak on sam. Przechadza się brzegiem jeziora każdego ranka o 10 i każdego wieczoru o 17. Napotkany, nie będzie chętny do angażowania się w konwersację poza krótkim przywitaniem i pożegnaniem. Aby nalegania na rozmowę z nim odniosły skutek, wymagany będzie udany test **Perswazji** lub **Uroku Osobistego**, niemniej nie będzie miał zbyt wiele do powiedzenia Badaczom. Miał zamiar trochę sobie połowić, ale zauważył, że wszystkie ryby są martwe ze względu na zanieczyszczenie olejem przy przystani. Zapytany o Jamesa Frazera, stwierdzi, że nie widział nikogo poza rudym dzieciakiem, starszymi mężczyznami i „tą mulatką w pokoju obok”.

Bill Dunston może wydawać się podejrzany, ale jest tylko pracownikiem portowym, który wyjechał na urlop po zakończeniu bolesnego rozwodu – naprawdę przyjechał tutaj na ryby. Może nawet pomóc Badaczom, jeśli zauważy, że zostali zaatakowani przez coś nadprzyrodzonego.

Sarah Bonner

Sarah Bonner zajmuje pokój numer 7. Jej mały poobijany Ford Model T stoi zaparkowany przed jej pokojem. Jest drobną kobietą o mieszanym pochodzeniu. Ma kręcone brązowe włosy, niebieskie oczy i piegi. Jej ubrania są wyświechtane, ale stara się wyglądać najlepiej, jak może. Sarah jest w drodze do swoich dziadków mieszkających w Kingsport i zatrzymała się w motelu na kilka dni, aby odpocząć po długiej trasie z Newburyport, gdzie mieszka. Będzie życzliwa wobec Badaczy, ale nie wie nic na temat Jamesa Frazera.

Jeśli Badacze zapytają ją o dziwne wydarzenia, zwierzy się im, że jezioro nocą wywołuje w niej nieprzyjemne uczucia, oraz opowie o tym, że widziała tam osobliwe światła. Ponadto słyszała odgłosy szurania i skrobienia pod motelem i jest przekonana, że są tutaj szczury. Wczorajszej nocy widziała braci zmierzających w stronę południowo-zachodniej części jeziora; Robert poruszał się na wózku za Williamem, który szedł z przodu. Sarah planuje wyjechać jutro rano i udać się do Kingsport.

Recepcja

Badacze znajdują coś ciekawego, przeszukując recepcję, jeśli zajrzą do skrytki z tyłu biurka. Tam pośród kurzu ukryty jest stosik tablic rejestracyjnych, a jedna z nich ma numer AB 1652 – zgadza się on z numerem rejestracyjnym samochodu Jamesa Frazera.

Kwatery mieszkalne „braci” Brophy

Kwatery mieszkalne rodziny Brophy znajdują się za drzwiami za biurkiem w recepcji – te drzwi nigdy nie są zamknięte. Pomieszczenie za drzwiami jest udekorowane tą samą zielono-białą tapetą co pokoje hotelowe, jednak jest od nich nieco większe (ok. 6 m × 3 m). W pokoju znajduje się podniszczona sofa obita kremową tkaniną, stolik kawowy oraz okno z okiennicami na zachodniej ścianie. Na wschodniej ścianie wisi zegar z kukułką, a pod nim stoi mała kuchenka. W szafkach kuchennych znajdują się nieużywane naczynia i utensylia, a także pudełko nabojów do strzelby wiszącej w recepcji. Na południowej ścianie wisi półka z rzeźbionymi w drewnie zwierzętami. Podobnie jak reszta wyposażenia, są to pozostałości po poprzednich właścicielach motelu. Lampy naftowe wiszą na północnej i południowej ścianie. Pod oknem znajduje się niezamknięta kłapa w podłodze prowadząca do korytarzy technicznych pod motelem. Obok stolika kawowego stoi słomiany kosz na śmieci – można w nim znaleźć różne odpadki oraz stronę wyrwaną z książki gości. Zawiera ona imiona i nazwiska ostatnich sześciu gości, w tym Jamesa Frazera (zob. **Sługi jeziora – Pomoc #3**).

Sypialnia Williama

Sypialnia Williama jest udekorowana tak samo jak pierwsze pomieszczenie części mieszkalnej. Znajduje się w niej pojedyncze łóżko, szafa, stolik nocny z lampą oraz małe wydzielone pomieszczenie z toaletą, zlewem i prysznicem. Pod łóżkiem leży metalowa kasetka, którą można otworzyć po wykonaniu udanego testu **Ślusarstwa** lub włamać się do niej, wykonując udany test **S**. Wewnątrz ukryte są 1232 dolary w gotówce. To pozostałe oszczędności rodziny Brophy oraz pieniądze zabrane zamordowanym gościom. Na zachodniej ścianie znajduje się niezamknięte okno z okiennicami.

Sypialnia Roberta

Ten pokój pozostaje zamknięty w ciągu dnia. Zarówno William, jak i Robert noszą klucze przy sobie. Jeśli Badacze będą chcieli wejść do tego pomieszczenia, będą musieli wykonać udany test **Ślusarstwa** lub wyłamać drzwi, wykonując test **S**. Pokój to lustrzane odbicie sypialni Williama, jednak zamiast łóżka znajduje się tam duża, poobijana skrzynia, w której Robert sypia w ciągu dnia. W pokoju pachnie stęchlizną i leży tam gruba warstwa kurzu. W skrzyni znajduje się brudny koc, poduszka oraz, jeśli jest dzień, sam Robert.

Przy wschodniej ścianie stoi regał z książkami. Znajduje się na nim ciekawy wolumin, który Robert przywiózł z Anglii jako swój cenny skarb. Pośród różnych książek dotyczących lokalnej historii można znaleźć pierwszą edycję *Objawień Gla’akiego*, tom szósty. Ponieważ to tylko jedna część dziewięciotomowego foliału, statystyki zostały odpowiednio zmniejszone.

Sługi jeziora – Pomoc #3

Goście

A. Hickey	Abe Hickey	Pokój nr 4	30 grudnia
J. Trent	Jacob Trent	Pokój nr 3	31 grudnia
A. Smith	Pan i Pani Smith	Pokój nr 4	8 stycznia
J. Frazer	James Frazer	Pokój nr 1	8 stycznia
S. Bonner	Sarah Bonner	Pokój nr 7	13 stycznia
BD	Bill Dunston	Pokój nr 6	14 stycznia

OBJAWIENIA GLA’AKIEGO, TOM SZÓSTY

Język angielski, wielu autorów, 1859 rok.

Dziewięć tomów w formie folio opublikowano w formie subskrypcji. Ostatni z nich wydano w 1865 roku. Mówi się, że od tego czasu kolejne trzy tomy zostały spisane i w sposób poufny puszczone w obieg. Każdy z tomów został napisany przez innego kultystę i opisuje różne aspekty Gla’akiego, związane z nim istoty i ich kultury.

Tom szósty omawia obowiązek kultu Gla’akiego, aby szerzyć jego wpływy na całym świecie, a także zawiera instrukcje dotyczące tego, jak stworzyć awatara Gla’akiego w kolejnym miejscu.

Utrata Poczytalności: 1K3

Mity Cthulhu: +1/+3 punktów

Wskaźnik Mitów: 12

Przestudiowanie: 4 tygodnie.

Zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Gla’akim.



Warsztat

Wejście do warsztatu znajduje się po przeciwnej stronie recepcji, od strony Squatters Lake. Obok drzwi warsztatu stoją dwie beczki z ropą naftową, wyposażone w kraniki. Na jednej z nich znajduje się naczynie podobne do konewki. William korzysta z niego, napełniając lampy naftowe w motelu. Podwójne drzwi warsztatu są zamknięte na łańcuch i solidną kłódkę. Klucz do niej William nosi przy sobie. Kłódkę można otworzyć, wykonując udany test **Ślusarstwa** lub osiągając ekstremalny sukces w teście **S**, aby ją wyłamać (poziom trudności powinien zostać obniżony, jeśli Badacz korzysta z metalowej dźwigni, aby podważyć odpowiednią część zamka). Jedno okno znajduje się na prawo od drzwi, a drugie na zachodniej ścianie. Oba mają zamknięte od środka okiennice. W przypadku wybicia okna, wyłamanie okiennic wymaga udanego testu **S**. Tego typu działanie z pewnością zaalarmuje sługi Gla'akiego znajdujące się zarówno wewnątrz warsztatu, jak i poza nim. Na szczęście dla Badaczy, będą mieli oni okazję zakraść się do warsztatu nieco później.

To właśnie do warsztatu rodzina Brophy zabrała swoje pierwsze ofiary, aby stworzyć awatara Gla'akiego oraz aby przemienić ludzi w sługi formującej się istoty. Ta metoda infekowania ofiar nie była wykorzystywana już od jakiegoś czasu, ponieważ sługi zabierają teraz swoje ofiary do leża awatara na południowo-zachodnim brzegu jeziora, aby Gla'aki mógł sam je zainfekować. Warsztat ma wymiary ok. 6 m × 4,5 m, a jeśli ktoś postanowi wejść tam nocą, w środku będzie niesamowicie ciemno. Ściany są tylko otynkowane, a podłoga i sufit zostały wyłożone drewnianymi panelami. Prawa strona warsztatu pozostaje ukryta za dużym białym prześcieradłem przybitym do sufitu. W odsłoniętej części pomieszczenia widać trzy kartonowe pudła na lewo od wejścia, drzwi do pokoju numer 5 w północno-zachodnim rogu oraz złowieszczo wyglądający, dosunięty do najdalszej ściany drewniany stół ze skórzanymi pasami unieruchamiającymi.

Przeszukanie kartonowych pudeł ujawni walizki i ubrania należące do wcześniejszych ofiar. Są pośród nich damskie i męskie części garderoby oraz biżuterii, a dokładne przejrzenie odzieży pozwoli na znalezienie marynarki z nazwiskiem „A. Hickey” zapisanym na metce. Są tam także dwie złote obrączki, różne kobiece kolczyki, srebrna bransoletka z wygrawerowanym napisem „Dla mojej kochanej Paige” oraz wyglądający na dość drogi złoty zegarek z inicjałami „JS” na zapięciu.

Za prześcieradłem w południowo-wschodnim rogu warsztatu znajduje się drewniany stół, którego powierzchnia jest podrapana i pociemniała. Na blacie leży para zielonych rękawic z grubej gumy oraz rząd sześciu słoików. Pierwsze cztery z nich są do połowy wypełnione mętnym żółtawym płynem, a pozostałe dwa zawierają po kilkadziesiąt metalicznych igieł pokrytych plamkami zielonej pleśni. To oczywiście płyn i kolce pobrane z Gla'akiego. Jeśli Badacze znajdą jakiś sposób, aby przeprowadzić badania laboratoryjne tych znalezisk, ich wyniki pokażą, co następuje: Płyn jest organiczny i ożywiony, a kolce są zbudowane z mieszanki organicznych i nieorganicznych materiałów zupełnie nieznanymi w naszym świecie. Każdy naukowiec badający te okazy będzie zdumiony. W północno-wschodnim rogu warsztatu stoją dwie duże drewniane skrzynie, w których znajdują się pan i pani Smith – obecnie nieumarli słudzy Gla'akiego.

Uwagi dla Strażnika: Badacze wkradający się do warsztatu, czy to przez otworzenie kłódky wytrychem, czy też przez pokój numer 5, muszą wykonać udany test **Ukrywania** za każdym razem, gdy podejmują jakieś poważniejsze działanie (np. przejrzenie zawartości kartonowych pudeł, przeszukanie szafek itp.). Porażka będzie oznaczała, że pan i pani Smith, jako sługi Gla'akiego, usłyszą hałas, podniosą wieka swoich skrzyń i zaatakują Badaczy. Oczywiście test Ukrywania nie zadziała, jeśli Badacze postanowią sami podnieść pokrywę skrzyń – w tej sytuacji okropne istoty od razu ich zaatakują.

PRZESZUKIWANIE OKOLICY

Jeśli Badacze zdecydują się odwiedzić jezioro nocą, przede wszystkim zauważą gęstą mgłę formującą się krótko po zapadnięciu zmroku i utrzymującą się nad jeziorem aż do świtu. Ponadto usłyszą niski i kakofoniczny rechot żab. Oprócz tego wychwycą okazjonalne pluski dochodzące z brudnej i mętnej wody jeziora oraz dostrzegą niepokojące poruszenia trzciny sterczących z mgły.

Idąc w dół od warsztatu, można dojść do drewnianego pomostu. Choć skrzypi, gdy się z niego korzysta, wydaje się być dość solidny. Na brzegu, na prawo od pomostu znajdują się trzy łodzie wiosłowe. Każda z nich jest przywiązana liną przymocowaną do kołka wbitego w ziemię, tak aby nie odpłynęły, gdy jezioro wyleje na wiosnę.

Jeśli Badacze pójdą wzdłuż północno-zachodniej strony jeziora, około 15 metrów od pomostu napotkają liczne ślady opon prowadzące do brzegu. Woda w tej okolicy pokryta jest grubą warstwą czegoś czarnego i tłustego. W tym miejscu słudzy Gla'akiego spychają do wody samochody swoich ofiar. W tej chwili znajduje się tam sześć samochodów. William, zapytany o ślady opon, odpowie: „Widziałem jakichś młodych ludzi, którzy przyjeżdżali tam czasem w piątkowe wieczory. Głównie pary. Zachowują się dość cicho, więc daję im spokój”.

Jeśli Badacze udadzą się na południowy zachód od pomostu, dojdą do zagajnika pełnego choin kanadyjskich, które prawie dotykają jeziora. Przejście pomiędzy drzewami doprowadzi ich do polany. Udany test **Tropienia** (w przypadku wykonywania go w nocy bez źródła światła konieczny jest ekstremalny sukces) ujawni, że niedawno miało tu miejsce jakieś zajście – widać ślady stóp co najmniej czterech różnych osób. Wygląda na to, że doszło tutaj do przepychanki. To kolejne ślady działalności sług Gla'akiego – to tutaj ofiary były wabione i infekowane przez kult. W tym miejscu, pod powierzchnią wody zamieszkuje awatar Gla'akiego.

Pozostałości dawnej osady znajdują się po drugiej stronie jeziora, naprzeciwko motelu. Znajdując się w pobliżu, Badacze mogą dostrzec kogoś zmierzającego przez ruiny w stronę lasu (test **Spostrzegawczości**). Jeśli postanowią zbadać zrujnowaną osadę, nie zaobserwują powtórnie tajemniczej postaci, ale udany test **Tropienia** ujawni bardzo dziwne ślady – będą to odciski stóp, z których jedna będzie obuta, a druga bosa i bez dużego palca. Ślady prowadzą do lasu i jeśli Strażnik Tajemnic zdecyduje, że to dobry moment, Badacze mogą spotkać jednego z nieumarłych (zob. str. 70). Weź pod uwagę, że napotkanie tego stworzenia we wczesnej fazie scenariusza

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: KONTAKT Z WŁADZAMI

Posiadając dowody na to, że James Frazer był w motelu, Badacze mogą zdecydować się na konfrontację z rodziną Brophy lub na kontakt z policją. Jeśli wybiorą pierwszą opcję, William odpowie krótko: „Trzeba było stąd wyjechać i zostawić tę sprawę w spokoju. To nie skończy się dla was dobrze”. Następnie sięgnie po strzelbę i będzie próbował uwięzić Badaczy. Jeśli mu się to powiedzie, scenariusz będzie kontynuowany zgodnie z opisem w części Ostateczna konfrontacja (str. 69), ale wydarzenia będą miały miejsce w ciągu dnia.

Jeśli to rodzina Brophy zostanie uwięziona, Badacze nadal mogą chcieć skontaktować się z policją. Będą musieli udać się w długą drogę – do Arkham, Clark's Corners lub Kingsport, a kiedy wrócą ze służbami, zobaczą, że słudzy Gla'akiego opuścili motel, a pozostali goście zostali zabici strzałami ze strzelby. W tym momencie scenariusz zostanie zakończony.

W niektórych sytuacjach pójście na policję wydaje się logicznym rozwiązaniem, niemniej ta taktyka prawie zawsze oznacza, że Badacze porzucą swoją odpowiedzialność, mając nadzieję, że ktoś inny posprząta za nich bałagan, w który sami się wpakowali. W praktyce oznacza to także, że gracze nie doświadczą w pełni scenariusza i nie zobaczą, dokąd tak naprawdę prowadził. Jeśli Badacze wydają się „zbaczać z właściwej drogi” i próbują zwrócić się o pomoc do policji, niech zdarzy się coś, co sprawi, że będą musieli ponownie zająć się sprawą, którą chcą porzucić. Przelotne ujrzenie nieumarłego sługi, dziwne hałasy lub pojawienie się jednego z bohaterów niezależnych mogą sprawić, że Badacze z powrotem skoncentrują się na działaniu (i albo zapomną o zawiadomieniu policji, albo nie będą mieli na to czasu).

Jeśli wszystkie twoje triki zawiodą i Badaczom uda się uniknąć odpowiedzialności za śledztwo, które rozpoczęli, miej pewność, że zdają sobie sprawę z konsekwencji swoich działań. Opuszczając miejsce akcji, pozwolili, aby zginęli inni ludzie, i dali kultystom szansę na realizację ich mrocznych planów. Ze względu na ich brak zainteresowania sprawą, zamiast nagradzać graczy punktami Poczytalności dla ich Badaczy, nałóż na nich odpowiednie kary – w końcu, gdyby tam byli, mogliby to wszystko powstrzymać.

może zepsuć cały efekt zaskoczenia, więc Strażnik Tajemnic powinien rozważnie korzystać z tej możliwości. Jeśli nie dojdzie do spotkania z nieumarłym, nie ma tu zbyt wiele do odkrycia – tylko dziko zarośnięte grządki warzywne i kamienie pokryte porostami. Jeśli Badacze zdecydują się rozkopać ziemię, znajdą pokryte rdzą naczynia. Poproś także wszystkich Badaczy przeszukujących okolice o wykonanie testu **Szczęścia**. Pierwsza osoba, która poniesie porażkę, wejdzie w zarośla zakrywające starą studnię. Studnia ma

sześć metrów głębokości, a wpadnięcie do niej i wylądowanie na twardych kamieniach pokrytych szlamem powoduje 2K6 punktów obrażeń (udany test **Skakania** pozwala na zredukowanie obrażeń o połowę). O ile Badacz jest w stanie się wspinać, wydostanie się ze studni będzie od niego wymagało trudnego sukcesu w teście **Wspinaczki**, jeśli jednak jest mocno poturbowany, do jego wydobywania będzie niezbędna mocna lina.

KOLEJNOŚĆ WYDARZEŃ

Okolo godziny 21 jeden z Badaczy słyszy delikatne pukanie do drzwi. Kiedy otworzy, zobaczy na progu jeszcze bardziej nerwowego Jacoba Trenta, który powie: „Miałem kolejną scysję z tym starym durniem, Brophym. Właściwie to była szarpanina i udało mi się zwinąć mu klucze. Zamierzam sprawdzić, co jest w tym ich warsztacie, i liczę na waszą pomoc”.

Jeśli Badacze pozwolą Jacobowi pójść samemu, będzie to ostatni raz, kiedy go zobaczą. W przeciwnym razie mogą wejść do warsztatu (zob. str. 66) i podążać dalej za scenariuszem. Kiedy rodzina Brophy odkryje, że Badacze coś kombinują, spróbują ich schwytać, co z kolei doprowadzi Badaczy do spotkania z awatarem na południowo-wschodnim brzegu jeziora. Niemniej wydarzenia mogą potoczyć się inaczej.

Mińło sporo czasu, od kiedy awatar Gla'akiego miał tak wiele ofiar, z których mógł wybierać, oraz tak wielu ludzi w swoim pobliżu. To pobudziło apetyt istoty, która pragnie nowych sług. Okolo godziny 2 w nocy spróbuje ona poddać Badaczy, Jacoba Trenta i Billa Dunstona wpływowi sennego wezwania. Jeśli chodzi o Sarę Bonner, słudzy mają względem niej inne plany na tę noc.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: POZWÓL BADACZOM DZIAŁAĆ

Zamiast wykorzystywać Jacoba Trenta, który dostarczy Badaczom klucze, pozwól im je ukraść. Jeśli Badacze działają zbyt wolno lub nie wiedzą, co robić, bohaterowie niezależni mogą wykonać za nich część dramatycznych akcji, ale jeśli wygląda na to, że poradzą sobie sami, pozwól im podejmować ryzyko.

SENNE WEZWANIE

Aby dokonać sennego wezwania, należy odjąć punkty Magii ofiary od punktów Magii awatara. Następnie należy wykonać test, rzucając 1K100. Wezwanie jest udane przy wyniku niższym lub równym obliczonej wartości. W przypadku wyższego wyniku (porażki) ofiara nadal doświadcza opisanego snu (zob. **Sen o Zatopionym Mieście**), ale budzi się, zanim zacznie iść w stronę jeziora. W przypadku sukcesu Badacz poddaje się sennemu wezwaniu. Zaczyna poruszać się powoli i niezgrabnie, a jeśli dzieli pokój z innym Badaczem, ten z pewnością zostanie obudzony przez niezdarne poczynania towarzysza. Badacz



znajdujący się pod wpływem sennego wezwania nie będzie odpowiadał na pytania, ale jeśli pozorny lunatyk zostanie zatrzymany i spoliczkowany, obudzi się. Strażnik powinien pozwolić na test **Nasłuchiwania** Badaczom w sąsiadujących pokojach, aby mieli szansę usłyszeć hałasy. Jeśli się im nie powiedzie, pozwól na test **Szczęścia**. Sukces będzie oznaczał, że jeden z Badaczy nie śpi i wybierając się do łazienki, spotyka „lunatyka” włączącego się po korytarzach.

SEN O ZATOPIONYM MIEŚCIE

Ofiary Gla'akiego śnią bardzo realistyczny, przerażający sen o unoszeniu się pod powierzchnią nieruchomej wody w otoczeniu niemrawo poruszających się wodorostów. Pod nimi znajduje się miasto trędownych spiralnych wież i wąskich krętych dróg. Martwe ciała poskręcanych, kanciastych stworzeń z lśniącymi czerwonymi pancerzykami pokrytymi grubymi wypustkami w kształcie rurek i lejków zaścieniają ulice. Poruszając się wbrew swojej woli, Badacz wkrótce dociera do centrum miasta, ośmiokątnej pochyłości pokrytej osobliwym szkłem. Pod przezroczystą warstwą pulsuje cienisty obiekt z trzema świecącymi żółtymi ślepiami. Sprawia wrażenie, jakby był pokryty jakąś metaliczną warstwą.

W tym momencie Badacz, który pozostał w swoim bezpiecznym łóżku, budzi się – doświadczenie snu wymaga testu **Poczytalności** (utrata 1/1K6 PP). Badacz, który poddał się wezwaniu, będzie znajdował się już na polanie w pobliżu jeziora i prawdopodobnie czeka go zguba, chyba że został powstrzymany przez kogoś ze swoich towarzyszy.

Sen jest wizją zatopionego miasta pod powierzchnią jeziora w dolinie rzeki Severn w Anglii – domu Gla'akiego. Zwłoki w mieście to jego byli mieszkańcy, a pod pokrywą mieszka sam Gla'aki.

OSTATECZNA KONFRONTACJA

Po próbie sennego wezwania rodzina Brophy oraz Smithowie atakują pokoje Badaczy, którzy nie ulegli wezwaniu. William wymachuje swoją strzelbą. Jak wspomniano wcześniej, taka liczba ofiar jest całkiem niezłą gratką, zwłaszcza że część z nich poszukuje Jamesa Frazera. Robert kuśtyka, ale Badacze widzą po raz pierwszy, że porusza się bez wózka inwalidzkiego. Towarzyszy Williamowi, ale nie widać, żeby był uzbrojony. Rodzina Brophy wchodzi do pokoju frontowymi drzwiami, a Smithowie, jako słudzy Gla'akiego, dostają się do środka kłapą w podłódze. Jest to atak z zaskoczenia, a śpiący Badacze powinni wykonać test **Nasłuchiwania**, aby sprawdzić, czy usłyszą przeciwników zakradających się do ich pokoi. Jeśli poniosą porażkę, zostają przygwożdżeni do łóżek, a ich wrogowie podejmą próbę związania i zakneblowania swoich ofiar. Badacze mogą próbować stawiać opór, ale ponieważ jedna z przeraźliwie zimnych dłoni nieumarłych sług będzie zakrywać im usta, nie mogą krzyczeć o pomoc (wymagany test **Poczytalności**, utrata 0/1K3 PP).

Smithowie podczas ataku są przerażającym widokiem. Są nadzy i wychudzeni, a ich włosy są zmierzwiłone i brudne, prawie tak bardzo, jak ich skóra. Każde z nich ma zieżącą dziurę na środku klatki piersiowej, otoczoną siecią delikatnych czerwonych linii.

Jeśli Badacze będą stawiać opór, słudzy spróbują ich obezwładnić i zabrać nad jezioro. Jeśli Badacze poddadzą się bez walki, zostaną związani i wyprowadzeni na zewnątrz, a następnie zabrani nad jezioro. William skorzysta ze swojej strzelby tylko w ostateczności lub kiedy Badacze zaczną do niego strzelać. W końcu zwłoki są bezużyteczne dla jego boga.

Uwagi dla Strażnika: Około dziesięciu minut przed atakiem na Badaczy w motelu ma miejsce inna napaść. Jest o wiele bardziej ukradkowa, a jej celem jest Sarah Bonner. Po tym, jak Jamesowi Frazerowi udało się odepchnąć pokrywę skrzyni zakopanej pod motelem, zakrada się do pokoju Sarah, korzystając z kłapy w podłódze. Po jej szybkim obezwładnieniu, zanoszą ją na polanę, aby poświęcić ją awatarowi Gla'akiego wraz z pozostałymi ofiarami, które zostaną tam zaprowadzone.

Kontratak

Podobnie jak w przypadku sceny z wezwaniem sennym, Strażnik Tajemnic powinien pozwolić innym Badaczom na test **Nasłuchiwania**, aby mieli szansę usłyszeć poruszenie, kiedy ich towarzysze są atakowani w nocy. Jeśli któryś z atakowanych zadeklaruje, że krzyczy o pomoc lub korzysta z broni palnej, test **Nasłuchiwania** nie jest konieczny. Jeśli nikomu nie powiedzie się test **Nasłuchiwania**, życzliwy Strażnik Tajemnic może pozwolić na test **Szczęścia**, a sukces w tym przypadku będzie oznaczał, że któryś z Badaczy nie śpi i jest w drodze do łazienki. Jeśli Strażnik chce, może także wykonać test za Billa Dunstona, a następnie zaaranżować sytuację tak, aby pomógł Badaczom. Jeśli Jacob Trent nie uległ sennemu wezwaniu, po prostu chowa się pod swoim łóżkiem. Gdy ktoś postanowi sprawdzić, co dzieje się z Sarą Bonner, znajdzie jej pokój pusty, uchylone drzwi wejściowe oraz szeroko otwartą kłapę w podłódze.

Jeśli Badacze podążają tropem wprowadzonych towarzyszy, widzą, że są oni prowadzeni w stronę jeziora przez osobliwą czteroosobową procesję. Dwie z postaci mogą od razu zidentyfikować jako braci Brophy, ale pozostała dwójka jest Badaczom zupełnie obca. To Smithowie, dwoje z trzech sług Gla'akiego, którzy zostali z powodzeniem zainfekowani przez rodzinę Brophy. Smithowie poruszają się sztywno, są nadzy i bardzo brudni. Podczas gdy William trzyma więźniów na muszce, dzierżąc w rękach swoją strzelbę, Robert ociężałe podąża za grupą.

Badacze mogą teraz udać się w pogoń za procesją i uratować swoich towarzyszy. Jeśli się na to zdecydują, zobaczą, że sługi podążają w stronę polany przy południowo-zachodnim brzegu jeziora. Dopóki Badacze utrzymują rozsądną odległość, nie muszą wykonywać testu **Ukrywania**, ponieważ zmysły Roberta są mocno otępiałe.

Sarah Bonner, jako pierwsza ofiara wprowadzona tej nocy, znajduje się już na polanie z Jamesem Frazerem. Może towarzyszyć jej któryś z Badaczy, Bill lub Jacob, jeśli ktoś z nich uległ sennemu wezwaniu. Jeśli Badaczom udało się pokonać sługi Gla'akiego i uratować swoich towarzyszy, gdy ci byli

prowadzeni nad jezioro, mogą teraz zastanawiać się, gdzie znajduje się Sarah i reszta gości. Aby przyspieszyć ich poszukiwania, sugerujemy, żeby Sarah przebudziła się z transu na polanie i wydała z siebie głośny krzyk, co przyciągnie Badaczy do miejsca, gdzie się znajduje. Jeśli gracze doszli w scenariuszu do momentu, kiedy wszyscy zostali uratowani i właściwie nie ma powodu iść w stronę polany, pozwól im usłyszeć z tamtej strony nieludzkie zawodzenie – to awatar atakuje jednego z nieumarłych, którzy za bardzo zbliżyli się do jego legowiska. To zapewni Badaczom szansę na udział w ostatecznej konfrontacji z awatarem Gla'akiego.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: NIEUMARLI

Wcześniejsze próby infekowania ofiar przez rodzinę Brophy nie były zbyt udane. Jeśli Strażnik Tajemnic chce uczynić finał bardziej makabrycznym, może wykorzystać cztery zombie, które nie zostały przemienione w sługi. Nieumarli zwabieni poruszeniem, które wywołała walka między Badaczami i sługami, są „asem w rękawie” dla Strażnika. Mogą wypaść z lasu lub wyczołgać się z wody właśnie w tym momencie, kiedy Badacze będą przekonani, że wygrali walkę. Ewentualnie, jeśli Badaczom będzie szło bardzo źle, nieumarli mogą atakować na osłep, co będzie przydatnym ułatwieniem.

Tych czterech dodatkowych antagonistów to byli goście motelu, którzy zostali schwytani przez rodzinę Brophy i poddani eksperymentom w ich warsztacie. Każdy z nich został nakłuty kolcem Gla'akiego i zginął, ale nie stał się w pełni jego sługą. Rodzina Brophy założyła, że zainfekowanie się nie udało, i pozbyła się ciał, wrzucając je do jeziora. Te nieszczęsne nieumarłe istoty powstały nieco później i obecnie wędrują po lesie, a ich stwórcy nic o tym nie wiedzą. Opuchnięte, nadpsute zwłoki z szarawą skórą usianą plamami pleśni pragną tylko jednego – mięsa.

Statystyki dla zombie znajdują się w **Dodatek: Postacie i potwory**.

Nad jeziorem w świetle księżycy

W nocy polana jest upiornym miejscem. Na tafli jeziora wiadać dziwne bąble, woda chlupocze o brzeg, a warstwa mgły pokrywa wszystko dookoła. Sarah Bonner kłęczy na polanie w koszuli nocnej, z rękami związanymi za plecami i szlacha. Zainfekowany James Frazer stoi za nią i czeka na swego pana.

Jeśli Badacze śledzą sługi, to widzą, że prowadzą oni ofiary prosto na skraj jeziora i zmuszają je do ukłęknięcia. Kilka chwil później głośny brzęczący dźwięk wypełnia powietrze, podczas gdy coś, co wydaje się być kępą trzciny, niespokojnie dygocze w wodzie. Trzy żółte, kuliste ślepie wynurzają się z wody. Następnie awatar, metaliczne monstrum o owalnym kształcie, wyłania się z jeziora, a kiedy cmoka wargami, z jego paszczy skapuje czarna smolista ślina. Poruszająca się na gąbczastych białych kończynach o kształcie ostrosłupów metaliczna postać wciąż nosi pozostałości ludzkiego kształtu w formie zwisających po bokach

skurczonych rąk i nóg. Celem sług jest utrzymanie wszystkich, których przyprowadzili nad jezioro, w stanie pozwalającym awatarowi na atak kolcami, tak aby mógł zainfekować ofiary.

Oglądający całe zajście Badacze mają wybór: albo pozwolić na dokonanie się straszliwych wydarzeń, albo przeszkodzić i uratować niewinnych. Na szczęście sługi nie są zbyt zręczne w walce, więc Badacze będą mieli pewną przewagę. Prezentując tę scenę, pozwól awatarowi zaatakować Sarah jako pierwszą, a William niech zwróci się ze strzelbą w stronę atakujących Badaczy. Robert nie będzie tutaj zbyt pomocny, ale będzie się starał powstrzymać przed ucieczką każdą ofiarę, która uległa sennemu wezwaniu. James i Smithowie atakują tak, aby obezwładnić przeciwników, podczas gdy awatar nadal wbija kolce w kolejne ofiary (chyba że został już w jakiś sposób powstrzymany). Jeśli Jacob jest obecny w tej scenie, ucieknie z krzykiem, gdy tylko będzie miał okazję.

PODSUMOWANIE

Scenariusz może zakończyć się zwycięstwem Badaczy, którzy rozprawią się z nieumarłymi i awatarem, lub ich ucieczką przed okropnościami znajdującymi się nad jeziorem, aby ocalić swoje życie. Jeśli będzie to ta druga opcja, być może Badacze zechcą wrócić w to miejsce w kolejnych dniach, przygotowani na to, aby zakończyć sprawę rodziny Brophy i awatara raz na zawsze. Zabicie awatara (biorąc pod uwagę to, jakie potrafi zadawać obrażenia, oraz jego pancerz) nie jest łatwym wyczynem, więc Strażnik Tajemnic może zechcieć zorganizować dłuższą kampanię, w której Badacze będą poszukiwać sposobów na zniszczenie lub wygnanie awatara, a także zdobędą więcej informacji o zdradzieckim wcieleniu zła, jakim jest Gla'aki. Biorąc to wszystko pod uwagę, Strażnik Tajemnic może chcieć połączyć ten scenariusz z historią przygody pt. *Pośród pradawnych drzew*, która także skupia się na Gla'akim i została opublikowana w *Księdze Strażnika*.

Ponieważ Badacze nie mają możliwości uratowania Jamesa Frazera, to od nich będzie zależeć, jak poinformują jego ojca o tym, co się mu przytrafiło. Powiadomienie Geralda Frazera o śmierci jego syna z pewnością sprawi, że pojawi się mnóstwo pytań, na które Badacze woleliby nie odpowiadać, oraz konieczne będzie przeprowadzenie policyjnego dochodzenia. Przez okres ciągnących się przesłuchań oraz całego biurokratycznego procesu Gerald Frazer będzie, niby przypadkiem, unikał zapłacenia Badaczom. Jeśli natomiast poinformują go, że jego syn był w motelu, ale zgubili jego ślad (na dowód mogą dostarczyć jego notatki, tablicę rejestracyjną itp.), zapłaci każdemu z nich po dwieście dolarów za fatygę.

Nagrody

W zależności od wyniku scenariusza oraz tego, jakie działania podjęli Badacze, przyznaj następujące nagrody lub kary tym, którzy przeżyli:

- Uratowanie Sary Bonner lub jakiegokolwiek innej ofiary: +1K6 PP za każdą ofiarę.
- Pokrzyżowanie planów rodziny Brophy wobec przyszłych ofiar: +1K6 PP.
- Zniszczenie awatara Gla'akiego: +1K10 PP.
- Ucieczka bez uratowania kogokolwiek: -1K10+2 PP.





William Brophy



Robert Brophy



DODATEK: POSTACIE I POTWORY

GOŚCIE MOTELU

JACOB TRENT, nerwowy młodzieniec

Niewielki i wyglądający słabowicie Jacob ma 21 lat i pracuje jako asystent bibliotekarza w Arkham. Jedyne, czego chce od życia, to uciec ze swoim ukochanym. Doskonale zdaje sobie sprawę ze swoich fizycznych ograniczeń, więc jego płochliwe zachowanie wynika nie tyle z tchórzostwa, co z silnego instynktu samozachowawczego.

S 40 KON 65 BC 55
ZR 75 INT 60 WYG 50
MOC 60 WYK 70 P 60
PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 12

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3 (lub broń)

Unik 37% (18/7)

Umiejętności: Gadanina 30%, Korzystanie z Bibliotek 50%, Majętność 15%, Nasłuchiwanie 40%, Pierwsza Pomoc 40%, Psychologia 30%, Rzucanie 40%, Spostrzegawczość 30%, Ukrywanie 30%.

BILL DUNSTON, małomówny najemca

Bill jest cichy i ma zgorzkniały wyraz twarzy. To wysoki, dobrze zbudowany 46-letni mężczyzna. Były bokser, czego można się domyślić po jego krzywym, kiedyś złamanym nosie. Obecnie pracuje w dokach, a teraz wyjechał na urlop, aby odpocząć od swojego ciężkiego życia. Jest o wiele mniej groźny, niż się wydaje. Dunston jest potencjalnym sojusznikiem, może także zostać zastępczym Badaczem.

S 85 KON 70 BC 80
ZR 60 INT 75 WYG 40
MOC 40 WYK 70 P 40
PW 15

Modyfikator Obrażeń: +1K6

Krzepa: 2

Ruch: 7

Punkty Magii: 8

Walka Wręcz (Bijatyka) 80% (40/16) obrażenia 1K3 + 1K6 (MO) (lub broń)

Unik 35% (17/7)

Umiejętności: Majętność 20%, Mechanika 40%, Nasłuchiwanie 30%, Psychologia 40%, Rzucanie 45%, Skakanie 40%, Spostrzegawczość 35%, Ukrywanie 40%, Zastraszanie 55%.

SARAH BONNER, dama w opałach

Drobna i piękna 21-letnia kobieta. Sarah ma niebieskie oczy, piegowatą, lekko brązową cerę oraz mocno kręcone włosy, co jest znakiem jej afrykańskiego dziedzictwa ze strony ojca. Sarah jest bezrobotna, nie ma zbyt wiele pieniędzy, ale jest szczęśliwa. Jest w drodze do swoich dziadków mieszkających w Kingsport – zamierza się u nich zatrzymać i poszukać pracy.

S 55 KON 70 BC 50
 ZR 75 INT 90 WYG 85
 MOC 80 WYK 75 P 80
 PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 16

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3 (lub broń)

Unik 35% (17/7)

Umiejętności: Majętność 8%, Nasłuchiwanie 30%, Psychologia 30%, Rzucanie 35%, Skakanie 45%, Spostrzegawczość 45%, Ukrywanie 50%, Wiedza o Naturze 40%.



Sługa Gla'akiego

OKROPIEŃSTWA Z MOTELU

PAN I PANI SMITH, sługi Gla'akiego

Kiedys szef i jego sekretarka, którzy wspólnie wyjechali z Kingsport na potajemny weekend we dwoje. Zatrzymując się w Squatters Lake Motel, zapłacili za swoje cudzołóstwo w najstraszliwszy z możliwych sposobów. Rodzina Brophy rozebrała ich do naga i zamknęła w skrzyniach w warsztacie, korzystając z ich siły, kiedy potrzebują obezwładnić kolejne ofiary. Dowodem na dotyk Gla'akiego są niekrwawiące rany otoczone siecią czerwonych linii znajdujące się na środku ich klatek piersiowych. Poruszają się sztywno, ale w tym wczesnym stadium swojej potwornej kariery mogą z łatwością zostać przebrani za ludzi, jeśli awatar będzie miał takie życzenie.

Pan Smith

S 80 KON 120 BC 60
 ZR 20 INT 65 WYG 45
 MOC 50 WYK 0 P 0

PW: 18

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 6

Punkty Magii: 10

Pani Smith

S 65 KON 140 BC 80
 ZR 20 INT 70 WYG 40
 MOC 40 WYK 0 P 0

PW: 22

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 6

Punkty Magii: 8

Ataki

Ataki w rundzie: 1 (walka wręcz lub hak rzeźniczy)

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Walka Wręcz (Hak rzeźniczy) 40% (20/8) obrażenia 1K6 + 1K4 (MO)

Unik 10% (5/2)

Pancerz: Brak.

Utrata PP: Brak utraty PP za ujrzenie sług Gla'akiego o ludzkim wyglądzie.

JAMES FRAZER, sługa Gla'akiego

Wysoki, szczupły i mocnej budowy, 25-letni James Frazer był studentem filozofii na Uniwersytecie Miskatonic. Wszystko się zmieniło, gdy postanowił zatrzymać się w Squatters Lake Motel i został przemieniony w nieumarłego sługę Gla'akiego. W ciągu dnia przebywa w skrzyni ukrytej pod motelem. Jego ubrania są w strzępach, spojrzenie jest puste, a jasne włosy kleją się w nieładzie do czaszki. Te trupioblade, chodzące zwłoki są zaledwie cieniem dawnego krzepkiego Jamesa Frazera.

S 90 KON 150 BC 75
 ZR 30 INT 70 WYG 45
 MOC 45 WYK 0 P 0

PW: 22

Modyfikator Obrażeń: +1K6

Krzepa: 2

Ruch: 7

Punkty Magii: 9

Ataki

Ataki w rundzie: 1 (walka wręcz lub hak rzeźniczy)

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3 + 1K6 (MO)

Walka Wręcz (Hak rzeźniczy) 40% (20/8) obrażenia 1K6 + 1K6 (MO)

Unik 10% (5/2)

Pancerz: Brak.

Utrata Poczytalności: Brak utraty PP za ujrzenie sług Gla'akiego o ludzkim wyglądzie.

ROBERT BROPHY, sługa Gla'akiego

Robert ma 105 lat i na tyle wygląda. Nie jest już człowiekiem – został zabity i przemieniony w nieumarłego sługę Gla'akiego jakieś 63 lata wcześniej, więc tak naprawdę jest zwłokami, które umarły w wieku 42 lat. Wygląda na wątłego, ma kostyczną twarz i kilka kosmyków cienkich, białych włosów układających się w poprzek jego skóry głowy nakrapianej plamami wątrobowymi. Porusza się na wózku inwalidzkim; może chodzić, jeśli będzie to konieczne, ale robi to bardzo powoli.

Jeśli Robert zostanie wystawiony na działanie światła dziennego, podda się Zielonemu Rozkładowi – jest to objaw, który pojawia się u wszystkich sług Gla'akiego, jeśli pozostają nieumarłymi przez 60 lat lub dłużej. Jeśli pozostanie pod wpływem światła słonecznego przez dłuższy czas, zacznie od razu gnić i po kilku godzinach zostanie całkowicie zniszczony.

S 40 KON 90 BC 70
 ZR 10 INT 55 WYG 30
 MOC 35 WYK 0 P 0

PW: 16

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 2

Punkty Magii: 7

Ataki

Ataki w rundzie: 1 (walka wręcz lub broń)

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3

Broń Palna (Dubeltówka kalibru 20) 25% (12/5) obrażenia 2K6/1K6/1K3 (10/20/50 metrów)

Unik 5% (2/1)

Pancerz: Brak.

Zaklęcia: Nawiązanie Kontakt z Bóstwem Gla'akim.

Utrata Poczytalności: Brak utraty PP za ujrzenie sług Gla'akiego o ludzkim wyglądzie, jeśli jednak Badacze będą świadkami działania Zielonego Rozkładu, będzie ich to kosztowało 1/1K10 PP.

WILLIAM BROPHY, sługa Gla'akiego

William przypomina swojego ojca, więc łatwo mu odgrywać rolę młodszego brata Roberta. Wydaje się dość wątły, jednak nie tak jak Robert. Ma pomarszczoną twarz i czuprynę białych włosów. William umarł w wieku 25 lat, kiedy przed 58 laty Gla'aki przemienił go w nieumarłego sługę, więc jego ciało ma obecnie 83 lata. Całkiem dobrze funkcjonuje jako człowiek i jest całkowicie opanowany przez awatara.

S 35 KON 110 BC 80
 ZR 25 INT 65 WYG 45
 MOC 60 WYK 0 P 0

PW: 19

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 5

Punkty Magii: 12

Ataki

Ataki w rundzie: 1 (walka wręcz lub broń)

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10) obrażenia 1K3

Broń Palna (Dubeltówka kalibru 20) 35% (17/7) obrażenia 2K6/1K6/1K3 (10/20/50 metrów)

Unik 12% (6/2)

Pancerz: Brak.

Zaklęcia: Nawiązanie Kontakt z Bóstwem Gla'akim.

Utrata Poczytalności: Brak utraty PP za ujrzenie sług Gla'akiego o ludzkim wyglądzie, jeśli jednak Badacze będą świadkami działania Zielonego Rozkładu, będzie ich to kosztowało 1/1K10 PP.

ZOMBIE, czwórka nieudanych sług

Wszystkie zombie mają takie same statystyki.

S 80 KON 80 BC 65
 ZR 35 INT 0 WYG 0
 MOC 5 WYK 0 P 0

PW: 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 6

Punkty Magii: 1

Ataki

Ataki w rundzie: 1 (podrapanie, ugryzienie, rozdarcie)

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Unik: Pozbawione własnej woli zombie nie może wykonywać uników.

Umiejętności: Poszukiwanie Ludzkiego Mięsa 99%.

Pancerz: Brak, ale broń przebijająca zadaje im 1 punkt obrażeń, a każda inna połowę wartości obrażeń rzutu kością. Otrzymane ciężkie rany skutkują utratą kończyny.

Utrata Poczytalności: 0/1K8 PP za ujrzenie zombie.

AWATAR GLA'AKIEGO

Istota o owalnym kształcie pokryta niezliczonymi kolcami, jej ciało mieni się różnymi metalicznymi barwami. Z przodu owalu znajduje się gąbczasta twarz z ustami o grubych wargach pełnymi ostrych kłów. Trzy żółte ślepia sterczą do przodu na cienkich czulkach wyrastającymi nad ustami. Ciało stwora pulsuje i drży, gdy ten się porusza, wydając przy tym głośny, wibrujący pomruk. Od spodu jego ciało jest pokryte warstwą białych, piramidalnych kształtów, wykorzystywanych do poruszania się.

Awatar został stworzony wkrótce po tym, jak rodzina Brophy przybyła nad jezioro. Po schwytaniu pewnego nieszczęśnika Robert wmuśli w jego gardło płyn z ciała Gla'akiego, a William wbił w klatkę piersiową ofiary wiele kolców. Skurczone ręce i nogi zwisające po bokach istoty są jedyną pozostałością po jej ludzkiej formie.

Awatar jest słabszy niż istota, którą reprezentuje, ale jeśli zapewni mu się wystarczającą ilość czasu i liczbę ofiar, jego siła dorówna Gla'akiemu. Awatar kontroluje członków rodziny Brophy oraz inne nieumarłe sługi.

Zdolności specjalne

Senne Wezwanie: Awatar wykorzystuje senne wezwanie, aby zwabić potencjalne ofiary nad jezioro – chce je zainfekować i przemienić w nieumarłe sługi. Szansa na to, że cel ataku ulegnie Sennemu Wezwaniu, jest równa PM awatara minus PM ofiary. Test wykonuje się 1K100. Za każde 800 metrów odległości między celem ataku a leżem awatara dodaje się 1 PM do wartości PM ofiary. Awatar może korzystać z Sennego Wezwania jeden raz na noc, przez tyle nocy, ile zechce. Ofiara, która ulegnie Wezwaniu, musi udać się nad jezioro i stać nieruchomo, gdy awatar zbliża do niej swój kolec i wbija go w jej klatkę piersiową. Kolec prawie zawsze od razu zabija ofiarę (czasem jednak tak się nie dzieje – zob. poniżej). W kolejnej rundzie awatar wprowadza płyn do ciała ofiary. Następnie kolec odchodzi od ciała awatara i zapuszcza korzenie w ciele ofiary, tworząc na nim zgrubienia. Po upływie jednej lub dwóch nocy kolec odpada, pozostawiając otwartą ranę otoczoną siecią delikatnych czerwonych linii. Ofiara staje się wtedy nieumarłym sługą podległym woli awatara.

Jeśli kolec nie zabije ofiary, zanim płyn zostanie wprowadzony do jej ciała, ofiara przemienia się w zombie i nie jest podległa woli awatara. Jeśli kolec zostanie wyrwany (zanim płyn zostanie wprowadzony do ciała ofiary) i nie zabije wcześniej ofiary, pozostaje ona normalnym człowiekiem, który przetrwał straszliwy atak.

S 100 KON 150 BC 225
ZR 50 INT 75 WYG 0
MOC 140 WYK 0 P 0

PW: 37

Modyfikator Obrażeń: +3K6

Krzepa: 4

Ruch: 6

Punkty Magii: 28

Ataki

Ataki w rundzie: 1 (taranowanie lub wystrzelenie kolców)
Taranowanie 70% (35/14) obrażenia 1K6 + 3K6 (MO)

Wystrzelenie Kolca 50% (25/10) obrażenia 2K6

Pancerz: 10 punktów twardej skorupy, każdy kolec ma 2 punkty Pancerza i 3 PW.

Zaklęcia: Brak (awatar nie posiada żadnych zaklęć, dopóki nie osiągnie dojrzałej formy).

Utrata Poczytalności: 1K3/1K10 PP za ujrzenie awatara.





NIEROZERWALNE WIĘZI

AUTOR: TOM LYNCH



1

WPROWADZENIE

Nie istnieje bardziej bezwzględna istota niż matka chroniąca swoje potomstwo. Jest to szczególnie prawdziwe w kontekście stworzeń z mitów Cthulhu, o czym wkrótce będą mieli okazję przekonać się Badacze w tej przygodzie.

Ten scenariusz nadaje się dla dwóch do sześciu początkujących Badaczy. Rozgrywa się on w latach 20. XX wieku w tzw. Krainie Lovecrafta, w Ipswich w pobliżu Arkham. Jeśli Strażnik Tajemnic ma ochotę, niewielkim nakładem pracy można przenieść wydarzenia w inne miejsce w Massachusetts lub jeszcze dalej. Podobnie, okres historyczny, w którym osadzony został scenariusz, można zmienić na czasy współczesne. Jeśli Strażnik Tajemnic rozważa przeniesienie fabuły gdzieś dalej, powinien pamiętać, że niektóre źródła unikatowe dla Uniwersytetu Miskatonic mogą być niedostępne gdzie indziej.

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Kiedy Thaddeus Waters, znany w okolicy jako legendarny Czarownik z Bagien, osiągnął imponujący wiek 342 lat, stał się nieco nieuważny. Przez wieki przyzywał i pętał byakhee, aby transportowały go do różnych miejsc na Ziemi i poza nią. Kiedy zrobił to po raz ostatni, bezbłędnie wykonał przyzwanie, ale nie dopełnił części rytuału, która miała na celu spętanie istoty. Co za tym idzie, stworzenie, które się pojawiło, nie miało żadnych skrupułów przed zatopieniem pazurów w piersi Watersa i wyrwaniem mu kręgosłupa przez podbrzusze.

Ta byakhee była szczególnie niezadowolona z wezwania, ponieważ była w ciąży i lada moment miała wydać na świat swoje młode. Zaklęcie wyrwało ją z domostwa i zmusiło do przybycia na Ziemię, skąd dopiero po złożeniu jaj zdołała udać się w drogę powrotną. Była zatem zmuszona zostawić jaja tutaj i wrócić bez swoich dzieci, przynajmniej na razie. Niedaleko od kryjówki Watersa na wyspie na bagnach byakhee znalazła odpowiednie miejsce – niewielką sadzawkę, gdzie złożyła jaja. Niestety, miejsce to okazało się być fontanną w samym

środku placu budowy, w części miasta zarezerwowanej dla bogatszych i bardziej wpływowych rodzin. Nie pojmując takich ziemskich spraw, wyczerpana bestia złożyła jaja i wyruszyła w międzywymiarową podróż bez obciążenia w postaci potomstwa. Kiedy byakhee odzyska siły, planuje wrócić na Ziemię, aby zabrać swoje młode i wrócić do swojej krainy i towarzysza.

Jednak pracownicy budowy pokrzyżowali jej plany. Znaleźli dziwnie wyglądające muszle/kamienie/formacje przypominające kształtem banany oraz uszkodzoną fontannę i skontaktowali się ze swoją klientką, panią Enid Carrington, która nakazała, aby ostrożnie przetransportować znalezione przedmioty do dobrze zabezpieczonego magazynu do czasu, aż zostaną one zidentyfikowane.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: WYCZUCIE CZASU I TEMP

Ten scenariusz toczy się według założonego harmonogramu. Pewne wydarzenia będą miały miejsce niezależnie od czynników zewnętrznych. Wyzwaniem jest zaangażowanie Badaczy w historię, aby kształtowali te wydarzenia. Strażnik Tajemnic może oczywiście zostawić im trochę czasu na wykonanie rutynowych działań, ale kolejne wydarzenia przygody powinny mieć miejsce zgodnie z harmonogramem. Zatem niezależnie od tego, co zrobią Badacze, wydarzenia będą się rozwijać.

ZAANGAŻOWANIE BADACZY

Badacze mogą zostać wprowadzeni do scenariusza na różne sposoby; można je także wykorzystać, aby przedstawić Badaczy sobie nawzajem i dzięki temu stworzyć „drużynę” w realistyczny lub naturalny sposób.

Potencjalne punkty wejścia pojawiają się wśród odbiorców telefonów od pani Carrington. Na pewno skontaktowała się z miejscową policją (posterunek w Ipswich oraz szeryf hrabstwa Essex), a także z lokalnym Uniwersytetem Miskatonic. Biorąc pod uwagę jej pozycję w społeczeństwie, nie ma żadnych problemów z tym, aby na jej prośbę na miejsce, gdzie dokonano aktu wandalizmu, wysłano patrol policyjny. Może się także od razu skontaktować z kierownikiem Katedry Nauk Przyrodniczych na Uniwersytecie Miskatonic, domagając się, aby oddelegowano geologa, który natychmiast przyjedzie i obejrzy „kamienie” znalezione przez jej pracowników. Zatem Badacze mogą pracować w miejscowej policji lub w biurze szeryfa hrabstwa, ewentualnie mogą być pracownikami uniwersyteckimi (Wydziału Geologii lub absolwentami pokrewnych kierunków). Idąc dalej tym tropem, wśród Badaczy może znaleźć się prywatny detektyw, zatrudniony przez panią Carrington, lub dziennikarz poszukujący dobrej historii. Jeśli Badacze będą chcieli, a Strażnik Tajemnic nie będzie miał nic przeciwko, mogą także grać pracownikami budowy.

Dodatkowo, jak zostanie opisane później, Badacze mogą dołączyć do śledztwa później tej samej nocy lub z samego rana następnego dnia, kiedy policja z Arkham zostanie wezwana na miejsce makabrycznego morderstwa (zob. **Następstwa ataku**, str. 84, lub **Fragmentaryczne zeznanie**, str. 86). W takim przypadku Badacze będą najpewniej powiązani z Wydziałem Policji w Arkham lub ze Szpitalem Psychiatrycznym w Arkham, jednak dziennikarze i fotografowie też mogą zostać logicznie włączeni do przygody. Dobrym rozwiązaniem może być też kolega doktora Bridena z Uniwersytetu Miskatonic.

Z Badaczami może ostatecznie skontaktować się sama pani Carrington, jeśli prowadzili już śledztwa w Arkham lub okolicach. Być może wspólny znajomy zasugerował, że Badacze są znajomymi się na takich rzeczach ludźmi, którzy mogą przyrzeć się niezwykłym skałom.

MIJESCE AKTU WANDALIZMU

W samym środku tego, co miało być nowym rosarium Enid Carrington, znajdują się szczątki importowanego z Włoch marmurowego posągu oraz mocno zdewastowana fontanna. Posąg, który stał na środku okrągłej sadzawki o średnicy sześciu metrów, został przewrócony i roztrzaskał się na wiele kawałków, które teraz leżą w fontannie i w pobliskiej trawie. Każdy Badacz, który zobaczy tę scenę, może zauważyć (po wykonaniu test **INT**), że posąg musiał zostać uderzony z boku ze znaczną siłą, aby jego fragmenty wylądowały ponad trzy metry od miejsca, gdzie pierwotnie się znajdował.

Pani Carrington znajduje się gdzieś w pobliżu – może kręcić się po terenie budowy, krzyczeć na różnych ludzi, aby nie przestawali pracować, lub siedzieć załamana na pobliskiej ławce.

„W końcu przyjechaliście” – powie do kogokolwiek, kto się pojawi, niezależnie od tego, kim jest. „Oto główna ozdoba mojego rosarium. Prawda, że wspaniała?”

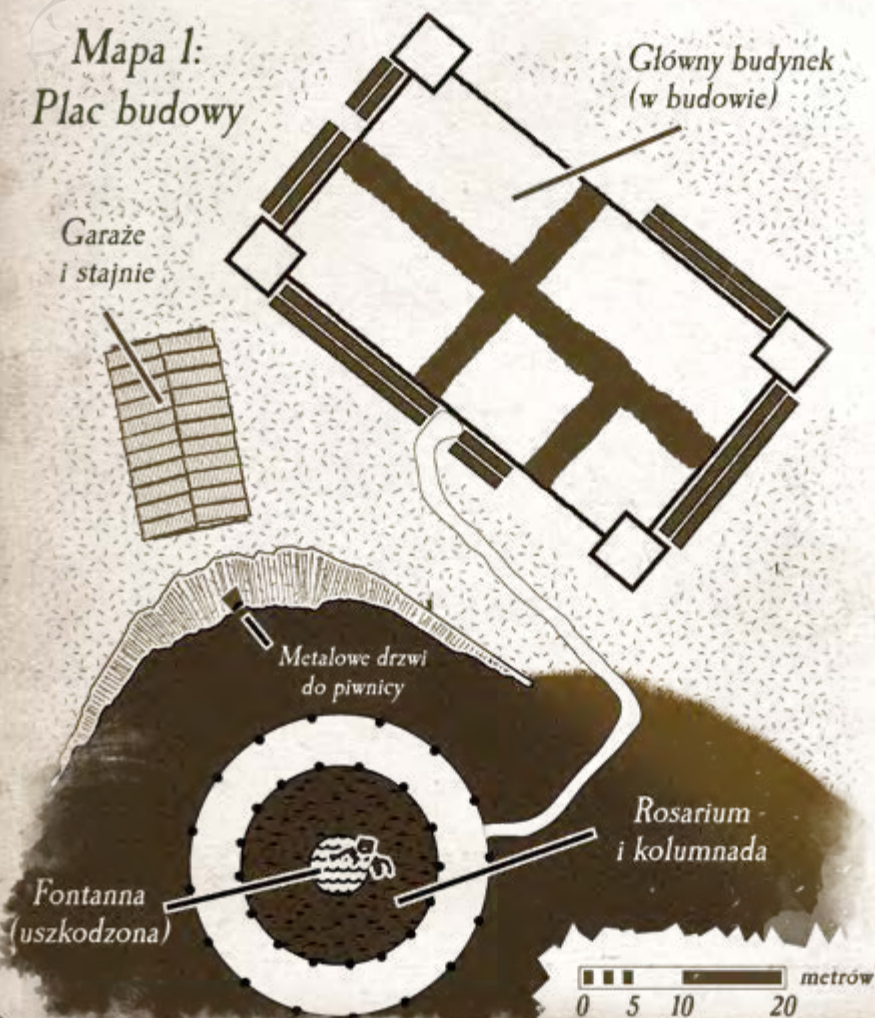
Sarkazm w jej głosie jest niemalże namacalny. Jeśli zwraca się do służb mundurowych, wyraża życzenie, aby wandyale zostali schwytani i osądzeni. Mówi, że planuje wnieść oskarżenie przeciwko sprawcom i pozwać ich o odszkodowanie za zniszczenia. Prycha kpiąco, pełna oburzenia, i wskazuje na zniszczony posąg w środku fontanny. „Ci kretyni zostawili w dodatku jakieś kamienie w wodzie w mojej fontannie. Zleciłam już usunięcie ich, żeby robotnicy mogli od razu zająć się naprawami. Jak zwykle się ociągają, a ja nie życzę sobie dodatkowych opóźnień w tym projekcie. Do końca tego roku mam zamiar wyprawić tu liczne imprezy towarzyskie.”

RODZINA CARRINGTONÓW

Nie wszyscy członkowie rodziny muszą koniecznie zaangażować się w wydarzenia scenariusza, ale istnieje spora szansa, że większość z nich to zrobi. W związku z tym należy się im odpowiednia prezentacja.

- **Enid Carrington:** Pochodzi z rodziny bogatej od pokoleń. Oprócz milionów, które zarabia jej mąż, Enid posiada własny majątek. Jako córka magnata kolejowego dorastała otoczona jedynie tym, co najlepsze. Jest wymagająca i niechętnie będzie znosić głupotę innych. Ciężko pracuje, aby utrzymać swój poziom życia, i oczekuje, że inni, zwłaszcza jej pracownicy, też będą to robić.

Mapa 1:
Plac budowy



- **Milburne Carrington:** Głowa rodziny, milioner, magnat bankowy. Spędza większość czasu w swoim biurze lub ubijając interesy z różnymi ważnymi osobistościami (jak przedstawiciele lokalnej władzy, zagraniczne rządy czy dyrektorzy innych firm). Przekazał całkowitą kontrolę nad pracami budowlanymi swojej żonie, ponieważ ma ona znakomity gust oraz świetnie radzi sobie z rozliczaniem pracowników z ich zobowiązań.
- **William Carrington:** Syn i spadkobierca Imperium Carringtonów. Pomimo obiekcji swoich rodziców podąża przez życie własną drogą. Obecnie jest studentem ostatniego roku na Uniwersytecie Miskatonic, specjalizując się w starożytnych religiach i mistycyzmie. Jego rodzina nie jest zadowolona z wyboru, którego dokonał, niemniej William zamierza trwać przy swoim, ukończyć studia, a następnie kontynuować je za granicą.
- **Mary Carrington:** Młodsze dziecko. Rodzice liczyli na to, że będzie studiować na Harvardzie, ale ona zdecydowała się podążyć za swoim bratem, Williamem, i podjęła studia na Uniwersytecie Miskatonic. Obecnie jest studentką drugiego roku i nadal poszukuje swojej pasji – jak dotąd nie zdecydowała się, co tak naprawdę chciałaby studiować. Wydaje się skłaniać nieco w kierunku medycyny, ponieważ sporo czasu spędziła na Wydziale Biologii.

Fontanna

Marmurowy posąg, który znajdował się na środku fontanny, został roztrzaskany. Jego odłamki leżą częściowo zanurzone w sięgającej do połowy łydki wodzie. Fontanna nie jest pełna, jednak wszyscy pracownicy zgodnie potwierdzają, że była pełna jeszcze dzień przed tym, jak znaleźli cały ten bałagan. Trawiasta przestrzeń dookoła fontanny jest nadal zalana wodą, więc jeśli ktoś spróbuje tam podejść, jego buty będą do połowy zapadać się w rozmiękłą ziemię. Pani Carrington z wyraźną przyjemnością narzeka także na to.

Barokowy posąg przedstawiał młodego chłopca stojącego na ogromnych muszlach, trzymającego na rękach delfina. Rzeźba została wykonana ze śnieżnobiałego marmuru i sądząc po ciągle widocznym kunszcie artysty, który ją wykonał, z pewnością kosztowała więcej niż większość Badaczy zarabia przez cały rok.

Fontanna także jest uszkodzona. Krawędź jest pęknięta i wyszczerbiona w dwóch miejscach, w odległości około 1,2 metra od siebie. Oprócz tego, pomiędzy wyszczerbieniami i centralną częścią fontanny, gdzie znajdował się posąg, na betonowym podłożu można zauważyć liczne, prawie równoległe żłobienia, których długość waha się od 30 centymetrów do 1 metra. Bliższe zbadanie rys i żłobień ujawni, że zostały wykonane dość tępymi narzędziami i czymkolwiek je zrobiono, nie pozostał po tym żaden osad.

„Kamienie” zostały znalezione obok miejsca ze żłobieniami.

KAMIEŃ

Jaja byakhee („kamienie”) zostały zabrane przez robotników do piwnicy znajdującej się na placu budowy, gdzie przechowywane są inne wartościowe przedmioty. Pani Carrington nalegała na to, aby co najmniej trzech pracowników pilno-

wało wejścia do piwnicy 24 godziny na dobę. Aby chronić wszystko, co znajduje się wewnątrz, przy wejściu do piwnicy zostały zamocowane solidne metalowe drzwi (18 punktów Wytrzymałości).

W pomieszczeniu piwnicznym można znaleźć kolejne marmurowe rzeźby, misternie kute balustrady i ogrodzenia oraz różne narzędzia ogrodowe (kilofy, łopaty, taczki). Jaja leżą (w większości) na chropowatym stole warsztatowym, oczyszczonym ze śmieci i postawionym przy drzwiach. Na stole znajduje się lampa, z której można skorzystać przy badaniu „kamieni”.

Kiedy tylko ktoś zajmujący się zawodowo nauką będzie miał okazję zobaczyć i dotknąć tego, co zostało znalezione w fontannie, od razu będzie wiedzieć, że nie jest to zrobione z kamienia. To coś ma teksturę i budowę zbliżoną do koralu lub muszli. Przypomina nieco wyglądem kiść napuchniętych, skamieniałych bananów. W każdej z czterech warstw znajduje się od pięciu do sześciu „bananów”. Niektóre z nich się odłamały, a ich pozostałości znajdują się obok. Każdy z „bananów” wygląda, jakby był zrobiony z półprzezroczystej masy perłowej, i umieszczony jest na łodydze przypominającej koral w kolorze niebieskiego granitu. Przy bliższym badaniu z wykorzystaniem źródła światła można spojrzeć przez powierzchnię każdego „owocu” – wewnątrz wypełnione jest gęstym płynem, w którym pływa kulka o stałej konsystencji.

Pani Carrington wspomni, że niektóre z „kamieni” odłamały się i rozkruszyły, kiedy zarządziła, aby usunąć je z fontanny i przenieść do piwnicy. Kobieta będzie trzymać się blisko Badaczy, kiedy będą po raz pierwszy oglądać znalezisko, ponieważ chce wiedzieć, czy jest ono coś warte. „Niektóre z elementów są całkiem efektowne, więc może uda mi się coś zyskać na tym fiasku. Sądzę, że z tej opalizującej części można by zrobić ładniutki naszyjnik, jak myślicie? I do kompletu spinki do mankietów dla mojego męża.”

Ze względu na naturę znaleziska, geolog nie będzie w stanie pomóc w określeniu, czym ono jest. Będzie mógł jedynie zawyrokujeć, że nie przypomina niczego, co zostało już zidentyfikowane przez jego naukę. Bliższe zbadanie i udany test **Nauki (Biologii, Chemii lub Zoologii), Medycyny** albo innej odpowiedniej umiejętności pozwoli stwierdzić, że wygląda to na jaja jakiegoś niezidentyfikowanego gatunku.

Oczywiście, konieczne będą dalsze badania, ale jeśli Badacze zechcą przenieść artefakty poza plac budowy, pani Carrington będzie stwarzać problemy. Będzie nalegać, aby znalezisko pozostało w jej piecyz (zdecydowała już, że jest ono coś warte) i niezależnie od wykorzystanych umiejętności **Uroku Osobistego, Gadaniny, Perswazji** czy **Zastraszania**, nie zmieni zdania.

Dalsze badania jaj

Bliższe zbadanie jaj pozwoli uważnym Badaczom (udany test **Spostrzegawczości**) spostrzec, że jest zbyt mało fragmentów, aby poskładać z nich wszystkie brakujące jaja z kiści. Rzeczywiście, jeśli poskładać wszystkie kawałki, wyraźnie widać, że brakuje jednego z jaj. Jeśli Badaczom nie uda się tego zauważyć, pani Carrington (która cały czas krąży w pobliżu i obserwuje wszystko czujnie niczym sokół) zwróci ich uwagę na to, że brakuje jednego z „bananowych

Najdroższa Mary,
nie sądze, abyś wiedziała, kim jestem, ale ja doskonale wiem,
kim Ty jesteś. Właściwie pracuję nad Twoim nowym domem. Nie
jestem prawdziwym dżentelmenem, na jakiego zasługujesz, ale je-
stem poczciwym człowiekiem o silnych rekach i dobrym sercu.

Może wyda Ci się to nieoczekiwane, ale zależy mi na Tobie.
Widziałem Cię i podziwiałem, kiedy przyszłaś na plac budowy,
i chciałbym Cię zobaczyć ponownie. Mam dla Ciebie prezent, któ-
ry chciałbym jutro przynieść do Twojego akademika. To rodzaj
klejnotu, który znaleźliśmy w miejscu, gdzie budujemy Twój dom.
Jest naprawdę piękny, wygląda jak gigantyczna, wyszukana
perła. Ponieważ studiujesz na Uniwersytecie Miskatonic, uznałem,
że może on być dla Ciebie interesujący.

Będę dziś wieczorem i jutro w swoim pokoju w hotelu Borden
Arms, więc możesz się tam ze mną skontaktować.

Z wyrazami najgłębszego oddania,

Alfred Hackett

kształtów”. Każda z osób pracujących na budowie, zapytana o ten fakt, będzie zbywać sprawę wzruszeniem ramion. Nadzorca stwierdzi, że wszystko powinno być na swoim miejscu. Jeśli Badacze zapytają, czy wszyscy przyszli dziś do pracy, nadzorca przyzna, że jeden z pracowników, Alfred Hackett, nie pojawił się dziś rano i nadal nie ma po nim śladu. Tak, pomagał przy przenoszeniu tego, co znaleźli wczoraj w fontannie. Skąd to wiedzieli?

Ci, którzy poświęcą więcej czasu na badanie jaj, mogą odkryć, że po otwarciu jednego z nich zawartość, która znajdowała się w środku, szybko się dezintegruje, wydzielając nieprzyjemny, siarkowy zapach. Jaja są twarde, ale kruche (wystarczy użyć nieco siły i wykorzystać jakies narzędzie, aby otworzyć jedno z nich). Jeśli kiść zostanie upuszczona, wymagany jest test **Szczęścia**, aby sprawdzić, czy jaja nadal są w całości.

ZAANGAŻOWANIE POLICJI

W tym momencie sprawa zgłoszona policji utknęła w martwym punkcie. Oczywiście ślady aktu wandalizmu są ewidentne, ale nie ma żadnych dowodów, które wskazywałyby na sprawców tej zbrodni. W miejscu, gdzie dokonano przestępstwa, brak odcisków palców, jakichkolwiek włókien, śladów stóp czy opon. „Wygląda to tak, jakby ktoś, kto to zrobił, przyleciał tutaj, zniszczył fontannę i odleciał”.

Pani Carrington nakaże Badaczom (niezależnie od tego, czy są przedstawicielami władz, czy nie), aby odnaleźli brakujące dowody (zagubione jajo) oraz osobę, która najprawdopodobniej jest w ich posiadaniu – Alfreda Hacketta. Żąda, aby Hackett został zlokalizowany, a jajo zwrócone. Pamiętaj, że pani Carrington ma wysoko postawionych przyjaciół i jeśli będzie trzeba (gdyby Badacze mieli inne pomysły na rozwiązanie tej sytuacji), skontaktuje się z przełożonymi Badaczy, aby upewnić się, że dostaną takie polecenia służbowe, które będą pokrywać się z jej życzeniami.

GDZIEŻEŚ SIĘ PODZIAŁ?

Alfred Hackett pracował na placu budowy Carringtonów, ale zrobił coś bardzo głupiego. Zobaczył kamienie zostawione przez wandalów, pomyślał, że są całkiem ładne, i przywłaszczył sobie jeden z nich. Gdy pomagał je przenosić, odłamał jeden z bananowych kształtów i schował go do kieszeni. Sądził, że będzie to imponujący prezent dla jego wymarzonej dziewczyny.

Młoda dama, o której względy zabiega Hackett, jest całkowicie poza jego zasięgiem, a on doskonale zdaje sobie z tego sprawę. To nie kto inny jak Mary Carrington, młoda kobieta, która ma wprowadzić się do willi budowanej przez Hacketta, i jednocześnie córka pani Enid Carrington, szefowej całego projektu budowlanego.

Młody Hackett zbiegł z jajem, ponieważ planuje przerobić je na prezent, aby zdobyć sobie przychylność panny Carrington. Zakochał się od pierwszego wejrzenia, gdy tylko ujrzał

młodą kobietę odwiedzającą plac budowy, i jest przekonany, że to jedyny sposób, aby rozbudzić w niej uczucie. W tym celu ukrył jajo w pokoju, który wynajmuje w centrum Arkham, i tego samego wieczoru posłał do akademika Dorothy Upman Hall przy Uniwersytecie Miskatonic liścik zaadresowany do Mary, w którym oznajmia, że znalazł dla niej prezent w postaci niezwykle rzadkiego i pięknego klejnotu (zob. **Nierozerwalne więzi – Pomoc #1**).

Następnego dnia Hackett nie poszedł do pracy, aby obdarować Mary przygotowanym prezentem. Ponieważ bardzo przejął się tym, jak zaprezentuje się podarek, próbował wyczyścić swoją cenną zdobycz gorącą wodą. Szorowanie nie wystarczyło, więc zostawił przedmiot w świeżo ugotowanej wodzie na całą noc, a ciepło sprawiło, że istota znajdująca się wewnątrz jaja rozwinęła się nad wyraz szybko.

Rano, gdy Hackett przygotowywał się do niesamowicie ważnego wręczenia prezentu, zauważył, że coś się zmieniło. Kiedy wyciągnął przedmiot z wody, jego powierzchnia zdawała się być o wiele bardziej mleczna i mniej opalizująca. Była także bardziej przejrzysta, co pozwoliło mu zobaczyć, jak wewnątrz coś pływa, uderzając i napierając na ścianki od środka. Hackett uświadomił sobie swój straszliwy błąd. Szybko napisał krótką notkę do Mary i pobiegł na uniwersytet, aby ją dostarczyć (zob. **Nierozerwalne więzi – Pomoc #2**).

Kiedy później tego samego ranka Hackett wraca do swojego pokoju, dowiaduje się, że miał rację w kwestii tego, czym był jego prezent – widzi, że coś wykluło się z jaja. Noworodki są zawsze głodne i małe byakhee nie jest wyjątkiem. Hackett karmi je wszystkim, co ma w domu, a malutki „smoko-żrebak”, zgrzytając zębami, pożera wszystko, co włoży mu się do ust. W tym palce Hacketta.

ROZWÓJ WYDARZEŃ

Istnieje kilka możliwości dotyczących tego, jak można rozegrać kolejne kilka godzin. Mary wybierze się do pokoju Hacketta wczesnym popołudniem, zaraz po swoich zajęciach na uczelni. Ponieważ dostała oba liściki Hacketta, będzie towarzyszył jej profesor biologii i doktor medycyny Carl Briden. Druga notka ją zaniepokoiła, a gdyby dostała tylko pierwszą z nich, na pewno by się nie pojawiła, ponieważ jest bardziej zainteresowana doktorem Bridenem niż Hackettem (czy też biologią, jeśli już o tym mowa).

Nierozerwalne więzi – Pomoc #2

Mary,

myśle, że ten klejnot to jakiegoś rodzaju jajo, ale nie wiem, jakiego gatunku. Przyjdź szybko. Nie wiem, co z nim zrobić, kiedy się wykluje.

Alfred

MŁODE

Jeśli Badacze podążą najpierw tropem Hacketta, możliwe, że pojawią się w jego pokoju mniej więcej w tym samym czasie co jego goście, którzy przyszedli zobaczyć małe stworzenie. Jeśli natomiast będą zwlekać i przyjdą później, pokój Hacketta może już być pusty. Badacze mogą otrzymać jego adres od kierownika budowy lub innymi sposobami dotrzeć do taniego hotelu w Arkham, gdzie Hackett wynajmuje pokój na czas pracy na budowie – Borden Arms Hotel, 488 West High Lane, Northside Arkham.

Jeśli którykolwiek z Badaczy jest policjantem lub prywatnym detektywem, gospodyni, panna Pansy Osborne, wpuści ich do wynajmowanego przez Hacketta pokoju. Jeśli w drużynie nie ma tego typu postaci, Badacze będą musieli polegać na **Uroku Osobistym**, **Gadaninie** lub **Perswazji** (pozwól na wykorzystanie kości premiovej, jeśli Badacze zaoferują gospodyni coś w dowód wdzięczności za jej pomoc – łąpówkę).

Zakładając, że Badacze zechcą porozmawiać z panną Osborne i wysłuchać jej narzekania na to, jak trudno prowadzić tego typu przybytek, dowiedzą się od niej, że Hackett wyszedł późnym popołudniem w towarzystwie młodej kobiety i mężczyzny w średnim wieku. Wcześniej było sporo zamieszania, ponieważ Hackett wprowadził jakieś zwierzę do swojego pokoju. „Ten młody człowiek dobrze wiedział, że nie powinien tego robić, a mimo wszystko okazał się taki nieodpowiedzialny”. Zwierzę najwyraźniej go zaatakowało. Widziała, że Hackett krwawił, a odwiedzający go mężczyzna opatrywał jego rany, korzystając z przyborów przyniesionych w torbie lekarskiej. Cała trójka wyszła i zapowiedziała, że wrócą później tego samego wieczoru.

Jeśli Badacze wstąpią do Alfreda Hacketta późnym wieczorem, zastaną jego pokój pełen ludzi. Mary Carrington i doktor Briden zdążą już wrócić po tym, jak się posilili i zabrali więcej sprzętu medycznego z kampusu uniwersyteckiego. Doktor Briden jest niezwykle zainteresowany odkryciem i przyniósł wszystko ze sobą do pokoju Hacketta, aby utrzymać istnienie tego nowego gatunku w tajemnicy.

HARMONOGRAM HACKETTA

Oto rozpiska godzinowa, która ułatwi Strażnikowi Tajemnic śledzenie, kiedy Hackett jest w swoim pokoju. Powinna ona pomóc określić, gdzie w danej chwili znajduje się ta postać, co będzie konieczne podczas prowadzenia śledztwa.

Godziny	Miejsce przebywania Hacketta
8:00 – 9:00	W swoim pokoju w Borden Arms Hotel.
9:00 – 10:00	Poza pokojem, dostarczając drugą wiadomość dla Mary Carrington.
11:00 – 13:00	Z powrotem w swoim pokoju, karmiąc nowe zwierzątko.
13:00 – 15:00	W swoim pokoju z doktorem Bridenem i Mary Carrington.
15:00 – 18:00	Poza pokojem, na Uniwersytecie Miskatonic, a potem na obiedzie.
18:00 – 22:00	W swoim pokoju z doktorem Bridenem i Mary Carrington.
po 22:00	Zajmuje się gościem z innego świata.

Bliższe przyjrzenie się stworzeniu wymaga delikatnej, ale pewnej ręki. Hackett już udowodnił, że niespecjalnie się do tego nadaje, ale doktor Briden jest nadzwyczaj podekscytowany tą możliwością. Nie wiedząc, skąd pochodzi jajo, jest przekonany, że oto ma przed sobą dotychczas nieodkryty gatunek ziemskiej istoty.

Zakładając, że Badacze będą chcieli współpracować z doktorem Bridenem, wszystko będzie w porządku. Niemniej jeśli tylko będą próbować w jakiś sposób przejąć inicjatywę, doktor stanie się zaborczy, ponieważ uważa, że to jemu należą się prawa do tego odkrycia. Jeśli Badacze będą grzeczni, on także będzie grzeczny.

Jeżeli Badacze zdecydują się opuścić towarzystwo tego wieczoru, doktor Briden chętnie podzieli się z nimi swoimi odkryciami kolejnego ranka. Strażnik Tajemnic powinien zachęcać Badaczy do opuszczenia hotelu na noc (ale unikać zmuszania ich do tego) – jeśli chcą zostać, powinien im na to pozwolić. Jednym ze sposobów, aby się ich pozbyć, jest przypomnienie im (być może przez Hacketta), że pozostałe jaja znajdują się w piwnicy na placu budowy i nikt ich nie dogląda – może one także się wykluwają? Jeśli Badacze zdecydują się opuścić hotel i udać się na plac budowy, niech przybędą tam po tym, jak byakhee-matka już tam była (zob. **Mama? Mama!** oraz **Miejsce zbrodni: Posiadłość Carringtonów**, str. 92).

Podczas badania stworzenia doktor Briden robi szczegółowe notatki i wykonuje kilka szkieców. Później Badacze będą mieli możliwość obejrzenia jednej ze stron z notatkami (zob. **Nierozerwalne więzi – Pomoc #3**), a tekst na niej zawarty może zostać wykorzystany przez Strażnika Tajemnic do przekazania graczom opisu wyglądu stworzenia.

Około 22:00 mała istota staje się bardzo wzburzona bez widocznego powodu. Zaczyna machać skrzydłami i skrzeczeć w kierunku okna, węsząc w powietrzu. Następnie przechodzi do podgryzania palców doktora Bridena i nie chce się uspokoić, nawet kiedy dostaje jedzenie.

Mama? Mama!

Kiedy zapadnie noc, byakhee-matka powraca w poszukiwaniu swoich młodych. Jest zaskoczona faktem, że jej potomstwo zostało rozdzielone i obecnie znajduje się w dwóch różnych miejscach.

Jej pierwszy przystanek to miejsce, gdzie wciąż znajduje się większość jej dzieci – nadal są bezpieczne w jajach na placu budowy. Byakhee opada z przestworzy w stronę fontanny i orientuje się, że nie ma tam jej jaj. Węszy za nimi i szybko znajduje trop prowadzący do zamkniętej piwnicy, jednak nie może przedostać się przez metalowe drzwi ani wydrapać przejścia w ziemi i skałach otaczających wzgórze. Niemniej może rozszarpać strażników stojących jej na drodze, co oczywiście robi. Jednego z nich patroszy zaraz przy wejściu do piwnicy, a pozostałą dwójkę chwytą i odlatując, unosi wysoko w górę. Następnie ich puszcza i pozwala runąć w dół na spotkanie nagłej i bolesnej śmierci.

Potem udaje się w stronę centrum Arkham, aby odebrać swoje przedwcześnie urodzone młode. Kierując się wrodzonymi zmysłami, byakhee wpada przez okno do pokoju

Stworzenie jest wielkości kocięcia, ma także podobną budowę układu kostnego, jednak często staje na tylnych łapach, pozwalając swoim przednim kończynom (przednim nogom lub wydłużonym rękom) swobodnie zwisać z przodu. Szpony na wszystkich czterech łapach wydają się być krzyżówką kocich pazurów bez możliwości ich chowania i wysuwania oraz ludzkiej dłoni. Na plecach zwierzęcia znajdują się słrzydła niczym u nietoperza. Wyrastają one ze skomplikowanych struktur kostnych i mięśniowych. Głowa zwierzęcia przypomina nieco łeb konia, niemniej groźne łaty wypełniające jego szczęki oraz haczykowate rogi znajdujące się za oczami wykluczają jakiegokolwiek dalsze podobieństwo. Skóra stworzenia jest szorstka i przypomina nieco gadzie powłoki, niemniej brak jej łuski. Innymi słowy, naskórek ma teksturę łusek, ale nie jest nimi pokryty.



Alfreda Hacketta i łapie swoje dziecko. Doktor Briden, który próbuje jej odebrać małą istotę, zostaje natychmiast zabity, kiedy byakhee urywa mu głowę. Hackett, bez wątplenia w jakimś walecznym szale nadal próbując zaimponować Mary Carrington, szarżuje w stronę bestii, co kończy się dla niego wyrwaniem serca z klatki piersiowej. Skulona w rogu pokoju Mary Carrington nie zostaje zaatakowana, niemniej jest pokryta krwią swoich towarzyszy.

Jeśli Badacze mają niesamowite (nie)szczęście być świadkami tego wydarzenia, Strażnik Tajemnic powinien odpowiednio je rozegrać. Jedynym celem byakhee jest zapewnienie bezpieczeństwa swojemu dziecku i każde zagrożenie dla młodego uznaje za śmiertelne. Jeśli Badacze nie staną jej na drodze, zostaną zostawieni w spokoju. Jeśli zaatakują (o ile będą na tyle poczytalni, by to zrobić), byakhee rozprawi się z nimi stosownie do ich zachowania.

Oprócz utraty Poczytalności za ujrzenie byakhee (osobiście i z bliska), należy wykonać drugi test **Poczytalności** (utrata 2/1K6+1 PP) za bycie świadkami rzezi. W odróżnieniu od innych stworzeń tego gatunku, byakhee posiada jedną wyróżniającą cechę – siedem losowo rozmieszczonych sutków na jej tułowiu. Z owych gruczołów sączy się obrzydliwa substancja, która najpewniej jest międzygwiazdowym odpowiednikiem mleka z piersi. Obecność gruczołów mlekowych ma być wskazówką dla Badaczy, więc Strażnik Tajemnic powinien zwrócić na nie uwagę w opisie przy okazji pierwszego spotkania ze stworzeniem.

Strażnik Tajemnic powinien pozwolić byakhee zaatakować najpierw doktora Bridena i Hacketta, aby Badacze mieli czas na podjęcie decyzji o ucieczce lub ataku. Roztropni Badacze, widząc, z jaką łatwością bestia pozbyła się doktora i pracownika budowy, spróbują opuścić pokój (ci bardziej honorowi zabiorą ze sobą Mary). W takiej sytuacji byakhee będzie na nich warczeć i wymachiwać szponami w ich kierunku, ale nie zaatakuje Badaczy, jeśli uzna, że nie zagrażają bezpieczeństwu jej młodego (udany test **Psychologii** może to potwierdzić). W ten sposób nie niepokojona byakhee-matka wraz ze swoim młodym znika za oknem na nocnym niebie.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: DODANIE POCCZUCIA GROZY I TAJEMNICY

Oczywiście można rozegrać ten scenariusz w taki sposób, aby Badacze wcześniej znaleźli się w środku wydarzeń, stali się świadkami ataku byakhee i sami zostali zaatakowani, niemniej prawdopodobnie bardziej przepełni ich grozą sytuacja, w której nie doświadczą ataku i będą zdobywać wszystkie informacje w kolejnych sekcjach. Takie rozwiązanie zapewni, że Badacze nie będą wiedzieć, kto jest ich przeciwnikiem, aż do ostatecznej konfrontacji. Odkrycie następstw ataku może skuteczniej budować poczucie napięcia i tajemnicy. To, co było prostym dochodzeniem w sprawie dziwnych jaj, nagle zamieniło się w tajemnicze morderstwo!

NASTĘPSTWA ATAKU

Jeśli Badacze nie byli obecni podczas spotkania z byakhee-matką, dowiadują się o tym wydarzeniu następnego ranka, po tym, jak policja została wezwana na miejsce makabrycznej zbrodni. Co najmniej dwóch ludzi nie żyje (możliwe, że ofiar jest więcej, jeśli któryś z Badaczy wszedł w drogę matce), a jedna znajduje się pod opieką lekarzy ze względu na swoje skołatane nerwy.

Jeśli Badacze byli obecni podczas ataku byakhee i nie opuścili miejsca zdarzenia przed przyjazdem policji, czeka ich długa noc pełna przesłuchań. Prawdopodobnie zostaną aresztowani jako podejrzani o morderstwo, ponieważ historia o stworzeniu nie z tego świata, które wleciało przez okno i zabiło tylko wybrane osoby w pomieszczeniu, pozostałe zostawiając w spokoju, nie brzmi zbyt wiarygodnie. Zwrócenie uwagi policji na fakt, że okno zostało wybite od zewnątrz, tylko zaintryguje detektywów policyjnych, ale nie zagwarantuje zwolnienia podejrzanych.

Mary Carrington przetrwała spotkanie, ale jest w stanie bliskim katatonii. Jej brat, William, student ostatniego roku na Uniwersytecie Miskatonic, jako pierwszy pojawia się przy łóżku siostry w Szpitalu Psychiatrycznym w Arkham.

MIEJSCE ZBRODNI: POKÓJ HACKETTA

Na miejsce zbrodni mają wstęp tylko przedstawiciele Wydziału Policji z Arkham, Biura Szeryfa Hrabstwa Essex oraz dziennikarze posiadający odpowiednie uprawnienia. Udany test **Gadaniny** lub **Perswazji** pozwoli Badaczom uzyskać dostęp do miejsca zbrodni, zwłaszcza jeśli w odpowiednim kontekście wspomną nazwisko Carrington. Rodzina Carringtonów jest od dłuższego czasu aktywna i hojnie wspiera społeczność, i wiele osób to zauważyło. Jeśli wszystko zawiedzie, telefon do pani Carrington, która z kolei wykona telefon do szefa policji, załatwi Badaczom wejście.

Jeśli Badaczom uda się dostać do miejsca zbrodni, mogą znaleźć tam następujące wskazówki i informacje:

- **Dowód nr 1:** Rozbite szkło. Można je zauważyć, wykonując udany test **Spostrzegawczości**, a dowolny Badacz deklarujący, że ogląda okno, nie będzie potrzebował testu. Sposób, w jaki odłamki szkła układają się w pokoju, oraz pozycja, w jakiej znajdują się pozostałości okna, prowadzi do jednoznacznego wniosku. Okno zostało wybite od zewnątrz.
- **Dowód nr 2:** Odłamek w ścianie. Ten element może zauważyć każdy Badacz oglądający okno, a następnie patrzący na przeciwległą ścianę. Wykonując udany test **Spostrzegawczości**, Badacz dostrzeże, że jeden odłamek szkła utknął w tynku naprzeciw okna, o dobre trzy metry dalej. Oznacza to, że okno zostało wybite z ogromną siłą.
- **Dowód nr 3:** Notki Hacketta zaadresowane do Mary. Dwa liściki, które Hackett napisał do Mary (**Nierozetwalne więzi – Pomoc #1** oraz **Nierozetwalne więzi – Pomoc #2**), można znaleźć na podłodze przy łóżku, gdzie upadły.



- **Dowód nr 4:** Rysunek i notatki. W pokoju można znaleźć kilka stron z notatek doktora Bridena. Reszta uległa zniszczeniu podczas ataku lub jest pokryta taką ilością krwi, że stała się nieczytelna. Strony, które przetrwały, zawierają krótki opis młodego oraz szkic (zob. **Nierozwalne więzi – Pomoc #3**).

Rozmowa z sąsiadami Hacketta w budynku hotelu nie przyniesie zbyt pomocnych informacji. Przepytyując ich, można z nich wyciągnąć zeznania typu: „Usłyszałem tylko głośny trzask i krzyki, potem sporo łoskotu, a na koniec coś zawyło i zaczęło zawodzić. Nigdy w życiu nie słyszałem, żeby coś wydawało z siebie taki straszny dźwięk!”

Fragmentaryczne zeznanie

Mary Carrington była naocznym świadkiem całej sytuacji i przeżyła tylko po to, aby tego pożałować. Poszła razem ze swoim profesorem, doktorem Bridenem (którego skrycie darzy głębokim uczuciem), aby zbadać to świeżo wyklute stworzenie, jednak skończyło się na tym, że profesor i jej cichy wielbiciel zostali rozerwani na strzępy na jej oczach. Obecnie Mary przebywa w Szpitalu Psychiatrycznym w Arkham i leżąc w szpitalnym łóżku, co jakiś czas odzyskuje przytomność. Panna Carrington otrzymała mocne środki uspokajające, więc wyciągnięcie z niej spójnej relacji dotyczącej tego, co zaszło, nie będzie możliwe przynajmniej do poranka następującego po nocnych wydarzeniach.

William Carrington zawsze był blisko związany ze swoją młodszą siostrą i częściowo obwinia siebie za jej stan, ponieważ zamiast rozpocząć studia na Harvardzie (tak jak zaplanowali to ich rodzice), Mary podążyła za nim na Uniwersytet Miskatonic. William desperacko pragnie także dowiedzieć się, co tak naprawdę się stało, ponieważ słyszał tylko urywki informacji od policji, dziennikarzy i innych osób obecnych na miejscu zbrodni. Z powodu poczucia winy i chęci poznania prawdy William odmawia opuszczenia siostry podczas jej pobytu w szpitalu psychiatrycznym.

Kiedy Mary znacznie otrząsać się z na wpół katatonicznego stanu, może zrelacjonować to, co widziała. Opowie, jak wszyscy troje siedzieli przy stole w pokoju Hacketta. Doktor Briden przeprowadzał swoje badania, a ona i Hackett go obserwowali. „Okolo 22:00 stworzenie stało się bardzo pobudzone, zaczęło popiskiwać i skrzeczeć – chciało się wyrwać z uchwytu Bridena. Kiedy doktor nie chciał go wypuścić, stwór stał się jeszcze bardziej niespokojny, zaczął podgryzać jego palce i dłonie oraz robił się jeszcze głośniejszy. Zaniepokoiłiśmy się, że ktoś może zawiadomić gospodynię albo nawet policję. Teraz żałuję, że nikt tego nie zrobił”.

Tutaj Mary przerywa swoją opowieść i zaczyna cicho płakać. Jej rodzina nalega na zakończenie przesłuchania, ale dziewczyna dochodzi do siebie i mówi: „Nie, dam radę. Gdy tak siedzieliśmy i zastanawialiśmy się, co począć, okno eksplodowało do środka. Nie potrafię tego inaczej nazwać. Upadłam do tyłu na łóżko i zasłoniłam twarz, ponieważ odłamki szkła były wszędzie. Gdy odsunęłam ręce od twarzy, zobaczyłam tego ogromnego, czarnego, uskrzydłonego demona, który dotykał szponem Carla, to znaczy doktora Bridena... Położył mu łapę na ramieniu, owinął ją dookoła

jego głowy i oderwał ją od ciała! Mój Boże... mój boże... mój boże... MÓJ BOŻE!”. Mary przyciąga kolana do klatki piersiowej, obejmuje je i zaczyna się kołysać w przód i w tył. Wydaje się, że będzie miała kolejne załamanie, ale podnosi głowę i kontuuje, nie przerywając kołysania. „Potem Alfred... głupi, drogi Alfred, zaszarżował na to coś. A ta istota nawet się nie zawahała. Wyciągnęła swój okrwawiony szpon przed siebie, przebiła jego pierś i wyrwała mu wnętrzności! O mój BOŻE! To nie może być prawda! Carl! Caaaaaar!”.

Lekarz nalega, aby w tym momencie wszyscy wyszli, ale jeśli komuś powiedzie się test **Gadaniny, Perswazji** lub **Uroku Osobistego** (zwłaszcza jeśli jest przedstawicielem prawa lub rodziny Carringtonów), może zadać Mary jeszcze kilka pytań. Jednak dziewczyna nie wie wiele więcej.

- „Tak, ta bestia wydawała się być większą wersją małego stworzenia, które się wykluło”.
- „Jak to coś wyglądało? Mój Boże, spójrzcie na rysunek wykonany przez Carla... doktora Bridena. A teraz wyobraźcie sobie, że to coś ma dwa metry”.
- „Tak, musiało zabrać to mniejsze stworzenie i uciec tą samą drogą, którą przybyło, ale nie zauważyłam... Chyba zemdlałam”.

Dodatkowe informacje od Willa Carringtona

William Carrington, starszy brat Mary, podchodzi do Badaczy, ponieważ chciałby się z nimi czymś podzielić. Po tym, jak całą noc spędził przy łóżku swojej siostry, wychodzi z oddziału w szpitalu, aby porozmawiać z Badaczami.

Jego oddech jest płytki, skóra ma błydy odcień, a on sam poci się, pomimo że temperatura wewnątrz jest dość komfortowa. Udany test **Psychologii** potwierdzi, że jest bardzo zdenerwowany. William snuje domysły, czym jest to stworzenie i jak mogło się tutaj znaleźć.

Objaśnia Badaczom, że studiuje okultyzm na Uniwersytecie Miskatonic, a wśród jego szczególnych zainteresowań znajdują się lokalne tradycje, które wybrał jako temat swojej pracy badawczej na zakończenie studiów. Zdradza Badaczom, że istnieje opowieść o człowieku nazywanym Czarownikiem z Bagien, który miał mieszkać w odosobnieniu gdzieś na słonych mokradłach w Ipswich. To mniej niż dziesięć kilometrów od tego miejsca! William nie pamięta szczegółów, ale może pomóc Badaczom znaleźć właściwe lektury w Bibliotece Orne'a na Uniwersytecie Miskatonic, jeśli chcieliby zgłębić temat.

Jeśli Badaczy w jakiś sposób ominie możliwość porozmawiania z Williamem, informacja o Czarowniku z Bagien może zostać im przekazana przez kogoś innego pochodzącego z tych okolic lub mogą natrafić na wzmiankę o nim, szukając innych informacji, co powinno zaprowadzić ich do Biblioteki Orne'a w poszukiwaniu dalszych wskazówek. Oczywiście, jeśli jeden z Badaczy pochodzi z Arkham, poproś go o test **Wiedzy**, aby zobaczyć, czy przypomni sobie historię o Czarowniku z Bagien, co pozwoli naprowadzić Badaczy na to, że powinni zgłębić temat legendy.

Udany test **Korzystania z Bibliotek** pozwoli uzyskać następujące informacje (dodaj kostkę premii, jeśli William pomaga Badaczom):

Przesady i folklor hrabstwa Essex ~76

Zgodnie z licznymi miejscowymi podaniami, niesławny Czarownik z Bagien Ipswich prześladowuje hrabstwo Essex od wieków. Dowody na jego istnienie sięgają co najmniej XVIII wieku, kiedy to tajemnicze zniknięcia ludzi i bydła były przypisywane właśnie Czarownikowi z Bagien. Relacje tego typu zawierają wzmiankę o tym, że czarownik posiadał demonicznego towarzysza, ponieważ trzepot wielkich skrzydeł pojawiał się w tych opisach przy wielu okazjach.

Z czasem opowieści stają się coraz bardziej dziwaczne, a niektórzy świadkowie twierdzą, że Czarownik z Bagien posiadał rumaka podobnego do smoka, na którym przemierzał nocne niebo i siał postrach pośród lokalnych mieszkańców.

Ilustracja poniżej jest artystyczną interpretacją świadectwa młodego człowieka nazwiskiem Andrew Leman, który twierdzi, że widział czarownika dosiadającego bestii nad słonymi mokradłami pewnej nocy w 1906 roku.



- Czarownik z Bagien jest straszdem wykorzystywanym przez miejscowych rodziców już od dwustu lat. Wszelkie tajemnicze zniknięcia ludzi lub bydła przypisywane są właśnie jemu. Przez lata, liczne relacje i artykuły prasowe powtarzały informację, że bagna zostały przeszukane przez policję, która nigdy nie znalazła nikogo ani niczego ciekawego. Jeśli Czarownik z Bagien istnieje, jego kryjówka pozostaje tajemnicą.
- Pozycja książkowa *Przesady i folklor hrabstwa Essex* (zob. **Nierozzerwalne więzi – Pomoc #4**). Jeśli William jest razem z Badaczami, doda od siebie: „Eh, te ilustracje mrożą mi krew w żyłach. Przeczytajcie opis przy obrazku. Załóż się, że to jest to stworzenie, które widziała Mary. Jak sądzicie?”.

Andrew Leman

Ponieważ wzmianka o Andrew Lemanie pochodzi z 1906 roku, Badacze mogą założyć, że mężczyzna nadal żyje, i spróbować się z nim skontaktować.

Wtedy był młodzieńcem, a teraz Andrew Leman jest mężczyzną w średnim wieku, który rzadko wychodzi z domu. Można go zlokalizować przy odrobinie wytrwałości. Udany test **Korzystania z Bibliotek** wykonany w archiwum lokalnej gazety lub archiwach miejskich pozwoli znaleźć adres Lemana. Jeśli któryś z Badaczy jest dobry w czarowaniu pięknymi słówkami, może nawet przekonać pracownika lub pracownicę danego archiwum, aby znaleźli tę informację dla niego. Najwidoczniej, mając dość słonych mokradła, Leman postanowił przeprowadzić się na wybrzeże i obecnie mieszka w pobliżu Kingsport.

Leman często przebywa w domu, ale rzadko odpowiada na pukanie do drzwi swojego mieszkania. Jako formę zapłaty za czynsz, wykonuje różne dorywcze prace dla gospodarza domu, Sama Malanowskiego, który może udzielić tej informacji Badaczom. Nie powie im jednak wiele więcej. Budynek mieszkalny jest mocno zapuszczony, a jego lokalizacja nie jest zbyt prestiżowa – od razu widać, że Lemanowi się nie przelewa i raczej nie zbywa mu pieniędzy.

Jeśli ktokolwiek zaproponuje Lemanowi pieniądze w zamian za rozmowę, zyska jego zainteresowanie. Niemniej kiedy mężczyzna dowiaduje się, o czym chcieliby porozmawiać Badacze, staje się wrogi i nalega, żeby wyszli. Aby go przekonać, konieczny będzie udany test **Gadaniny, Perswazji** lub **Zastraszania**. Zwiększenie oferowanej kwoty także pomoże. Leman musi zostać przekonany, że Badacze nie mają zamiaru z niego kpić – odkąd jego nazwisko zostało wspomniane w tej publikacji, stał się obiektem kpín z powodu swojej „zmyślonej historii” o czarowniku latającym na smoku.

Jeśli Leman zostanie przekonany do rozmowy, opíše wszystko szczegółowo, ale cała sytuacja miała miejsce dwadzieścia lat wcześniej, a jego pamięć nie jest zbyt dobra. Informacje, których udziela, nie są dokładne. Zatrzymał się przy drodze, ponieważ w podkowie jego konia zaklinował się kamień. Gdy zajmował się swoją kłaczą, ta zaczęła rzeć i się trząść. Zanim zdążył uspokoić zwierzę, usłyszał trzepot wielkich skrzydeł i zobaczył ogromne stworzenie wznoszące się spośród drzew i lecące w stronę horyzontu. Głowa bestii przypominała koński łeb, jej cztery kończyny były zakończone szponami, a na jej grzbiecie siedział złowrogo wyglądający mężczyzna. W jednej chwili Leman ich

widział, a w następnej zniknęli. Ponieważ jeszcze nigdy nie był tak przerażony jak wtedy, dosiadł konia i popędził go szaleńczo, zmiierzając do domu.

Leman nadal pamięta miejsce, w którym widział bestię, i może zabrać tam Badaczy pod warunkiem, że otrzyma odpowiednie wynagrodzenie za swój trud. Leman jako przewodnik zaprowadzi Badaczy na miejsce, z którego obserwował czarownika i stworzenie wiele lat temu (zob. **Wizyta na słonych mokradłach** poniżej).

WIZYTA NA SŁONYCH MOKRADŁACH

Aby dotrzeć na bagna, gdzie Leman podobno widział czarownika, Badacze muszą udać się z powrotem w stronę Arkham, na otaczające je słone mokradła. Miejsce to znajduje się tylko kilka kilometrów od placu budowy pani Carrington.

Droga jest spokojna i dość odludna. Co prawda przez ostatnie dwadzieścia lat drzewa znacznie urosły, ale Leman nadal rozpoznaje tę okolicę. Wskazuje, gdzie widział latającą bestię i w którą stronę zmierzała. Następnie określa, skąd jego zdaniem przyleciała.

Wcześniejsze poszukiwania wyspy Czarownika z Bagien nie powiodły się ze względu na jego magię. Nie chciał, aby go znaleziono, więc wszystkie ekipy poszukiwawcze po prostu omijały jego wyspę, całkowicie nieświadome jej istnienia, ponieważ była ukryta przez zaklęcia ochronne. Przynajmniej do teraz. Od czasu śmierci czarownika wyspę można łatwo odnaleźć, ale trzeba być na tyle odważnym, by jej szukać.

Kiedy Badacze położą już trochę po mokradłach i kiedy nadejdzie właściwa chwila, mogą odkryć niewielką wyspę otoczoną drzewami. Udany test **Spostrzegawczości** pozwoli im zauważyć stare chaty na wyspie. Jeśli umkną one uwadze Badaczy, pozwól im pobłądzić dłużej po okolicy i poproś o test **Nawigacji** (z kostką karną, jeśli jest noc), aby sprawdzić, czy przypadkiem się nie zgubią. Niezależnie od wyniku, Badacze spędzą jeszcze trochę czasu na poszukiwaniach, ale w końcu podejdą do wyspy z innego kierunku i dostrzegą między drzewami chaty. Poproś każdego z Badaczy o wykonanie testu **Spostrzegawczości**, aby sprawdzić, czy zauważyli dziwne ezoteryczne symbole wyryte na jednym z drzew w pobliżu wyspy.

Wszyscy Badacze, którzy wejdą na główną polanę na wyspie, wywołują i budzą magicznych strażników czarownika. Badacze mogą wykonać testy **Spostrzegawczości** lub **Nasłuchiwania**. Zakończony sukcesem test Nasłuchiwania pozwoli im usłyszeć odgłosy przypominające bulgotanie i czkanie z okolic polany. Natomiast sukces w teście Spostrzegawczości pozwoli im zauważyć poruszenie w otaczającym ich mule i błocie, gdy zaczną one mętnieć i burzyć się. Powoli z mokradła wynurzy się sześć małych humanoidalnych postaci, co będzie wymagało testu **Poczytalności** (utrata 1/1K6 PP). To widmaki dzicy (ich statystyki znajdują się w **Załączniku: Postacie i potwory**), które przypominają nieco widmaki z przygody *Secrets of San Francisco* wydanej przez Chaosium. Widmaki pochodzące z dzicy są powiązane z chaotyczną

Mapa 2: Wyspa na bagnach

Chata do spania

Chata pracownia

Chata kuchenna

Zwłoki Czarownika z Bagien

Drzewa z symbolami okultystycznymi Widmaki dziczy

0 5 10 20 metrów

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: DODANIE POSZUKIWANIOM NIECO NASTROJU

Thaddeus Waters, Czarownik z Bagien, nie żyje – ty jako Strażnik Tajemnic o tym wiesz, ale gracze nie mają pojęcia. Odegraj zatem pełen zagrożenia złowrogi klimat słonych mokradeł. Dziwne hałasy, ptasie pokrzykiwania, pluskająca woda, rechot żab i inne odgłosy powinny brzmieć niesamowicie i niepokojąco, kiedy Badacze będą zapuszczać się coraz głębiej w dzicz. Jaka jest pora dnia? Opisz im światło (lub jego brak), a także wszechobecną wilgoć, która szybko zacznie przesączać się przez ich buty i ubrania.

Być może szukając wyspy, Badacze potkną się o częściowo zanurzony ludzki szkielet (wymagany będzie test Poczytalności: utrata 0/1K2 PP). To szczątki jednej z wielu dawnych ofiar czarownika, na które można natrafić.

energiją głuszy. Są stosunkowo małe, mają humanoidalną formę i są zbudowane z błota, kamieni i mchu. Widmaki dziczy, podobnie jak ich miejskie odpowiedniki, są przywoływane przez skomplikowane symbole, które w jakiś sposób zostały powiązane z danym miejscem – mogły zostać wyrte w pniu drzewa lub wyskrobane na kamieniu. Stworzenia te można skrzywdzić, używając fizycznej siły (zwykłej broni), ale jedynym sposobem, aby ostatecznie je pokonać, jest znalezienie symbolu, który jest powiązany z daną istotą, i zniszczenie go. Jeśli nie zostanie to zrobione, po dziesięciu minutach od zredukowania punktów Wytrzymałości widmaka do zera następuje jego odrodzenie.

Aby pokonać strażników czarownika, Badacze muszą zlokalizować znaki wyrte na drzewach dookoła wyspy. Sześć drzew ma wycięte na swoich pniach ezoteryczne symbole, a więc wszystkie one muszą zostać zniszczone, aby odegnąć strażników. Gdy kolejne znaki są niszczone, stworzenie powiązane z każdym z nich upada i rozplywa się w błocie. Każdy ze znaków można znaleźć, wykonując udany test **Spostrzegawczości** (po pierwszych dwóch lub trzech łaskawy Strażnik Tajemnic może nagrodzić Badaczy kostką premii przy próbach znalezienia kolejnych symboli, ponieważ Badacze już wiedzą, czego szukać).

Jeśli Badaczom uda się pokonać widmaki dziczy, dalsze przeszukiwanie okolicy ujawni kilka ludzkich szkieletów oraz kości zwierząt gospodarskich (głównie krów i owiec). Czarownik wykorzystywał je do swoich rytuałów przywoływania, które wykonywał przez wieki. Identyfikacja znalezionych szczątków może przyczynić się do zamknięcia

wielu spraw dotyczących zaginionych osób. Niemniej zlokalizowanie dokumentów, które pomogłyby zidentyfikować szczątki, jest całkowicie osobną kwestią. Odnalezienie szkieletów wymaga testu **Poczytalności** (utrata 0/1K2 PP).

Jeśli widmaki nie zostały ostatecznie pokonane, po dziesięciu minutach ponownie się odrodzą, więc Badacze muszą działać szybko, aby odkryć sekrety wyspy.

Tuż przed chatą-pracownią znajduje się (dość świeże) ciało bardzo starego mężczyzny. Ujrzenie ciała, które leży we własnej krwi i wnętrznościach z wyrazem zdziwienia i bólu na twarzy, wymaga testu **Poczytalności** (utrata 0/1K2 PP). Oto, co pozostało z Thaddeusa Watersa, Czarownika z Bagien. Był zbyt niefrasobliwy podczas rzucania zaklęcia i nie spętał byakhee, aby była posłuszna jego woli, więc zaatakowała go i zostawiła tutaj na pewną śmierć.

W wysuszonej zaciśniętej pięści wiekowego czarodzieja znajduje się mała cylindryczna piszczalka wyrzeźbiona z kości (późniejsze zbadanie kości lub udany test **Nauki (Biologii)** pozwoli potwierdzić, że jest to ludzka kość). Piszczalka jest pokryta drobnymi rzeźbieniami, które wydają się być jakimś rodzajem pisma, ale język jest nie do rozpoznania (oznacza to, że nie jest ludzkiego pochodzenia).

Jedna z małych chat była kiedyś sypialnią czarownika, druga pełniła rolę kuchni i jadalni, a trzecia była jego pracownią. Szybkie oględziny ujawnią, że nie żył w żadnym luksusie, ale raczej w skrajnej nędzy. Chaty, z których korzystał, są zrobione z błota, gałęzi i liści – wyglądają niczym z epoki neolitycznej. Wydaje się, że za posłanie służyły mu jedynie stare, butwiejące liście, które pachną zgnilizną. W drugiej



Nierozerwalne więzi – Pomoc #5

Przywołanie i Okiełznanie Gwiazdznego Rumaka

Należy praktykować, gdy Aldebaran jest ponad horyzontem.

Stworzenie to można wykorzystać do roli strażnika, wojownika, zabójcy, posłańca lub wierzchowca. Gdy zostanie ono wezwane i powiązane z twoją wolą, nie sprzeciwi się twym zamysłom. Należy szczególnie uważać podczas wykonywania końcowych czynności, aby istota nie obalila wzywającego, ponieważ nieokiełznana jest najstraszliwszą bestią, której należy się obawiać.

Rozlej krew sześciomiesięcznego nieskalanego cielęcia lub nadobnej panny nie starszej niż czternaście wiosen, rozprowadź szkarłat na kamieniach ołtarza przywołania, powtarzając inkantację.

Ick ctha, yaahn neb! Byakhee ctha meh, da nai, s'nommas nai'rb! Yaahn neb, ick ctha.

Następnie zadmij w swoją piszczałkę, wydobywając z niej trzy świsty po każdej recytacji.

Po jakimś czasie niebios się otworzą, a ze szczeliny firmamentu zstąpi gwiazdny rumak, nadal pokryty warstwą szronu świadczącego o jego podróży poprzez przestrzenie. Słyszac wezwanie suplikanta, jest zmuszony na nie odpowiedzieć, niemniej czeka cię jeszcze próba sił, aby natura bestii stała się posłuszna twoim życzeniom.

Ten, kto polegnie w tej próbie, szybko przekona się, jak łatwo gaśnie ludzkie życie. Wykorzystując sztylet, nadal pokryty krwią z przywołania, wskaż na stworzenie, a następnie na ziemię przed sobą, ukazując swoją dominację nad bestią. Włóż w tę czynność całą swą wolę, ponieważ istota będzie szukać w tobie słabości i znalazłszy ją, odleci z powrotem do gwiazd.

Pełnym brzmieniem swego głosu wyrecytuj słowa: Ick ctha, byakhee! Ctha meh.

Gdy ta część rytuału się powiedzie, bestia przylgnie do ziemi i stanie ci się poddana.

Wedle zwyczaju, po wypełnieniu twych rozkazów, jako suplikant winienes' odprawić stworzenie. Weź kościany sztylet i wykreśl nim znak X w powietrzu powyżej istoty. Oznacza to, że zadania zostały zakończone. Następnie przeciągnij ostrą krawędzią noża po swym przedramieniu od łokcia do nadgarstka i pozwól trzem kroplom krwi upaść na ziemię, po czym rzeknij:

Yaahn neb, byakhee! Ctha meh.

Bestia zadowolona z tego, że została uwolniona, odejdzie.

chacie znajduje się palenisko z trójnogiem ponad nim oraz kilka rdzewiejących garnków (w niektórych znajdują się jeszcze resztki gnijącego jedzenia), co sugeruje, że pełniła ona rolę kuchni. Od razu widać, że dla czarownika liczyła się jedynie pracownia. Można tutaj znaleźć stół warsztatowy pełen butelek, fiolek i karafek wypełnionych różnymi niezidentyfikowanymi substancjami (są tam żywe i martwe insekty, żywe małe zwierzątka, wnętrzności małych zwierząt itp.). Na środku stołu znajduje się wiekowa kartka papieru zapisana odręcznym pismem nieco archaicznym językiem – jest to rękopis z dawnych lat, który zawiera Zaklęcie Przywołania i Spętania Byakhee (zob. **Nierozzerwalne więzi – Pomoc #5**).

Udany test **Spostrzegawczości** podczas przeszukiwania stołu pozwolił Badaczom znaleźć niewielki notatnik, w którym brakuje większości stron. Na jednej z tych, które się ostały, zapisano bardzo pomocną informację. Wyblakły atrament układa się w niestaranne pismo, którym zapisano słowa przestrogi i porady (**Nierozzerwalne więzi – Pomoc #6**).

Nierozzerwalne więzi – Pomoc #6

Stworzenie nie zawsze wypełnia zadanie.
Czasem zdarza mu się zawieść.

Odpraw bestię, mówiąc trzykrotnie:

Ick ctha yaahn neh, byakhee! Ctha meh.

Po trzecim powtórzeniu przeciągnij ostrze noża od lewego oka do linii szczęki po lewej stronie i upuść trzynaście kropli krwi z rany do misy. Weź krew do ust.

Opryskaj krwią pysk stworzenia mówiąc:

Ctha meh!

Będzie ono zmuszone powrócić do gwiazd.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: WYKORZYSTANIE ZAKLĘCIA

Zaklęcia w *Zewie Cthulhu* są naprawdę przerażające. Nie wystarczy machnąć magiczną różdżką, aby twój przeciwnik padł bez życia. Konieczny jest rozlew niewinnej krwi, a ryzyko porażki jest bardzo wysokie i bardzo zabójcze. Jeśli Badacze zdecydują się rzucić to zaklęcie, będą to robić na własną odpowiedzialność. Jeśli to konieczne, odśwież swoją pamięć, czytając **Rozdział 9** w *Księdze Strażnika*, aby uzyskać dodatkowe informacje i porady dotyczące zaklęć mitów, ich rzucania i możliwych efektów.

MIEJSCE ZBRODNI: POSIADŁOŚĆ CARRINGTONÓW

Byakhee odwiedziła także plac budowy posiadłości Carringtonów i również tam zostawiła po sobie znaczne spustoszenie tuż przed tym, jak udała się do pokoju Hacketta (jak zostało szczegółowo opisane w sekcji **Mama? Mama!** oraz **Miejsce zbrodni: pokój Hacketta**).

Policja w krótkim czasie otoczyła okolicę kordonem i, ku wielkiemu rozgoryczeniu pani Carrington, dziś prace na terenie budowy nie zostaną wznowione. Na tym etapie Badacze są już zapewne znani policji, więc mogą zyskać dostęp do miejsca przestępstwa (jeśli nie, pani Carrington wykona telefon, w wyniku którego dostęp ten stanie się możliwy).

Miejmy nadzieję, że na tym etapie scenariusza Badacze już zdają sobie sprawę z tego, że stworzenie wróci tutaj, aby odzyskać swoje niewyklute jeszcze młode. To z pewnością ważne miejsce dla byakhee i jeśli Badacze jeszcze nie zrozumieli sytuacji, łaskawy Strażnik Tajemnic może pozwolić wszystkim graczom na wykonanie testu **INT**, aby podsunąć im pomysł na połączenie tych kwestii.

Pracownicy budowy, którzy przyszedli tego ranka do pracy, zostali przywitani widokiem ciał swoich współpracowników –

było to trzech mężczyzn, którzy zostali oddelegowani do pilnowania placu budowy po wcześniejszym akcie wandalizmu. Pierwsze ciało znajduje się przy wejściu do piwnicy, drugie leży u pod-



nóża rusztowania, a trzecie zostało nabite na jedną z belek rusztowania. Ostatnie zwłoki są tak głęboko nasadzone na żerdź, że wygląda to tak, jakby użyto do tego niesamowitej siły lub jakby zostały one upuszczone z ogromnej wysokości. Badacze oglądający zmasakrowane ciała nocnych stróżów powinni wykonać test **Poczytalności** (utrata 1/1K3 PP).

Poza straszliwie pokiereszowanymi ciałami, na miejscu zbrodni znajdują się jeszcze dwie interesujące rzeczy. Pierwsza to drzwi do piwnicy – byakhee desperacko próbowała uratować swoje jaja, ale metalowe drzwi okazały się dla niej zbyt wytrzymałe. Zostawiła na nich liczne wgniecenia i zadrapania. Bliższe zbadanie śladów pozwoli ustalić, że wyglądają one, jakby zostały zadane bardzo dużą pięścią.

Druga rzecz to dziwne ślady na całym terenie – spacer po placu budowy pozwoli Badaczom znaleźć tropy. Udany test **Tropienia**, **Wiedzy o Naturze** lub **Nauki (Biologii lub Zoologii)** pozwoli ustalić, że ślady nie pasują do żadnego znanego gatunku zwierzęcia (uświadomienie sobie tego faktu wymaga testu **Poczytalności**: utrata 0/1 PP).

PODSUMOWANIE

Jak mówi przysłowie, „szczęśliwa mama to szczęśliwe dziecko”, ale mamie daleko do szczęścia i jest gotowa to pokazać, dokonując zemsty. Udało jej się uratować jedno ze swoich dzieci, ale większość z nich nadal pozostaje zamknięta w dziwnym miejscu, do którego byakhee nie może się dostać.

Kiedy zmrok zamieni się w ciemną noc, nad horyzontem można dostrzec ruch. Bestia powróciła, aby zabrać swoje młode. Jeśli Badacze cenią sobie życie, miejmy nadzieję, że domyślili się, co się dzieje, i wystawili na zewnątrz jaja, tak aby matka mogła je zabrać, a ponadto, biorąc pod uwagę powracającą bestię, trzymają się z daleka od jej nienarodzonego potomstwa. Jeśli nie, scenariusz może skończyć się porażką i kilkoma krwawymi zgonami. To zakończenie może mieć miejsce w dowolnym momencie, co najmniej 24 godziny po tym, jak matka uratowała swoje młode z pokoju Hacketta. Najlepiej jednak, żeby nastąpiło ono już po tym, jak gracze mieli okazję zbadać wyspę Czarownika z Bagien.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: WSPARCIE DLA MAMUŚKI

Cóż to się stało? Drużyna nie straciła zbyt wielu punktów Poczytalności i nikt nie został ranny (nie licząc zadrapania od odłamków szkła)? No cóż, jeśli masz taką potrzebę, pora wezwać wsparcie. Z pewnością byakhee-matka nie jest samotną wyspą. Ma rodzinę i przyjaciół, do których może się zwrócić, więc jeśli Strażnik Tajemnic uzna to za konieczne, może ona wezwać dodatkowe wsparcie. Kto wie, może zwróci się do ojca swojego zaginionego potomstwa lub do wujostwa czy rodzeństwa zagubionych młodych. To, w jakiej liczbie byakhee pojawią się w tym scenariuszu, zależy tylko od Strażnika Tajemnic. Niemniej uważaj, aby nie przesadzić!

Triumf Badaczy

Badacze zdali sobie sprawę z tego, że to, co znalezione w fontannie, to jaja, a bestia chciała je tylko odzyskać. Jeśli Badacze przeniosą jaja z powrotem do fontanny i odsuną się poza kolumnadę, następuje pokojowe zakończenie. Byakhee łąduje, dostrzega jaja i (najprawdopodobniej) także Badaczy stojących z dala, ale po prostu odlatuje, tuląc jaja. Przy jednym z sutków byakhee-matki widać przyssane młode, które zostało uratowane z pokoju Hacketta.

Jeśli Badacze po prostu stoją, nie zbliżają się i nie robią nic lekkomyślnego – jak próba dokumentowania całego zdarzenia aparatem fotograficznym (ponieważ hałas i lampa błyskowa potrzebna do nocnej fotografii przestraszy i zaniepokoi bestię) – wszystko będzie dobrze. Jeśli jednak Badacze zrobią coś, co Strażnik Tajemnic uzna za ryzykowne lub po prostu głupie, sytuacja szybko przybierze dużo gorszy obrót (zob. sekcja poniżej). Oczywiście nie zapomnij poprosić wszystkich o test **Poczytalności**, kiedy pojawi się byakhee (utrata 1/1K6 PP). Badacz, który w tej scenie stanie się niepoczytalny, może być odpowiedzialny za katastrofę, która nastąpi na skutek jego szaleńczego zachowania, chyba że jego towarzysze zdążą go powstrzymać lub zostawią go na pastwę losu, sami salwując się ucieczką.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: JAK MAMY TO WYGRAĆ?

Jeśli chcesz, żeby Badacze „wygrali” ten scenariusz i przeżyli, aby odkrywać kolejne tajemnice, poświęć chwilę na podsumowanie i przypomnienie im, co wydarzyło się do tej pory. Co próbowała zrobić bestia? Co chciała odzyskać? Jeśli trzymalibyście w ramionach małe niedźwiedziatko, a mama grizzly wróciłaby z polowania, czy próbowalibyście z nią walczyć, czy grzecznie odstawiłobyście niedźwiadka na ziemię i uciekli z płaczem? Wybór należy do nich.

Porażka Badaczy

Byakhee odzyska tej nocy swoje jaja, niezależnie od tego, kto lub co stanie jej na drodze. Przy jednym z sutków byakhee-matki znajduje się młode uratowane z pokoju Hacketta. Jeśli gdzieś w pobliżu jaj znajdują się jacyś ludzie, Badacze lub inne postacie, byakhee spróbuje ich zabić.

Jeśli Badacze pojawią się na miejscu uzbrojeni, istnieje szansa, że to ludzie zatriumfują nad tą istotą z mitów Cthulhu. Jeśli Badacze zdecydują się podążyć tą drogą, nadal jest to porażka, ponieważ dzięki dokładnemu przemyśleniu sprawy można było uniknąć bezsensownej rzezi.

Brutalne zwycięstwo nad byakhee-matką i jej młodym oraz wszystkie ofiary w ludziach, które będą wynikiem tej sytuacji, będą kosztować Badaczy punkty Poczytalności, ponieważ niechybnie zdają sobie oni sprawę z konsekwencji, które są wynikiem ich działań.

Oczywiście, jak wspomniano w jednej ze Wskazówek dla Strażnika Tajemnic, bardziej gorliwi Badacze mogą zostać zaskoczeni pojawianiem się więcej niż jednej bestii.

Wynik tego starcia będzie krwawy. Pamiętaj, że byakhee dysponują inteligencją zbliżoną do ludzkiej, więc jeśli ocenią Badaczy jako potencjalne zagrożenie, które może zadać im poważne obrażenia, wykorzystają jakąś formę taktyki, aby uniknąć bezpośredniej konfrontacji.

Nagrody

W zależności od wyniku scenariusza i działań podejmowanych przez Badaczy, należy przyznać tym, którzy przetrwają, następujące nagrody:

- Zrozumienie, że mamy tutaj do czynienia z sytuacją, kiedy matka została oddzielona od swoich młodych: +1K3 PP.
- Pozostawienie jaj, tak aby matka mogła je zabrać: +1K8 PP.
- Zabicie byakhee i jej młodego: -1K8 PP.
- Za każdą ludzką ofiarę, której Badacze mogli zapobiec*: -1K4 PP.

*Nie należy liczyć doktora Bridena, Hacketta i trzech pracowników budowy zabitych przez byakhee podczas jej drugiej wizyty na placu budowy.

DODATEK: POSTACIE I POTWORY

ENID CARRINGTON, 51 lat, kobieta o żelaznej woli

S 40 KON 65 BC 55
ZR 60 INT 80 WYG 70
MOC 75 WYK 80 P 75
PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 6

Punkty Magii: 15

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3 (lub broń)
Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Majętność 80%, Nasłuchiwanie 45%, Pogardliwe Spojrzenie 75%, Prawo 50%, Psychologia 50%, Spostrzegawczość 60%, Ustne Strofowanie 85%, Zastraszanie 80%.

WILLIAM CARRINGTON, 21 lat, student okultyzmu

S 45 KON 70 BC 65
ZR 60 INT 80 WYG 70
MOC 70 WYK 80 P 70
PW 13

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 14

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3 (lub broń)
Unik 32% (16/6)

Umiejętności: Dzielenie się Mrozącymi Krew w Żyłach Lokalnymi Legendami 65%, Korzystanie z Bibliotek 50%, Majętność 60%, Mity Cthulhu 3%, Nasłuchiwanie 30%, Okultyzm 45%, Spostrzegawczość 60%, Ukrywanie 40%, Urok Osobisty 40%.

ANDREW LEMAN, 43 lata, ten, który stał się pośmiewiskiem

S 40 KON 45 BC 60
ZR 50 INT 65 WYG 40
MOC 55 WYK 65 P 52
PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 6

Punkty Magii: 11

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 35% (17/7) obrażenia 1K3 (lub broń)
Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Gadanina 30%, Majętność 08%, Nasłuchiwanie 35%, Nawigacja 40%, Rzewne Wspominanie 94%, Spostrzegawczość 40%, Tropienie 30%, Ukrywanie 45%.

TYPOWY PRACOWNIK BUDOWY

S 80 KON 70 BC 75
ZR 60 INT 60 WYG 45
MOC 45 WYK 45 P 45
PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Punkty Magii: 9

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO) (lub broń)

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Majętność 15%, Nasłuchiwanie 40%, Pierwsza Pomoc 35%, Psychologia 40%, Rzucanie 45%, Spostrzegawczość 35%, Urok Osobisty 60%, Zastraszanie 45%.

WIDMAKI DZICZY

S 35 KON 35 BC 35
ZR 55 INT 50 WYG -
MOC 35 WYK - P -
PW: 7

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 7

Ataki

Ataki w rundzie: 1 (szpony lub ugryzienie)

Walka 35% (17/7) obrażenia 1K6

Unik 27% (13/5)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 50%, Spostrzegawczość 50%, Ukrywanie 50%.

Pancerz: Brak.

Utrata Poczytalności: 0/1K8 utraty PP za ujrzenie widmaka dzicy.



BYAKHEE-MATKA, „kobieta wzgardzona”

S 80 KON 50 BC 85
 ZR 70 INT 65 WYG –
 MOC 55 WYK – P –
 PW: 13

Modyfikator Obrażeń: +1K6

Krzepa: 2

Ruch: 5/16*

Punkty Magii: 11

*w locie

Ataki

Ataki w rundzie: 2 (szpony, wgrzyzienie, uderzenie ofiary z rozpędu)

Walka 55% (27/11) obrażenia 1K6 + 1K6 (MO)

Wgrzyzienie* (manewr) obrażenia 1K6 + 3K10 punktów S na rundę (wysysanie krwi, jedna ofiara)

Unik 40% (20/8)

Wgrzyzienie (manewr): Jeśli byakhee uda się ugryźć ofiarę, przywiera do niej i zaczyna wysysać z niej krew. Począwszy od pierwszej rundy, gdy byakhee pozostaje wgrzyziona

w ofiarę, w każdej rundzie wysysanie krwi pozbawia ofiarę 3K10 punktów S aż do śmierci (gdy wartość S spadnie do zera). W tej formie ataku byakhee pozostaje wgrzyziona, dopóki ofiara nie zostanie całkowicie wysysana albo dopóki ofierze nie uda się wyrwać, wykonując przeciwstawny test Siły. Jeśli ofiara uniknie śmierci, może odpocząć i odzyskać utraconą krew w tempie 1K10+5 punktów S na dzień. Byakhee może w ten sposób trzymać jedną ofiarę naraz.

Zdolności specjalne

Lot: Byakhee potrafią latać w przestrzeni kosmicznej i nosić na grzbiecie jeźdźca. Należy jednak pamiętać, że jeździec potrzebuje ochrony przed działaniem próżni i przejmującego chłodu. Mogą w tym pomóc odpowiednie zaklęcia i eliksiry (np. Kosmiczny miód).

Umiejętności: Nasłuchiwanie 50%, Spozstrzegawczość 50%, Ukrywanie 50%.

Pancerz: 2 punkty futra i grubej skóry.

Utrata Poczytalności: 1/1K6 utraty PP za ujrzenie byakhee.



NIGDY WIĘCEJ CZERNI

AUTOR: BRIAN M. SAMMONS

WPROWADZENIE

Ten scenariusz jest przeznaczony dla grupy od dwóch do sześciu graczy. Może on zostać osadzony w dowolnym mieście, w którym znajduje się uczelnia wyższa, i będzie świetnym wprowadzeniem graczy do nawiedzanego przez duchy Arkham i Uniwersytetu Miskatonic. Scenariusz rozgrywa się w latach 20. XX wieku, ale po niewielkich przeróbkach dokonanych przez Strażnika Tajemnic można przenieść go do czasów współczesnych.

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Jonathan Dover był człowiekiem, który obsesyjnie chciał wiedzieć, co przyniesie przyszłość. Kiedy jego żona, Margaret, zginęła w niespodziewanym i strasliwym wypadku, jego świat runął, a sam Jonathan wstąpił na drogę, która doprowadziła go do zguby. Podróżował po świecie, ucząc się od różnych plemion, wiedźnich kultów, ezoterycznych stowarzyszeń, a nawet jasnowidzów i wróżbitów, aby znaleźć choć cień szansy, że te zjawiska są prawdziwe. Przez lata jego poszukiwania nie przynosiły żadnych rezultatów, ale wtedy natrafił na pewien starożytny kult z Zachodniej Afryki oddający cześć istocie „spoza snów”, która miała moc widzenia „wszystkich czasów i miejsc”. Jonathan popadł w obsesję na punkcie tej istoty, nazywanej Yibb-Tstll. Z czasem nauczył się z nią kontaktować, przywoływać jej sługi oraz, co było najgorsze, przyzywać nikczemną krew tej istoty, znaną jako „Czerń”.

Czerń jest zazwyczaj wykorzystywana jako broń, ale ponieważ jest krwią Yibb-Tstlla, Jonathan stworzył hipotezę, że może zawierać w sobie moc Zewnętrznego Boga do patrzenia pomiędzy czasami. Przyzywał więc Czerń i ostrożnie ją spożył. Krew rzeczywiście pozwoliła Jonathanowi ujrzeć różne czasy i miejsca, ale także przywiodła go do szaleństwa, a w końcu doprowadziła do jego śmierci, która sprawiła, że jego dorosły i przepełniony goryczą syn, Jacob, został całkowicie sam.

Jacob Dover nienawidził swojego dzieciństwa, które spędził, jeżdżąc razem z ojcem po całym świecie i towarzysząc mu w jego szalonej krucjacie, której celem była możliwość przepowiadania przeszłości. Nienawidził zagadkowego i coraz bardziej szalonego zachowania ojca po pobycie w Afryce Zachodniej. Ale przede wszystkim nienawidził tego, że ojciec zmarnował cały, kiedyś imponujący, rodzinny majątek, pozostawiając Jacoba nie tylko w biedzie, ale obciążonego tysiącami dolarów nieswoich długów. Dorastając bez przyjaciół, jako osamotnione, niekochane i odrzucone dziecko, Jacob wyrósł na niegodziwego młodego mężczyznę.

Pewnego dnia Jacob przeczytał dzienniki swojego zmarłego ojca i dowiedział się całej prawdy o jego szalonych opowieściach dotyczących zaklęć i potworów. Odkrył także, że to Czerń całkowicie pochłonęła jego ojca. Dowiedziawszy się tego wszystkiego, Jacob wymyślił bezwzględny plan, dzięki któremu chciał wydobyć się z biedy, którą tak pogardzał. Zamierzał przyzywać Czerń, ale nie dla siebie. Chciał wykorzystać tę substancję jako używkę braną dla przyjemności, aby kiedy już inni ludzie się od niej uzależnią, słono sobie liczyć za każdą kolejną działkę.

Jego plan miał tylko dwie wady. Po pierwsze, rozżoślił lokalny światek przestępczy, nie tylko odciągając klientelę od narkotyków i alkoholu, którymi handlowali przestępcy, ale także zwracając niechcianą uwagę policji, ponieważ coraz więcej osób zaczęło umierać z powodu nadużywania Czerni. Po drugie, sprzedał Czerń młodemu mężczyźnie nazwiskiem Walter Resnick, co z kolei przyczyniło się do zaangażowania Badaczy w sprawę.

ŚMIERĆ WALTERA RESNICKA

Walter Resnick był studentem drugiego roku na miejscowym uniwersytecie. Jeśli Badacze znali go przed śmiercią, Strażnik Tajemnic może opisać lub odegrać ich interakcje z Walterem, zanim ten przedwcześnie zmarł (może to być mała scena, w której Badacze spotykają się z Resnickiem).

Resnick był czarującym, życzliwym i atrakcyjnym młodym mężczyzną. Osiągał dobre wyniki na studiach i cieszył się sympatią wszystkich. Jednak w ciągu ostatnich kilku tygodni całkowicie się zmienił. Najpierw stał się bardzo lekkomyślny, a nawet pyszałkowaty. Jednak ten etap nie trwał zbyt długo. Wkrótce Walter stał się nerwowy i oddalił się od rodziny i przyjaciół. Zaczął opuszczać zajęcia, zaniedbał się i zaniechał nawet najbardziej podstawowych zabiegów higienicznych. Stracił na wadze (około dziesięciu kilogramów w dwa tygodnie), jego oczy stały się zapadnięte, a skóra przybrała szary odcień. Jeśli Badacze znali Resnicka, wybierz losowo jednego z nich i poproś o test **Spostrzegawczości**. Sukces będzie oznaczał, że udało mu się zauważyć coś dziwnego, kiedy ostatnio widział Resnicka żywego: kiedy chłopak coś mówił, było widać, że jego język jest całkowicie czarny.

Badacze, którzy nie znali Resnicka przed jego śmiercią, mogą dowiedzieć się wszystkiego o jego niekorzystnej przemianie, wykonując udany test **Gadaniny**, **Perswazji** lub **Uroku Osobistego** podczas rozmów z profesorami, innymi studentami i jego przyjaciółmi.

Kiedy nikt nie widział Resnicka przez cztery dni, wezwana została policja, aby sprawdzić pokój, w którym mieszkał w miejscowym pensjonacie poza kampusem. Tę informację Badacze mogą uzyskać z pierwszej ręki, jeśli któryś z nich jest przedstawicielem prawa lub ekspertem medycyny sądowej, albo od któregoś z przyjaciół Resnicka. Jeśli Strażnik Tajemnic chce, mogą to być osoby, które zawiadomiły policję, i dlatego były na miejscu, gdy funkcjonariusze wylamy-

wali drzwi do pokoju Resnicka. Jeśli Badacze chcą być bardziej samodzielni podczas poszukiwań ich zaginionego przyjaciela, być może sami włamują się do jego pokoju, bez wcześniejszego informowania policji. Jeśli zamierzają się tam dostać, mogą wyłamać drzwi, wykonując test **S**, otworzyć je, wykonując test **Ślusarstwa**, lub dostać klucz od gospodarza pensjonatu dzięki udanemu testowi **Uroku Osobistego**, **Perswazji** lub **Gadaniny**.

Resnick został (lub zostanie) znaleziony martwy wewnątrz pokoju. Jego ciało znajduje się w pozycji siedzącej na krześle, jego gałki oczne obróciły się w górę tak, że widać tylko ich białka, a z jego otwartych ust zwiesza się czarny język. Jeśli ktoś z rodziny lub przyjaciół Resnicka zobaczy go w takim stanie, będzie musiał wykonać test **Poczytalności** (utrata 0/1K4 PP). Po całym mieszkaniu walają się liczne małe, szklane butelki (które można zauważyć, wykonując udany test **Spostrzegawczości**), a jedna z nich znajduje się w martwej dłoni Resnicka. W każdej z buteleczek można znaleźć jedną czy dwie krople czarnego płynu.

Rozmowy z sąsiadami Resnicka oraz z jego gospodarzem ujawnią, że ostatnio stawał się on coraz większym samotnikiem, ale nic poza tym. Tylko jeden z sąsiadów, ten, który mieszkał za ścianą, nie jest chętny do rozmowy. Udany test **Psychologii** pozwoli zauważyć, że coś ukrywa. Jeśli Badaczom uda się przycisnąć sąsiada, który także jest studentem i nazywa się Thomas Swanson, to po udanym teście **Perswazji** lub **Zastraszania** przyzna on, że nie chciał mówić źle o zmarłym, ale Resnick często miał koszmary senne i głośno krzyczał, kiedy był sam w pokoju.



Później koroner zbada ciało Resnicka. Jeśli jest to jedna z postaci Badaczy, poproś o wykonanie testu **Medycyny** lub **Nauki (Medycyny Sądowej)**, aby mogła odkryć następujące fakty:

- Zanim odkryto ciało Resnicka, ten nie żył już od około dwóch dni.
- Język Resnicka jest z niewiadomych powodów zabarwiony na czarno.
- Resnick był niedożywiony i odwodniony.
- Dokładna przyczyna śmierci nie jest znana – wszystkie organy wydają się być zdrowe, a na ciele nie ma widocznych ran. Ze względu na brak jakichkolwiek dowodów i lepszego wytłumaczenia, na świadectwie zgonu widnieje informacja „śmierć z przyczyn naturalnych”.

Jeśli nikt z Badaczy nie wykonuje autopsji, te informacje można uzyskać poprzez dowolnego przedstawiciela władz lub odwiedzając biuro lekarza sądowego (miejsce, gdzie zostało zabrane ciało), a także wykorzystując **Gadanię**, **Perswazję** lub **Urok Osobisty**. Jeszcze innym sposobem na zdobycie tych informacji jest włamanie się do biura lekarza sądowego i wykradzenie raportu z sekcji. Jeśli Badacze zdecydują się na tę ostatnią możliwość, będą musieli wykonać testy odpowiednich umiejętności, np. **Ukrywania**, **Ślusarstwa** itp.

ZAANGAŻOWANIE BADACZY

Badacze mogą być studentami lub pracownikami uczelni, a jednocześnie przyjaźnić się z Walterem Resnickiem. Mogą także być typowymi postaciami śledczymi, jak oficerowie policji lub lekarze medycyny sądowej, którzy angażują się w sprawę dopiero po jego śmierci. Trzecią możliwością jest osadzenie Badaczy w roli gangsterów i przedstawicieli półświatka, którzy chcą powstrzymać handel narkotykiem o nazwie „Czern”. W końcu, Badacze mogą zostać zatrudnieni przez członka rodziny Waltera Resnicka, aby zbadać sprawę jego śmierci.

KIERUNKI BADAŃ

Teraz rozpoczyna się prawdziwe śledztwo. Poniżej zostały opisane różne drogi, jakimi może podążać dochodzenie Badaczy.

Dziwne zachowanie

Z rozmów z przyjaciółmi Resnicka i jego kolegami ze studiów Badacze mogą dowiedzieć się, że zaczął on obracać się „w złym towarzystwie”, czyli spędzał sporo czasu z grupką studentów znanych z nielegalnego picia alkoholu, a także podejrzewanych o przerzucenie się na „mocniejsze rzeczy” (co odbijało się na ich nauce). Jedno z nazwisk, które wielokrotnie się przewija, to Paul Rodgers, były student, który został wyrzucony z uczelni w zeszłym roku, ale nadal pojawia się od czasu do czasu na kampusie. Zob. **Znalezienie Paula Rodgersa**, str. 100.

Czarny język

Jeśli któryś z Badaczy jest powiązany ze służbami mundurowymi, należy do półświatka przestępczego lub jest dziennikarzem szukającym dobrej historii, będzie już wiedział, że w ciągu ostatnich dwóch tygodni znaleziono dwa inne ciała z czarnymi językami. Jedno z nich należało do Mary Clawson, a drugie do Franklina Stewarta. Oboje byli studentami uniwersytetu i należeli do wspomnianej wcześniej grupy uważanej za „niewłaściwe towarzystwo” (zob. **Dziwne zachowanie**). Ponadto oboje byli w jakiś sposób połączeni z Paulem Rodgersem (te informacje można uzyskać, jeśli Badacze popytają o tego typu powiązania). W obu przypadkach orzeczono śmierć z przyczyn naturalnych, a ich ciała zostały przesłane do rodzin mieszkających poza stanem.

Badacze, którzy nie należą do żadnej z trzech wymienionych powyżej kategorii, mogą zdobyć te informacje, podpytując ludzi na kampusie, rozmawiając z policją lub koronerem, albo czytając raport z autopsji, jeśli włamali się do biura koronera. Zarządź testy odpowiednich umiejętności w zależności od tego, jakie działania podejmą Badacze.

Biorąc pod uwagę fakt, że trójka studentów zmarła w tak krótkim czasie, cała społeczność na terenie kampusu jest w stanie bliskim paniki. Władze uniwersytetu robią wszystko, aby ustalić przyczynę problemów oraz uspokoić studentów i ich rodziców, nie tylko ze względu na nich samych, ale także, by utrzymać dobrą reputację uczelni. W końcu nikt nie chce brać udziału w zajęciach na „przeklętym” kampusie. Strażnik Tajemnic powinien odegrać tę atmosferę niepokoju i strachu, a Badacze powinni rozważnie zachowywać się na terenie kampusu i nie zwracać na siebie niechcianej uwagi. W przeciwnym razie mogą zostać niezbyt uprzejmie przesłuchani, a w poważniejszych przypadkach także zatrzymani lub wyprowadzeni z kampusu przez nerwowych przedstawicieli ochrony.

Szklane buteleczki

Buteleczki podobne do tych znalezionych w pokoju Resnicka znajdowały się także w pokojach Mary Clawson i Franklina Stewarta.

Członkowie wspomnianego wcześniej „niewłaściwego towarzystwa”, zapytani o czarną substancję, stwierdzą, że wiedzą, co to takiego, ale są skłonni udzielić tej informacji tylko wtedy, gdy otrzymają zapłatę w kwocie dwudziestu dolarów. Udany test **Perswazji** pozwoli zejść z ceną do dziesięciu dolarów. Udany test **Gadani** lub **Zastraszania** może także sprawić, że zgodzą się udzielić tej informacji za darmo, ale zależy to od decyzji Strażnika Tajemnic. Przepytani studenci przypominają nieco Resnicka przed jego śmiercią – są wychudzeni, nerwowi i łatwo wpadają w gniew, ich cera jest poszarzała, a oczy zapuchnięte i podkrążone. Wykonując udany test **Spostrzegawczości**, Badacze mogą dostrzec, że języki studentów są także w różnym stopniu zabarwione na czarno (jeśli Badacze są już świadomi istnienia „efektu czarnego języka”, powinni otrzymać kostkę premii do rzutu). Jeśli którykolwiek z Badaczy miał już do czynienia z osobami uzależnionymi – np. lekarze, policjanci, gangsterzy, przedstawiciele bohemy czy muzycy jazzowi – mogą z łatwością rozpoznać oznaki uzależnienia, wykonując udany test **Medycyny**, **Farmacji** lub **Psychologii** (w przypadku braku takich kompetencji można wykonać test **Wiedzy**).

Gdy narkomani zostaną opłaceni lub w jakiś sposób przymuszeni, opowiedzą o nowym narkotyku, który można dostać w tych małych buteleczkach, nazywanym „Czerń”. Twierdzą, że „To coś sprawia, że widzisz rzeczy niesamowite, ale prawdziwe – takie, które wydarzyły się dawno temu lub daleko stąd, albo nawet takie, które dopiero będą miały miejsce. Czasem są one nieco przerażające, ale to i tak sprawia, że czujesz się niczym bóg!”.

Zapytani o to, kto dostarcza Czerni, narkomani nie będą chcieli udzielić tej informacji, aby nie rozżłościć swojego dostawcy, co skutkowałoby utratą dostępu do źródła Czerni.

Na pytanie o Paula Rodgersa wszyscy reagują wycofaniem i stwierdzeniem, że nie znają nikogo takiego, ale udany test **Psychologii** pozwoli stwierdzić, że kłamią. Udany test **Perswazji** w połączeniu z obietnicą, że Paul nie dowie się o tym, że udzieliłi jakichkolwiek informacji, i że mogą czuć się bezpieczni, pozwoli uzyskać następującą odpowiedź: „Paul studiował na tutejszym uniwersytecie, ale został wyrzucony za ściąganie. Nadal ma kilku przyjaciół na kampusie, więc zagląda tutaj czasem po kryjomu, aby uszczęśliwić swoich kumpi, sprzedając im różne trunki. Jednak kilka tygodni temu pojawił się z Czernią i od tego czasu każdy, kto jej spróbował, nawet nie spojrzy na alkohol; liczy się dla nich tylko Czerni. Teraz Paul pojawia się raz czy dwa razy w tygodniu z kolejnymi porcjami. Za każdym razem cena za działkę jest wyższa”. Ta informacja może zostać uzyskana także dzięki udanemu testowi **Zastraszania** oraz pod groźbą użycia przemocy (jeśli Badacz jest osobą z półświatka lub po prostu woli korzystać z siły mięśni niż ze słownych środków przymusu).

Po uzyskaniu powyższych informacji następuje opis wyglądu Paula Rodgersa: „około 170 centymetrów wzrostu, 70 kg wagi, rude włosy, na twarzy, obok lewego oka, ma ciemnoczerwone znamię w kształcie półksiężyca”.

Czerń

Jeśli Badaczom udało się zdobyć pustą buteleczkę po narkotyku (z pokoju Resnicka, z dowodów zebranych przez policję, od koronera lub od kogoś z „niewłaściwego towarzystwa”), są w posiadaniu kilku kropli Czerni. Jeśli chcą, mogą przebadać substancję pod mikroskopem – udany test **Nauki (Biologii, Chemii lub Farmacji)** pozwoli im ustalić, że składa się ona głównie z alkoholu, ale pozostałe składniki to albo wysuszony naskórek, albo krew. Nie przypominają one żadnej biologicznej materii, jaką kiedykolwiek widzieli, niemniej z pewnością są to jakiegoś rodzaju martwe komórki. Jeśli nikt z Badaczy nie jest typem naukowca, tę informację mogą uzyskać także od koronera.

Chociaż substancja wydaje się być martwa, tak naprawdę jest ciągle żywa. Jeśli Badacze zajmują się Czernią, Strażnik Tajemnic może przestraszyć ich jej nagłym samowolnym ruchem, który zdarzy się tylko raz. Zobaczenie tego zjawiska wymaga testu **Poczytalności** (utrata 0/1K2 PP). Czerni nigdy więcej się nie porusza – może ta jedna próbka była bardziej aktywna? Niech Badacze się zastanawiają, czy to, co widzieli, było prawdziwe, czy może to tylko wytwór ich wyobraźni.

ZNALEZIENIE PAULA RODGERSA

Znalezienie Rodgersa oficjalnymi drogami jest trudne, ponieważ nigdy nie został aresztowany, nie posiada prawa jazdy, a uczelnia nie dysponuje danymi o jego miejscu zamieszkania po tym, jak opuścił uniwersytet. Dokładne przeszukanie archiwów w ratuszu wymaga testu **Korzystania z Bibliotek**. Pamiętaj, że biuro archiwum jest czynne tylko pięć dni w tygodniu (od poniedziałku do piątku) w godzinach od 9:00 do 17:00. Sukces w teście oznacza znalezienie zeznania podatkowego Rodgersa, na którym znajduje się jego aktualny adres zamieszkania.

Inną możliwością jest zasadzenie się na kampusie w nadziei, że wypatrzą Rodgersa, gdy ten pojawi się tam ponownie, aby sprzedać kolejne porcje Czerni. Jeśli Badacze zdecydują się na taką strategię, będą musieli postarać się wtopić w tłum i nie zwracać na siebie uwagi. Każda z postaci w wieku około-universityteckim, włącznie z tymi przed trzydziestką, może po prostu przebrać się na potrzeby odegrania roli. Im starszy jest dany Badacz, tym trudniej będzie mu to zrobić, chyba że zdecyduje się odgrywać członka kadry profesorskiej. Jeśli Badacze ewidentnie będą się wyróżniać lub zrobią coś, co zwróci na nich uwagę, ochrona kampusu może się nimi zainteresować i zacząć ich przepytwać pod kątem ich intencji i planów działania na terenie uczelni. Jeśli nie uda im się na szybko czegoś wymyślić (**Gadanina**), zostaną wyprowadzeni z kampusu. Co za tym idzie, jeśli Badacze chcą zrobić coś szalonego i schować się krzakach (**Ukrywanie**) lub skorzystać z umiejętności **Charakteryzacji**, Strażnik Tajemnic może im na to pozwolić.

Jeśli Badaczom uda się utrzymać obserwację w tajemnicy, na drugi dzień zobaczą, jak Rodgers przechadza się po terenach zielonych uczelni. Pojedynczo podchodzą do niego osoby uzależnione od Czerni o podkrążonych i zapadniętych oczach, dyskretnie wymieniają pieniądze na buteleczki, po czym każdy idzie w swoją stronę. Kiedy Badacze wypatrzą Rodgersa, mogą albo podejść do niego, albo podążyć za swoim podejrzanym i sprawdzić, dokąd ich zaprowadzi.

Podejście do Rodgersa nie jest najlepszym rozwiązaniem, ponieważ jest on dość sprytny, a oszukiwał podczas studiów tylko dlatego, że jest także leniwy. Czerni, którą posiada przy sobie, nie może zostać zidentyfikowana jako narkotyku, ani jako cokolwiek innego, skoro już o tym mowa. Zapytany o czarny płyn, stwierdzi, że to atrament, który wyrabia według własnej receptury i sprzedaje studentom za kilka pensów – rzuci nawet Badaczom wyzwanie, aby udowodnili, że jest inaczej. Rodgers uśmiechnie się drwiąco i stwierdzi: „Nic na mnie nie macie”. Niestety ma rację. Buteleczki po Czerni zostały co prawda znalezione na miejscu zgonów, ale wszystkie śmierci, z braku jakichkolwiek dowodów, zostały zaklasyfikowane jako „śmierć z przyczyn naturalnych”. Nawet jeśli niektórzy z Badaczy to przestępcy i zaczną grozić użyciem przemocy, Rodgers będzie nieco wstrząśnięty, ale przyzna jedynie, że jest pośrednikiem, i nie wyda swojego „szefa”. Na własne oczy widział mroczne siły, które kontroluje Jacob Dover, nie mówiąc już o dwóch czarnych demonach bez twarzy, które są na każde jego skinienie. Cokolwiek Badacze zamierzają zrobić Rodgersowi, jest on pewien, że Jacob mógłby mu zrobić coś gorszego.

Podążenie za Rodgersem lub wykorzystanie adresu z zeznania podatkowego (wspomnianego wyżej) zaprowadzi Badaczy do jego mieszkania. Jeśli Badacze śledzą Rodgersa, będą to musieli zrobić, zachowując odpowiedni dystans i wykorzystując do tego samochód lub rower, ponieważ ich podejrzany porusza się na swoim bicyle. Poproś odpowiednio o test **Prowadzenia Samochodu** lub **Ukrywania**, aby sprawdzić, jak dobrze Badacze radzą sobie ze śledzeniem Rodgersa. Porażka oznacza, że może on ich zauważyć (porażka w forsowanym rzucie oznacza, że na pewno ich widział).

Statystyki Paula Rodgersa i innych ważnych postaci znajdują się w **Załączniku: Postacie i potwory**.

DOM PAULA RODGERSA

Paul Rodgers mieszka w małym narożnym domku znajdującym się około półtora kilometra od uniwersytetu. Jeśli Badacze obserwują jego miejsce zamieszkania, zauważą, że Rodgers nigdy nie przyjmuje swoich (narkotykowych) klientów w domu. Czasem wychodzi wieczorami, aby obejrzeć film lub spotkać się ze swoimi znajomymi na uczelni i dostarczyć narkotyki. Widuje się także z młodą dziewczyną, Leslie, która pracuje jako kelnerka w mieście (nie ma ona pojęcia o tym, że Rodgers handluje narkotykami).

Podczas gdy Rodgers jest poza domem, zapewnij Badaczom odpowiednio dużą szansę na włamanie, jeśli taki mają plan. Jeśli jednak będą obserwować Rodgersa przez trzy dni i podążą za nim, gdy wyjdzie trzeciego dnia wieczorem, zaprowadzi ich bezpośrednio do siedziby Jacoba Dovera, gdzie udaje się, aby odebrać więcej Czerni i oddać zarobione przez tydzień pieniądze.

Włamanie do domu Rodgersa wymaga udanego testu **Ślusarstwa** lub wyłamania jednych z drzwi – frontowe drzwi mają S równą 60 (trudny test S), a tylne drzwi – 20 (normalny test S). Dom jest mały, ale dobrze utrzymany i dość uporządkowany. Wewnątrz znajduje się kilka pomieszczeń: frontowy pokój, kuchnia, łazienka i sypialnia.

W kuchni, obok tylnych drzwi, na podłodze znajduje się kilka gazet, na których stoi para gumowych kaloszy (zakładanych na buty). Ich podeszwy są mocno ubrudzone czymś, co wygląda i pachnie jak obornik. Udany test **Nauki (Biologii lub Chemii)** albo **Medycyny** pozwoli zidentyfikować substancję jako zwierzęce odchody (prawdopodobnie krowie lub świńskie) oraz krew. Rodgers zakłada kalosze, kiedy jedzie na spotkania z Jacobem Doverem w jego siedzibie w starej rzeźni. Co prawda krew i inne nieczystości w rzeźni są stare i zaschnięte, ale podczas deszczu dach budynku mocno przecieka, więc woda miesza się ze starym brudem i tworzy obrzydliwą, śmierdzącą breję, którą Rodgers nie chce pobrudzić swoich ładnych butów.

W szafie w sypialni znajduje się marynarka, w której kieszeni można znaleźć kawałek kartki. Ten skrawek papieru (**Nigdy więcej Czerni – Pomoc #1**) został wyrwany przez Rodgersa ze starych dokumentów znajdujących się w rzeźni i wykorzystany przez niego do obliczenia jego części zysków. Na papierze znajduje się także połowa firmowego nagłówka. Jeśli Badacze nie znajdą tej wskazówki w szafie, nic nie stoi na przeszkodzie, aby umieścić ją na biurku Rodgersa, gdzie łatwiej będzie na nią trafić.

Ponadto w sypialni pod dywanem znajduje się obłuzowana deska podłogowa, na którą można natrafić, przechodząc po niej, ponieważ wydaje charakterystyczny pusty dźwięk. Pod nią schowane są cztery pełne buteleczki Czerni, 140 dolarów w gotówce oraz wyciąg z banku, na którym widać, że Rodgers w ciągu tylko kilku tygodni zgromadził całkiem niezłą sumę 1145 dolarów.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: CZŁONEK MAFII

Strażnik Tajemnic, który chce dodać nieco złożoności lub odrobinę niebezpieczeństwa przygodzie, może wprowadzić do swojej gry postać Seamusa O'Shea. O'Shea jest członkiem mafii średniego szczebla, rozwiązującym dla niej problemy. Jego obecnym zadaniem jest zbadanie sytuacji dotyczącej nowego narkotyku nazywanego Czernią – jego szefowie chcą przejąć kontrolę nad tym specyfikiem, a jeśli nie będzie to możliwe, chcą, aby substancja zniknęła z ulicy raz na zawsze.

Badacze powinni od czasu do czasu widywać O'Shea, mogą nawet zauważyć, że ich szpieguje. Gangster może być przeciwnikiem i zagrożeniem, jeśli sądzi, że Badacze będą mu w jakiś sposób przeszkadzać, lub może stać się ich sprzymierzeńcem, jeśli oceni, że uczynią jego zadanie związane z wyeliminowaniem handlu Czernią łatwiejszym. Co więcej, O'Shea może osobiście przyjaźnić się z którymś z Badaczy lub być jego wrogiem – np. w sytuacji, gdy Badacz jest przestępcą lub policjantem. W końcu może być też odpowiednim kandydatem do nadchodzącej **Śmierci z przestworzy** (str. 102).

SEAMUS O'SHEA, 33 lata, człowiek mafii od brudnej roboty

S 70	KON 60	BC 75
ZR 50	INT 65	WYG 45
MOC 45	WYK 65	P 45
PW 13		

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Punkty Magii: 9

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 70% (35/14) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO) (lub broń)

Broń Palna (Pistolet .45) 60% (30/12) obrażenia 1K10+2

Broń Palna (Strzelba kal. 12 (zamek blokowo-ślizgowy)) 50% (25/10) obrażenia 4K6/2K6/1K6 (10/20/50 metrów)

Unik 45% (22/9)

Umiejętności

Gadanina 50%, Nasłuchiwanie 45%, Prowadzenie Samochodu 55%, Psychologia 45%, Rzucanie 60%, Skakanie 35%, Spostrzegawczość 40%, Ślusarstwo 40%, Ukrywanie 65%, Wspinaczka 50%, Zastraszanie 65%.



CAMPBELL'S MEAT
143 RIVER S

63 CZ x 12 \$ =
819 \$ x 15% =
122,85 \$

SPRÓBOWANIE CZERNI

Badacze mogą być na tyle rozsądni, żeby tego nie robić, ale jeśli ich ciekawość weźmie górę lub jeśli wbrew własnej woli zostaną wystawieni na działanie Czerni, dzieją się następujące rzeczy: Tradycyjną metodą na przyjęcie dawki Czerni jest umieszczenie jej niewielkiej ilości na języku. Gdy któryś z Badaczy to zrobi, doświadczy bardzo realistycznych halucynacji trwających przez 1K3 godzin. Wizje mogą być umiejscowione w dowolnym miejscu

i czasie, mogą dotyczyć normalnych, codziennych spraw lub aspektów mitów Cthulhu – w zależności od decyzji Strażnika Tajemnic. Osoba zażywająca narkotyk powinna wykonać test **Poczytalności** (utrata 0/1K2 PP za wizję dotyczącą spraw przyziemnych, utrata 1/1K6 PP za wizję związaną z mitami Cthulhu). W wyniku wizji zawierających elementy mitów Cthulhu Badacz otrzymuje również +1% umiejętności Mity Cthulhu.

Oprócz efektów związanych z wizjami spowodowanymi narkotykiem, Badacz, który go zażywa, musi wykonać test **KON**, aby określić efekt fizyczny zgodnie z wynikiem rzutu, tak jak zostało to opisane w **Tabeli 1: Efekty zażycia Czerni**.

OPCJONALNY MOTYW: ŚMIERĆ Z PRZESTWORZY

To opcjonalna część scenariusza, którą Strażnik Tajemnic może wykorzystać, aby spotęgować uczucie strachu oraz podkreślić zagrożenie, z jakim mierzą się Badacze. Strażnik Tajemnic może wybrać jednego z bohaterów niezależnych, których spotkali Badacze. Powinna to być osoba, która mogła w jakiś sposób rozzłościć Jacoba Dovera. Może to być Paul Rodgers, który udzielił Badaczom jakiejś informacji lub stał się chciwy i zaczął oszukiwać Dovera – a może Dover chce po prostu zlikwidować wszelkie połączenia pomiędzy sobą a pośrednikiem, ponieważ Badacze zaczęli się nim interesować. Inną opcją jest gangster Seamus O'Shea, o ile Strażnik Tajemnic wykorzystał go już podczas rozgrywki. „Wybrańcem” może być także dowolny dziennikarz, policjant czy pracownik biura koronera, który rozpoczął własne dochodzenie.

TABELA 1: EFEKTY ZAŻYCIA CZERNI

Wynik testu KON	Pierwsze zażycie	Drugie (lub kolejne) zażycie
Krytyczny sukces	Brak uzależnienia.	Brak uzależnienia.
Ekstremalny sukces	Brak uzależnienia.	Brak uzależnienia.
Trudny sukces	Wykonaj kolejny test KON, aby sprawdzić, czy nastąpiło uzależnienie.	Wykonaj kolejny test KON (trudny poziom), aby sprawdzić, czy nastąpiło uzależnienie.
Normalny sukces	Wykonaj kolejny test KON (trudny poziom), aby sprawdzić, czy nastąpiło uzależnienie.	Uzależnienie.
Porażka	Uzależnienie.	Uzależnienie.
Krytyczna Porażka	Uzależnienie. Dodatkowo wykonaj test KON o ekstremalnym poziomie trudności. W przypadku porażki dana osoba umiera, a jej dusza zostaje porwana przez Yibb-Tstlla, który będzie torturował ją przez wieki.	Uzależnienie. Dodatkowo wykonaj test KON o ekstremalnym poziomie trudności. W przypadku porażki dana osoba umiera, a jej dusza zostaje porwana przez Yibb-Tstlla, który będzie torturował ją przez wieki.

Uzależnienie: Postać jest uzależniona od narkotyku i aktywnie dąży do zażycia go ponownie przynajmniej raz na dzień, dopóki nie uda się jej wyjść z uzależnienia.

Przezwyciężenie uzależnienia: Postać musi od razu odstawić całkowicie narkotyk i nie zażywać go przez okres 1K4+2 dni. Przez ten czas każdego dnia, kiedy postać powstrzymuje się przed zażyciem Czerni, wszystkie wykonywane przez nią testy umiejętności mają poziom trudności zwiększony o jeden (normalny poziom staje się trudnym, trudny ekstremalnym itd.). Jeśli test ma być przeciwny, przy rzucie należy wykorzystać kostkę karną. Ta kostka karna kumuluje się z każdym innym modyfikatorem sytuacyjnym. Jeśli postać wytrwa przez cały okres, uwalnia się od uzależnienia.

Niezależnie od tego, na kogo padnie wybór, wypadki potoczą się tak samo: Pewnej nocy, gdy Badacze są w drodze do jakiegoś miejsca, zauważają policję i tłum ludzi na ulicy. Gdy podchodzą bliżej, widzą zwłoki (człowieka, którego mogą rozpoznać) na środku ulicy. Jest to krwawa miazga ze strzaskanymi kośćmi i poszarpanym ciałem. Jeśli decydują się zbadać ciało (utrata 0/1K6 PP za ujrzenie wszystkich drastycznych szczegółów), wygląda na to, że spadło ono z ogromnej wysokości – co najmniej 60 metrów. Jednak ani w pobliżu, ani tym bardziej na środku drogi nie ma nic, co miałoby taką wysokość.

Niedaleko stoi starszy mężczyzna, którego ubranie i twarz są pochłapane krwią. Przesłuchuje go policja, a on głośno krzyczy: „Mówię wam, panowie, ten gość po prostu spadł z nieba! Krzyczał caluteńki czas, gdy leciał na dół!”. Jeśli Badacze rozmawiają z mężczyzną, mówi im, że szedł do domu, aż tu nagle plask! Ciało uderzyło w drogę tuż koło niego. Nie widział na nocnym niebie żadnego balonu, samolotu ani nic innego, z czego ten człowiek mógłby wypaść.

Co więc się tutaj wydarzyło? Dover wysłał swoje nocne zmory, aby dokonały morderstwa. Czym są nocne zmory? Czytaj dalej...

RZEŹNIA

Jacob Dover wykorzystał część pieniędzy, które zarobił na Czerni, na zakup opuszczonej i zrujnowanej rzeźni na obrzeżach miasta, aby założyć tam swoją siedzibę. Zrobił to, aby móc przeprowadzić rytuał przyzwania Czerni z dala od swego marnego jednopokojowego mieszkanka i potencjalnych świadków. Ponadto nauczył zakłęcia niektórych ze swoich najlepszych klientów (których bezdusznie nazywa „Czarnogłowymi”) i wynagradza ich za usługi, które mu świadczą, jeszcze większymi dawkami narkotyku, który ich zniewolił. Wykorzystując Czarnogłowych, może produkować duże ilości Czerni. Sam może wezwać krew Yibb-Tstlla dwa razy na dzień, gdyż wyczerpuje to jego punkty Magii (każde wezwanie zapewnia zaledwie około ćwierć litra narkotyku lub nawet mniej). Popyt, który stworzył dla swojego narkotyku, zdecydowanie przerósł możliwości podaźowe, więc obecnie on i jego Czarnogłowi dbają o nieprzerwany przyływ Czerni, a każda jej ilość, która nie zostanie od razu przygotowana do sprzedaży, jest gromadzona w dużej kadzi do spożytkowania później.

Badacze mogą trafić do rzeźni, śledząc Paula Rodgersa, lub znaleźć w jego domu obliczenia wykonane na kawałku papieru, który będzie swego rodzaju drogowskazem. Jeśli Badacze ominęli obie te wskazówki, być może udało im się złamać Rodgersa podczas przesłuchania. Można wprowadzić wariant sceny z fragmentu **Śmierci z przestworzy** – nocne zmory zostały wysłane przez Dovera, aby zabić Rodgersa, jednak udało mu się uciec i teraz jest przekonany, że Badacze są jego jedyną nadzieją, więc jest gotów powiedzieć im wszystko, co wie.

Rzeźnia znajduje się przy River Street, niedaleko małego strumienia, który miejscowi zwykli nazywać „Potokiem Krwi” ze względu na spływające nim często odpadki. Jeśli Strażnik Tajemnic osadził scenariusz w Arkham, strumień wpada

w końcu do rzeki Miskatonic. Zagłębienie się w historię rzeźni pozwoli ustalić, że kiedyś zakład ten nazywał się Campbell's Meat Processing i został zamknięty około trzydziestu lat temu, kiedy to lokalne dostawy mięsa zanikły, a biznes przeniósł się w inne miejsce. Sprawdzenie ratuszowych archiwów i wykonanie udanego testu **Korzystania z Bibliotek** pozwoli znaleźć wydany niedawno akt przekazania własności przez miasto, do którego domyślnie należał budynek, na rzecz Jacoba Dovera.

Rzeźnia znajduje się na całkiem sporej działce nieporośniętego terenu, gdzie puste zagrody otaczają duży budynek przypominający magazyn. Jeśli Badacze zdecydują się obserwować to miejsce, powinni poczynić jakieś przygo-

ZAKŁĘCIE: WEZWANIE CZERNI

- **Koszt:** 8 punktów Magii, 1 punkt Mocy; 2K6 punktów Poczytalności
- **Czas rzucania:** 3 godziny

Zakłęcie przyzywa żywą krew Yibb-Tstlla, znaną jako „Czerń”, przeciwko pojedynczej ofierze. Krew pojawia się jako delikatne ciemne płatki, które oblepiają ciało ofiary, gromadząc się w tak wielkiej ilości, że doprowadzają do uduszenia. Kiedy ofiara umiera, Czerń znika, powracając do Yibb-Tstlla i zabierając wraz z sobą duszę nieszczęśnika.

Podczas pierwszej rundy, w której ofiara jest pokryta Czernią, musi ona wykonać test **KON** – w przypadku sukcesu ofiara traci 1K2 punkty Wytrzymałości, porażka oznacza utratę 1K4 PW. Podczas drugiej rundy wymagany jest trudny test **KON** (utrata 1K4/1K6 PW). Podczas trzeciej i każdej kolejnej rundy ofiara musi wykonać ekstremalny test **KON** (utrata 1K6/1K8 PW na rundę). Cały proces trwa, dopóki ofiara nie zginie lub dopóki Czerń nie zostanie rozproszona.

Mówi się, że poza śmiercią osoby rzucającej zakłęcie lub przekonaniem jej, aby odwołała zakłęcie, jedynie duża ilość bieżącej wody może rozproszyć Czerń i prawdopodobnie skierować ją przeciwko temu, kto ją wezwał.

W końcu, jeśli osoba rzucająca zakłęcie ma czas, aby się przygotować i zapisać magiczny symbol nazywany „Szóstą Sathlattą” na opłatku z mąki, oraz jakoś przekona ofiarę do jego spożycia, wtedy magiczny atak automatycznie się udaje (testy **KON** nie są wykonywane, ofiara otrzymuje najgorszy możliwy wynik obrażeń).

Zazwyczaj to zakłęcie jest wykorzystywane w sposób, który został opisany powyżej, ale Jonathan Dover, a następnie jego syn Jacob, znaleźli inne zastosowanie plugawej substancji. Czarna syпка materia przyzwana bez określenia ofiary szybko znika i powraca do Yibb-Tstlla (który zamieszkuje Krainy Snów). Jednak kilka płatków zawsze pozostaje w naszym świecie. Dover miesza je z alkoholem, aby złagodzić ich zabójcze działanie, i w ten sposób tworzy kilkaset mililitrów Czerni, czyli narkotyku odpowiedniego do spożycia.

owania, które pozwolą im ukryć siebie i swój samochód. W nocy widzą przyćmione światło lamp w niektórych oknach. Mogą zobaczyć Paula Rodgersa, jeśli jeszcze żyje i nadal pracuje dla Dovera, lub innego handlarza Czernią przychodzącego do rzeźni, aby odebrać kolejną porcję narkotyku. Mogą nawet dostrzec Dovera przyjeżdżającego lub odjeżdżającego nowym samochodem prowadzonym przez jednego z Czarnogłowych (choć oczywiście mogą jeszcze nie wiedzieć, kim on jest). Strażnik Tajemnic powinien zdecydować, czy któraś z tych osób będzie miała szansę dostrzec Badaczy i/lub ich pojazdy, gdy Badaczom nie powiedzie się test **Ukrywania** lub **Charakteryzacji**, itp. Jeśli Badacze nie podjęli żadnych działań, aby się ukryć, wtedy ich przeciwnicy powinni ich zauważyć.

W końcu, jeśli Strażnik Tajemnic uzna to za przydatne, Badacze mogą przelotnie ujrzeć dwa przerażające „pupilki” Dovera: nocne zmyry, które przelatują po nocnym niebie. Tego typu daleki i mamiący widok wymaga testu **Poczytalności** (utrata 0/1K3 PP).

RZEŹNIA CZY DOVER?

Badacze będą musieli zdecydować, czy chcą wejść do rzeźni od razu, czy poszukać informacji o Jacobie Doverze. Jeśli wybiorą rzeźnię, przejdź do sekcji **Ostateczna rozgrywka** (str. 107). Jeśli będą chcieli przyjrzeć się Doverowi, sugerowane rozwiązanie to spotkanie go w rzeźni (a nie w jego domu lub innym miejscu). Nie należy zmuszać graczy do podążania wyznaczoną ścieżką, niemniej można zaaranżować niektóre sytuacje tak, aby sprawy zmierzały w odpowiednim kierunku, np. Dover może zawsze znajdować się w miejscach publicznych, a blok, w którym mieszka, też można do nich zaliczyć ze względu na bardzo cienkie ściany. Zatem bezpośrednio zaatakowanie tego człowieka może nie wydawać się dobrym pomysłem, a z pewnością przykuje uwagę innych (w tym policji), ponieważ zechcą sprawdzić, skąd ta awantura i hałas. Ponadto Dover zawsze ma przy sobie Willisa Cartera, swojego Czarnogłowego ochroniarza, który nawet mieszka w mieszkaniu obok.

Konfrontacja z Doverem i oskarżanie go sprawi, że ten wszystkiego się wyprze – a poza tym będzie już wiedział, kim są Badacze, i zacznie się im bliżej przypatrywać. Może też nasłać na nich któregoś ze swoich bardziej skłonnych do przemocy Czarnogłowych, albo nawet nocne zmyry. Jeśli Badacze są przedstawicielami prawa, którzy oskarżają go o handel narkotykami, zaprzeczy i stwierdzi, że Czerni ma w sobie tylko nieznaczną zawartość alkoholu i nie ma w niej nic innego, co można by zidentyfikować jako szkodliwe czy nielegalne. Zanim użyją argumentu „prohibicji”, od razu odeprze atak, mówiąc, że przecież jego własnoręcznie robiony „atrament” nie jest przeznaczony do spożycia. Nawet podczas prohibicji różne produkty mogą zawierać alkohol, pod warunkiem, że nie są sprzedawane jako substancje przeznaczone do konsumpcji przez ludzi.

Jeśli Badacze szczegółowo planują konfrontację z Doverem w jakimś ustronnym miejscu, np. podczas drogi z lub do rzeźni, oczywiście im na nią pozwól. Jeśli Dover będzie

w stanie uciec, uda się do rzeźni, ponieważ wie, że ma tam posiłki. Jeśli Badaczom uda się go uwięzić i „uporać się z nim”, to także nie jest zła opcja, ale będzie oznaczała, że teraz nocne zmyry nie są przez nikogo kontrolowane i mogą zająć się morderczymi harcami. Być może jeden z Czarnogłowych (który zna Zakłęcie Wezwania Czerni) zajmie miejsce Dovera i zostanie baronem narkotykowym. Ponadto zawsze zostaje Trupiogłowy i Czarniawokostny, ale więcej o tym okropieństwie za chwilę.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: WYKORZYSTANIE NOCNYCH ZMÓR

Czarne, demonicznie wyglądające stworzenia bez twarzy, zwane nocnymi zmorami, są przez niektórych Strażników Tajemnic uznawane za niezbyt groźne, ponieważ wolą schwytać i unieruchomić swą ofiarę, łaskocząc kolczastym ogonem, zamiast rozszarpać ją za pomocą szponów i kłów. Jeśli spojrzysz jedynie na ich statystyki w *Księdze Strażnika*, to rzeczywiście może się to wydawać prawdą, ponieważ nie dysponują one niepowstrzymaną niszczycielską siłą, jak wiele stworzeń z mitów. Niemniej nie powinno się ich traktować lekceważąco.

Strażnik Tajemnic może wykorzystać te istoty, które są mistrzami ukrywania się, jako szpiegów Jacoba Dovera obserwujących Badaczy. Ponadto może pozwolić Badaczom na pełne trwogi przelotne spojrzenia na nocne zmyry, które utrzymują ich w niepewności i pogłębią ich paranoję. Poruszające się nagle ciemne kształty lub wysokie, patykowate istoty przyczajone w mroku pozwolą Strażnikowi zwiększyć napięcie i poczucie zagrożenia. Niech Badacze będą przekonani, że coś, najpewniej nieludzkiego, obserwuje ich i prześladuje.

Jeśli nocne zmyry zostaną napotkane w siedzibie Dovera, mogą one unieruchomić dwóch Badaczy swoimi łaskotkami, podczas gdy Dover i jego Czarnogłowi zajmą się resztą.

Jedna opcja, z której Strażnik Tajemnic powinien korzystać z rozsądkiem, o ile w ogóle, to sytuacja, w której nocne zmyry stają się naprawdę rozwścieczone lub gdy zostają posłane jako zabójcy, a nie szpiegdy. Wykorzystują one jedną zabójczą taktykę. Chwytają swoich wrogów i lecą z nimi wysoko do góry, łaskocząc ich przez cały czas, by uniemożliwić im kontratak, a następnie upuszczają swoje ofiary z ogromnej wysokości, aby spotkała je pewna śmierć. Przy obrażeniach na poziomie 1K6 za każde trzy metry upadku nawet stosunkowo niewielka wysokość może okazać się zabójczą dla Badacza.

Gdy w danej rozgrywce bierze udział większa grupa Badaczy, którzy są szczególnie dobrze uzbrojeni, Strażnik Tajemnic może, jeśli uzna to za stosowne, zwiększyć liczbę nocnych zmór, które kontroluje Dover.

Statystyki nocnych zmór znajdują się w **Dodatku: Postacie i potwory**.

POSZUKIWANIE INFORMACJI O JACOBIE DOVERZE

Jeśli Badacze mieszkają w okolicy, poproś ich o wykonanie testu **Majętności**, aby sprawdzić, czy dzięki swoim kontaktom społecznym mogli słyszeć kiedyś o rodzinie Doverów, która była niegdyś dobrze znana w zamożnych kręgach. Może nie będą znali całej historii, ale na pewno nazwisko będzie im znane. W przypadku porażki udany test **Korzystania z Bibliotek** w lokalnej gazecie lub bibliotece pozwoli im odkryć historie znajdujące się w rubryce dotyczącej bywalców salonów lub plotek towarzyskich, które dostarczą im tych samych informacji. Można je podsumować w następujący sposób:

Dwadzieścia lat temu Margaret Dover zginęła w wypadku na łodzi, co mocno odbiło się na psychice jej męża, Jonathana. Zaczął podróżować po świecie, przymuszając do wyjazdów w najdziwniejsze miejsca syna, Jacoba. Jonathan roztrwoniał rodzinny majątek. Dwa lata temu Jonathan i Jacob wrócili z podróży zupełnie bez grosza. Usunęli się z życia publicznego i prowadzili razem skromne życie aż do śmierci Jonathana w zeszłym roku. Nikt nie wie, co później stało się z Jacobem.

Przyglądając się bliżej śmierci Jonathana Dovern oraz wykonując udany test **Korzystania z Bibliotek** w budynku szpitala hrabstwa (opcjonalnie udany test **Gadaniny**, **Perswazji** lub **Uroku Osobistego**, aby ktoś inny wyszukał dokument), Badacze mogą dotrzeć do aktu zgonu Jonathana Dovern, w którym znajduje się zapis „śmierć z przyczyn naturalnych”. Szczegółowy opis ciała zawiera adnotację, że zmarły miał czarny język, ale powód takiego stanu rzeczy nie jest znany.

Poszukiwania informacji na temat starego domu Doverów niewiele wnoszą. Pięć lat temu został on przejęty jako niespłacona własność przez miejscowy bank i obecnie stoi pusty, czekając na nowego nabywcę. Udanie się do domu, włamanie i przeszukanie go nie dostarczy żadnych wskazówek. Obserwacja tego miejsca także jest bezsensowna. Jacob Dover zamierza wykupić swój rodzinny dom, ale nie chce tam zaglądać, dopóki nie uzbiera odpowiedniej kwoty, ponieważ to dla niego zbyt bolesne.

Mieszkanie Jacoba Dovern

Mieszkanie Dovern można zlokalizować dzięki śledzeniu Paula Rodgersa lub Jacoba Dovern, ewentualnie dzięki dokumentem dotyczącym kupna rzeźni.

Znajduje się ono w starym trzypiętrowym budynku z cegły w najbardziej obskurnej części miasta. Pokój Dovern, będący kwintesencją nędzy, znajduje się na drugim piętrze za tanimi drzwiami (wymagany jest test **Ślusarstwa**, aby je otworzyć, lub **S**, aby je wylamać). Jest tylko na tyle duży, by zmieściło się tam pojedyncze łóżko i niewiele więcej. Ściany są grubości tektury, więc Badacze muszą być bardzo cicho, jeśli nie chcą, aby ktoś zauważył ich nielegalne poczynania. Tym kimś może być Willis Carter, ochroniarz Dovern mieszkający za ścianą. Jeśli Badacze włamują się do mieszkania Dovern, kiedy Carter jest w domu, i nie deklarują przy tym, że zachowują się cicho (test **Ukrywania**), poproś o zbiorowy test **Szczęścia**, aby sprawdzić, czy Carter ich usłyszy.

DZIENNIK JONATHANA DOVERA

Ta gruba, oprawiona w skórę książka jest prawie w całości zapełniona zwartymi odręcznymi notatkami wykonanymi różnymi kolorami atramentu i ołówkiem. Dziennik obejmuje okres kilku lat, a zapiski są związane z poszukiwaniami Jonathana, dzięki którym chciał odkryć sposób na przewidywanie przyszłości – to właśnie miały na celu jego podróże po świecie. Bodziec, który go do tego pchnął, wydaje się nagły – to wypadek, w którym zginęła jego żona. Jonathan obwiniał się za jej śmierć. Pograżony w żałobie ojciec całkowicie zignorował swojego syna, Jacoba, i to, co byłoby dla niego najlepsze. Jonathan wspomina, że Jacob wielokrotnie narzekał na ciągłe przeprowadzki – nigdy nie zostawali nigdzie na tyle długo, aby mógł się z kimś zaprzyjaźnić. Niemniej Jonathan ciągle wraca do wymówki, że „cel uświęca środki”.

W dzienniku znajdują się liczne relacje ze spotkań Jonathana z różnymi mistykami – Romami, szamanami, okultystami i innymi – których poznał podczas swoich poszukiwań. Niemniej niewiele z nich wynikało. W końcu gdzieś w Afryce Zachodniej (dziennik nie podaje dokładnej lokalizacji) Jonathan spotkał plemię Gwari'kuyu, z którym udało mu się zaprzyjaźnić. Członkowie tego ludu czcili istotę nazywaną Yibb-Tstll, która była opisywana jako „ten, który zamieszkuje dżungle Kled, poza granicami snów, i widzi wszystkie czasy i miejsca”. Dziennik opisuje różne aspekty związane z Yibb-Tstllem, przedstawia także w zarysie kilka rytuałów związanych z tym bóstwem.

Dziennik Jonathana Dovern, Angielski

- **Utrata Poczytalności:** 1K6
- **Mity Cthulhu:** +1/+2 punktów
- **Inne:** +4 punkty do umiejętności Antropologia i Okultyzm
- **Wskaźnik Mitów:** 9
- **Przestudiowanie:** 2 tygodnie
- **Zakłęcia:** Wezwanie Czerni, Rozmowa z Yibb-Tstllem (Nawiązanie Kontakt z Bóstwem – Yibb-Tstllem), Przyzwanie Istoty Bez Twarzy (Przywołanie/Spętanie Nocnej Zmory).

Informacje o Yibb-Tstllu

Yibb-Tstll jest Zewnętrzny Bógiem, który zamieszkuje prześwit w Dżungli Kled w Krainach Snów. Może on oglądać każde miejsce i każdy czas, a czarownicy często kontaktują się z tym bóstwem z trzech powodów. Po pierwsze, aby przywoływać i wykorzystywać jego służbę, nocne zmory bez twarzy. Po drugie, aby błagać Yibb-Tstlla o jego dotyk, który może drastycznie odmienić osobę zarówno fizycznie, jak i mentalnie. Po trzecie, aby przyzwać krew Yibb-Tstlla, nazywaną Czernią, i wykorzystać ją jako potężną broń. Pełny opis Yibb-Tstlla znajduje się w *Księdze Strażnika*, ale jego statystyki tak naprawdę nie są istotne, ponieważ to bóstwo w tym scenariuszu nie wchodzi w bezpośrednie interakcje z żadną istotą i zawsze jest tylko złem, które czai się gdzieś daleko.

Jeśli uda im się przeszukać mieszkanie, nie znajdą tam żadnego śladu Czerni, niemniej książka schowana pod łóżkiem, zawinięta w starą ścierkę, zawiera pewne użyteczne informacje. Jeśli Badacze deklarują, że sprawdzają, czy pod łóżkiem czegoś nie ma, znajdują książkę. Gdy tego nie zrobią, wymagany jest test **Spostrzegawczości**. Książka jest dziennikiem Jonathana Dovera (zob. **Dziennik Jonathana Dovera**). Oprócz niego w mieszkaniu nie ma innych wskazówek.

ZAANGAŻOWANIE POLICJI

Niestety, w świetle prawa Jacob Dover nie zrobił nic złego. Czerni nie ulega nauce i nie da się jej zidentyfikować jako narkotyku (lub innej szkodliwej substancji). Ponadto Dover zadbał o to, żeby oddzielić się od przemocy i jakiegokolwiek przestępczej działalności przez pośredników (Czarnogłowych, którzy nie wydadzą swojego szefa ze strachu, oraz nocne zmory, które może powstrzymać tylko śmierć, a gdy istoty zginą, zamieniają się w kałuże czarnego szlamu). Policja nie może nawet oskarżyć go o uchylanie się od płacenia podatków, ponieważ bardzo dobrze ukrywa swoje nielegalne dochody. Można się przyczepić do alkoholu, który dodaje do swojego „atramentu”, ale nawet ten składnik jest legalnie kupowany z magazynu medycznego zaopatrzenia poza miastem – zresztą to i tak nie byłby duży kłopot.

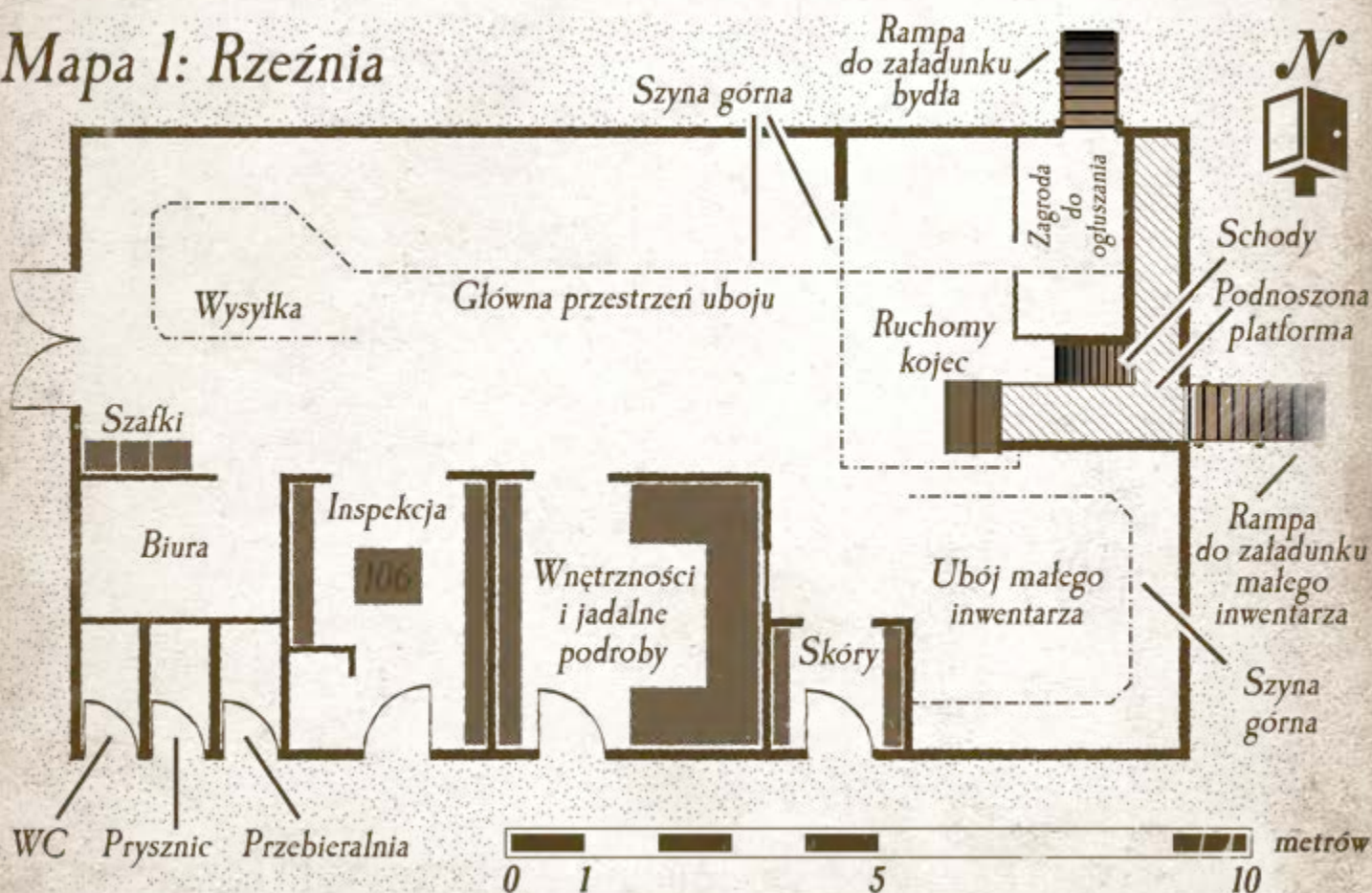
Jeśli Badacze chcą powstrzymać Jacoba, muszą zrobić to sami.

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: WEZWANIE CZERNI

Każdy, kto poświęci czas, aby nauczyć się tego zaklęcia, dowie się, że słabością Czerni jest bieżąca woda, co może uratować życie osobie, na którą zostanie rzucone zaklęcie. Strażnik Tajemnic może chcieć zwrócić uwagę na ten czar, wspominając tym, którzy czytają dziennik Jonathana Dovera, że ta część książki, która traktuje o Czerni, jest pełna podkreśleń (wykonanych przez Jacoba), a zagięte rogi kartek wskazują na to, że była wielokrotnie kartkowana.

Jeśli Badacz poświęci cały dzień i skupi się tylko na podkreślonych fragmentach dotyczących Czerni, straci 1K6 PP, zyska +1 punktów Mitów Cthulhu i będzie mógł się nauczyć zaklęcia Wezwanie Czerni, jeśli osiągnie sukces w trudnym teście INT (zob. str. 196 w *Księdze Strażnika*). Kiedy zaklęcie zostanie opanowane, aby skutecznie je rzucić za pierwszym razem, należy wykonać trudny test **Mocy** (zob. str. 197–198 w *Księdze Strażnika*). Potem Badacz może przestudiować dziennik w całości (co zajmie mu około dwóch tygodni) i tym samym zyskać wszystkie nagrody opisane w części **Dziennik Jonathana Dovera**.

Mapa 1: Rzeźnia



OSTATECZNA ROZGRYWKA

Kiedy Badacze są gotowi, aby zakończyć rozprzestrzenianie się śmiertelnie niebezpiecznego narkotyku, najprawdopodobniej będą musieli zrobić to w siedzibie Dovera, w starym zakładzie mięsnym Campbell's Meat Processing. Dover nie tylko spędza tam większość czasu, produkując i dystrybuując swój produkt pośród różnych handlarzy, ale także czasem tam sypia, kiedy jest wyczerpany po rzucaniu zaklęcia Wezwania Czerni. To będzie także miejsce, do którego się uda, gdy tylko zacznie robić się gorąco.

Rzeźnia powinna zostać opisana tak przerażająco, jak to tylko możliwe. Prawdziwy, ciężki odór śmierci jest nadal obecny w tym miejscu, nie mówiąc już o krwi, odchodach, pleśni i rdzy. Duży budynek nie ma oświetlenia i pełno w nim mrocznych, zaciemnionych miejsc. Są tam drewniane i metalowe zagrody, kiedyś wykorzystywane do trzymania zwierząt oczekujących na śmierć. Wzdłuż przejść ciągną się żłobienia odpływów pełne zaschniętej krwi, narzędzia do zabijania pokryte są rdzą i posoką, a wszędzie pełno jest kości krów, świń i owiec. Na poziomie powyżej dorosłego człowieka znajduje się system taśm i rolek złożony z łańcuchów i haków, który kiedyś służył do przemieszczania zwierząt – przypomina on linię produkcyjną prowadzącą do kolejnych etapów przetwarzania w ubojni.

Dover, jego towarzysze oraz kadz z narkotykiem znajdują się na tyłach budynku, w małej przestrzeni służącej kiedyś do zabijania zwierząt. Jednak jego nocne zmory poruszają się swobodnie po całym zakładzie. Hebanowo czarne bestie trzymają się na poziomie krokwi budynku, unosząc się w powietrzu, pikując i ukradkowo przemykając z miejsca na miejsce. Jeśli Strażnik Tajemnic chce je wykorzystać, mogą zaatakować pojedynczego Badacza – schwytać go, unieść pod sam dach na wysokość około sześciu metrów i upuścić na ziemię, powodując 2K6 punktów obrażeń.

Badacze powinni podejść do tej konfrontacji ostrożnie. Po pierwsze, jest tam imponujący ochroniarz Dovera, Willis Carter, a ponadto zawsze znajdują się tam Czarnogłowi w liczbie 1K6+3. Niektórzy z tych uzależnionych nieszczęśników o otumanionych duszach rzucali zaklęcie Wezwania Czerni, więc będą zbyt słabi, żeby walczyć, a inni mogą okazać się tchórzami i uciec, jeśli okaże się, że Badacze mają przewagę. Paru z nich zostanie, aby bronić Jacoba – z obawy przed nim samym, ze strachu przed potworami, które nazywa swoimi sprzymierzeńcami, oraz z lęku, że nie uda im się dostać więcej Czerni, jeśli Jacob zniknie. To, ilu Czarnogłowych tak naprawdę zostanie, aby walczyć z Badaczami, zależy od decyzji Strażnika Tajemnic.

Jeśli Strażnik do tej pory nie ujawnił nocnych zmór, ich przybycie może być nieprzyjemną niespodzianką. Obie lubią się chować pomiędzy krokwiami dużego budynku, więc biorąc pod uwagę ich niezwykle wysoką umiejętność Ukrywania (90%), jest bardzo mało prawdopodobne, że Badacze je zauważą, zanim te schwytyją ich w swoje szpony. Para drapieżników nie z tej ziemi woli atakować osobniki odseparowane od grupy, a im mniejszy i słabszy cel, tym lepiej. Jeśli Badacze się rozdziela, nocne zmory na pewno zdecydują się na tę taktykę. Jeśli Badacze pozostaną w grupie, istoty

poczekają, aż zacznie się walka, i dopiero wtedy zaatakują Badaczy, którzy znajdują się z dala od środka akcji.

W końcu Badacze będą mieli do czynienia z samym Jacobem Doverem. Podczas wielu lat podróży z ojcem, jednym z jego ulubionych zajęć w wolnym czasie było trenowanie strzelania z dziadkowego rewolweru, starego

WSKAZÓWKA DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC: TRUPIOGŁOWY I CZARNIAWOKOSTNY

Jeśli Strażnik Tajemnic chce zafundować swoim graczom więcej paskudnych potworów, może skorzystać z tej opcji, jednak powinien robić to z rozwagą, ponieważ ta bestia jest dość potężna. Ze względu na to, że Czerni przyzywana przez Jacoba jest żywa nawet wtedy, gdy zostanie pomieszana z alkoholem, aby stać się narkotykiem rozprowadzanym przez czarownika, posiada w sobie nikczemną wolę swojego stwórcy Yibb-Tstlla. Skoro tak jest, zastanówmy się, co by się stało, gdyby kadz, w której przechowywany jest nadmiar Czerni, nie była do końca szczelna. Co zrobiłaby ta niegodziwa, magiczna substancja, gdyby była wolna i miała dostęp do wielu kości i innych makabrycznych odpadków, które zalegają w rzeźni? Stworzyłaby potwora swojego stwórcy Yibb-Tstlla. Skoro tak jest, zastanówmy się, co by się stało, gdyby kadz, w której przechowywany jest nadmiar Czerni, nie była do końca szczelna. Co zrobiłaby ta niegodziwa, magiczna substancja, gdyby była wolna i miała dostęp do wielu kości i innych makabrycznych odpadków, które zalegają w rzeźni? Stworzyłaby potwora zlepieńca składającego się z niezliczonych kości, kopyt, rogów i czaszek zwierząt porzuconych w ubojni – całość byłaby połączona Czernią i zasilana jej wolą.

Ten potwór może zostać wprowadzony do gry na jeden z dwóch sposobów. Po pierwsze, może być zagrożeniem nieznanym nawet dla Dovera. W takim przypadku Czerni wysączyła się z kadzi, odpełzła i uformowała stwora-zlepieńca w nieużywanym pomieszczeniu, z dala od wścibskich spojrzeń. Powstały potwór, nazywany Trupiołowy i Czarniawokostny, opuścił zrujnowaną rzeźnię i zaczął błądzić po okolicy, zabijając wtedy, gdy miał ochotę, oraz ukrywając się w lasach, na zarośniętych polach, w starych stodołach, studniach czy innych mrocznych miejscach. Jeśli Strażnik Tajemnic wykorzysta potwora w ten sposób, Badacze powinni napotkać historie o nim w gazetach lub usłyszeć o nim od świadków, którzy przeżyli, aby o nim opowiedzieć – oczywiście jego obecność wiąże się z dużą liczbą martwych ciał do zbadania.

Drugi, o wiele bardziej zaskakujący i zabójczy sposób wprowadzenia Trupiołowego i Czarniawokostnego, to sytuacja, w której Dover wiedział o jego istnieniu. Stwór uformował się w kadzi z Czernią, gdzie znalazły się też szczątki zwierząt, a Dover zdołał do pewnego stopnia zyskać kontrolę nad bestią. Jeśli tak mają się sprawy, przerażający zlepieńca może wystrzelić z kadzi, kiedy Badacze będą znajdować się w rzeźni, prawdopodobnie podczas ostatecznej konfrontacji. Paskudna niespodzianka tego typu może z łatwością zabić całą drużynę, więc Strażnik Tajemnic powinien ostrożnie wprowadzić tę opcję.

Statystyki Trupiołowego i Czarniawokostnego znajdują się w **Załączniku: Postacie i potwory**.

Colta Peacemakera. Dzięki temu stał się naprawdę dobrym strzelcem. Może także skorzystać z zaklęcia Wezwanie Czerni dwa razy na dzień bez konieczności odpoczynku. Ponieważ korzystał z tego czaru już zbyt wiele razy, obecnie jest prawie całkowicie szalony. Dover myśli, że świat jest mu coś winien, i zrobi wszystko, aby otrzymać należną mu zapłatę. Każdy, kto wejdzie mu w drogę, musi zostać unicestwiony, a Badacze stanęli przeciwko niemu. Tylko śmierć lub przymusowe uwięzienie powstrzyma jego socjopatyczne knowania.

PODSUMOWANIE

Scenariusz najpewniej skończy się jakąś formą konfrontacji w starej reżni, podczas której Badacze będą walczyć z Czarnogłowymi, a następnie zabiją lub schwytyją szalonego Jacoba Dovera. Jeśli Dover zostanie zabity, jego więź z nocnymi zmorami zostaje zerwana, co pozwala stworzeniom powrócić do królestwa nocy, skąd przybyły. W przeciwnym przypadku Badacze będą musieli sobie poradzić także z nimi. Schwytyany Dover może zostać przewieziony do szpitala psychiatrycznego, aby tam się nim opiekowano – wstępne badanie szybko potwierdzi jego nieuleczalny obłąd.

Jak zostało odnotowane w dzienniku Jonathana Dovera, Czerni jest rozpuszczalna w wodzie, więc wszelkie jej pozostałości mogą zostać rozproszone odpowiednio dużą ilością wody. Oczywiście rozprzestrzenienie się Czerni w lokalnych zasobach wodnych potencjalnie może prowadzić do dalszych okropieństw, jeśli Strażnik chce rozwinąć temat konsekwencji działań Badaczy.

Jeśli Badacze nie radzą sobie podczas walki lub Strażnik Tajemnic ma potrzebę poetyckiej sprawiedliwości, może sprawić, że ciągłe wysączanie krwi przez Jacoba Dovera wzbudziło gniew Yibb-Tstlla. W krytycznym momencie potężny Zewnętrzny Bóg może sprawić, że nocne zmory lub Trupiogłowy i Czarniawokostny obrócą się przeciwko Doverowi, co będzie dla bóstwa niczym pacnięcie komara, który zbyt długo pożywał się jego krwią. Przyglądanie się, jak Dover zostaje uniesiony przez nocne zmory lub rozszarpany kończyną po kończynie przez Trupiogłowego i Czarniawokostnego, może być całkiem udanym zakończeniem historii.

Jeśli Strażnik Tajemnic jest zainteresowany wykorzystaniem *Krain Snów H.P. Lovecrafta* w swoich kolejnych grach, ten scenariusz może być dobrym wprowadzeniem do całej koncepcji. Dziennik Jonathana Dovera wspomina zarówno o Krainie Snów, jak i o sposobach,

dzięki którym Badacze mogą się tam dostać. Aby uzyskać więcej informacji dotyczących Krain Snów i przygód z nimi powiązanych, Strażnik Tajemnic powinien zajrzeć do publikacji *H.P. Lovecraft's Dreamlands* wydanej przez Chaosium.

Nagrody

W zależności od zakończenia scenariusza i działań podjętych przez Badaczy, należy przyznać tym, którzy przeżyli, następujące nagrody:

- Powstrzymanie handlu Czernią: +1K4 PP.
- Uporanie się z Jacobem Doverem: +1K4 PP.
- Uporanie się z nocnymi zmorami: +1K6 PP.

Jeśli Strażnik Tajemnic wykorzysta Trupiogłowego i Czarniawokostnego, a Badaczom uda się go zniszczyć, zyskują oni dodatkowe +1K10 PP.



DODATEK: POSTACIE I POTWORY

CZARNOGŁOWI, uzależnione zbiry

Korzystaj z tych statystyk dla wszystkich Czarnogłowych. Każdy z nich posiada broń (zwiększ umiejętności związane z atakiem, jeśli potrzebni będą twardsi przeciwnicy).

S 55 KON 50 BC 55
ZR 50 INT 50 WYG 45
MOC 45 WYK 60 P 40
PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 9

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3
Walka Wręcz (Nóż) 40% (20/8) obrażenia 1K4+2
Walka Wręcz (Kij bejsbolowy) 40% (20/8) obrażenia 1K8
Walka Wręcz (Łom) 40% (20/8) obrażenia 1K8
Broń Palna (Rewolwer .38) 30% (15/6) obrażenia 1K10
Unik 25% (12/5)

Umiejętności: Majętność 8%, Nasłuchiwanie 30%, Rzucanie 30%, Spostrzegawczość 25%, Ukrywanie 30%, Zastraszanie 30%.

PAUL RODGERS, 20 lat, handlarz narkotykami

Rodgers był jednym z pierwszych, którzy dowiedzieli się o nowym, modnym narkotyku, jaki pojawił się na ulicach. Na szczęście dla niego, był wystarczająco bystry, żeby go nie próbować. Zamiast tego postanowił wykorzystać sytuację do zarobku, zwłaszcza że znał idealne miejsce do rozprowadzania nowej używki – uniwersytet, z którego został wyrzucony zaledwie rok temu za ściąganie. Ten niewykorzystany wcześniej rynek szybko uczynił go najbardziej dochodowym dilerem Jacoba Dovera. Rodgers jest niepozornym rudzielcem, na tyle sprytnym, że ciężko przyprzeć go do muru czy przylapać na kłamstwie. Dobrze odczytuje zamiary innych ludzi i często wie dokładnie, co powiedzieć, aby dostać to, czego chce. Niezle radzi sobie z nożem, ale będzie unikał przemocy, jeśli przeciwników będzie więcej. Co prawda dba tylko o siebie, ale będzie bardzo niechętny, żeby donieść na Jacoba Dovera, ponieważ widział te „szalone czarne magiczne twory”, które Dover potrafi wyczarować, i śmiertelnie boi się tego człowieka.

S 50 KON 65 BC 60
ZR 65 INT 80 WYG 45
MOC 65 WYK 65 P 59
PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 13

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 35% (17/7) obrażenia 1K3
Walka Wręcz (Nóż sprężynowy) 35% (17/7) obrażenia 1K4
Unik 32% (16/6)

Umiejętności: Gadanina 65%, Jazda na Rowerze 50%, Księgowość 40%, Majętność 20%, Nasłuchiwanie 30%, Psychologia 40%, Rzucanie 30%, Spostrzegawczość 45%, Ukrywanie 45%, Urok Osobisty 60%.

WILLIS CARTER, 20 lat, ochroniarz i narkoman

Carter ma iście tragiczną historię. Kiedyś był gwiazdą uczelnianego futbolu o imponującej sile i równie okazałych rozmiarach, ale, na swoje nieszczęście, przyjaźnił się z Paulem Rodgersem i kiedy ten zaczął handlować Czernią, został jednym z pierwszych uzależnionych. W konsekwencji został wyrzucony z uniwersytetu i wydziedziczony przez swoją zamożną rodzinę. Jednak Dover dostrzegł potencjalną wartość posiadania przy swoim boku dużego brutala, więc zaoferował Carterowi pracę w charakterze jego prywatnego ochroniarza – Dover płaci mu w Czerni. Jedyne promyk szczęścia, który przyświeca Carterowi, to fakt, że jak na razie jego organizm jest dość odporny na trujące efekty narkotyku.

S 85 KON 90 BC 85
ZR 70 INT 55 WYG 50
MOC 40 WYK 65 P 35
PW 17

Modyfikator Obrażeń: +1K6

Krzepa: 2

Ruch: 8

Punkty Magii: 8

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 70% (35/14) obrażenia 1K3 + 1K6 (MO) (lub broń)
Broń Palna (Rewolwer .38) 30% (15/6) obrażenia 1K10
Unik 35% (17/7)

Umiejętności: Gadanina 40%, Majętność 14%, Mity Cthulhu 3%, Nasłuchiwanie 50%, Perswazja 55%, Prowadzenie Samochodu 65%, Rzucanie 75%, Skakanie 55%, Spostrzegawczość 55%, Ukrywanie 40%, Urok Osobisty 40%, Wspinaczka 50%.

JACOB DOVER, 27 lat, czarnoksięski diler narkotykowy

Dover jest zgorzkniałym, chciwym i samolubnym człowiekiem, który czuje, że należy mu się więcej pieniędzy, i wini za swoje ubóstwo obsesję ojca, który roztrwonił cały rodzinny majątek. Dbą tylko o siebie, a innych ludzi traktuje instrumentalnie i pozbywa się ich, kiedy są mu niepotrzebni. Jest wysoki, atrakcyjny i inteligentny, ponadto ma dobrą kondycję oraz dominującą siłę woli. Prawdziwą tragedią jest to, że Dover mógłby być kimkolwiek, kim zechciałby zostać. Wielka szkoda, że postanowił zostać bezlitosnym pasożytem, igrającym z siłami, które ledwie jest w stanie pojąć.

ROZDZIAŁ 6

S 60 KON 75 BC 70
ZR 65 INT 80 WYG 60
MOC 85 WYK 75 P 00*
PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Punkty Magii: 8

*Trwała niepoczytalność.

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 35% (17/7) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO) (lub broń)

Broń Palna (Rewolwer .45) 45% (22/9) obrażenia 1K10+2

Unik 40% (20/8)

Umiejętności: Gadanina 60%, Historia 45%, Księgowość 35%, Majętność 20%, Mity Cthulhu 10%, Nasłuchiwanie 50%, Nauka (Farmacja) 30%, Okultyzm 35%, Perswazja 55%, Spostrzegawczość 60%, Ukrywanie 40%.

Zaklęcia: Wezwanie Czerni, Nawiązanie Kontakt z Bóstwem (Yibb-Tstll), Przyzwanie/Spętanie Nocnej Zmory.

NOCNE ZMORY – dwoje sług

S 50 KON 60 BC 70
ZR 70 INT 20 WYG –
MOC 50 WYK – P –

PW: 13

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 6/12*

Punkty Magii: 10

*w locie

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka 45% (22/9) obrażenia 1K4

Pochwycenie (manewr), ofiara jest pochwycona w celu Łaskotania lub innych ataków.

Łaskotanie 40% (20/8), ofiara jest unieruchomiona na 1K6+1 rund. Unik 35% (17/7)

Zdolności specjalne

Pochwycenie (manewr): dwie nocne zmory mogą połączyć swoje ataki, aby pochwytać silniejszą ofiarę (mogą otrzymać kostkę premii za przewagę liczebną).

Łaskotanie: Nocne zmory mogą łaskotać jedynie tych przeciwników, którzy zostali wcześniej pochwyteni. Udany atak w formie łaskotek jest wyjątkowo dokuczliwy, ponieważ kolce na ogonie zmory są ostre niczym brzytwa i zabójczo niebezpieczne, nawet jeśli lekkie zetknięcie z nimi nie powoduje obrażeń. Ofiara ataku staje się coraz bardziej zdezorientowana, rozkojarzona i upokorzona, w wyniku czego otrzymuje kostkę karną do wszystkich testów na 1K4 rund lub dopóki łaskotanie nie ustanie. Ogon nocnej zmory może przeciskać się przez otwory i szczeliny, przecinać grube ubrania, a nawet wyszukiwać szpary w żelaznej zbroi.

Umiejętności: Ukrywanie 90%.

Pancerz: 2 punkty skóry.

Utrata Poczytalności: 0/1K6 utraty PP za ujrzenie nocnej zmory.

TRUPIOGŁOWY I CZARNIAWOKOSTNY

To okropieństwo jawi się jako ogromna masa kości, czaszek, rogów i kopyt, a wszystko to pokryte czarną substancją podobną do smoły. Stwór porusza się powoli, ciągnąc swoje cielsko po ziemi. Pomimo swojego rozmiaru potrafi całkiem niezłe się skradać i rzadko wydaje jakikolwiek dźwięk. Jako nieumarła magiczna istota Trupiołowy i Czarniawokostny nie potrzebuje pożywienia i snu, a zabija tylko dlatego, że czuje taką potrzebę. Bardzo trudno go zniszczyć, ponieważ jest stworzony z kości i Czerni. Bieżąca woda będzie dla niego zabójcza, ponieważ szybko rozpuści się w wyniku wypłukania Czerni, która go spaja.

S 95 KON 90 BC 120
ZR 35 INT 05 WYG –
MOC 70 WYK – P –

PW: 21

Modyfikator Obrażeń: +2K6

Krzepa: 3

Ruch: 4

Punkty Magii: 14

Ataki

Ataki w rundzie: 1K4 zdeformowanych wyrostków (uderzenie lepкими mackami, wierzgnięcie kopytami lub ubodzenie byczymi rogami)

Walka 40% (20/8), obrażenia 1K6 + 2K6 (MO)

Unik 17% (8/3)

Pancerz: Brak, ale wszystkie fizyczne ataki powodują tylko 1 punkt obrażeń. Materiały wybuchowe powodują minimalne obrażenia. Potwór jest odporny na gaz, ogień, elektryczność i kwas. Bieżąca woda (w postaci deszczu, szybko płynącej rzeki lub strumienia wody z węża strażackiego) zadaje 2K6 punktów obrażeń na rundę. Jednak stojąca woda, taka jak w basenie lub stawie, nie wywiera żadnego efektu. Butelecзка Czerni w formie narkotyku wylana na Trupiołowego dodaje mu 1 punkt Wytrzymałości, wiaderko leczy 2K3+2 PW. Jeśli zostanie na niego rzucone zaklęcie Wezwania Czerni, uleczy ono 3K6+3 PW.

Utrata Poczytalności: 1/1K10 utraty PP za ujrzenie Trupiołowego i Czarniawokostnego.

Umiejętności: Ukrywanie 75%.

ZEBRANE POMOCY DLA GRACZY

Providence, 5 stycznia 1811

Drogi Phillipie,

czując niewysłowiony smutek, przekazuje Ci wieść o tym, że Elijah Wincott odszedł z tego świata i obecnie znajduje się w pełnych miłości objęciach naszego Pana. Wszyscy wiedzieliśmy, że od jakiegoś czasu nie czuł się dobrze ani na ciele, ani na duszy. Opuszczając towarzystwo swoich kompanów, uczynił niezwykle trudnym okazywanie mu wsparcia w jego problemach. Odwiedziłem go w jego wiejskiej rezydencji, gdzie przebywał już od paru lat. Bedąc złożony chorobą, na toż śmierci przerwał milczenie i opowiedział mi historie, której nie potrafię odpowiednio osądzić. Nie jestem pewien, czy powinienem Ci ją powtórzyć w tym liście, ale wiem, że bardzo troszczyłeś się o naszego wspólnego przyjaciela.

Elijah przypomniał mi, jak 15 lat temu zastanawialiśmy się, w jaki sposób moglibyśmy kontynuować naszą działalność handlową, która przynosiła nam tak duże korzyści. Okropne przepisy prawne sprzysięgające się przeciwko naszemu źródłu utrzymania oraz kłopoty, z jakimi borykał się John Brown, powodowały jego wieczne utrapienie. Pamiętam, zapewne tak samo jak i Ty, usposobienie Elijaha i to, jak zabierał głos w tawernie w tamtych czasach. Myśleliśmy, że przemawiają przez niego czoła fantazja i zbyt duża ilość wypitego alkoholu. Całe towarzystwo śmiało się, gdy opowiadał o tym, że powinniśmy wykopać tunele pod miastem. Nie wiedzieliśmy wtedy, że tak naprawdę nie była to fantazja. Nie wiedzieliśmy, że poczynił pewne sekretne plany. Kiedy budowano piwnice pod domem Elijaha Wincotta, znaleziono tam tunel. Tunel ten prowadził w pobliże rzeki, więc przekopanie go nieco bliżej nie stanowiło problemu. Elijah zamierzał wykorzystać to przejście do transportowania niewolników z i do miasta.

Wszystko zostało przygotowane. Zadawolony Elijah oczekiwał w domu na przybycie swoich ludzi, którzy mieli przyprowadzić jego niewolników. Jednak ci nie przychodzili. Kiedy już zaczął się zastanawiać, co też mogło ich zatrzymać, wziął kilku ludzi, których miał pod ręką, i zszedł na dół, aby sprawdzić, co też uda im się znaleźć. Znaleźli tylko śmierć. Z napięciem w głosie opowiadał mi o ludzkich ciałach porzucanych w strzepach w tunelu, zarówno białych, jak i niewolników. Nie mógł być pewien, ponieważ nie chciał tam zostać dłużej, niż było to konieczne, ale prawdopodobnie nie doliczono się wszystkich ludzi oraz nie znaleziono żadnych niewolnic. Gdzie jednak mogła udać się reszta z nich? I co ich ścigało? Cienie zalegające w pieczarach zdawały się spoglądać na niego poządlwie i spowijać mrokiem wszelkie skrywane przed nim tajemnice. Szybko postanowił o powrocie i wybudowaniu ścian z mocnej cegły pod swoim domostwem i od strony rzeki, aby zapieczętować w ciemności to, co czaiło się w podziemiach.

Od tego dnia nie zaznał spokoju – z pewnością przynajmniej tak długo, jak pozostawał w tym domu. Wtedy wiedzieliśmy tylko, że zapadł na jakąś chorobę i przestał snuć intrygi przeciw nieprzychylnym prawom. Pod koniec swego życia, na toż śmierci rzekł, że głęboko pod miastem, które opuścił, znajduje się otękliań. Wyjrzał przez okno na kołyszące się galezie klonów o czerwonych liściach i sprawiał wrażenie uspokojonego. Mógł tylko sobie wyobrazać, że kiedy wydawał ostatnie tchnienie, jego wiejskie domostwo było dla niego ostoją, pokojem, którego w końcu zaznał. Oby jego potomkowie mieli więcej szczęścia w tym domu w Providence niż on.

Z wyrazami szacunku

Jacob Bishop

A NUŻ, JEŚLI TAKA BĘDZIE WOLA BOŻA, KTOŚ KIEDYŚ PRZECZYTA TE SŁOWA. JA, JOHN HARPER, ZAPISUJĘ JE TUTAJ, ABY OPOWIEDZIEĆ HISTORIĘ MOJĄ I MOICH TOWARZYSZY. WINSCOTT I JEGO PRZEBIEGŁE PLANY PRZYWIODŁY NAS DO ZGUBY. MYślaŁ, ŻE UDA MU SIĘ UMKNĄĆ UWADZE WŁADZ RHODE ISLAND DZIĘKI TEMU KORYTARZOWI, KTÓRY ZNALAZŁ. POWINIEN BYŁ POMYŚLEĆ O PIERWOTNYM POWODZIE POWSTANIA TEGO TUNELU. UZNAŁ SIĘ ZA SZCZĘŚLIWCA I TYM SAMYM SKAZAŁ NAS NA POTĘPIENIE. KIEDY PROWADZILIŚMY JEGO NIEWOLNICZY TOWAR PRZEZ TEN TUNEL, ZOSTALIŚMY OSACZENI PRZEZ OBRZYDLIWE ISTOTY - CI, KTÓRZY MIELI SZCZĘŚCIE, ZGINĘLI OD ICH KŁÓW I PAZURÓW. RESZTA ZOSTAŁA PRZYWLECZONA TUTAJ. PISMO ŚWIĘTE I KAPŁANI MÓWIĄ NAM, ŻE BÓG PRZEKŁAŁ WĘŻA, ABY TEN CZOŁGAŁ SIĘ NA BRZUCHU PO WSZYSTKIE DNI SWEGO ISTNIENIA. DLACZEGO WIĘC NASZ NOWY PAN NADAL CHODZI? JAK ON I JEGO RODZAJ UNIKNĘLI BOŻEJ SPRAWIEDLIWOŚCI? CZYŻBY TRWALI TUTAJ WE ŚNIE PRZED UPADKIEM I USZLI NIEZAUWAŻENI? TERAZ SŁUŻYMY TEMU OBMERZŁEMU GADOWI. POSYŁA NAS WSZYSTKICH, BEZ WYJĄTKU, ABYŚMY DLA NIEGO PRACOWALI. ZMUSZA NAS DO SPÓŁKOWANIA, JAKBYŚMY BYLI NIELEDWIE ZWIERZĘTAMI. WIDZIAŁEM, JAK MOI TOWARZYSZE UMIERALI, MARNIEJĄC W OCZACH LUB DLA PRZYJEMNOŚCI TEGO GADA. JESTEŚMY GŁĘBOKO UKRYCI PRZED MŁUJĄCYM WZROKIEM BOGA.

Drogi ,
jak wiesz, udałem się ostatnio do Stanowego Szpitala Psychiatrycznego w Danvers, aby poddać rekonwalescencji moją psychikę po niedawnych przygodach ze zjawiskami nadprzyrodzonymi. Popęknitem straszliwy błąd, wybierając Danvers. To miejsce jest pełne „nieprawości”. Nie pozwalają mi go opuścić. Muszę przestać ten list potajemnie, ponieważ wszelka poczta jest przez nich czytana.

Przyjedź tu, proszę, i wydostań mnie z tego przerażającego miejsca. Miej na względzie, aby zabrać ze sobą grupę towarzyszy, ponieważ przybycie tutaj samotnie byłoby olbrzymim błędem.

Twój przyjaciel,
Larry Crosswell

Stanowy Szpital Psychiatryczny w Danvers

450 Maple St • Danvers, MA

Drogi ,

zignoruj proszę mój wcześniejszy list.

Miałem napad lękowy.

Wszystko jest w porządku. Nie przyjeżdżaj tutaj.

Potrzebuję nieco więcej wypoczynku i terapii.

Dziękuję.

Z poważaniem,

Lawrence Crosswell

2 czerwca 1890 roku

Problemy dręczące szpital sięgają głębiej, a ich natura byłaby nie do zaakceptowania dla moich szanownych kolegów w ramach ich racjonalnego i uporządkowanego świata. Właściwie, jeśli musiałbym podzielić się swoimi przekonaniami z moimi współpracownikami, prawdopodobnie zamknęliby mnie w moim własnym szpitalu jako pacjenta. Niemniej widziałem już tego typu problemy podczas moich podróży i wiem, że muszę działać szybko. To coś jest świadome moich podejrzeń i zwróciło się przeciwko mnie. Jednak wypowiedziałem ochronne słowa, których nauczyłem się tak dawno temu w tym osobliwym, starożytnym mieście, i na razie nic mi nie zagroziło. Muszę jak najszybciej znaleźć dysk Hathorne'a, aby okiełznać tę istotę, która prześladowa wszystkich przebywających tu ludzi, wypaczając ich już i tak nie do końca sprawne i podatne na zranienie umysły. Hathorne usunął dysk, myśląc, że to pogański symbol batwochwalczych czcicieli. Cóż za olbrzymi błąd popełnił ten nadgorliwy kaznodzieja! Obym znalazł ten dysk i niech niebiosy sprawią, żeby powstrzymał to coś, co knuje przeciw nam wszystkim na Hathorne Hill.

12 listopada 1890 roku

Znalazłem dysk Hathorne'a. Tak jak podejrzewałem, jest to starożytny znak z dawnych czasów. Chroni przed tym, co czai się w głębi ziemi, a także w otaczającym wzgórze powietrzu. Na szczęście dysk przetrwał te wszystkie lata i zachował się w nader dobrym stanie. Symbol wyryty na jego powierzchni jest tak czytelny, jak w dniu jego powstania. Jednak kto go tam umieścił? Lepiej nie zastanawiać się nad tymi ulotnymi tajemnicami. Moim zadaniem będzie teraz ponowne ulokowanie go na wzgórzu. To powinno powściągnąć zapędy tej istoty, która tak samo jak inne jej podobne jest nieprzyjazna nam, ludziom, którzy odziedziczyli ich świat.

3 grudnia 1890 roku

Udało się. Znak został umieszczony w ziemi, co zmusiło to coś gnieżdżącego się pod wzgórzem do zapadnięcia w niespokojny letarg. Płacący podatki obywatele kwestionują wydatki, które poczyniłem na rzecz tej „bezużytecznej ozdoby” zamontowanej na terenie szpitala, ale na szczęście nie stanowią oni poważnego zagrożenia. Nie są w stanie usunąć dysku i szczęśliwie są nieświadomi jego prawdziwego zadania. Niemniej dla tych, którzy posiadają odpowiednią wiedzę, znak będzie strażnikiem teraźniejszości i przyszłości. Już zaczynam obserwować oznaki powrotu do zdrowia wśród pacjentów i personelu, tak jakby zaczęli budzić się z długiego koszmaru na jawie.

7 maja 1915 roku

Spotkałem mojego następcę, doktora Jamesa Bergera. Wydaje się być radosnym i kompetentnym młodym człowiekiem. Mając na uwadze jego energiczny charakter, przestrzegłem początkującego doktora, aby nigdy nie usuwał dysku, który znajduje się na wzgórzu przy brzegu zbiornika wodnego. Czy będzie miał baczenie na moje słowa? Nie mogłem niestety podzielić się z nim prawdziwym powodem, dla którego wiele lat temu umieściłem dysk właśnie tam. Musiałem wymyślić pewne sentymentalne uzasadnienie, aby dać mu do zrozumienia, jak ważne jest pozostawienie dysku w spokoju. Modłę się, aby pamiętał o swojej obietnicy i rzeczywiście nigdy nie postanowił usunąć dysku.

DYREKTOR SZPITALA PSYCHIATRYCZNEGO W DANVERS BUDUJE AMFITEATR DLA PACJENTÓW

Dziś w Stanowym Szpitalu Psychiatrycznym w Danvers robotnicy rozpoczęli budowę małego amfiteatru dla pacjentów. Rekonwalescenci będą mogli się rozkoszować przestrzenią przeznaczoną na spokojne rozmowy, odczyty poezji oraz koncerty muzyczne w sielankowym otoczeniu pięknej przyrody, w pobliżu znajdującego się na terenach przyszpitalnych zbiornika wodnego. „Uroczym miejscem, gdzie woda i ziemia wychodzą sobie na spotkanie,” mówi dyrektor szpitala, doktor James Berger.

Pacjent szpitala i kierownik budowy, Andrew MacBride, dodał, że jego ekipa miała pewne problemy z rozbiciem i usunięciem dużego granitowego dysku z artystycznym wzorem, wko-

panego w ziemię na zboczu wzgórza, gdzie zaplanowano budowę amfiteatru. Kamienny dysk został przed laty umieszczony na zboczu na polecenie byłego dyrektora szpitala, doktora Williama Shine'a. Ten obyty w świecie podróżnik wierzył, że granitowa tarcza była symbolem powodzenia i szczęścia szpitala.

Lokalni mieszkańcy kwestionują wydatek, jakim jest budowa amfiteatru dla psychicznie chorych pacjentów. Jednak doktor Berger broni tego projektu, wyjaśniając, że „to ważne, aby pamiętać o zapewnieniu dobrej jakości życia wszystkim obywatelom, szczególnie tym uznawanym za zbyt wrażliwych lub pokrzywdzonych, aby być częścią wciąż zmieniającego się świata”.

ŚMIERĆ W SZPITALU PSYCHIATRYCZNYM W DANVERS

Stanowy Szpital w Danvers informuje o śmierci pacjenta nazwiskiem Andrew MacBride (wiek nieznany). MacBride został znaleziony nieprzytomny w swoim pokoju dzisiaj we wczesnych godzinach porannych. Zgodnie z raportem dyrektora szpitala, dr. Jamesa Bergera, przyczyną śmierci było samobójstwo. „Zawsze,

gdy zdarzają się tego typu przypadki, to wielka tragedia”, powiedział dr Berger, „jednak nie jesteśmy w stanie dotrzeć do wnętrza każdego człowieka, który trafia pod naszą opiekę. Teraz jego dusza jest w lepszym świecie”. MacBride zmarł, nie pozostawiając żadnej znajmej rodziny.

SHINE PRZECHODZI NA EMERYTURĘ ZE STANOWISKA DYREKTORA SZPITALA W DANVERS

Pochodzący z Salem doktor William Shine, zastąpił dyrektora Stanowego Szpitala Psychiatrycznego w Danvers, po dwudziestu pięciu latach pełnienia swojej funkcji przechodzi na emeryturę. Doktor Shine jest znany ze swej entuzjacji, uprzejmości oraz stosowania nowoczesnych metod leczenia. Przypisuje mu się poprawę jakości życia pacjentów. Przed jego przybyciem w 1890 r. szpital cieszył się złą sławą, a morale personelu było dość niskie. Liczba wypadków pośród pacjentów i ich śmiertelność były jednymi z najwyższych w kraju.

Czasami dyrektor Shine mógł wydać się tak samo osobliwy jak instytucja, którą tak sprawnie zarządzał. Nasi stali czytelnicy mogą pamiętać artykuły, w których opisywaliśmy skargi dotyczące wydawania pieniężny podatków na wyżeźbienie i zamontowanie granitowego dysku w pobliżu zbiornika wodnego na terenach przyszpitalnych już w pierwszym roku piastowania przez niego stanowiska dyrektora. Zarówno wtedy, jak i teraz doktor Shine stanowczo obstaje przy tym, aby ozdoby dysk pozostał nienaruszony, nawet kiedy on sam

przestanie pełnić swoją obecną funkcję. Niezależnie od ekscentrycznych cech doktora Shine'a, szpital, który w czasie swojej długiej intendentury przemiennie we wzorcową placówkę, pozostanie jego trwałym dziedzictwem.

W latach młodości doktor Shine podróżował po świecie, odwiedzając wiele egzotycznych miejsc. Obecnie twierdzi, że nie może doczekać się spokojnej emerytury w rodzinnym miasteczku Salem. Doktor wyraził chęć przekazania swoich osobistych i służbowych zbiorów dokumentów w spadku szpitalowi w Salem. Wypowiadając się o swoim następcy, doktorze Jamesie Bergerze, doktor Shine nie szczędził pochwał: „Doktor Berger będzie bez wątpienia prawdziwym obrońcą osób dotkniętych chorobą, a także dobrym zarządcą tej placówki”. Dodaje także: „Mam szczerą nadzieję, że doktor Berger postanowi tylko w przemożni poruszyć niebo i ziemię, zostawiając w niej wszelkie kamienie pozostłości, aby zapewnić świetlaną przyszłość szpitalowi?”. W intencji całego zespołu naszej gazety życzymy doktorowi Shine'owi długiej i spokojnej emerytury.

to plemię nazywane Abenaki, które żyło w dolinie rzeki Connecticut w Vermont, New Hampshire i Massachusetts.

Abenakowie jako pierwsi posiadali ziemie w okolicy Squatters Lake, jednak zostali stamtąd wypędzeni przez angielskich osadników w 1722 r. Jezioro było nazywane przez Abenaków mianem „Ponki-mkzas” (oznaczającym kruka) ze względu na liczne stada kruków żerujących na jego brzegach. Osadnicy przekonali się, że ulokowanie swoich osad na tym terenie nie było dobrym pomysłem – rybołówstwo i myślistwo nie były tam zbyt opłacalne. Ponadto drewno z choin kanadyjskich, które rosły na tym obszarze, słabo się paliło, a nieobrobione, użyte do budowy domostw, szybko butwiało. Osadnicy przenieśli się dalej na północ, zostawiając za sobą wcześniejsze osady. Przez wiele lat rozpadające się chaty służyły jako schronienie dla żebraków, zbiegłych niewolników czy dezertków, aż w końcu zostały zabrane przez powódź w 1805 roku i znalazły się na dnie jeziora. Ludzie zamieszkujący w pobliżu jeziora zaczęli nazywać je Squatters Lake i nazwa ta przetrwała po dziś dzień.

Po tej kłótni z tatą czułem się taki zmęczony, a pobyt w tej podłej dziurze niewiele mi pomógł. Samochód jest nadal zepsuty – staruszek William mówi, że może go naprawić, ale nie wiem, czy mogę mu ufać. To miejsce sprawia, że mam ciarki na plecach, a spędziłem tu dopiero jedną noc. Już nie cierpię tych głośnych żab znad jeziora, a poza tym widziałem tam światła, kiedy poszedłem na przechadzkę. Czyżby jakiś nocny wędkarz? Wszystkie trzy łodzie były zacumowane przy brzegu, a jakoś nie wyobrażam sobie tych zniechęconych braci wybierających się tam po zmroku. To jezioro i tak śmierdzi. I jeszcze na domiar złego lunatykowałem! Nie zdarzyło mi się to od dziecka. Śniłem, że jestem pod wodą, płynąc przez jakieś dziwne miasto pełne trupów. Obudziłem się po północy, poza moim pokojem i z odmrożonym tyłkiem. Światło na recepcji ciągle się paliło. Ci dwaj staruszkowie to jacyś dziwacy, ale na szczęście nie widuję ich zbyt często. Większość czasu spędzają w tym swoim warsztacie czy innej szopie od strony jeziora.

Do diaska, jeśli nie naprawią mi dzisiaj tego samochodu, może powinienem spróbować szczęścia i złapać stopa do Kingsport.

Bardzo za Tobą tęsknię, Emily!

Najdroższa Mary,
nie sądze, abyś wiedziała, kim jestem, ale ja doskonale wiem,
kim Ty jesteś. Właściwie pracuje nad Twoim nowym domem. Nie
jestem prawdziwym dżentelmenem, na jakiego zasługujesz, ale je-
stem poczciwym człowiekiem o silnych rękach i dobrym sercu.

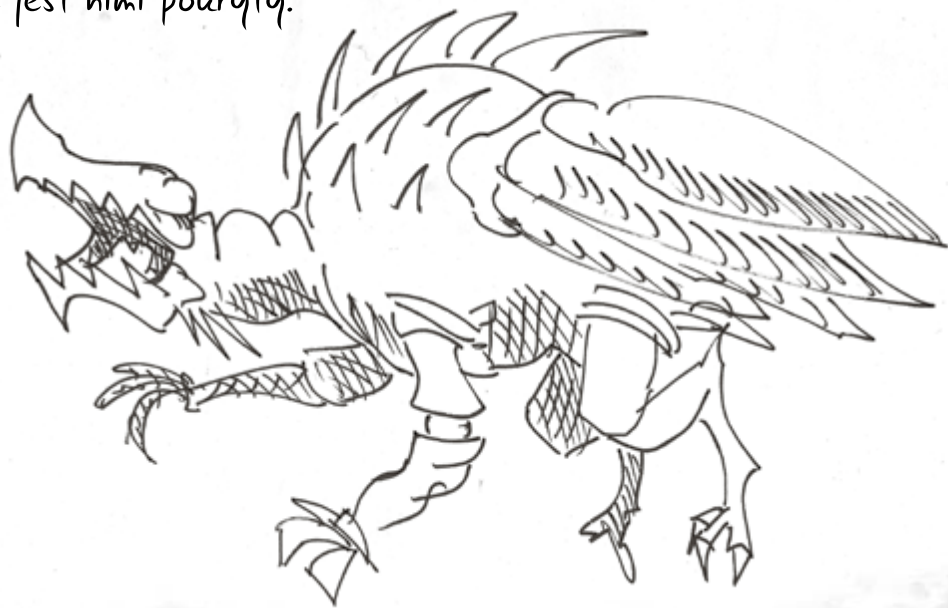
Może wyda Ci się to nieoczekiwane, ale zależy mi na Tobie.
Widziałem Cię i podziwiałem, kiedy przyszłaś na plac budowy,
i chciałbym Cię zobaczyć ponownie. Mam dla Ciebie prezent, któ-
ry chciałbym jutro przynieść do Twojego akademika. To rodzaj
klejnotu, który znaleźliśmy w miejscu, gdzie budujemy Twój dom.
Jest naprawdę piękny, wygląda jak gigantyczna, wyszukana
perła. Ponieważ studiujesz na Uniwersytecie Miskatonic, uznałem,
że może on być dla Ciebie interesujący.

Będzie dziś wieczorem i jutro w swoim pokoju w hotelu Borden
Arms, więc możesz się tam ze mną skontaktować.

Z wyrazami najgłębszego oddania,

Alfred Hackett

Stworzenie jest wielkości kocięcia, ma także podobną budowę układu kostnego, jednak często staje na tylnych łapach, pozwalając swoim przednim kończynom (przednim nogom lub wydłużonym rękom) swobodnie zwisać z przodu. Szpony na wszystkich czterech łapach wydają się być krzyżówką kocich pazurów bez możliwości ich chowania i wysuwania oraz ludzkiej dłoni. Na plecach zwierzęcia znajdują się słrzydła niczym u nietoperza. Wyrastają one ze skomplikowanych struktur kostnych i mięśniowych. Głowa zwierzęcia przypomina nieco łeb konia, niemniej groźne kły wypełniające jego szczęki oraz haczykowate rogi znajdujące się za oczami wykluczają jakiegokolwiek dalsze podobieństwo. Skóra stworzenia jest szorstka i przypomina nieco gadzie powłoki, niemniej brak jej łuski. Innymi słowy, naskórek ma teksturę łusek, ale nie jest nimi pokryty.

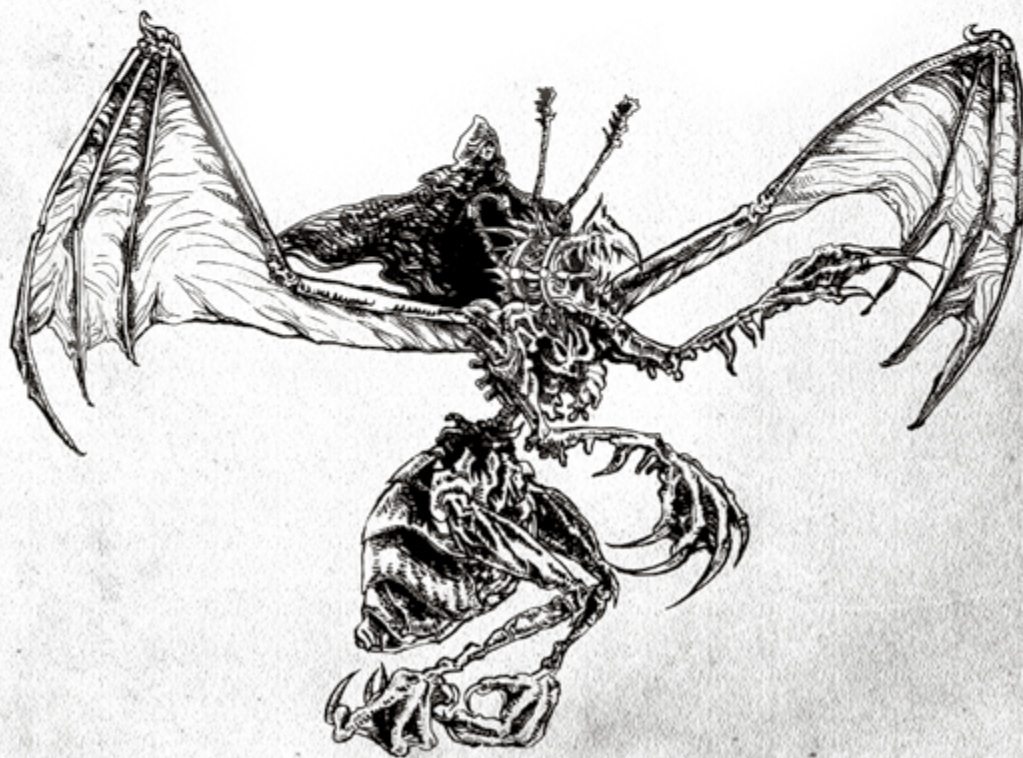


Przesady i folklor hrabstwa Essex ~76

Zgodnie z licznymi miejscowymi podaniami, niesławny Czarownik z Bagien Ipswich prześladowuje hrabstwo Essex od wieków. Dowody na jego istnienie sięgają co najmniej XVIII wieku, kiedy to tajemnicze zniknięcia ludzi i bydła były przypisywane właśnie Czarownikowi z Bagien. Relacje tego typu zawierają wzmiankę o tym, że czarownik posiadał demonicznego towarzysza, ponieważ trzepot wielkich skrzydeł pojawiał się w tych opisach przy wielu okazjach.

Z czasem opowieści stają się coraz bardziej dziwaczne, a niektórzy świadkowie twierdzą, że Czarownik z Bagien posiadał rumaka podobnego do smoka, na którym przemierzał nocne niebo i siał postrach pośród lokalnych mieszkańców.

Ilustracja poniżej jest artystyczną interpretacją świadectwa młodego człowieka nazwiskiem Andrew Leman, który twierdzi, że widział czarownika dosiadającego bestii nad słonymi mokradłami pewnej nocy w 1906 roku.



Przywołanie i Okiełznanie Gwiezdnego Rumaka

Należy praktykować, gdy Aldebaran jest ponad horyzontem.

Stworzenie to można wykorzystać do roli strażnika, wojownika, zbrojcy, posłańca lub wierzchowca. Gdy zostanie ono wezwane i powiązane z twoją wolą, nie sprzeciwi się twym zamysłom. Należy szczególnie uważać podczas wykonywania końcowych czynności, aby istota nie obaliła wzywającego, ponieważ nieokiełznana jest najstraszliwszą bestią, której należy się obawiać.

Rozlej krew sześciomiesięcznego nieskalanego cielęcia lub nadobnej panny nie starszej niż czternaście wiosen, rozprosz szkarłat na kamieniach ołtarza przywołania, powtarzając inkantację.

Ick ctha, yaahn neh! Byakhee ctha meh, da nai, s'nommas nai'rb! Yaahn neh, ick ctha.

Następnie zadmij w swoją piszczałkę, wydobywając z niej trzy świsty po każdej recytacji.

Po jakimś czasie niebiosa się otworzą, a ze szczeliny firmamentu zstąpi gwiezdny rumak, nadal pokryty warstwą szronu świadczącego o jego podróży poprzez przestrzenie. Słyszac wezwanie suplikanta, jest zmuszony na nie odpowiedzieć, niemniej czeka cię jeszcze próba sił, aby natura bestii stała się posłuszna twoim życzeniom.

Ten, kto polegnie w tej próbie, szybko przekona się, jak łatwo gasnie ludzkie życie. Wykorzystując sztylet, nadal pokryty krwią z przywołania, wskaż na stworzenie, a następnie na ziemię przed sobą, ukazując swoją dominację nad bestią. Włóż w tę czynność całą swą wolę, ponieważ istota będzie szukać w tobie słabości i znalazłszy ją, odleci z powrotem do gwiazd.

Pełnym brzmieniem swego głosu wyrecytuj słowa: Ick ctha, byakhee! Ctha meh.

Gdy ta część rytuału się powiedzie, bestia przylgnie do ziemi i stanie ci się poddana.

Wedle zwyczaju, po wypełnieniu twych rozkazów, jako suplikant winienes' odprawić stworzenie. Weź kosciany sztylet i wykresl nim znak X w powietrzu powyżej istoty. Oznacza to, że zadania zostały zakończone. Następnie przeciągnij ostrą krawędzią noża po swym przedramieniu od łokcia do nadgarstka i pozwól trzem kroplom krwi upaść na ziemię, po czym rzeknij:

Yaahn neh, byakhee! Ctha meh.

Bestia zadowolona z tego, że została uwolniona, odejdzie.

Stworzenie nie zawsze wypełnia zadanie. Czasem zdarza mu się zawiesić

Odprowadź bestię, mówiąc trzykrotnie:

Ick ctha yaahn neh, byakheel. Ctha meh.

Po trzecim powtórzeniu przeciągnij ostrze noża od lewego oka do linii szczęki po lewej stronie i upuść trzyście kropli krwi z rany do wisy. Weź krew do ust.

Opryskaj krwią pysk stworzenia mówiąc:

Ctha meh!

Będzie ono zmuszone powrócić do gwiazd.

63 CZ x 12 \$ =
819 \$ x 15% =
122,85 \$

CAMPBELL'S MEAT
143 RIVER S

GOTOWE POSTACIE BADACZY

STANLEY ACE

25 LAT, BOKSER

Stanley niedawno wkroczył do świata profesjonalnego boksu po tym, jak dał się poznać jako bardzo obiecujący zawodnik w lidze uniwersyteckiej. Podczas studiów zajmował się archeologią. Był nawet na kilku wykopaliskach dotyczących miejscowej ludności plemiennej, ale w końcu jego miłość do sportu dżentelmenów wzięła górę, co wywołało osłupienie jego rodziny. Zdarza się, że osoby, które poznał podczas studiów lub poprzez wspólnych znajomych, proponują mu współpracę, gdy potrzebna jest siła jego mięśni.

(niektóre z kategorii nie zostały opisane, aby można było spersonalizować Badacza wedle uznania)

Opis: Stanley jest dużym i dobrze zbudowanym mężczyzną, ale chłopięca uroda nieco łagodzi jego wygląd. Ma falowane brązowe włosy i wysokie czoło.

Ideologia/Przekonania: –

Ważne osoby: –

Znaczące miejsca: –

Rzeczy osobiste: Medalik ze św. Krzysztofem, który przynosi mu szczęście.

Przymioty: Przyjacielski i pewny siebie. Jest wulkanem energii. Pomimo tego, że jest dobrze wykształconym człowiekiem, pragnie przygód.

Urazy/Blizny: –

Ekwipunek: Rękawice bokserskie i zestaw treningowy, aparat fotograficzny, 10 dolarów w gotówce.



S 90 KON 85 BC 75 ZR 65 INT 45
WYG 45 MOC 50 WYK 80 P 50 PW 16

Modyfikator Obrażeń: +1K6

Krzepa: 2

Ruch: 8

Punkty Magii: 10

Szczęście: 50

Walka

Walka Wręcz (Boks) 80% (40/16) obrażenia 1K3 + 1K6 (MO)
Unik 50% (25/10)

Umiejętności: Archeologia 55% (27/11), Historia 45% (22/9), Korzystanie z Bibliotek 35% (17/7), Majętność 35% (17/7), Pływanie 50% (25/10), Prowadzenie Samochodu 50% (25/10), Psychologia 35% (17/7), Rzucanie 30% (15/6), Skakanie 30% (15/6), Sztuka/Rzemiosło (Fotografia) 50% (25/10), Ukrywanie 30% (15/6), Wspinaczka 30% (15/6), Zastraszanie 48% (24/9).

JESSICA BROOKS

52 LATA, PISARKA

Jessica pisze powieści kryminalne i detektywistyczne, w związku z tym ma mocno ugruntowane kontakty z kilkoma miejscowymi wydziałami policji. Ponieważ uwielbia rozwiązywać zagadki, zawsze chętnie angażuje się w amatorską pracę detektywistyczną, a także czasem dołącza do akademickich lub całkowicie prywatnych grup specjalizujących się w badaniu niezwykłych zjawisk.

(niektóre z kategorii nie zostały opisane, aby można było spersonalizować Badaczkę wedle uznania)

Opis: Mocno zbudowana, ma brązowe włosy sięgające do ramion (zazwyczaj związane) oraz zielone oczy. Jej umiłowanie do dobrego jedzenia idzie w parze z niesamowitym poczuciem humoru.

Ideologia/Przekonania: –

Ważne osoby: –

Znaczące miejsca: –

Rzeczy osobiste: Miniaturowe szkło powiększające, które dostała w prezencie od swojego dziadka.

Przymioty: Jowialność i niekończąca się ciekawość względem wszystkiego, co ją otacza.

Urazy/Blizny: –

Ekwipunek: Samochód Chevrolet Superior, lornetka, ręczna lampa karbidowa, różnego rodzaju pióra wieczne i ołówki, maszyna do pisania Remington oraz 10 dolarów w gotówce.



S 60 KON 70 BC 70 ZR 70 INT 75
WYG 55 MOC 65 WYK 87 P 65 PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 5

Punkty Magii: 13

Szczęście: 60

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Gadanina 55% (27/11), Historia 45% (22/9), Język Obcy (Łacina) 40% (20/8), Korzystanie z Bibliotek 40% (20/8), Księgowość 16% (8/3), Majętność 35% (17/7), Nasłuchiwanie 40% (20/8), Nauka (Biologia) 36% (18/7), Nauka (Chemia) 31% (15/6), Okultyzm 20% (10/4), Perswazja 60% (30/12), Psychologia 35% (17/7), Sztuka/Rzemiosło (Literatura) 65% (32/13), Sztuka/Rzemiosło (Szkiecowanie) 55% (27/11), Ukrywanie 30% (15/6).

MELISSA DEVRIES

31 LAT, NAUKOWCZYNI

Melissa jest zdeklarowaną racjonalistką i wierzy jedynie w naukowo udowodnioną rzeczywistość. Dorastała w Nowym Jorku, więc widziała wielu fałszywych spirytualistów żerujących na ludzkiej łatwowności. Jej życiową misją jest demaskowanie tego typu oszustów poprzez metodyczne zastosowanie intelektu. Ponieważ kilkakrotnie znalazła się już w napiętych sytuacjach, nosi w torebce mały pistolet w celu samoobrony.

(niektóre z kategorii nie zostały opisane, aby można było spersonalizować Badaczkę wedle uznania)

Opis: Ludzie często zauważają, że wygląda nieco jak skrzat. Ma długie brązowe włosy, które zazwyczaj upina w luźny kok, jasne oczy, a z jej twarzy prawie nie znika zagadkowy uśmiech.

Ideologia/Przekonania: Zwolenniczka materializmu (fizykalizmu), uważa, że wiara w rzeczy nadprzyrodzone jest w najlepszym przypadku naiwna.

Ważne osoby: –

Znaczące miejsca: –

Rzeczy osobiste: –

Przymioty: Bardzo rzeczowa, czasem może być nieco apodyktyczna i surowa.

Urazy/Blizny: –

Ekwipunek: Pistolet .22, mała kasetka zawierająca różnego rodzaju sprzęt badawczy, notatnik i ołówek oraz 10 dolarów w gotówce.



S 55 KON 65 BC 60 ZR 50 INT 80
WYG 70 MOC 70 WYK 80 P 70 PW 12

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 14

Szczęście: 45

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 25% (12/5) obrażenia 1K3
Broń Palna (Pistolet .22) 40% (20/8) obrażenia 1K6
Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Język Obcy (Francuski) 40% (20/8), Korzystanie z Bibliotek 55% (27/11), Majętność 45% (22/9), Medycyna 30% (15/6), Nasłuchiwanie 30% (15/6), Nauka (Biologia) 50% (25/10), Nauka (Chemia) 40% (20/8), Nauka (Kryminalistyka) 60% (30/12), Perswazja 20% (10/4), Prawo 25% (12/5), Psychologia 35% (17/7), Spostrzegawczość 50% (25/10), Ukrywanie 30% (15/6), Wiedza o Naturze 40% (20/8), Zastraszanie 45% (22/9).

JACOB GIBSON

36 LAT, DOZORCA

Jacob pracuje na stanowisku portiera i konserwatora na uniwersytecie. Zna się na naprawach i utrzymaniu sprzętów codziennego użytku, ma także pewne doświadczenie techniczne. Potrafi pozostać spokojny nawet w napiętej sytuacji. Często znajomi i przyjaciele proszą go o pomoc w pracach, które nie są do końca oficjalne – czasem wiąże się to z alternatywnym sposobem na otwarcie sejfu lub dostaniem się do pomieszczenia czy budynku, które niekoniecznie zostały zamknięte przez osobę zlecającą ich otwarcie. Wielu profesorów i studentów ma dług wdzięczności u Jacoba, ponieważ pomógł im w trudnych sytuacjach.

(niektóre z kategorii nie zostały opisane, aby można było spersonalizować Badacza wedle uznania)

Opis: Jacob ma chińskie korzenie, jest szczupły i nieco wyższy niż przeciętny mężczyzna, ma ciemne włosy. Lata fizycznej pracy sprawiły, że jest bardzo sprawny i ma dobrą kondycję, jednak nie jest atletycznej budowy. Jego ręce są szorstkie, pokryte zrogowaciałym naskórkiem oraz małymi zadrapaniami i draśnięciami.

Ideologia/Przekonania: Żyj i pozwól żyć innym.

Ważne osoby: –

Znaczące miejsca: –

Rzeczy osobiste: –

Przymioty: Z natury jest cichy i ma skromny styl bycia. Gardzi nadętymi ludźmi, którym wydaje się, że są lepsi od innych.

Urazy/Blizny: –

Ekwipunek: Skrzynka z narzędziami, kombinezon roboczy, paczka papierosów oraz 10 dolarów w gotówce.



S 70 KON 65 BC 65 ZR 45 INT 50
WYG 55 MOC 70 WYK 70 P 70 PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Punkty Magii: 14

Szczęście: 60

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Walka Wręcz (Klucz nastawny) 60% (30/12), obrażenia 1K8 + 1K4 (MO)

Unik 45% (22/9)

Umiejętności: Elektryka 50% (25/10), Majętność 15% (7/3), Mechanika 70% (35/14), Nasłuchiwanie 35% (17/7), Obsługa Ciężkiego Sprzętu 39% (19/7), Prowadzenie Samochodu 40% (20/8), Spostrzegawczość 49% (22/9), Ślusarstwo 40% (20/8), Ukrywanie 50% (25/10), Urok Osobisty 40% (20/8), Wspinaczka 40% (20/8).

MAXIMILIAN HIRST

26 LAT, PARAPSYCHOLOG

Max, bo tak nazywają go przyjaciele, poszukuje rzeczy niewyjaśnionych, odkąd powrócił z Wielkiej Wojny. To wtedy, kiedy przebywał we Francji, rozpoczęło się jego zainteresowanie dziwnymi zjawiskami. Oprócz okropieństw wojny, Max doświadczył czegoś nadzwyczajnego i niewyjaśnionego podczas wypadu operacyjnego przez opuszczony cmentarz. Odkąd wrócił do domu, poświęcił swoje życie poszukiwaniom niezwykłych i niewytłumaczalnych zjawisk, pomimo tego, że przynosi mu to marny dochód.

(niektóre z kategorii nie zostały opisane, aby można było spersonalizować Badacza wedle uznania)

Opis: Krótkie brązowe włosy, nawoskowane wąsy i kozia bródka. Zielone oczy i blada cera. Wzrost powyżej przeciętnej oraz kilka nadprogramowych kilogramów.

Ideologia/Przekonania: Ma nadzieję na uwiecznienie na zdjęciu ducha lub innego niewyjaśnionego fenomenu.

Ważne osoby: –

Znaczące miejsca: –

Rzeczy osobiste: –

Przymioty: Wyjątkowo ciekawska natura, ze skłonnością do okresów introspekcji.

Urazy/Blizny: –

Ekwipunek: Aparat fotograficzny i klisza, „zestaw poszukiwacza duchów” (talk, termometr, sznurek, śrubokręt, Biblia), notatnik i pióro oraz 10 dolarów w gotówce.



S 45 KON 75 BC 50 ZR 50 INT 75
WYG 60 MOC 70 WYK 70 P 68 PW 15

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Punkty Magii: 14

Szczęście: 50

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/10), obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Unik 40% (20/8)

Umiejętności: Antropologia 25% (12/5), Gadanina 55% (27/11), Język Obcy (Francuski) 20% (10/4), Historia 30% (15/6), Korzystanie z Bibliotek 40% (20/8), Majętność 16% (8/3), Nauka (Fizyka) 20% (10/4), Okultyzm 65% (32/13), Perswazja 30% (15/6), Psychologia 57% (28/11), Spostrzegawczość 45% (22/9), Sztuka/Rzemiosło (Fotografia) 45% (22/9), Wiedza o Naturze 40% (20/8).

DOKTOR JOHN LUCAS

37 LAT, LEKARZ

Pracując w licznych szpitalach Nowego Jorku, doktor Lucas zdobył reputację utalentowanego lekarza. Zdarza mu się pełnić rolę konsultanta medycznego dla znajomych pisarzy, którzy specjalizują się w powieściach detektywistycznych, a także asystować przy sprawach związanych z urazami w kilku kancelariach prawniczych jako biegły sądowy.

(niektóre z kategorii nie zostały opisane, aby można było spersonalizować Badacza wedle uznania)

Opis: Wysoki i szczupły, wygląda jak typowy kompetentny lekarz. Ubiera się w konserwatywnym stylu i rzadko można go spotkać bez jego lekarskiej torby.

Ideologia/Przekonania: Pełna współczucia troska jest tym, co odróżnia człowieka od zwierząt.

Ważne osoby: –

Znaczące miejsca: –

Rzeczy osobiste: –

Przymioty: Skrupulatny i pragmatyczny, posiada bystry i sceptyczny umysł. Nie boi się zakasać rękawów i wziąć się do pracy.

Urazy/Blizny: –

Ekwipunek: Samochód Buick 121, torba lekarska, wieczne pióro, bloczek z receptami, zegarek na rękę oraz 10 dolarów w gotówce.



S 45 KON 65 BC 75 ZR 70 INT 85
WYG 60 MOC 60 WYK 85 P 60 PW 14

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 12

Szczęście: 45

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 30% (15/6) obrażenia 1K3

Walka Wręcz (Skalpel) 30% (15/6) obrażenia 1K4

Unik 35% (17/7)

Umiejętności: Język Obcy (Łacina) 55% (27/11), Matematyka 45% (22/9), Medycyna 70% (35/14), Nauka (Biologia) 70% (35/14), Nauka (Chemia) 65% (32/13), Nauka (Farmacja) 55% (27/11), Perswazja 35% (17/7), Pierwsza Pomoc 70% (35/14), Prawo 11% (5/2), Psychoanaliza 35% (17/7), Psychologia 55% (27/11).

CHRIS PARKER

39 LAT, PROFESORKA GEOLOGII

Chris pracuje na uniwersytecie, gdzie jest profesorką geologii. W wolnym czasie z entuzjazmem odkrywa nowe naturalne jaskinie. Już jako mała dziewczynka fascynowała się światem podziemi – spędzała wtedy długie godziny w małej jaskini na terenie posiadłości swojej rodziny w Massachusetts. Podążanie za swoją pasją rozpoczęła na terenie Nowej Anglii, ale jej zamiłowanie do wędrówek sprawiło, że podróżowała po całych Stanach Zjednoczonych.

(niektóre z kategorii nie zostały opisane, aby można było spersonalizować Badaczkę wedle uznania)

Opis: Lekko rudawe brązowe włosy, zielone oczy i szczupła budowa. Zazwyczaj nosi praktyczne, ale szykowne ubrania, ale najlepiej czuje się w turystycznych butach i stroju do chodzenia po jaskiniach.

Ideologia/Przekonania: –

Ważne osoby: –

Znaczące miejsca: Podziemia, podczas tworzenia mapy nowoodkrytych systemów jaskiń.

Rzeczy osobiste: –

Przymioty: Życzliwa i pogodna, czasem skłonna do ryzyka.

Urazy/Blizny: –

Ekwipunek: Duży nóż w pochwie przy pasie, lampka do zamocowania na kasku, latarka, dwa komplety ubrań dla grotolazów (jeden przeznaczony do ciepłych i suchych warunków, a drugi do chłodnych i wilgotnych) oraz 10 dolarów w gotówce.



S 60 KON 60 BC 45 ZR 75 INT 70
WYG 55 MOC 55 WYK 90 P 55 PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 11

Szczęście: 60

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3
Unik 37% (18/7)

Umiejętności: Język Obcy (Hiszpański) 30% (15/6), Korzystanie z Bibliotek 30% (15/6), Majętność 41% (20/8), Materiały Wybuchowe 30% (15/6), Mechanika 45% (22/9), Nauka (Chemia) 40% (20/8), Nauka (Geologia) 80% (40/16), Nawigacja 40% (20/8), Pierwsza Pomoc 40% (20/8), Pływanie 53% (26/10), Psychologia 20% (10/4), Skakanie 60% (30/12), Spostrzegawczość 35% (17/7), Tropienie 35% (17/7), Urok Osobisty 40% (20/8), Wspinaczka 60% (30/12).

OJCIEC STEPHEN SCHEPOLOWSKI

25 LAT, KSIĄDZ KATOLICKI

Jako młody wikariusz, ojciec Schepolowski czuje powołanie do pomagania strapiionym duszom. Zdarzało się, że jego współczująca natura przywiodła go do sytuacji, które go przerastały, ale dobry Bóg zawsze stwarzał możliwości zaradzenia tym trudnym okolicznościom. Schepolowski ma wsparcie starszego księdza z parafii, który popiera jego chęć pomagania tym, którym mniej się powodzi, co czasem sprawia, że wikariusz trafia w dziwne miejsca. Co za tym idzie, ojciec Schepolowski często jest zwalniany z obowiązków parafialnych, aby mógł kontynuować swoją misję pomagania potrzebującym.

(niektóre z kategorii nie zostały opisane, aby można było spersonalizować Badacza wedle uznania)

Opis: Wyższy niż przeciętny mężczyzna i szczupły. Ma młodą, ale zatroskaną twarz. Nosi czarny garnitur i koloratkę, jeśli załatwia sprawy związane z kościołem. Drobnej budowy, jego brązowe włosy mają kolor zbliżony do jego ciemnobrązowych oczu.

Ideologia/Przekonania: Zdecydowanie katolickie.

Ważne osoby: –

Znaczące miejsca: Bokserska sala treningowa, gdzie się udziela.

Rzeczy osobiste: –

Przymioty: Łagodne usposobienie skrywa bystry umysł i silne poczucie celu. Stephen jest cichy i uważny, pozwala innym znaleźć się w centrum uwagi. Za jego początkową rezerwę skrywa się ciepła osoba, która bardzo dba o innych.

Urazy/Blizny: –

Ekwipunek: Mały złoty krzyżyk na łańcuszku, wielokrotnie czytane kieszonkowe wydanie Biblii, mały scyzoryk, pióro wieczne, karty do gry, papierosy oraz 10 dolarów w gotówce.



S 70 KON 75 BC 70 ZR 55 INT 70
WYG 50 MOC 70 WYK 70 P 70 PW 14

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 8

Punkty Magii: 14

Szczęście: 50

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 50% (25/40) obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Unik 40% (2087)

Umiejętności: Historia 45% (22/9), Język Obcy (Łacina) 70% (35/14), Język Obcy (Włoski) 30% (15/6), Korzystanie z Bibliotek 40% (20/8), Księgowość 35% (17/7), Majętność 20% (10/4), Nasłuchiwanie 40% (20/8), Okultyzm 30% (15/6), Perswazja 50% (25/10), Pierwsza Pomoc 40% (20/8), Psychologia 40% (20/8), Rzucanie 45% (22/9), Spostrzegawczość 34% (17/6), Urok Osobisty 30% (15/6).

GERALDINE „GERRY” THORNHILL

32 LATA, DZIENNIKARKA

Talent Gerry pozwolił jej wypracować sobie pozycję w światku dziennikarskim i stać się autorką piszącą dla jednej z większych gazet w mieście. Zawsze szczególnie interesowały ją historie, których inni, „szanowani” dziennikarze nie chcieli nawet tknąć – to często prowadziło do kłopotów z redaktorami. Gerry jest żywo zainteresowana historiami o duchach, tajemniczymi wydarzeniami i innymi mroczniejszymi sprawami. Te zainteresowania wynikają prawdopodobnie z jej dzieciństwa, kiedy to, jak sama twierdzi, mieszkała w nawiedzonym domu.

(niektóre z kategorii nie zostały opisane, aby można było spersonalizować Badaczkę wedle uznania)

Opis: Brązowooka brunetka o głębokim spojrzeniu. Jest wysoka i szczupła. Zazwyczaj nosi praktyczny, ale jednocześnie szykowny ubiór.

Ideologia/Przekonania: Wierzy w świat duchowy, chce udowodnić jego istnienie.

Ważne osoby: –

Znaczące miejsca: –

Rzeczy osobiste: –

Przymioty: Hazardzistka poszukująca dreszczyku emocji. Uwielbia straszne historie.

Urazy/Blizny: –

Ekwipunek: Notatnik i ołówek, aparat fotograficzny i klisza, nóż sprężynowy, piersiówka z dobrą kanadyjską whisky oraz 10 dolarów w gotówce.



S 55 KON 60 BC 70 ZR 45 INT 75
WYG 70 MOC 65 WYK 80 P 65 PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1K4

Krzepa: 1

Ruch: 7

Punkty Magii: 13

Szczęście: 55

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8), obrażenia 1K3 + 1K4 (MO)

Walka Wręcz (Nóż sprężynowy) 40% (20/8) obrażenia 1K4 + 1K4 (MO)

Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Gadanina 55% (27/11), Historia 30% (15/6), Korzystanie z Bibliotek 50% (25/10), Księgowość 25% (12/5), Majętność 24% (12/4), Okultyzm 45% (22/9), Perswazja 55% (27/11), Psychologia 60% (30/12), Spostrzegawczość 45% (22/9), Sztuka/Rzemiosło (Fotografia) 45% (22/9), Sztuka/Rzemiosło (Pisanie) 70% (35/14), Ukrywanie 35% (17/7), Urok Osobisty 30% (15/6), Wiedza o Naturze 18% (9/3).

DAVID „NIESAMOWITY KRAYGEN” WILCOX

36 LAT, ILUZJONISTA

Większość iluzjonistów jest cynicznymi ludźmi – niektórzy z największych sceptyków na świecie byli iluzjonistami. David jest wyjątkiem od tej reguły. Zajął się „magią”, ponieważ jest głęboko przekonany, że w życiu istnieje coś więcej poza tym, co większość świata uważa za rzeczywistość. Pomimo wielu lat poszukiwania „prawdziwej” magii David nie napotkał jeszcze niczego, co byłoby choć trochę „magiczne”. Nie poddaje się jednak. Wyszukuje niezwykle zdarzenia, dziwne tajemnice i ludzi, którzy twierdzą, że posiadają magiczne talenty, ciągle mając nadzieję, że pewnego dnia ujrzy coś pozaziemskiego.

(niektóre z kategorii nie zostały opisane, aby można było spersonalizować Badacza wedle uznania)

Opis: Nieco niższy niż przeciętny mężczyzna, jest szczupły, zwinny i zręczny. Ma ciemne włosy, jasnoniebieskie oczy oraz niesamowitą charyzmę wyćwiczoną przez niezliczone występy na żywo.

Ideologia/Przekonania: Nie daj się oszukać, poddawaj wszystko w wątpliwość.

Ważne osoby: –

Rzeczy osobiste: Szczęśliwa dziesięciocentówka, którą otrzymał od swojego mentora, Wielkiego Falstinięgo.

Przymioty: Lubi się popisować (jest zawsze gotowy do wykonania jakiejś sztuczki karcianej). Przyjacielski, otwarty i towarzyski.

Ekwipunek: Rewolwer .38 (bez pozwolenia), walizeczka pełna sztuczek (talia kart, wytrychy, para kajdanek, uniwersalny kluczyk do kajdanek (80% szansy na otworzenie dowolnej pary standardowych kajdanek), proszek błyskowy (trzy szczypty), strój sceniczny, jedna wielokolorowa niekończąca się chustka (6 metrów długości)) oraz 10 dolarów w gotówce.



S 70 KON 60 BC 45 ZR 80 INT 60
WYG 80 MOC 55 WYK 79 P 55 PW 10

Modyfikator Obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 9

Punkty Magii: 11

Szczęście: 50

Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) obrażenia 1K3
Broń Palna (Rewolwer .38) 30% (15/6) obrażenia 1K10
Unik 40% (20/8)

Umiejętności: Gadanina 50% (25/10), Majętność 30% (15/6), Nasłuchiwanie 27% (13/5), Okultyzm 35% (17/7), Psychologia 35% (17/7), Spostrzegawczość 40% (20/8), Sztuka/Rzemiosło (Stolarstwo) 30% (15/6), Sztuka/Rzemiosło (Sztuczki Magiczne) 70% (35/14), Ślusarstwo 50% (25/10), Ukrywanie 30% (15/6), Urok Osobisty 55% (27/11), Wiedza o Naturze 25% (12/5), Zręczne Palce 65% (32/13).

INDEKS

id - „i dalej”: wpis obejmuje też następane strony

CIEMNOŚĆ POD WZGÓRZEM

Aklo	23
Athenaeum.....	16-18
Biblioteka Johna Haya	17
College Hill	15-16, 18
Dom Winscotta	16-18
Elijah Winscott.....	15, 19
Ghasty.....	15, 22-23, 25-26, 29-32, 34-35
Grota historyczna.....	23-24
Handel niewolnikami	15-16, 18
Jacob Bishop.....	16, 18-19
John Brown	15, 18-19
Josh Winscott.....	15-17, 29, 32
Kłątwa Yiga	29
Komora anabiotyczna	26
Komora muzyczna	25, 31
Laboratorium	31-32
Lej.....	26
Micah Winscott.....	17
Nory	26
Ofidiofobia.....	29
Plantacja.....	26
Pomoce.....	18-19, 26-27
Pomoc #1	18-19, 111
Pomoc #2	26-27, 112
Power Street.....	16-17
Providence.....	15-18, 31
Providence Journal.....	17
Roger Williams.....	16
Rzeźbienia.....	11, 20, 23, 26, 31
S'syaa-H'riss.....	15, 22-23, 26, 29-32
Świątynia	26-29
Tunele.....	15-16, 29, 22-23, 32
Wężowi ludzie	15, 20, 22-23, 26, 29, 31-32, 35
Yig.....	26, 29
Zatoka Narragansett.....	16
Zwyrodnialcy.....	21-23, 26, 29, 31-32, 34

GENIUS LOCI

Andrew MacBride	43, 45, 49, 54
Biblioteka Instytutu Peabody'ego	44
Biblioteka Phillipsa.....	44
Denvers Herald.....	44, 49
Doktor James Berger.....	37, 41-42, 46, 53-54
Doktor William Shine	37, 45-46
Dysk ze Znakiem Starszych Bogów	37
Hathorne Hill.....	37, 41, 43, 46, 49-50
Larry Crowell.....	38-43, 50, 53
Lloigor.....	37-38, 43, 49, 50-55
Obraz św. Jerzego ze smokiem	42
Pacjenci szpitala	54
Policja w Danvers.....	49

Pomoce.....	38-41, 45-47, 49, 113-117
Pomoc #1	38-39, 113
Pomoc #2	40-41, 114
Pomoc #3	45, 117
Pomoc #4	45, 117
Pomoc #5	46-47, 115-116
Pomoc #6	49, 117
Pracownicy szpitala.....	37, 42-43, 54
Proces Czarownic z Salem.....	44, 46
Rytuał.....	50
Salem News.....	42, 44, 45
Sanitariusze szpitala.....	42-43, 50, 54
Sędzia John Hathorne.....	37, 44-46
Stanowy Szpital Psychiatryczny w Danvers	3-38, 41-42, 44
Stanowy Szpital w Danvers	37, 38
Stowarzyszenie historyczne w Danvers	44, 46
Telekineza	49, 55
Warren A. Herrick	44

SŁUGI JEZIORA

Abe Hickey	64
Abenaki.....	59
Arkham.....	57, 58, 64, 67, 72
Awatar Gła'akiego.....	57-58, 61, 65-67, 69, 70, 74-75
Bill Dunston	64, 67, 69, 72-73
Brichester	61
Clark's Corner.....	57-58, 61, 67
Elizabeth Brophy	57
Emily Livingstone	58
Gerald Frazer	58, 70
Gła'aki	57-58, 60-62, 64-67, 69-70, 72-75
Jacob Trent.....	64, 67, 69-70, 72
James Frazer.....	58, 60-62, 64-65, 67, 69-70, 73-74
Jezioro	57-58, 60-62, 64, 66-70, 75
Kingsport	57-58, 64, 67, 73
Księga gości.....	61, 65
Motel.....	57-58, 60-62, 64-67, 69-70, 72-73
Objawienia Gła'akiego.....	65
Pan i Pani Smith.....	66, 69-70, 73
Policja.....	64, 67
Pomoce.....	58-59, 62-63, 65, 118-120
Pomoc #1	58-59, 118
Pomoc #2	62-63, 119
Pomoc #3	60, 120
Recepcja	60, 65
Robert Brophy.....	57-58, 60-62, 64-65, 69-70, 74-75
Sarah Bonner	64, 69-70, 73
Senne wezwanie.....	57, 67, 69-70, 75
Severn, dolina rzeki	57-58, 61, 69
Sługi Gła'akiego.....	57-58, 61, 64, 66-67, 69-70, 73-75
Squatters Lake	57-58, 60, 66, 73
Sypialnia Roberta.....	65
Sypialnia Williama	65

INDEKS

Travis Bryce	58
Uniwersytet Miskatonic.....	58, 73
Warsztat.....	64, 66-67
William Brophy	57-58, 60-62, 64-67, 69-70, 74-75
Zielony rozkład.....	57, 74
Zombie.....	58, 70, 74-75

NIEROZERWALNE WIĘZI

Alfred Hackett.....	81-82, 84, 86
Andrew Leman.....	88, 94
Arkham.....	77-78, 81-82, 84, 86, 88
Biblioteka Orne'a	86
Borden Arms Hotel 82	82
Byakhee.....	77, 79, 81-82, 84, 90-95
Carl Briden	78, 81-82, 84, 86, 94
Czarownik z Bagien.....	77, 86, 88-90, 92-93
Dorothy Upman Hall	81
Enid Carrington	77-78, 81, 94
Fontanna	77-79, 81-82, 93
Ipswich.....	77-78, 86
Jaja.....	77, 79, 81-82, 93-94
Kingsport.....	88
Mary Carrington	79, 81-82, 84, 86, 88
Milburne Carrington.....	79
Pansy Osborne	82
Piszczalka	90
Policja.....	78, 81-82, 84, 86, 88, 92
Pomoce.....	80-84, 86-88, 91-92, 120-125
Pomoc #1	80-81, 84, 121
Pomoc #2	81, 84, 120
Pomoc #3	82-83, 86, 122
Pomoc #4	87-88, 123
Pomoc #5	91-92, 124
Pomoc #6	92, 125
Posiadłość Carringtonów.....	82, 92
Pracownicy budowy	77-78, 81, 92, 94
Sam Malanowski	88
Szpital psychiatryczny w Arkham	78, 84, 86
Thaddeus Waters.....	77, 89-90
Uniwersytet Miskatonic.....	77-79, 81-82, 84, 86
Widmaki dziczy.....	88, 90, 94
William Carrington.....	79, 84, 86, 88, 94
Wyspa Czarownika z Bagien.....	77, 88-90, 93

NI GDY WIĘCEJ CZERNI

Arkham.....	97, 103
Autopsja	99
Czarny język	98-99, 105
Czarnogłowi	103-104, 106-109
Czerń.....	97, 99, 100-110
Dziennik Jonathana Dovera	97, 105-106, 108
Franklin Stewart.....	99
Jacob Dover.....	97, 100-109
Jonathan Dover	97, 103, 105-106, 108
Krainy Snów	103, 105, 108
Leslie (dziewczyna Rodgersa).....	101

Mary Clawson.....	99
Mieszkanie Jacoba Dovera.....	105-106
Nocne zmory.....	103-108, 110
Paul Rodgers.....	99-105, 109
Pleamię Gwari'kuyu.....	105
Płynna Czerń.....	98
Policja.....	97-104, 106
Pomoce.....	101-102, 125
Pomoc #1	101-102, 125
River Street	103
Rzeźnia	101, 103-105, 107-108
Seamus O'Shea	101-102
Tabela 1: Efekty zażycia Czerni	102
Thomas Swanson.....	98
Trupiołowy i Czarniawokostny	104, 107-108, 110
Używanie Czerni	97
Walter Resnick.....	97-100
Wezwanie Czerni	103, 105-106, 108, 110
Willis Carter.....	104-105, 107, 109
Yibb-Tstell	97, 102-103, 105, 107-108, 110
Zeżnanie podatkowe.....	100-101, 106





CHRISTOPHER SMITH ADAIR

Christopher Smith Adair zaczął grać w gry fabularne, gdy tylko dowiedział się o ich istnieniu. Kilka lat później w bibliotece szkoły średniej, do której uczęszczał, pojawiła się kolekcja dzieł Lovecrafta, a w tym samym czasie trzecia amerykańska edycja *Zewu Cthulhu* była reklamowana w magazynie *Dragon*. Połączenie było nieuniknione. Od tego czasu pracował nad licznymi projektami związanymi z *Zewem Cthulhu* oraz innymi grami, z których część bezczelnie nie ma nic wspólnego z kosmicznym horrorem. Jego strona internetowa znajduje się pod adresem: www.csmithadair.com.



GLYNN OWEN BARRASS

Glynn Owen Barrass mieszka w północno-wschodniej Anglii, gdzie pogoda jest zawsze zła. W *Zew Cthulhu* gra od ponad trzydziestu lat, jest współautorem kampanii *A Time to Harvest* oraz autorem scenariuszy, które znalazły się w *Blood Brothers III* i *Gaslight Cthulhu*, a także w tej zacnej publikacji (wszystkie zostały lub zostaną wydane przez Chaosium). Jest także odpowiedzialny za informacje techniczne, które znalazły się w podręczniku *Punktown* wydanym przez Miskatonic River Press. Ponadto pisze beletrystykę, redaguje antologię, a dla rozrywki i zabawy zbiera klasyczne gry fabularne.





BRIAN COURTEMANCHE

Mieszkając całe życie w Nowej Anglii, Brian Courtemanche dorastał w Krainie Lovecrafta i fascynował się pełną polotu fikcją dotyczącą mitów Cthulhu, odkąd był nastolatkiem. Ponieważ odkrył gry fabularne mniej więcej w tym samym czasie, Courtemanche od kilkadziesiąt lat jest zagorzałym miłośnikiem *Zewu Cthulhu*. Udało mu się opublikować kilka swoich scenariuszy poprzez Chaosium i Miskatonic River Press. Z zawodu jest akademikiem, pracuje jako bibliotekarz, mieszka w Massachusetts. Jeszcze nie odkrył *Necronomiconu* w swojej bibliotece, ale niezależnie od tego notorycznie nie zdaje testów poczytalności.



TOM LYNCH

Tom Lynch jest oddanym akolitą Cthulhu, który rozpoczął swą przygodę z grą we wczesnych latach 90. XX wieku. Jego scenariusze można znaleźć w *New Tales of the Miskatonic Valley*, *More Adventures in Arkham Country*, *Tales of the Sleepless City*, *Lux in Tenebras* oraz *Atomic Age Cthulhu*. Para się również pisarstwem, a jego teksty były publikowane w *The Lovecraft eZine*, *Dark Rites of Cthulhu*, *Eldritch Chrome*, *Undead and Unbound*, *Horror for the Holidays*, a także w wielu innych miejscach! Na co dzień Tom jest nauczycielem w szkole podstawowej i dba o poszerzanie horyzontów młodych umysłów, wolny czas spędza natomiast pochylony nad klawiaturą, wymyślając sposoby na obdarowanie was koszmarami.



KEVIN ROSS

Kevin Ross pisze, opracowuje i redaguje materiały do *Zewu Cthulhu* już od ponad trzydziestu lat. Pomagał przy tworzeniu serii książek traktujących o Krainie Lovecrafta, zaprojektował niesławny (a teraz wszechobecny) Żółty Znak i kierował pracami nad trzecią edycją zdobywającego nagrody podręcznika *Cthulhu by Gaslight*. Jego przyszłe plany wydawnicze to *Down Darker Trails* (Dziki Zachód) oraz *Colonial Lovecraft Country* (XVIII-wieczna Ameryka). Każda z pozycji będzie się składać z trzech części. Ross redagował dwie antologie lovecraftowskiej fikcji *Dead But Dreaming* oraz (razem z Brianem Sammonsem) antologię westernowego horroru *Edge of Sundown*. Ostatnimi czasy najlepiej opisują go słowa „zrzęda”, „samotnik” i „wielki samotnik”.



BRIAN M. SAMMONS

Brian M. Sammons napisał historie, które ukazały się w antologiach: *Arkham Tales*, *Horror Beyond*, *Monstrous*, *Dead but Dreaming 2*, *Horror for the Holidays*, *Deepest*, *Darkest Eden* i innych. Redagował książki: *Cthulhu Unbound 3*, *Undead & Unbound*, *Eldritch Chrome*, *Edge of Sundown*, *Steampunk Cthulhu*, *Dark Rites of Cthulhu*, *Atomic Age Cthulhu*, *World War Cthulhu* oraz *Flesh Like Smoke*. Ponadto jest redaktorem naczelnym serii wydawniczej weird fiction wydawanej przez Dark Regions Press. Aby dowiedzieć się więcej o tym mężczyźnie, którego sąsiedzi opisują jako „taki miły, cichy człowiek”, możecie zacząć śledzić go na Twitterze @BrianMSammons.

ZEW CTHULHU WROTA CIEMNOŚCI

PIĘĆ SCENARIUSZY DLA POCZĄTKUJĄCYCH STRAŻNIKÓW TAJEMNIC

Wrota ciemności to pięć scenariuszy napisanych specjalnie dla początkujących Strażników Tajemnic i graczy Zewu Cthulhu. Znajdziecie tutaj horror, tajemnicę, śledztwo, straszliwe potwory, niezwykłą magię, zapomniane sekrety i wiele wskazówek dotyczących tego, jak poprowadzić przygodę, aby osiągnąć najlepszy efekt.

CIEMNOŚĆ POD WZGÓRZEM - Christopher Smith Adair

Renowacja domu znajomego prowadzi do nieoczekiwanych odkryć w Providence w stanie Rhode Island.

GENIUS LOCI - Brian Courtemanche

Coś złego dzieje się w Stanowym Szpitalu Psychiatrycznym w Danvers. Badacze będą musieli odpowiedzieć na rozpaczliwą prośbę o pomoc nadesłaną przez przyjaciela.

SŁUGI JEZIORA - Glynn Owen Barrass

Poszukiwanie zaginionej osoby prowadzi do ujawnienia starożytnych tajemnic w głuszy na północ od Kingsport.

NIEROZERWALNE WIĘZI - Tom Lynch

W cennej fontannie pani Carrington znaleziono niezwykle formacje skalne. Nikt jeszcze nie widział takich okazów!

NIGDY WIĘCEJ CZERNI - Brian M. Sammons

Śmierć studenta Uniwersytetu Miskatonic zaprowadzi Badaczy w podejrzaną okolicę i w sam środek ciemnych interesów.

Podręcznik zawiera esej z niezwykle pomocnymi sugestiami i poradami dotyczącymi prowadzenia sesji w Zewu Cthulhu, napisany przez uznanego Strażnika i autora dodatków, Kevina Rossa. Znajduje się tu także dziesięć gotowych, zróżnicowanych postaci Badaczy, co pozwala graczom od razu zacząć zgłębiać tajemnice *Wrót ciemności*.

Scenariusze zostały napisane z myślą o nowych graczach, ale nie oczekujcie, że będą lekkie, łatwe i przyjemne! Ten, kto odważy się otworzyć wrota ciemności, odkryje skrywane za nimi sekrety i niebezpieczeństwa!

Aby w pełni skorzystać z tego zbioru scenariuszy, niezbędny jest egzemplarz *Księgi Strażnika*.



ISBN: 978-83-64198-29-8



Wydawca:
Black Monk Michał Lisowski
ul. Słowackiego 13/211
60-822 Poznań

Wydrukowane przez:
STANDARTŲ SPAUSTUVĖ
www.standart.lt
Wilno, Litwa

