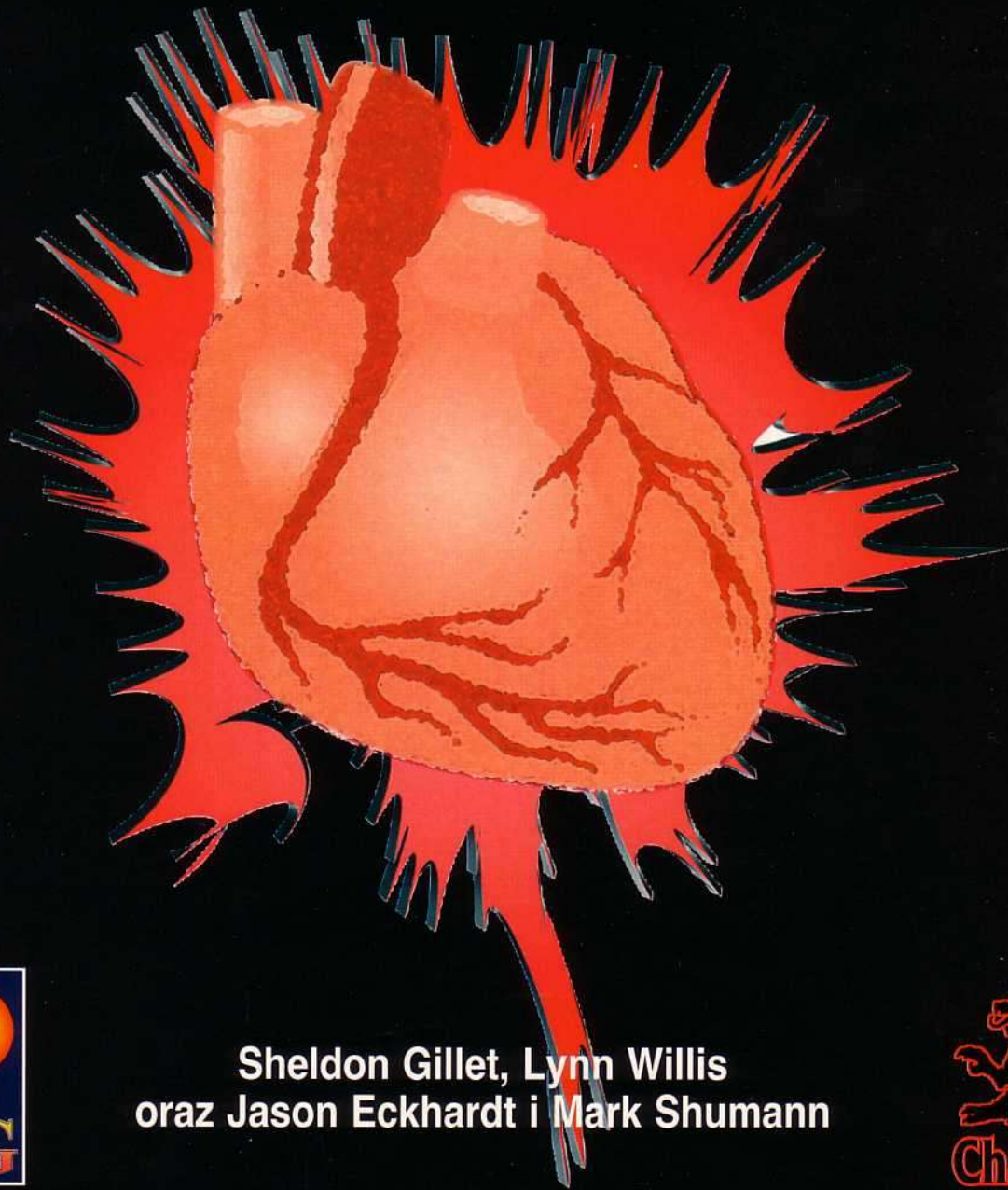


scanned by Jory

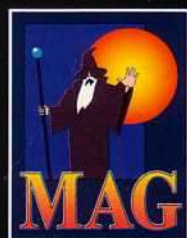
DO GRY
ZEW
CTHULHU
1920

SEARCHER GARDY

KRÓTKA KAMPANIA ROZCYWAJĄCA SIĘ
W MONTREALU



Sheldon Gillet, Lynn Willis
oraz Jason Eckhardt i Mark Shumann



Serce grozy

Krótką kampania do gry Zew Cthulhu, której akcja toczy się w Montrealu

Sheldon Gillett

WERSJA ORYGINALNA:

Materiał dodatkowy: Lynn Willis i Scott David

Aniolowski

Ilustracje: Jason Eckhardt

Mapy: Mark Shumann

Koordinacja i redakcja: Lynn Willis

Projekt okładki: Eric Vogt

Opracowanie graficzne: Shannon Appel

Korekta: Alan Glover, Patrick S. Leonard, Anne H.

Merritt, Eric Priehs i Janice Sellers

WERSJA POLSKA:

Przekład: Wojciech T. Szypuła

Redakcja: Tomek Kreczmar

Korekta: Elżbieta Szelest

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał

Skład komputerowy: Tomek Kreczmar

Produkcja: Wydawnictwo MAG



Chaosium INC.



Wydawnictwo MAG

Serce grozy

Krótką kampania do gry Zew Cthulhu, której akcja toczy się w Montrealu





H. P. Lovecraft
1890-1937

Spis treści:

Wprowadzenie	5
<i>Cel scenariusza; Montreal; loup-garou; Andrews, św. Cutis i Kult Krwi; Chaugnar Faugn; Lordowie</i>	
Dzień pierwszy	10
<i>Falszywy konduktor; Celine Lavoie; odnowiona przyjaźń; niezwykle serce; Le Bistro d'Or; rodzina Lavoie; loup-garou – co to takiego?</i>	
Dzień drugi	26
<i>Pogrzeb; czarny pies zjawia się ponownie; dom rodu Lavoie; człowiek z drewnianą nogą; śledztwo w sprawie Luciena; św. Cutis; seans; kradzież.</i>	
Dzień trzeci	39
<i>Kradzież; zniknięcie McBride'a; biały proszek; My Lord's Fire; Canterbury Club; Jacques; spotkanie z Lavoie.</i>	
Dzień czwarty i piąty	47
<i>Krew; Robert Lowell; policja; napad; zamordowanie pana Birli; Błogosławione Ostrze z Tsang; aukcja; druga napaść.</i>	
Dzień szósty	56
<i>Victorin; detektyw Deroz; Centrum Psychiatryczne Verdun; doktor Ley; McBride; księgarnia; krypta; dwoje Towarzyszy; epilog.</i>	
Dodatek	69
<i>Chaugnar Faugn; więksi bracia; mniejsi bracia; niewolnicy; poszukiwacze; czary.</i>	
Pomoce dla graczy	74
<i>Powtórzenie wszystkich Pomocy dla graczy występujących w Sercu grozy.</i>	
Indeks	79
<i>Wybrane hasła występujące w scenariuszu.</i>	

Davidowi Mathesonowi – za inspirację i przyjaźń.

Chciałbym podziękować tym, którzy wraz ze mną testowali scenariusz podczas letnich nocy w Wolfville. Byli to: Andre French, Andrew Gillis, Peter Tyrell i Samantha Bissix. Specjalne podziękowania należą się Joannie Duy za czas i cierpliwość oraz Lynnowi Willisowi za mnóstwo rzeczy.

Szczególne podziękowania za wiele cennych uwag składam Janice Sellers.

Horror's Hearth is published by Chaosium Inc.
Wydanie polskie: Wydawnictwo MAG.

Horror's Hearth is copyright © 1996, 1997 by Chaosium Inc.; all rights reserved.
Text of Polish translation is copyright © 1997 by Wydawnictwo MAG.

Call of Cthulhu is registered trademark of Chaosium Inc., Wydawnictwo MAG is an authorized user.

Polish edition of Call of Cthulhu Role Playing Game is licensed from Chaosium Inc.
Polskie wydanie gry Zew Cthulhu na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo MAG,
00-773 Warszawa, ul. Dolna 43, tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75
E-MAIL: mag@medianet.com.pl

ISBN 83-86572-12-4



Wprowadzenie

*Cel scenariusza; Montreal; loup-garou;
Andrews, św. Cutis i Kult Krwi;
Chaugnar Faugn; Lordowie.*



SERCE GROZY jest krótką kampanią, przeznaczoną dla trzech lub czterech zaprawionych w bojach Badaczy, ale nadaje się również dla (nieco może liczniejszej) grupy mniej doświadczonych Odkrywców Tajemnic. W większości przypadków gracze będą potrzebować około sześciu-siedmiu sesji, by ukończyć *Serce grozy*, choć zapewne niektóre grupy zdążają tego dokonać szybciej.

Magia, jeśli nasi bohaterowie mają o niej jakieś pojęcie, stanowi znaczący atut w tej rozgrywce. Strażnicy prowadzący grupę złożoną z Badaczy-nowicjuszy mogą złagodzić czyhające na Badaczy zagrożenia, zachowując jednocześnie równowagę gry: Wielki Przedwieczny, członkowie dwóch niebezpiecznych kultów, grupa likantropów, chicagowscy gangsterzy, włóczące się wszędzie potwory, podejrzliwi policjanci i niedowierzający gapie – wszystko to sprawia, że Odkrywcy stają przed naprawdę olbrzymim wyzwaniem.

Scenariusz został podzielony na rozdziały, zatytułowane „Dzień pierwszy“, „Dzień drugi“ itd., aż do „Dnia szóstego“. Wyznaczenie takiego przedziału czasowego nie ma bynajmniej na celu ograniczenia przebiegu dochodzenia, które może się przeciągnąć tak długo, jak zaplanuje to Strażnik. Wprawdzie określiliśmy nieprzekraczalny termin rozwiązania zagadki, ale ma on znaczenie tylko wtedy, gdy prowadzący grę zechce się do niego odwołać; zresztą może go przecież zmienić. Tytuły rozdziałów służą wyłącznie podkreśleniu kolejności niektórych wypadków, następujących w ustalonym porządku.

Na wszystkie pytania, wynikające z treści scenariusza, znajdziecie odpowiedzi w SG, choć zapewne część z nich dopiero na końcu podręcznika, w dodatku, poświęconego Wielkiemu Przedwiecznemu imieniem Chaugnar Faugn i jego sługom. Strażnik, planując poprowadzenie SG, powinien najpierw przejrzeć przygodę i zapoznać się z grubsza z wątkami opowieści. To pozwoli mu wychwycić niewiele znaczące wskazówki i zagadki oraz umiejscowić je we właściwym miejscu scenariusza. Później dobrze byłoby wrócić do „Wprowadzenia“ i zapoznać się z fragmentem „Informacje dla Strażnika“, zawierającym streszczenie fabuły.

Plać Odkrywców nie ma specjalnego znaczenia dla rozwoju akcji, toteż gracze mają tu wolną rękę. Co się zaś tyczy płci bohaterów niezależnych, lepiej jej nie zmieniać, gdyż w ten sposób pozostaniemy w zgodzie z duchem epoki.

Akcja opowieści rozgrywa się w Montrealu, głównym mieście Quebecu. Strażnik powinien zadbać o właściwe przedstawienie europejskiego charakteru tego miasta, które dla przybysza ze Stanów wygląda obco, czego nie dałoby się powiedzieć na przykład o Toronto czy Vancouver. Anglojęzyczni (tzn. znający oprócz francuskiego także język angielski) mieszkańcy stanowią w Montrealu mniejszość. Z tego też względu pochodzący z USA bohaterowie mogą napotkać spore problemy próbując rozmawiać czy zdobywać informacje. Wyniosli frankofoni (francuskojęzyczni mieszkańcy Quebecu) mogą się do nich również odnosić ze szczególną niechęcią i wyższością. Odegranie zachowania mniej znaczących postaci pozostawiamy w gestii Strażnika. Szyldy sklepów i tabliczki z nazwami ulic mogą być francuskie bądź dwujęzyczne, angielsko-francuskie.

W każdym współczesnym przewodniku, czy to po Montrealu, czy po Quebecu, znajdziecie ilustracje dobrze oddające klimat miasta, toteż warto przejrzeć parę tego typu publikacji, żeby dowiedzieć się czegoś więcej o tym miejscu.

Teoretycznie przygoda rozgrywa się w 1923 roku. Dokładna data nie ma jednak specjalnego znaczenia i przeniesienie całej historii w lata 90. ubiegłego stulecia lub nawet naszego wieku niewiele wniesie. Zmieniają się oczywiście odniesienia do dat w obrębie scenariusza, a rodzinie Lavoie Strażnik musi zapewnić inne źródło dochodu, niż produkcja i przemysł alkoholu do Stanów.

Montreal

Montreal, położony nad brzegiem Rzeki Świętego Wawrzyńca w południowozachodniej części Quebecu, jest największą metropolią Kanady i centrum finansowym kraju. Miasto założono przed ponad 350 laty – z początku jako placówkę misyjną, której celem było nawracanie okolicznych plemion na chrześcijaństwo. Obecnie liczy około 620 000 mieszkańców, rozkwita i wprost rośnie w oczach. Większość ludzi mówi tu po francusku, co czyni Montreal drugim co do wielkości francuskojęzycznym miastem na świecie.

Ludzie pochodzący z Quebecu i z samego Montrealu to pewni siebie racjoniści i zwolennicy filozofii kartezjańskiej. Ich sposób myślenia wciąż dyktują siedemnastowieczne normy, kiedy to najsilniej odznaczał się wpływ starożytnego Rzymu i Grecji. Uważają, iż w naturze obowiązuje ustalony porządek rzeczy, a ludzie winni prowadzić uporządkowany tryb życia, podróżując po starannie wytyczonych, pozbawionych przeszkód drogach z dokładnie wyliczonymi krzywiznami zakrętów. Nie ma tu miejsca na romantyczne angielskie ogrody z trawnikami, zagajnikami i stawami (na wzór których niektóre miasta w Stanach Zjednoczonych projektują własne parki), ani na miniaturowe oazy dzikiego, sielskiego krajobrazu rodem z Japonii. Mieszkańcy Quebecu planowanie mają we krwi i nie przepadają za chaosem czy przypadkowością. Życie może być pełne piękna, ale trzeba ująć je w solidne, symetryczne ramy.

W tej prowincji Paryż (a raczej paryżanie) traktowany jest jako wzorzec kulturalny. Na dobrą sprawę Quebec z jego perłą, Montrealem, uznaje się za symbol francuskiej kultury w Nowym Świecie.

Niedaleko od centrum miasta, górując nad okolicą, wznosi się niewysoki (200 metrów ponad poziom morza) szczyt, zwany Mont Royal. Niemal cały Montreal, wraz z częścią przedmieść, zbudowano na Isle de Montreal – olbrzymiej wyspie na rzece Św. Wawrzyńca.

W zabudowie dominują szeregi dwupiętrowych budynków, zaopatrzonych w zewnętrzne, kręcone schody pożarowe, które stały się niemal symbolem architektury miasta. Ozdobne chodniki, eleganckie latarnie i niskie, nie przekraczające dziesięciu pięt domy, przypominają Paryż. W Montrealu znajdują się dwa duże uniwersytety: francuski Université de Montreal i angielski McGill University.

Montreal znakomicie nadaje się na miejsce rozegrania przygody do **Zewu Cthulhu**: leży niewiele ponad 500 kilometrów od Nowego Jorku, dzięki czemu łatwo się tu dostać pociągiem,

samochodem czy statkiem. Poruszanie się po samym mieście nie sprawia problemów – mieszkańcy i przyjezdni mogą korzystać z rozbudowanej sieci połączeń autobusowych i taksówek, których kierowcy bywają dość niegrzeczni, ale za to jeżdżą z taką szybkością, jaką klient sobie zażyczy.

Akcja tej przygody toczy się przede wszystkim w najstarszej części miasta, pomiędzy Mont-Royal i główną odnogą rzeki. Przez rozciągający się pośród siedemnastowiecznych budynków labirynt wąskich, krętych uliczek wyłożonych kocimi łbami dochodzi się do skrytej we mgle, lodowatej Rzeki Św. Wawrzyńca.

Informacje dla Strażnika

WSERCU GROZY przeplata się kilka różnych wątków, słabo związanych ze sobą. Odkrywczy Tajemnic przybywają do Montrealu na zaproszenie starego przyjaciela, ojca Philipa McBride'a, który odkrył tajemniczy grobowiec. Drugiej nocy po przyjeździe bohaterów ojciec McBride zostaje uprowadzony, a grób obrabowany. Niezależnie od tych wydarzeń Badacze wplątują się w sprawy Jeana-Claude'a Lavoie i jego rodziny. W tle rozgrywa się walka dwóch pradawnych kultów, uwieczniona przybyciem Wielkiego Przedwiecznego, Chaugnar Faugna.

Loup-garou

Najbogatszą i najbardziej wpływową rodziną w Montrealu są Lavoie. Jean-Claude, stojący na czele wielkiego imperium alkoholowego, czerpie krociowe zyski z przemytu trunków przez granicę ze Stanami Zjednoczonymi. Rząd Kanady sprzeciwia się tego rodzaju operacjom sprzecznym z prawem sąsiadującego państwa, toteż cała ta działalność utrzymywana jest w najgłębszej tajemnicy. Większość ludzi domyśla się, czym zajmuje się firma Jeana-Claude'a – McTanish Distilling Company – ale ród Lavoie boryka się z jeszcze inną, o wiele gorszą tajemnicą: wszyscy jego członkowie są loup-garou.

Loup-garou to bardzo ciekawe postacie folkloru francuskich Kanadyjczyków. Nazwa ta odnosi się do umiejętności zmiany postaci. Na loup-garou ciąży wprawdzie klątwa, ale dzięki niej potrafią zmienić się w zwierzę, czy, rzadziej, w przedmiot nieożywiony. Przekleństwo to Lavoie'owie zawdzięczają ojcu Jeanowi-Claude'owi, który przekazał je następnie synom (Jean-Claude ma brata imieniem Jacques). Kolejnymi dziedzicami klątwy są dzieci Jeana-Claude'a, Stephane i Celine.

Jeśli nie liczyć Jacquesa, cała rodzina traktuje likantropię jako dodatkową zaletę, nie zaś przekleństwo. Potrafią w pełni kontrolować przemiany i są z tego stanu rzeczy zadowoleni.

Przed śmiercią Lucien, chcąc zapobiec dalszemu rozprzestrzenianiu się choroby, rzucił na ród Lavoie klątwę. Sprawia ona, że wszyscy jego potomkowie w szybkim tempie stają się niepozbytali i powoli zatracają człowieczeństwo, aż w końcu pozostają im tylko instynkty i zwierzęca strona natury loup-garou. Struktura zaklęcia uniemożliwia zdjęcie klątwy osobie, w której żyłach płynie krew Lavoie, toteż muszą oni szukać pomocy poza członkami rodu, jeśli chcą przetrwać.

Pierwszą próbę uwolnienia się od przekleństwa Lucien podjął w 1860 roku, wkrótce po pierwszym kontakcie z jednym z przedstawicieli Kultu Krwi, który otworzył kościół niedaleko mieszkania Lavoie i zaproponował mu pomoc w zamian za przystąpienie do organizacji. Lucien odmówił, a wówczas kultyści Krwi zabili jego syna, Andre. Cztery miesiące temu Lavoie porzucił samotnicze życie na północy kraju i przeprowadził się do Montrealu, by tu postarać się o pomoc przedstawicieli Kultu Krwi w zdjęciu klątwy. Kultyści dostrzegli w całej tej sytuacji szansę na pozbycie się Jeana-Claude'a Lavoie, ważnej osobistości, a zarazem

członka konkurencyjnego Kultu Lordów. Nauczycieli więc Luciena odpowiedniego zaklęcia i dali mu czarę, niezbędną do przeprowadzenia rytuału. Lavoie udało się rzucić czar trzy dni temu.

(Jean-Claude i Stephane zabili Pierre'a, syna Jacquesa, aby w przyszłości Stephane mógł odziedziczyć stanowisko szefa McTanish Company. Kiedy Jacques dowiedział się o tym, zaczął współpracować z Lucieniem, chcąc przeszkodzić Jeanowi-Claude'owi).

Wysłętki związane z rzuceniem zaklęcia i niepokromione żądze, które opanowały duszę Luciena jako loup-garou, doprowadziły go do samobójstwa.

Więcej informacji na temat loup-garou znajdziesz pod koniec „Dnia pierwszego” w ramce „Loup-garou – informacje ogólne”.

Jean-Claude zdaje sobie sprawę, że każdy, kto podjąłby się zdjęć klątwę z rodu Lavoie, kładzie na szali własne życie. Dlatego też zdecydował się poprosić obcych o wyświadczenie tej przysługi, a będąc człowiekiem praktycznym zamierza wykorzystać swą córkę, Celine, jako przynętę. Plan wciela w życie w pociągu na trasie Nowy Jork – Montreal, kiedy to jakakolwiek interwencja z zewnątrz jest niemożliwa i mało prawdopodobne wydaje się użycie broni palnej. Jego kuzyn, Hugh Lavoie, ma udać, iż porwa Celine. Tak się składa, że tym właśnie pociągiem podróżują nasi Badacze Tajemnic, wybierający się do Montrealu na zaproszenie ojca Philipa McBride'a.

Zaufani Lavoie dopilnują, by w krytycznym momencie stewardzi i inni członkowie obsługi pociągu znaleźli się w innej części składu. Pasażerowie muszą więc radzić sobie sami. Ci, którzy wykażą się sprytem i odwagą, starając się uratować Celine, okażą się odpowiedni, by Jean-Claude włączył ich do swego planu.

Ocalona przed uprowadzeniem Celine zaprzyjaźni się z Odkrywcami, a później przedstawi ich Jeanowi-Claude'owi. Ten z kolei będzie starał się przekonać Badaczy, by pomogli mu w zdjęciu klątwy rzuconej przez Luciena. Nie zamierza przy tym odkrywać kart i ujawniać istoty działania zaklęcia; liczy się zresztą z tym, że będzie musiał zgładzić bohaterów, gdy tylko wykonają zadanie. Nie przejmuje się jednak zbyt, gdyż przewiduje, że kilku z nich może zginąć o wiele wcześniej.

Andrews, św. Cutis i Kult Krwi

Jak już wspomniano, Odkrywczy wybierają się do Montrealu na zaproszenie ojca McBride'a. Philip McBride, za młodu żądny przygód naukowiec, został katolickim księdzem i właśnie zakłada nową parafię, a ponadto zamierza wybudować w Montrealu kościół. Z tej właśnie okazji postanowił odnowić stare przyjaźnie i urządzić zjazd znajomych.

Ojciec ma też zupełnie inne powody, dla których postanowił skontaktować się z Badaczami Tajemnic. W wykopie pod fundamenty kościoła (pod wezwaniem świętego Cutisa) odkrył właśnie grób, a w nim zadziwiająco dobrze zachowane, choć groteskowe w kształtach zwłoki człowieka. Podejrzewa, że pochowano tu trędowatego towarzysza jednego ze świętych, a może wręcz tajemniczości świętego, którego imię ma nosić kościół. Oprócz zwłok McBride odkrył kilka ciekawych artefaktów, których zbadaniem (i ustaleniem ewentualnych związków ze świętym Cutisem, na które to związki ojciec ma nadzieję) mogliby zająć się Odkrywczy. Gdyby jego podejrzenia sprawdziły się, byłby to prawdziwy triumf wiary i źródło wszelkiej pomyślności dla parafii.

McBride zainteresował się świętym Cutisem sześć lat temu, kiedy dowiedział się, że James Andrews (takie imię nosił za młodu święty) przybył do Nowej Francji, dzisiejszego Quebecu, 178 lat po swej domniemanej męczeńskiej śmierci. Ten więc okoliczności zainteresował ojca Philipa na tyle, że poświęcił następne sześć lat na wnikliwe zbadanie ciekawego żywota świętego, co doprowadziło go do miejsca pochówku i nad podziw dobrze zachowanego ciała. Nie jest jednak jedyną osobą, która wie, gdzie spoczywa św. Cutis i która uważa, że nie wszystko wiadomo o jego życiu. Osobą świętego interesują się również członkowie

Kultu Krwi, którzy pogrzebali tu człowieka znanego im jako Andrews, a teraz chcą odzyskać jego ciało.

Katolicy wierzą, że James Andrews zginął męczeńską śmiercią z rąk Turków Otomańskich. Został beatyfikowany, a później kanonizowany ze względu na trzy cuda, jakich miał dokonać podczas pielgrzymki do Jerozolimy. Pełen niejasności proces wyniesienia Andrews/Cutisa na ołtarze był elementem gry politycznej, mającej na celu zdobycie szerszego poparcia dla Kościoła katolickiego w Anglii, podczas ciągnącego się latami konfliktu z Koroną Angielską. Może właśnie dlatego urzędnicy Stolicy Apostolskiej nie dość starannie oddzielali ziarno od plew w użytych informacjach.

Przedstawiciele Rzymu pomylili Andrews z niejakim Andrikiem z Kues (miasteczko w Niemczech) i przypisali mu dobre uczynki, będące w rzeczywistości dziełem tego ostatniego. Kiedy Andrik zginął jako męczennik, Andrews żył nadal, choć dawno już wyżył się wszelkiej wiary. Klnąc się na Jezusa lub na Proroka, jak akurat było wygodniej, po śmierci dobrego człowieka z Kues wybrał się w podróż do Damaszku i na dziesięciolecie zniknął z kart historii.

James odnalazł członków pradawnego, potężnego kultu, zwanego Krwią Serca i przyłączył się do nich. Do tej roli przygotował go zresztą jego mentor. Kultysty oddawali cześć jednemu z Wielkich Przedwiecznych, Chaugnar Faugnowi, powiązanemu ze straszliwym ludem tcho-tcho z równiny Tsang, leżącej gdzieś w okolicach Tybetu. Być może znali oni również Leng w Krainie Snów i zamieszkującej ją istoty.

W dzieciństwie James nie był osobą nadzwyczajnej wiary. Nie zbywało mu jednak na ambicji, toteż wybrał dającą prestiż karierę akademicką i został teologiem. Przez całe życie pozostawał pod wpływem swego nauczyciela, Hatuma, który pierwszy wprowadził go w tajniki nauk Krwi. Ale dopiero po wizycie

w Bagdadzie, skąd wywodził się tenże kult, James nawrócił się i całkowicie zerwał z przeszłością. Dysponując znaczną wiedzą na temat funkcjonowania społeczeństw zachodniego świata, Andrews zajmował wyróżnioną pozycję w hierarchii kultu, aż wreszcie oddał swój umysł w zamian za przedłużenie życia.

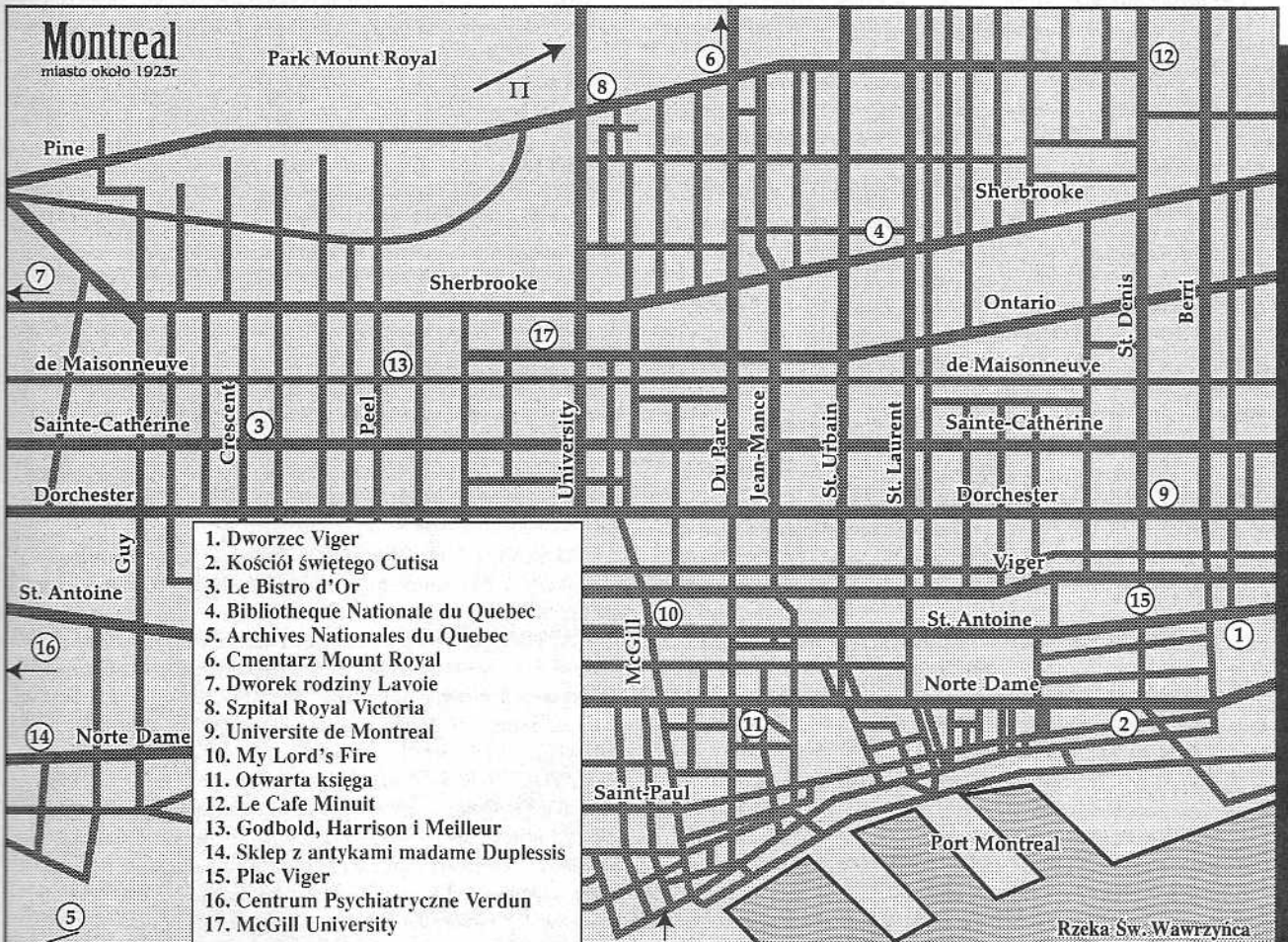
Kiedy jako czarnoksiężnik przybył do Tsang, głównej twierdzy kultu, mógł już pochwalić się znaczącymi dokonaniem, a zarazem pozostał pełen życia i energii, mimo ponad stu lat na karku. Tu został Towarzyszem Chaugnar Faugna (jest to pozycja znacząca dla boga) i przywódcą Krwi.

Rywalizacja z innym kultem zmusiła Krew do opuszczenia Azji Środkowej. W drodze na zachód kultysty zatrzymali się na krótko we Francji, po czym, posłuszni prorocत्वu Chaugnar Faugna, pożeglowali do Nowego Świata, a ściślej – do Nowej Francji. Montreal był wówczas ledwie małą wioską.

Ukrywając się w labiryncie podziemnych korytarzy i krypt pod portową dzielnicą Montrealu, kult znów mógł oddawać cześć swemu bogu. Chaugnar Faugn, mając pewność, że organizacja przetrwa, pozwolił Adrewsowi umrzeć. Członkowie kultu pochowali Jamesa niczym prawdziwego świętego w miejscu, w którym później zupełnie przypadkowo wykopano dół pod fundamenty L'Eglise St. Cutis Paroissale. Wyrocznie przepowiadały przybycie Chaugnar Faugna do Nowego Świata po kilkuset latach, zaś Kult Krwi cały ten czas dochował mu wierności i oddawał cześć.

Chaugnar Faugn

W latach 20. naszego stulecia z Azji Środkowej powróciła archeologiczna wyprawa Stauntona, przywoząc do Nowego Jorku figurę przedstawiającą Boga-Słonia z Tsang. Posąg ten nie był jednak niczym innym, jak samym Chaugnar Faugnem, spoczywającym nieruchomo na tronie. Wielu ludzi zginęło, a Wielki Przedwieczny został odesłany w przeszłość.



Jednak ostatnio Chaugnar Faugn ponownie pożegłował strumieniem czasu, pragnąc powrócić do współczesnego Montrealu, gdzie chce znaleźć nowego Towarzysza, dopomóc w odnowieniu Kultu Krwi i zemścić się na Lordach. Przybył do miasta zaledwie przed dwoma tygodniami – w dniu, gdy ojciec McBride odkrył i otworzył grób Andrews'a.

Walka oraz podróże w górę i w dół rzeki czasu wyczerpały i osłabiły Chaugnar Faugna, jednak, będąc wszak bogiem, zachował on ogromną moc. Jeszcze zanim objawił się w Montrealu, siłą swego umysłu zmusił doktor Alisę Ley, szefa Centrum Psychiatrycznego Verdun, by dostarczała mu ofiar, co zaczęła właśnie czynić. Lekarka, pod wpływem niekończących się, przerażających wizji sennych wybiera spośród pacjentów tych, o których nikt się nie upomni i wysyła ich do krypty Chaugnar Faugna, gdzie bóg pożera ofiary żywcem.

Wielki Przedwieczny już zapowiedział, że doktor Alisa Ley zostanie jego kolejnym Towarzyszem. Wyznaczenie nowej osoby na to stanowisko wiąże się z odprawieniem skomplikowanego rytuału, do którego niezbędne jest ciało i serce poprzedniego Towarzysza – w tym przypadku Andrews'a. McBride odnalazł szczątki Jamesa w wykopie pod fundamenty L'Eglise St. Cutis. Serce nie uległo rozkładowi i wciąż zawiera esencję ducha Andrews'a, która, po przekazaniu, zapewni Alisie wielką potęgę.

Lordowie

Podczas gdy wyznawcy Kultu Krwi odprawiali rytuały i składali ofiary Chaugnar Faugnowi, ich odwieczny wróg, Kult Lordów, zadomowił się na dobre w Montrealu i innych większych miastach. Lordowie zostali powołani do istnienia w czasie wypraw krzyżowych, a ich głównym celem było przeciwstawienie się Kultowi Krwi. Kiedy w 1760 roku Nowa Francja stała się dominium Korony Brytyjskiej, przybyli do Montrealu. Nikt z żyjących obecnie członków kultu nie podejrzewa, że z Kultu Krwi pozostało coś więcej niż żalosna resztką wyznawców, którzy w dodatku rozproszyli się po świecie pięćset lat temu. Przez wieki Lordowie znacznie urosli w siłę, ale i stali się nieco dekadency.

Lordowie mają nadal niemałe wpływy, zresztą do tej organizacji należy wielu znacznych urzędników z Montrealu. Członkowie bractwa toczą żywot spokojny i przyjemny, zabawiając się w wielkopańskim stylu w sypialniach na górnych piętrach Canterbury Club, bądź też, skryci w jego piwnicach, zaspokajając swe straszliwe, nieludzkie żądze. Do Lordów należą Hugh, Stephane, Jacques i Jean-Claude Lavoie.

ZABURZENIA PSYCHICZNE

Członkowie kultu, którzy mogą pochwalić się szczególnie wrażliwością psychiczną, odczuli w umysłach moment odkrycia

Kto jest kim w „Sercu grozy“?

ANDREWS, JAMES – Wychowany jako członek Kultu Krwi w średniowiecznej Anglii, przyjął jednak święcenia kapłańskie w Kościele katolickim. W późniejszym czasie Towarzysz Chaugnar Faugna, który sprowadził niezliczonych kultystów Krwi do Montrealu. Wyślanicy Watykanu pomylili go z niejakim Andrikiem z Kues, dzięki czemu Andrews jest dziś czczony jako św. Cutis, jeden z mniej znanych świętych. Mimo że Andrews od dawna nie żyje, Chaugnar Faugn od czasu do czasu wykorzystuje go do rozmaitych misji.

ANDRIK Z KUES – Święty człowiek, który dokonywał cudów, po jego śmierci przypisanych Jamesowi Andrewsowi, ambitnemu grzesznikowi. Andrik znany jest omyłkowo pod imieniem św. Cutisa, jakże przybrał Andrews.

AUBERJOINES, DR HENRI – Konsultant w przemyśle chemicznym, członek Canterbury Club i Kultu Lordów. Z rozmysłem wprowadza Badaczy w błąd, co do natury białego proszku, znalezionego na mankietach Francois Sauerura.

BIRLA, MAHR – Członek Kultu Krwi, początkowo wyznaczony do śledzenia bohaterów, decyduje się porzucić kult i wyjechać z miasta. Organizuje spotkanie z Odkrywcami Tajemnic, podczas którego pada ofiarą zamachu przygotowanego przez własnego brata i innych kultystów.

BIRLA, RAM – Zabójca swego brata, Mahra. Wraz z towarzyszami próbuje również wyciąć próbki z ciała Badaczy, aby można było rzucić na nich „Kłatwę Chaugnar Faugna“.

KREW, KULT KRWI – Kult Chaugnar Faugna, jednego z Wielkich Przedwiecznych, którego siedziba znajduje się w głębinach Mont Royal. Kult liczy sobie wielu przebiegłych, podstępnych wyznawców.

CANTERBURY CLUB – Prywatny klub w Montrealu, miejsce spotkań i zabaw Lordów. W piwnicy klubu ginie Jacques.

DESCHAMPS, ARTHUR – Jeden z robotników, którzy znaleźli ciało Jamesa Andrews'a. Dotknięcie nieśmiertelnego, emanującego z serca Andrews'a naruszyło jego władze umysłowe.

DUSSEAU, NATALIE – Urzędniczka, przyjmująca zgłoszenia na nocnej zmianie w szpitalu Royal Victoria.

CAPRICE, CARMINE (alias Bigsy Capriccio, Sal Caprone itd.) – Znany mafioso z Chicago, przybywający do Jeana-Claude'a Lavoie w interesach – chodzi o przemyt whisky do Stanów. W tym scenariuszu ani razu nie spotykamy Carmine'a ani jego ludzi, ale Strażnicy,

których bawia takie klimaty, mogą wprowadzić potężnego, ciężko sapiącego bandziora wedle uznania. Jeśli gdzieś w Montrealu występują tancerki rewiiowe, Carmine z pewnością znajdzie ten lokal. Jego zaufany ochroniarz, Bad Mickey Martin, to cynicznie usmiechnięty zawodowiec z maksymalnymi współczynnikami.

CHAUGNAR FAUGN – Wielki Przedwieczny, nieco osłabiony po ostatnich wędrówkach w czasie, ale wciąż potężny. Zazwyczaj przesieduje całe dnie w bezruchu, niczym kamienny posąg, by pod osłoną nocy wybrać się na poszukiwanie czegoś (raczej kogoś) do zjedzenia. Sam jeden stanowi zagrożenie przerastające możliwości dowolnej liczby Odkrywców Tajemnic.

CUTIS, HATUM – Pierwotny opiekun osieroczonego Jamesa Andrews'a, który wprowadził go w arkana Kultu Krwi.

CUTIS, ŚWIĘTY – Jeden z pomniejszych świętych w Kościele katolickim. Patrz również James Andrews i Andrik z Kues.

D'ANJOU, MADAME DENISE – Gospodyni ojca McBride'a. Organizuje seans, w którym nawiązuje kontakt z Andrikiem z Kues (prawdziwym świętym Cutisem), Jamesem Andrewsem (niezującym Towarzyszem Chaugnar Faugna) i samym Chaugnar Faugnem.

DEROZ, DANE – Detektyw montrealskiej policji. Po raz pierwszy Badacze zwracają na niego uwagę, gdy obserwuje ich w Canterbury Club; mogą go również zauważyć przy spotkaniu z Victorinem. Zatarę z Krwią kończy się dla niego fatalnie – pod wpływem magicznego zaklęcia wyrwa sobie serce z piersi w ofierze dla Chaugnar Faugna.

FAŁSZYWY KONDUKTOR – Hugh Lavoie przebiera się za konduktora w pociągu do Montrealu, gdzie odgrywa scenę porwania Celine Lavoie.

GASTON, ALAIN – Dziennikarz pracujący w „Montreal Star“. Może dostarczyć bohaterom pewnych informacji, jeśli w zamian uzyska od nich materiał na reportaż. Kult Krwi, zaalarmowany sprytnymi dociekami Alaina, wkrótce likwiduje biednego chłopaka i wysyła jego ciało przeciw Badaczom.

LAVOIE, CELINE – Córka Jeana-Claude'a, siostra Stephane'a. Wciąż Odkrywców w sprawie zdiejcia ciężającej na jej rodzice kłątwy Luciena Lavoie. W późniejszym czasie wraz z bratem zdradzają ojca i przejmują kontrolę nad rodzinnym majątkiem. Pojawiają się wspólnie pod koniec scenariusza i mogą pomóc bohaterom wyostać się z twierdzy Chaugnar Faugna. Celine nie należy do

zwłok Jamesa Andrewsa – nie potrafili jednak zinterpretować, co się stało. Robert Lowell, przywódca montrealskich Lordów, zba- dał sprawę Kultu Krwi dokładniej i sądzi, że organizacja ta nadal istnieje; domyśla się również, że niedawne pojawienie się i znik- nięcie Chaugnar Fagna w Nowym Jorku jest w jakiś sposób po- wiązane z wrogiem kultem.

Jego spekulacje doprowadziły do podziału Lordów na dwa obozy. Nieliczni, wraz z Lowellem, dają wiarę magii i pradaw- nym tajemnicom, ale większość nazbyt jest zajęta doczesnymi rozkoszami, by brać poważnie te rewelacje. Gdy inni na prze- mian klócą się i tarzają w rozpuście, Lowell szuka dowodów na istnienie Kultu Krwi. Dziennik Andrewsa (pokazał mu go ojciec McBride) był dlań niezłym grom z jasnego nieba; natychmiast wysłał swoich ludzi, by pilnowali zwłok i serca, w nadziei, że członkowie Krwi wkrótce zaczną ich szukać.

Członkowie obydwu kultów uznali Odkrywców Tajemnic za przyjaciół McBride'a, gdy tylko pojawili się oni w domu para- fialnym. Nic więc dziwnego, że obie organizacje postanowiły ob- serwować Badaczy. Dzień po przybyciu bohaterów Lowell pory- wa McBride'a, kradnie mu dziennik i poddaje księdza torturom. Dowiedziawszy się, że ojciec ma niewiele do powiedzenia, por- zuca na ulicach Montrealu to, co z niego pozostało. Wierzy, że jeśli uda mu się odnaleźć święte miejsce Kultu Krwi przed poja-

wieniem się Chaugnar Fagna, zdoła przeprowadzić atak i bez- karnie wybić wrogość do nogi.

W dzień porwania McBride'a członkowie Kultu Krwi włamu- ją się do budowanego kościoła i zabierają ciało Andrewsa; nie udaje im się jednak wykraść serca. Za cztery dni doktor Ley zo- stanie nowym Towarzystwem Chaugnar Fagna. Do ceremonii po- trzebują obu relikwi, jak również wielu litrów ludzkiej krwi, którą wraz z innymi kultystami skrzętnie gromadzi. Alisa postan- awia wyeliminować Lowella i naszych bohaterów – obawia się interwencji z ich strony, gdyż są przyjaciółmi McBride'a. W tym celu zsyła na Odkrywców koszmarny senne i wysyła zabójców, którzy mają zdobyć fragmenty ciała Badaczy, co pozwoliłoby rzucić czar „Przekleństwo Chaugnar Fagna”.

Zniknięcie McBride'a, powrót Chaugnar Fagna, odnowienie konfliktu dwóch prastarych kultów, prośba o pomoc Lavoie, gang- sterzy, policja – wszystko to sprawia, że nasi Badacze mają raczej niewielkie szanse powodzenia, ucieczki czy po prostu przeżycia. Nie są jednak w swych próbach osamotnieni. Jeden z wiarołom- nych członków Kultu Krwi donosi im o istnieniu Błogosławione- go Ostrza z Tang, noża, który ma moc odebrania życia każdemu sercu, nawet znakomicie zachowanemu sercu Andrewsa. Spotyka- ją również Victorina, agenta Watykanu, który w sekrecie bada od- krycie McBride'a i wie, gdzie Odkrywcy mogą pomóc ojcu.

zadnego kultu ani klubu. Jest jedną z loup-garou i potrafi zmieniać się w czarną panterę.

LAVOIE, HUGH – Kuzyn Jeana-Claude'a i Jacquesa. W pocią- gu do Montrealu pozoruje porwanie Celine, chcąc znaleźć śmiał- ków, którzy zgodziliby się pomóc ich rodzinie (Lavoie sądzą, że za- danie jest śmiertelnie niebezpieczne). Hugh wykonuje wyrok Jeana-Claude'a i w razie potrzeby nie waha się przed morderstwem. Jest loup-garou, przemienia się w czarnego niedźwiedzia o trzech łapach; jest również człowiekiem z drewnianą nogą, występującym jako tajemnicza postać w jednym z wątków tego scenariusza. Nale- ży do Canterbury Club.

LAVOIE, JACQUES – Starszy brat Jeana-Claude'a. Po śmie- ci syna (który, jak uważa, został zabity, aby umożliwić Stephe- ne'owi przejęcie w przyszłości zarządu firmy) popadł w nie przyno- szący ulgi alkoholizm. Próbuje przestrzec Odkrywców Tajemnic przed czekającym ich losem, ale ginie z ręki Hugh'a Lavoie. Podob- nie jak inni członkowie rodu, Jacques jest loup-garou – zmienia się w wielkiego, czarnego nowofundlanda. Jest również członkiem Canterbury Club, choć nie przejawia zbytnej aktywności.

LAVOIE, JEAN-CLAUDE – Właściciel fortuny i przedsię- biorstw rodu Lavoie, inteligentny, bezlitosny człowiek. Lavoie czer- pią zyski z dostaw alkoholu dla nielegalnych handlarzy w Stanach Zjednoczonych. Zamierza sprowadzić Badaczy do swej posiadłości w celu usunięcia ciężającej na rodzimie kłatwy, rzuconej przez jego o- jca, Luciena, która zagraża istnieniu rodu. Również potrafi przeobra- żać się w zwierzę (ogromnego kruka) i, podobnie jak brat, nie dzia- ła w Canterbury Club, choć pozostaje jego członkiem.

LAVOIE, LUCIEN – Ojciec Jeana-Claude'a i Jacquesa. Oblą- kany czamoksiężnik, któremu rodzina Lavoie zawdzięcza przekle- Ństwo loup-garou, jak również klątwę grożącą wyniszczeniem rodu, którą rzucił krótko przed śmiercią. Ci spośród Badaczy, którzy ma- ją pecha, spotykają go, doświadczając wizji. Za życia potrafił zmie- niać się w dużego wilka.

LAVOIE, STEPHANE – Syn Jeana-Claude'a, brat Celine. Po odejściu ojca odziedziczył rodzinny interes. Jest bardzo zdolny i inte- ligentny; zamierza zająć wysokie stanowisko polityczne oraz rozsze- rzyć działalność firmy Lavoie na rynki zagraniczne. Należy do Kultu Krwi, gdzie zajmuje mało znaczącą pozycję, poświęcając się wyłącz- nie reprezentowaniu interesów rodziny. Jego pieniądze mają dla kul- tu spore znaczenie. W zwierzęcej postaci jest syberyjskim tygrysem.

LEY, DOKTOR ALISA – Kieruje Centrum Psychiatrycznym Verdun w Montrealu. Została wyznaczona na następnego Towarzy- sza Chaugnar Fagna. Doprowadza ojca McBride'a przed oblicze Wielkiego Przedwiecznego.

LORDOWIE – Stary kult chrześcijański, którego celem jest walka z Kultem Krwi. Z upływem czasu zmienił się w ugrupowanie dekadentkie i nieprawe, ale niektórzy jego członkowie wciąż uwa- żają tępienie kultystów Krwi za swój obowiązek. Na czele Lordów w Montrealu stoi Robert Lowell.

LOWELL, ROBERT – Montrealski przywódca Lordów, pra- dawnego kultu chrześcijańskiego, dziś pograżającego się w otchła- ni grzechu i zepsucia. Lowell pozostał wierny ideałom kultu i nadal dąży do unicestwienia Kultu Krwi. Porywa McBride'a, torturuje go, po czym porzuca oszalonego na ulicy. Prowadzi księgarnię, która Badacze mogą odwiedzić.

MCBRIDE, OJCIEC PHILIP – Ksiądz, który sprowadza Od- krywców do Montrealu. Jest człowiekiem wielkiej wiary i chętny, żeby jego parafia czerpała bardziej namacalne korzyści z bliskich związków ze świętą osobą. Zostaje porwany i doprowadzony do obłędu przez Roberta Lowella, a następnie sprezentowany Chau- gnar Fagnowi jako krwawa ofiara.

JEDNOOKI PIES – Zwierzęca postać Jacquesa Lavoie.

CZŁOWIEK Z DREWNIANĄ NOGĄ – Patrz Hugh Lavoie.

SAUYERUR, FRANCOIS – Człowiek w niebieskim blezerze. Jednooki Pies zagryza go przy Bistro d'Or. Na mankiecie blezera Francois Badacze znajdują szczyptę proszku do polerowania pan- czerzy; później dowiadują się, że pracował w My Lord's Fire, specjali- stycznym sklepie sprzedającym broje, przez który prowadzi drugie wejście do Canterbury Club.

TREVIGNE, CLAIRE – Gospodyni, pracująca na pół etatu w parafii św. Cutisa. Jest tajnym informatorem Kultu Krwi, ale później ujawnia się.

TROVIO, RICCARDO – Jeden z licznych bandziorów na usługach Lordów; pracuje w Canterbury Club. Ginie pod Bistro d'Or, kiedy Jednooki Pies przegrzyza mu tętnicę.

VICTORIN, JEAN-PAUL – Pojawia się czwartego lub piątego dniu scenariusza, pomagając Badaczom w walce z mniejszymi brać- mi. Wie, że McBride został odnaleziony i że przebywa teraz w Cen- trum Psychiatrycznym Verdun. Victorin został przysłany z Watykanu, aby sprawdzić, o co chodzi w sprawie McBride'a i jego odkrycia.

Dzień pierwszy

*Fałszywy konduktor; Celine Lavoie; odnowiona przyjaźń;
niezwykłe serce; Le Bistro d'Or; rodzina Lavoie;
loup-garou – co to takiego?*

Kontakt

Stary przyjaciel i mentor Badaczy, niejaki Philip McBride, skontaktował się z nimi po kilkuletnim milczeniu. Tym razem przedstawia się jako *ojciec* McBride, pastor nowo powstałego kościoła świętego Cutisa. Philip mieszka w Montrealu, największym mieście kanadyjskiej prowincji Quebec. Badacze nie zdawali sobie sprawy, że McBride jest osobą tak silnie religijną, choć trzeba przyznać, że dawno już stracili z nim kontakt. Philip przez ten czas śledził ich życiowe ścieżki i teraz prosi o pomoc. Zamieszczona poniżej *Pomoc dla graczy* nr 1 to list od McBride'a.

Gracze muszą na własną rękę wymyślić, co wiązało bohatera z McBride'em. W przypadku, gdy grono Odkrywców poszerzyło się niedawno, należy również ustalić, czy wszyscy go znają.

Przynajmniej jeden z bohaterów powinien udać się w podróż z Nowego Jorku do Montrealu pociągiem (zalecane jest, aby wszyscy podróżowali razem, najlepiej tym samym pociągiem).

Oczekiwaną przyjemność ze spotkania z dawno nie widzianym przyjacielem mać nieco tajemnica, o której McBride napomyka w liście. Badaczom nie pozostaje nic innego, jak łamiąc sobie nad tym głowy, udać się na ulicę Bonsecours 432, gdzie znajduje się *La Nouvelle Eglise St. Cutis*, czyli nowy kościół i parafia McBride'a.

Pomoc dla graczy nr 1 List od Philipa McBride'a

Moi drodzy przyjaciele,

Od naszego ostatniego spotkania upłynęło wiele lat. Przez cały ten czas starałem się dyskretnie śledzić Wasze poczynania, choć moje losy bez wątpienia uczyły Waszej uwagi. Otóż jestem teraz księdzem katolickim! Możecie być tym cokolwiek zaskoczeni, tym bardziej iż nie zaprzeczam, że w życiu popełniłem wiele grzechów. Wszyscy jednak jesteście grzesznikami, a mój spowiedników i nauczycieli bardziej interesowała ma wiara i szczerłość niż złe uczynki. Spłynęła na mnie łaska przebaczenia. Każdy dzień jest teraz bezcennym darem.

Chciałbym zaprosić Was do Montrealu, gdzie z pewnością przydadzą się Wasze szczególne umiejętności badania dziwów natury i wrodzona ciekawość. Mam nadzieję, że nie porzyciście innych planów i chętnie spędzicie tydzień w naszym pięknym mieście. Moglibyście nocować w naszym nowym domu parafialnym przy nowo powstałej parafii świętego Cutisa. Załączam bilety na pociąg, gdyżbyście zdecydowali się mnie odwiedzić.

Sprawa, o którą mi chodzi, jest poufnej natury, toteż nie chciałbym teraz jej poruszać. Spodziewana nagroda miałaby wielką wartość dla Kościoła i całego chrześcijaństwa. Nie muszę chyba dodawać, że sukces całego przedsięwzięcia przyniosłby uczestnikom światowy rozgłos.

Wasz przyjaciel,

Philip

Podróż

Nowy Jork z Montrealem łączy bardzo popularna i luksusowa linia należących do Canadian Pacific Railway.

Od tej chwili w tekście przyjęto założenie, że ojciec Philip zadbął o zarezerwowanie wszystkim bohaterom miejsc w jednym wagonie. Podróż przez Buffalo, Niagara Falls i Toronto z krótkimi postojami po drodze trwa jedenaście godzin, co z pewnością wystarczym, by Badacze zdążyli się zapoznać (jeśli oczywiście jeszcze się nie znają).

Firma obsługująca tę linię – Canadian Pacific – słynie z jakości usług i oferowanego pasażerom komfortu; reklamuje się jako „najsolidniejsza i najdoskonalej zbudowana kolej na kontynencie amerykańskim”. Punktualnie o godzinie siódmej rano pasażerowie wsiadają do pociągu o numerze 2212, zwanego „Great Northern” – luksusowego składu ciągniętego przez potężny parowóz. Jest to początek wyprawy.

W wagonach wita podróżnych wypolerowana do połysku orzechowa boazeria, podłogi wyłożone są dywanami, a siedzenia pokryte ozdobną tapicerką. W składzie pociągu znajduje się jeden wagon sypialny z piętrowymi łózkami, wytwornie urządzone wagon-klub oraz luksusowy wagon restauracyjny z aksamitnymi zasłonami, lustrami z rżniętego kryształu, delikatną porcelaną i masywnymi, srebrnymi sztucami. Staranni i gorliwi kelnerzy dokładają wszelkich starań, by zaspokoić potrzeby i żądania gości.

Na zewnątrz wydłużają się popołudniowe cienie. Badacze siedzą wygodnie w fotelach, być może drzemiąc po posiłku. Pociąg zwalnia przed zwrotnicą, gdy nagle, pośród zwyczajnego łoskotu kół o szyny, rozlega się donośne „bang!”, w którym każdy obeznany z bronią Odkrywca Tajemnic bez trudu rozpozna odgłos wystrzału z niewielkiego rewolweru, kaliber .25 lub .32. Z sąsiedniego wagonu dobiega kobiecy krzyk, po którym wybuchą ogólna wrzawa.

Być może Badacze postanowią sprawdzić, co się dzieje. W takim przypadku odkryją, że przejście do jadącego z przodu wagonu (restauracyjnego) blokuje potężnie zbudowany, brodaty mężczyzna w mundurze konduktora, usiłujący się przecisnąć przez wąskie drzwi.

– *Laisse-moi passer! Laisse-moi passer!* Proszę mnie przepuścić! – wykrzykuje. W jednej ręce trzyma rewolwer, drugą zaś obejmuje w tali niewysoką kobietę, na wpół niosąc ją, na wpół ciągnąc ku końcowi składu. Można zauważyć, że porusza się niezgrabnie. Nie ma jednak czasu, by dokładniej się przyjrzeć i przekonać, dlaczego tak się dzieje.

Czy konduktorzy mają w zwyczaju wywijając bronią napadać na pasażerów? Nie, a więc kolejarzski mundur to tylko przebranie! Fałszywy konduktor nie reaguje na sprzeciw pasażerów i gromko pokrzykuje na wszystkich, którzy spróbują mu wejść w drogę. Jeżeli któryś z bohaterów postanowi „dać ognia”, istnieje 20% szans, że trafi w zakładniczkę (testu tego nie przeprowadza się, jeśli z rzutu gracza wyniknie przebicie). Jeśli zaś z powodu ogólnego zamieszania strzał nie trafi w cel, prawdopodobieństwo trafienia kobiety wzrasta do 40%, a poza tym z 10% prawdopodobieństwem może zostać trafiona inna z obecnych osób.

Gdyby bohaterowie postanowili, zgodnie z poleceniem „konduktora”, wrócić na swoje miejsca, wkrótce zjawi się obsługa

pociągu, usiłując otoczyć brodacza. Nawet jeśli Odkrywczy dopiero w tym momencie postanowią się włączyć do awantury, czujne oczy odnotują ich zachowanie i włączą się oni w jeden z wątków przygody.

Pozostałe pięć z sześciu kul mężczyzna wystrzelił w sufit, usiłując przedrzeć się na tył pociągu. Po opróżnieniu bębna „konduktor“ wyrzuci rewolwer i dobiedzie długiego noża.

W tym samym momencie trzymana przez niego kobieta wbiła mu łokieć w żebra i wyrwie się z jego uścisku. Nie mogąc ponownie dosięgnąć ofiary, „konduktor“ zdecyduje się uciec drogą dającą największe szanse powodzenia. Trafiony pociskami może się potknąć, a nawet przewrócić, ale szybko wstanie i ruszy dalej, jakby nie odniósł obrażeń. Cały czas sprawa wrażeń człowieka obdarzonego niezwykłą siłą. Jeżeli zarówno przednie, jak i tylne wejście do wagonu zostanie zablokowane, fałszywy konduktor otworzy jedno z bocznych drzwi i skoczy; gdyby i to okazało się niemożliwe, doprowadzony do ostateczności brodacza przemieni się w ogromny, ciemny, rozmazany kształt i wyskoczy przez najbliższe okno, wypychając je wraz z metalową ramą. Szkło poleci we wszystkie strony, a w ścianie wagonu pozostanie duży, pusty otwór, przez który wpadnie do środka zimny wiatr.

Okna w wagonach są nieduże, solidne i zamocowane w taki sposób, żeby nie dało się ich otworzyć. Zniszczenia, których dokonał „konduktor“ świadczą o jego ogromnej sile. Tylko natychmiastowe zastosowanie magii może powstrzymać ucieczkę niedoszłego porywacza.

FAŁSZYWY KONDUKTOR, około 50 lat, potężnie zbudowany, agresywny

S 17 KON 13 BC 16 INT 11 MOC 12

ZR 8 WG 11 WYK 14

P 45 *WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: rewolwer kaliber .32 40%, obrażenia 1k6;

uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k6.

*Pancerz: jest loup-garou, więc regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: angielski 55%, błąf 80%, francuski 80%, księgowość 35%, nasłuchiwanie 44%, okultyzm 15%, psychologia 55%, skradanie się 25%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 75%, ukrywanie się 30%, uniki 40%, wmawianie 75%.

„Konduktor“ to w rzeczywistości przebrany Hugh Lavoie. Jako loup-garou regeneruje jeden punkt obrażeń na rundę.

Z pociągu widać, jak fałszywy konduktor niezgrabnie ucieka, oddalając się od torów, by wreszcie zniknąć w lesie. Kobieta, którą usiłował uprowadzić, upadła Badaczom wprost na kolana lub tuż obok, bez wątpienia pochłaniając prawie całą ich uwagę. Gdyby któryś z Odkrywców postanowił ścigać porywacza, należy mu przypomnieć, że pociąg nie będzie na niego czekał. Gdyby jednak i to ostrzeżenie nie pomogło, Badacz ma 2+1k4 rund do odjazdu pociągu, chyba że któryś z jego towarzyszy pociągnie za hamulec bezpieczeństwa.

Podjęcie tropu na skraj lasu wymaga udanego testu *tropienia*, który należy powtórzyć po dwóch rundach, kiedy to ludzkie ślady znikną. Udany drugi test ujawni kilka tropów zwierzęcych: królików i jeleni, a także dziwny, bardzo świeży ślad niedźwiedzia. W następnej rundzie bohater stanie twarzą w twarz z ogromnym, rozwścieczonym czarnym niedźwiedziem, który odczeka jeszcze jedną rundę, zanim zaatakuje. Na dodatek nie będzie on ścigał uciekającego Badacza (to oczywiście Hugh Lavoie w zwierzęcej postaci).



Co wiadomo o Celine Lavoie

Rubryki towarzyskie nowojorskich gazet sporo miejsca poświęciły pobytowi Celine Lavoie w Nowym Jorku. Zaczynała jako modelka, ale ostatnio zrobiło się o niej głośno, gdyż zaczęła odnosić sukcesy na Broadwayu. Producent zaangażował ją bez wątpienia ze względu na nieprzeciętną urodę, ale na scenie wykazała się charyzmą i prawdziwym talentem. Publiczność oszalała na jej punkcie.

Celine Lavoie stała się jedną z najbardziej znanych osobistości życia artystycznego Nowego Jorku, ale jej ojciec wcale nie pozostaje w cieniu córki. Celine jest bowiem dzieckiem Jeana-Claude'a Lavoie, kanadyjskiego barona alkoholowego, kontrowersyjnego właściciela i dyrektora McTanish Distilling Company. Firma zajmuje się wyrobem whisky i jest tajemnicą poliszynela (choć nigdy tego nie udowodniono), że ród Lavoie dorobił się prawdziwej fortuny na przemyśle alkoholu do Stanów.

Ze względu na fakt, iż McTanish jest firmą prywatną, nie wiadomo jaka jest jej wartość. Roczna sprzedaż szacuje się jednak na 200 milionów USD, co oznaczałoby dochód netto na poziomie 10 milionów rocznie (w latach 90. podobną siłą nabywczą ma suma rzędu 100 milionów dolarów).

Pomoc dla graczy nr 2

CZARNY NIEDŹWIEDŹ, czyli „konduktor“ jako loup-garou

S 34 KON 13 BC 21 INT 11 MOC 12

ZR 12 Szybkość 08 (brak lewej tylnej nogi) *WT 15

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: zęby 30%, obrażenia 1k10;

pazury 40%, obrażenia 1k6+2k6.

*Pancerz: 3 punkty futra i skóry; jako loup-garou regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: nasłuchiwanie 65%, uniki 30%, wspinanie się 10%, wycucie zwierzyny 60%.

Celine Lavoie

Kobieta, którą przed napastował „konduktor“, wstaje i otrupeje się. Czy została przed chwilą trafiona z pistoletu? Nie, Badacze muszą się mylić. Jej sukienka jest może trochę rozdarta, ale szczęśliwie skończyło się tylko na strachu.

Wpada prawdziwy konduktor. Mówiąc do kobiety tytułuje ją „mademoiselle Lavoie“. Panna Lavoie to krótko ostrzyżona, drobniutka brunetka w kremowej sukience podróżnej, uszytej z doskonałego materiału i odpowiadającej najnowszemu trendom w modzie. Na jej idealnie wykrojonych ustach lśni cienka warstewka szkarłatnej szminki, podkreślając urodę prześlizgniętej twarzy. Chłodne spojrzenie zielonych oczu panny Lavoie przeslizguje się po konduktorze, by w końcu spocząć na jednym z Badaczy.

Konduktor jękając się przeprosza ją i jak najuprzejmiej dopytuje, czy aby nic jej się nie stało. Przysięga, że Canadian Pacific Railway odnajdzie i srodcie ukarze niedoszłego porywacza – policja już została telegraficznie powiadomiona. Oczywiście pociąg nie może sobie pozwolić na spóźnienie.

Ku zaskoczeniu Odkrywców panna Lavoie nie wydaje się być zanadto wstrząśnięta ostatnimi przejściami. Jeśli Badacze pomogli jej w jakiś sposób, bądź też doprowadzili lub przyczynili się do ucieczki napastnika, kobieta przedstawi im się jako Celine, Celine Lavoie. Przygładzi włosy i skinieniem głowy da znak konduktorowi, po czym przeprosi Badaczy za zamieszanie, którego była mimowolną przyczyną i wyrazi nadzieję, że nic im się nie stało. Jeśli Odkrywczy pomogli jej, podziękowania



Celine w prywatnej salonce, należącej do rodziny Lavoie

zabrzmia szczerze i gracie poczują, że Celine chętnie poznałaby ich bliżej.

Tymczasem panna Lavoie zwróci się do konduktora i zapewni go, że jej ojciec zapłaci za wyrządzone szkody i że bardzo zależy jej na zachowaniu całego incydentu w tajemnicy.

– Mój ojciec nie życzyłby sobie złej sławy, jaka przylgnęłaby do naszego nazwiska – wyjaśnia ze słodkim uśmiechem.

Konduktor z szacunkiem dotknie daszka czapki, mamrocząc, że oczywiście dopilnuje, żeby nazwisko Lavoie nie było kojarzone z całą sprawą. Niestety, śmierć ochroniarza Celine oznacza, że zostanie przeprowadzone śledztwo.

– Rzeczywiście. Biedny człowiek, dopiero co go wynajęłam. Ale okropnie śmierdział. A ja jestem taka wyczulona na zapachy – odpowie Celine, nie mrugnawszy nawet okiem.

Jeśli Odkrywczy przyczynili się do uwolnienia panny Lavoie, ta zaprosi ich na drinka do swojego prywatnego wagonu na końcu składu. Zachęcając Badaczy doda, że i tak nie mają gdzie siedzieć, gdyż pracownicy muszą przecież usunąć zniszczenia i ślady krwi. Jeżeli żaden z bohaterów nie brał czynnego udziału w akcji, Odkrywczy mogą zainteresować Celine celnymi uwagami na temat niedawnego niebezpieczeństwa, bądź też dać inne dowody swych umiejętności i odwagi (wystarczy drobne napomknienie ze strony Strażnika). Gdyby okazało się, że któryś z Badaczy jest na przykład oficerem policji (a w braku takowego równie dobrymi kandydatami będą np. prywatny detektyw czy były żołnierz), panna Lavoie weźmie go pod ramię i ze słowami: – To się świetnie składa, teraz wy możecie być moją ochroną – zaprosi wszystkich do siebie.

Jeśli bohaterowie nie wykorzystają tej okazji, żeby porozmawiać z Celine, następną szansę będą mieli dopiero w Montrealu, wysiadając z pociągu. Strażnik powinien o tym pamiętać i odpowiednio się przygotować na taką ewentualność.

Współczynniki Celine Lavoie znaleźć można w „Kto jest kim w rodzinie Lavoie“, pod koniec niniejszego rozdziału.

Po napadzie

Prywatny wagon panny Lavoie wyposażony jest w stylu art deco (który przeżywa właśnie swój rozkwit): duże powierzchnie, bogate materiały, dramatycznie poprowadzone linie, dyskretne oświetlenie, stylizowane formy naturalne... Sekretarka proponuje Badaczom whisky, sherry lub jakiś koktajl, zaś osobista służąca zajmie się znalezieniem im wygodnych miejsc do siedzenia. Po otwarciu drzwiczek barku oczom bohaterom ukażą się rzędy butelek wypełnionych wódką, szkocką whisky, likierami, oznaczonych charakterystyczną, szkarłatną etykietką *McT* firmy McTanish. Poza tym znaleźć tu można kilka butelek znakomitych francuskich win. Panna Lavoie nie pija piwa.

Bohaterów z pewnością uderzy spokój i wrodzony urok Celine Lavoie, którym nie zaszkodziły niedawne, przerażające przeżycia. Udany test *psychologii* zasugeruje, że albo kobieta ma nerwy ze stali, albo ma podstawy sądzić, iż podczas pobytu w Montrealu nie grozi jej kolejna napaść. Celine faktycznie *jest* znakomitą aktorką; być może właśnie w tej chwili odgrywa jedno ze swoich scenicznych wcieleń, co pozwala jej odegnać naturalne obawy. A może gra cały czas: od próby porwania aż do rozmowy z Badaczami – tylko że naszym bohaterom brakuje informacji, by dojść do jakichś wniosków.

Panna Lavoie siedzi zrelaksowana, chętna do rozmowy i gotowa udzielić odpowiedzi na pytania Odkrywców. Mimo że wydaje się z przyjemnością mówić na dowolny temat, szybko sprowadzi konwersację na rozważania dotyczące teatru, który jest jej życiową pasją. Uważa Szekspira za barbarzyńcę w porównaniu z Corneillem czy Racine'em, ale bardzo chciałaby przed śmiercią zagrać *Lady Makbet*.

Bohaterowie dowiadują się również, iż byli świadkami trzeciej próby porwania Celine. Panna Lavoie stwierdzi, że jej ojciec ma potężnych wrogów, ale nie wymieni żadnych nazwisk.

Zapytana, dlaczego wraca do Montrealu, odpowie, że udaje się na pogrzeb niedawno zmarłego dziadka. Kolejny udany test *psychologii* pozwoli domyślić się, że Celine kierują również inne, ukryte motywy. Przyciśnięta do muru wyzna, że jej ojciec, biznesmen, ma problemy z konkurencją – jak to określa z „potężnym, amerykańskim syndykatem handlowym”. Nie zechce dodać nic więcej ponad to, że członkowie tej tajemniczej organizacji grozili już jej krewnym i dzisiejszy napad im właśnie należałoby przypisać. Panna Lavoie udaje się do Montrealu w poszukiwaniu schronienia oraz, co znacznie ważniejsze, aby służyć pomocą ojcu, o którego bardzo się martwi.

Podczas całej rozmowy Celine jest miła, towarzyska i, przynajmniej z pozoru, szczerą. Jeśli któryś z Badaczy, zwłaszcza jakiś wysoki, przystojny mężczyzna, zaofiaruje jej usługi w charakterze np. obrońcy, panna Lavoie nie odpowie wprawdzie twierdząco, ale i nie odrzuci propozycji. Na zakończenie rozmowy Celine proponuje bohaterom, że odprowadzi ich po Montrealu w wieczór po przybyciu do miasta.

(Już podczas tej niezobowiązującej konwersacji inni znajdujący się w pociągu podwładni Jeana-Claude'a Lavoie połączą się z Nowym Jorkiem, aby zdobyć informacje na temat naszych Badaczy Tajemnic; wszystko oczywiście w porozumieniu z Canadian Pacific. Kiedy pociąg dotrze do Montrealu, Celine i jej ojciec będą już wiedzieli, że bohaterowie są ludźmi, których szukali).

Dworzec Viger

Kiedy „Great Northern” przejeżdża przez zatłoczone ulice i trafia na stację Viger, nad Montrealem zapada już zmierzch. Zbudowany w 1898 roku w stylu chateau dworzec, dzieło amerykańskiego architekta, znajduje się w południowo-wschodniej części miasta. Stromo opadające dachy i trójkątne szczyty domów stały się od tego czasu symbolem Kanady.

Wsiadłszy z pociągu Odkrywcy odbierają czekający już na nich bagaż. Odprawa celna jest zaledwie formalnością. Zaraz po jej zakończeniu podchodzi do nich wysoki, szczupły mężczyzna po sześćdziesiątce pytając, czy przybyli w odwiedziny do McBride'a. Jest to stangret powozu, który zabierze Badaczy do L'Eglise St. Cutis i domostwa ojca Philipa. Miłym zaskoczeniem dla bohaterów będzie zapewne fakt, że McBride zadbał o to, by w razie potrzeby mieli do dyspozycji więcej niż jeden powóz. Kościół znajduje się zresztą w niewielkiej odległości od dworca.

Po wyjściu z budynku Badacze z pewnością poczną się tak, jakby opuścili Amerykę Północną. W architekturze, ludziach, nawet w samym powietrzu Montrealu daje się odczuć wyraźną europejską nutę, która sprawia wrażenie, jakby pociąg przejechał przez Atlantyk i wysadził pasażerów w porcie na Starym Kontynencie.

– Wspaniale, prawda? – dobiegnie bohaterów głos Celine. Odwracając się dostrzegą, jak wychodzi z dworca w towarzystwie masywnie zbudowanego mężczyzny o czerwonej twarzy, odzianego w zupełnie nie pasujący do pory roku gruby, futrzany płaszcz. Człowieka tego panna Lavoie przedstawi Badaczom jako swego wuja, Jacquesa. Doda również, że zadzwoni wieczorem, by wybrać się wraz z Odkrywcami na obiecany spacer po Montrealu.

Wuj, wyraźnie zatroskany o bratanicę, podziękuje bohaterom za pomoc (jeśli rzeczywiście fakt ten miał miejsce) i zaprosi ich do swego dworku, gdy tylko znajdą chwilę czasu. Jego podziękowania są szczerze i płyną z głębi serca. Celine szybko cmoknie Odkrywców w policzki i wsiądzie do czekającej na nią limuzyny.

Kościasty woźnica odprowadzi Badaczy do powozów i oni także ruszą w drogę. Brukowanymi uliczkami podążą w kierunku Rzeki Świętego Wawrzyńca. Każdy, kto wykona udany test *sportstrzegawczości*, dostrzeże lśniącego, czarnego kruką, który zatoczywszy koło nad ruszającą limuzyną wzniesie się wyżej i zniknie na tle ciemniejszego nieba.

Przyjazd do Montrealu

POWIETRZE W MONTREALU jest ciepłe i przesycone wionią lata. Podczas krótkiej przejażdżki do kościoła Badacze mają okazję rzucić okiem na wschodnią część najstarszego fragmentu miasta. Ojciec McBride powita ich na schodach prowadzących do wnętrza niedawno odbudowanego kościoła. Budynek świątyni, który – według słów Philipa – jest odnowionym seminarium, sprawia wrażenie, jakby przemieszały się w nim różne style i epoki architektoniczne. Zbudowano go na solidnych fundamentach seminarium, odnowiono wieżę i dach oraz odrestaurowano wnętrze.

McBride zasugeruje, by bohaterowie powstrzymali się z pytaniami do kolacji i zaprowadzi ich do przygotowanych pokoi (po jednym dla każdego). Jeśli Badacze uznają gościnnie za nieodpowiednią, mogą przenieść się do hotelu Rasco, największego i najbardziej luksusowego w całej Kanadzie.

Ojciec Philip McBride

Zycie McBride'a pełne było przygód, a przy okazji pozwoliło mu zdobyć niezłe wykształcenie; rozliczne zdarzenia i przeżycia pobrudziły jego inteligentną twarz i choć siwe włosy nie wyglądają znajomo, bohaterowie z łatwością poznają jego potęgę, przypominające szufle dłonie. Z przyzwyczajenia McBride zwykle nosi grube, wełniane spodnie i sweter z kapturem, co nadaje mu wygląd starego, mądrego wilka morskiego.

PHILIP MCBRIDE, 54 lata, proboszcz parafii

S 12 KON 11 BC 14 INT 17 MOC 16
ZR 9 WG 12 WYK 23 P 75 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 38%, obrażenia 1k3+1k4.

Umiejętności: administracja 40%, arabski 30%, archeologia 25%, doktryna kościelna 75%, francuski 55%, galijski 20%, greka 25%, historia 65%, japoński 25%, koptyjski 10%, korzystanie z bibliotek 50%, łacina 40%, medycyna 10%, okultyzm 15%, perswazja 30%, psychologia 60%, teologia 35%, wiarygodność 35%, wmawianie 40%.



McBride urodził się i wychował w irlandzkim hrabstwie Antrim. Uzyskał stypendium, dzięki któremu rozpoczął naukę w Oxfordzie, gdzie studiował literaturę i historię antycznej Grecji oraz Rzymu. Następnie wziął się za medycynę, ale w dwa lata później wyjechał z Anglii (rozpaczając po upadku Parnella*) i przez jakiś czas wędrował po Europie, utrzymując się z pisania artykułów dla prasy. Podczas wizyty w Stanach Zjednoczonych podjął pracę na pół etatu w jednej z gazet i ukończył studia z filozofii i historii na uniwersytecie Harvarda. Zamiłowanie do nowych, obcych miejsc zawiodło go następnie do Tokio, gdzie w 1894 pracował jako doradca angielskiego attaché wojskowego podczas wojny chińsko-japońskiej.

Krótko po trzydziestce, McBride, jako młody mężczyzna, wrócił do Irlandii, gdzie osiadł na dłużej, pisząc w ciągu następnych siedmiu lat dwie książki i odwiedzając rozpadające się imperium ottomańskie, między innymi Bagdad. W 1906 roku ponownie przybył do Stanów i podróżował po kraju z cyklem odczytów aż do roku 1913, kiedy to zniknął ze sceny publicznej.

* Charles Stewart Parnell – irlandzki przywódca polityczny, 1846 – 1891 (przyp. tłum.)

Następne dziesięć lat rozczarowany światem McBride spędził na przygotowaniach do kapłaństwa i pracy z biednymi w różnych miastach Anglii. Podczas pierwszej wojny światowej, służąc jako kapelan we Francji, poprosił o pozwolenie na wyjazd do Montrealu i założenie tam nowej parafii. Od jego przybycia do miasta upłynęły cztery miesiące. Czas ten McBride poświęcił gromadzeniu funduszy, które pozwoliłyby przekształcić dawne seminarium w kościół.

Starzy i nowi przyjaciele

Kolacja podana zostanie w jednym z dawnych biur seminarium – w przytulnym, dyskretnym pokoiku. Jest to znakomita okazja dla graczy, by przedstawili swoich bohaterów (jeśli nie znają się między sobą) oraz odświeżyli wspomnienia łączące ich z ojcem Philipem. McBride znany jest wszystkim jako inteligentny, bezpośredni, a przy tym praktyczny człowiek, nie lubiący tracić czasu na zbędne sprawy. Tym dziwniejsza wydaje się jego ostatnia potajemna prośba o przybycie, jaką przekazał bohaterom.

Posiłek nie jest specjalnie wyrafinowany, ale za to smaczny i sycący. Przygotowała go i podała madame Denise D'Anjou, gospodyni proboszcza parafii. Madame D'Anjou to niska, krępa kobieta, którą natura wyposażyła w pokaźny nos. Najczęściej można ją zastać w kuchni lub w przylegającym do niej pokoiku. Zawsze ma na sobie grubą, czarną sukienkę i biały fartuch, haftowany w różowe kwiaty. Nie porusza się zbyt szybko, ale ani chwili nie usiedzi spokojnie. Robi wrażenie poważnej i rozsądnej, ale jeśli dokładniej się jej przyjrzeć, można spostrzec, iż na jej życie składają się dziesiątki drobnych rytuałów: jedne są pochodzenia chrześcijańskiego czy katolickiego, inne znów (jak np. sypanie świeżych ziół, mających przynieść szczęście) wywodzą się z czasów i tradycji pogańskich bądź wprost z nauk tajemnych. Można dojść do wniosku, że pani D'Anjou jest osobką niezwykle praktyczną, a zarazem dobrze przystosowaną do życia w świecie pełnym tajemniczych, mistycznych wydarzeń.

DENISE D'ANJOU, 54 lata, gospodyni w parafii świętego Cutisa

S 11 KON 12 BC 8 INT 13 MOC 16
ZR 11 WG 8 WYK 10 P 55 WT 10

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: średniej wielkości patelnia 45%, obrażenia 1k6; żelazko na węgiel 35%, obrażenia 1k4+1.

Umiejętności: angielski 44%, historia naturalna 20%, kontakt z duchami 38%, Mity Cthulhu 4%, nastuchiwanie 45%, odczyt psychiczny 34%, okultyzm 45%, pierwsza pomoc 60%, porządki 80%, psychologia 40%, spostrzegawczość 60%, sztuka (gotowanie potraw francuskich) 89%, targowanie się 55%, wiarygodność 29%, wmawianie 25%.



Podczas posiłku ojciec Philip (jak mówią o nim w parafii) jest w swoim żywiole: żartuje i bawi towarzystwo opowiadając historie z ostatnich dziesięciu lat swego życia, spędzonych w służbie dla Kościoła. Mówi też Badaczom, że śledził ich losy przez cały czas od ostatniego spotkania, ale poświęcenie wierze nie zezwalało mu na częste kontakty ze światem zewnętrznym, za co przeprasza. Dodaje zarazem, iż ma nadzieję, że jego znalezisko wynagrodzi im z nawiązką długie milczenie.

CO ZNALAZŁ OJCIEC MCBRIDE

Według słów ojca Philipa prace przy budowie nowego kościoła wiązały się z częściowym odsłonięciem fragmentu piwnicy dawnego seminarium, gdzie znaleziono niewielki grób, a w nim dość dobrze zachowane ciało. Co dziwniejsze (w tym miejscu

McBride pochylił się bliżej ku słuchającym go bohaterom, zniżając głos do szeptu), serce zwłok wyglądało na nietknięte, także upływem czasu. Ojciec jest zdania, że ciało należało do samego świętego Cutisa – w grobowcu, na kamiennej poduszce wyryto słowa: *James z Andrews*. Takie imię nosił święty Cutis podczas pobytu w sierocińcu, w którym się wychowywał. Na bierzmiowianu skrócił je do *James Andrews*, ale odnotowano w dokumentach, że i później posługiwał się obydwoma imionami.

Bez względu na to, czy McBride ma rację, czy nie, wyglądające jak żywe serce stanowi dowód działania sił nadnaturalnych. Ojciec Philip liczy na to, że Badacze zdołają zdobyć potwierdzenie faktu, iż owo serce rzeczywiście należało do świętego Cutisa. Kiedy McBride będzie mógł uznać, że zrobił wszystko, co w jego mocy, poinformuje o swym znalezisku władze diecezji, które przejmą całą sprawę. Tymczasem marzy mu się, by jego kościół stał się celem pielgrzymek z całego świata, a dokonane w piwnicy odkrycie – źródłem wszelkiej pomyślności dla całej parafii.

– Jak widzicie – dodaje ojciec Philip z uśmiechem – tym razem nie ma żadnego niebezpieczeństwa, żadnych demonów z otchłani. Tylko nudnawe dochodzenie. Ale za to szlachetne, takie, które może wszystkim objawić działanie Opatrzności i doprowadzić wasze dusze nieco bliżej Światłości.

Tylko dlaczego McBride zadał sobie tyle trudu i poniósł niemałe przecież koszty, żeby sprowadzić do Montrealu Badaczy Tajemnic, skoro zadanie nadaje się raczej dla wykwalifikowanych specjalistów? Ojciec Philip stwierdza w odpowiedzi, że zapragnął ponownie ujrzeć swych starych przyjaciół, że potrzebował ludzi, którym mógłby zaufać, a poza tym chciał się Odkrywcóm zrewanżować za tak długi brak kontaktu.

Wyjaśnienia te brzmią szczerze, ale atmosfera wieczoru niepostrzeżenie ulatuje, bo choć McBride powiedział Badaczom dużo, to wiele faktów przemilczał – a w grę wchodzi niemałe niebezpieczeństwo.

CAŁA PRAWDA

Ojciec McBride ukrył przez Odkrywcami część kierujących nim motywów. Udany test *psychologii* pozwoli domyślić się, że coś go dręczy i zmusza do zachowania części informacji dla siebie.

Książd nie wspominał ani o tym, że ktoś próbował wykraść serce, ani o pogroźkach, w których doradzano mu trzymanie się od tej sprawy z daleka i zakazywano ujawniania całej historii. Zresztą on sam również ma opory przed ujawnieniem odkrycia wiernym. Odnalezienie idealnie zachowanego serca to znacznie więcej, niż ktokolwiek mógłby sobie życzyć. Święty Cutis został kanonizowany już dość dawno, ale ewentualne nowe dochodzenie, przeprowadzone przez władze kościelne, mogłoby podważyć autentyczność cudu, a wówczas zachwianiu uległby jego status jako świętego.

McBride podejrzewa, że święty wyrzekł się swej wiary i wdał w sekretne knowania z imperium otomańskim i to mniej więcej w tym samym czasie, gdy Kościół stracił z nim kontakt. Marzenia o wspaniałości parafii sprawiają, że McBride wprowadza przyjaciół w błąd; cała sprawa jest niebezpieczna. Ponadto zataił odkrycie przed swymi przełożonymi oraz, co najgorsze, stłumił własną niepewność, kryjąc ją pod płaszczykiem drobnych kłamstewek.

Ojciec Philip nie porusza tematów związanych z jego wątpliwościami i unika odpowiedzi, które mogłyby wydobyc je na światło dzienne. Jeśli ciekawość graczy nie zostanie zaspokojona, Badacze mogą przeszukać pokój księdza i znaleźć jego dziennik (patrz „Dzień trzeci“, podrozdział zatytułowany „Dziennik McBride'a“).

Dowody rzeczowe

Zgodnie z tym, co mówi McBride, zwłoki i znalezione w grobie przedmioty wyniesiono z piwnicy. Ciało złożono w kuchennej chłodni (co bardzo nie podoba się madame D'Anjou), zaś znaleziska umieszczone zostały w stojącym nieopodal sejfie. Otwarty grób można oglądać w piwnicy.

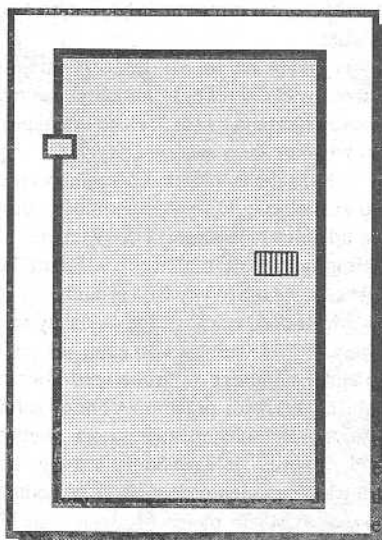
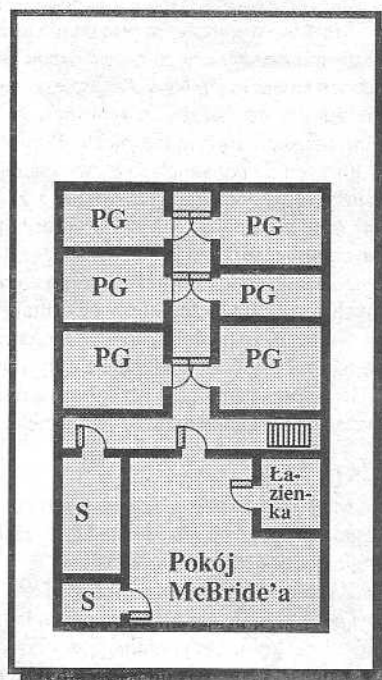
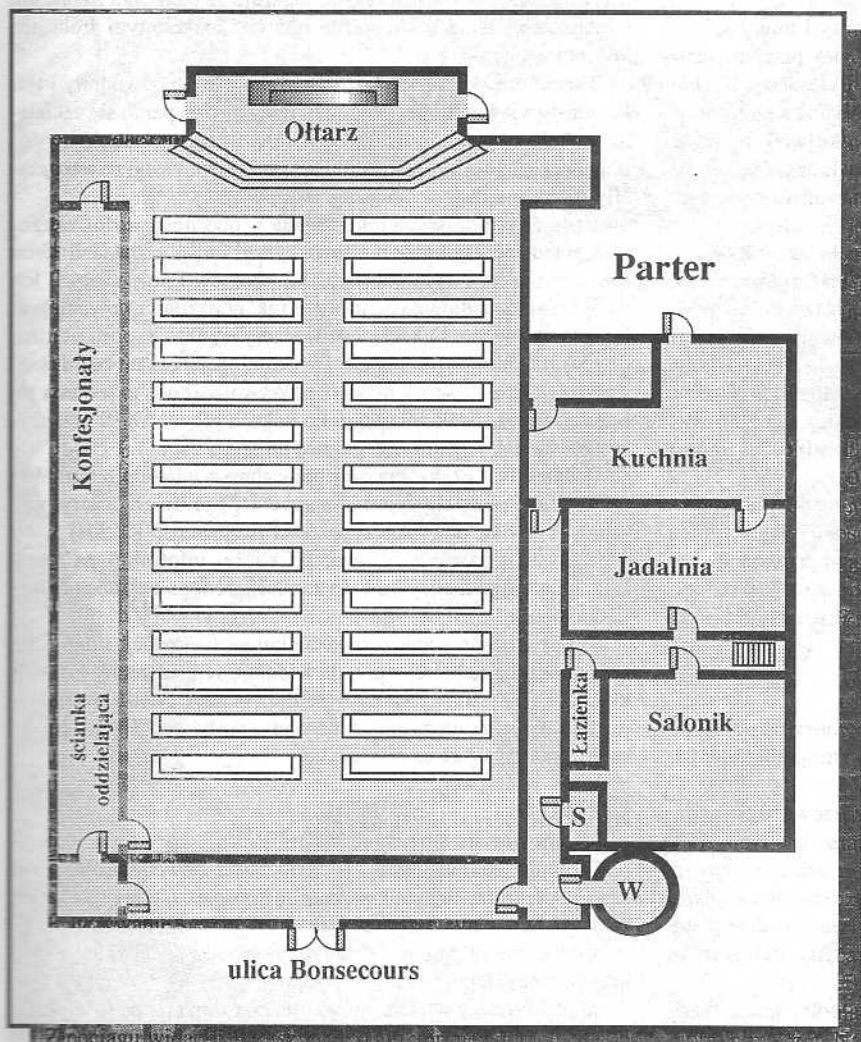
SEJF

Sejf jest typowy dla swojego gatunku. To masywna, wolno stojąca szafa ze stalowych płyt, pomalowaną na ciemnozielony kolor, której drzwi zdobią kremowe pędy winne. Ma jakieś 45 centymetrów głębokości, 60 szerokości i 90 wysokości, waży przy tym bez mała 300 kilogramów. Zawiasy umieszczono po wewnętrznej stronie drzwi, na których jednolitej płycie od wewnątrz widnieją dwa duże pokrętła i solidna dźwignia.

Od środka, w miejscu gdzie, drzwi sejfu stykają się ze ścianą, można dostrzec (wymaga to udanego testu *sposzregawczości*) świeże otarcia – spod farby wyziera lśniący metal, także zarysowany.

Ślady te powstały podczas próby wykradzenia serca, która miała miejsce w ubiegłym tygodniu. Jeśli bohaterowie zapytają McBride'a o tajemnicze znaki, ojciec Philip lekceważąco przypisze ich powstanie przeprowadzonemu niedawno remontowi pokoju, ale udany test *psychologii* wykaże, że ksiądz kłamie. Następny test, tym razem *otwierania zamków* bądź *mechaniki*, pozwoli stwierdzić, iż zadrapania są może niezbyt zręczne, ale dokonano ich umyślnie, najprawdopodobniej pilnikiem do metalu.

McBride ustawi odpowiednio tarcze sejfu i pociągnie za dźwignię. Drzwi otworzą się powoli, bez skrzypnięcia i ojciec wyjmie ze środka niepozorną, poczermiałą, srebrną szkatułkę.



Kościół Najświętszego Serca św. Cutisa

LEGENDA

S - schowek (garderoba)

W - wieża

PG - pokoje gościnne

SERCE

Ojciec McBride naciska zaczepek na pudełku, czeka chwilę, by uwaga wszystkich zebranych skupiła się bez reszty na jego dłoniach i powoli, z ciężką podnoszący pokrywkę. W środku znajduje się dość świeże, ludzkie serce z precyzyjnie odciętymi żyłami i tętnicami (widok ten może przyprawić o utratę 0/1k2 punktów Poczytalności). Udany test medycyny bądź biologii potwierdzi, iż rzeczywiście jest to serce człowieka, z którym właściciel rozstał się najdalej poprzedniego dnia. Mięsień jest nieco gąbczasty i mniej jędrny, niż całkiem świeże mięso, ale brak jeszcze oznak przebarwienia czy rozkładu, które wystąpiłyby, gdyby organ był starszy. Nie widać świeżej krwi, choć nietrudno dostrzec brunatne smugi, przypominające krew, która dawno zakrzepła. Jakkolwiek by na to patrzeć, jest rzeczą absolutnie niemożliwą, by ludzkie serce, nie poddane żadnym zabiegom konserwującym, przetrwało nie psując się choćby parę dni – a coś dopiero mówić o stuleciach!



McBride w uniesieniu przytakuje tego rodzaju stwierdzeniom. Oczy mu błyszczą, jego radość zdaje się nie znać granic. Swym zachowaniem może wywołać zmieszanie u Badaczy, którzy pewnie zaczęną dochodzić do wniosku, że nie powinni całkowicie ufać księdzu. Być może ojciec Philip ma trochę nie po kolei w głowie i na poparcie swych wywodów sam włożył do pudełka świeże serce? Na wiele lat zniknął z życia publicznego; kto wie, czy zamiast podróżować (jak twierdzi), nie siedział w klinice psychiatrycznej?

Strażnik powinien nakazać graczom wykonanie Testów Pomysłowości. Badacze, którzy otrzymają pozytywny wynik, dojdą do wniosku, że na dobrą sprawę mogą zacząć od przekonania się na własną rękę, czy nietknięte z upływem czasu serce jest rzeczywiście oznaką cudu, czy też fałszywym dowodem, dostarczonym przez ich niespełna rozumu przyjaciela.

KSIĄŻKA

McBride odkłada puzderko z sercem z powrotem na półkę, po czym wyjmuje z sejfu niewielką książeczkę, którą, jak twierdzi, znaleziono w dłoni zmarłego.

Książka ma format ośmiu. Wyschnięta, brązowa skóra oprawy jest spękana, ale na przedniej okładce wciąż daje się wyróżnić złote koło, przypominające ciastko z dziurką. Szycie na grzbiecie dobrze zniosło próbę czasu, a kilkaset stron zachowało się doskonale, jeśli nie liczyć widniejących tu i ówdzie plam. Strony są nie numerowane i zapisane odręcznym, archaicznym pismem.

Wygląda na to, że Badacze mają przed sobą pochodzący sprzed wieków rękopis uncjalny, na co wskazuje średniowieczny sposób łączenia kartek. Tekstu nie napisano ani po niemiecku, ani po włosku, ani nawet po celtycku.

– Poznacie ten język? – pyta rozpromieniony McBride. Tyłko ci Badacze, których znajomość koptyjskiego sięga 40%, mogą udzielić twierdzącej odpowiedzi. – Też musiałem się chwilę zastanowić – ciągnie ksiądz. – Późny koptyjski, choć literactwo jest typowe dla Wysp Brytyjskich.

McBride zwraca uwagę Badaczy na fakt, iż symbol wymalowany na okładce jest taki sam, jak ten, który znaleziono na kamiennej poduszce w grobowcu. Uważa, że rękopis to dziennik lub, co bardziej prawdopodobne, zbiór krótkich modlitw i tekstów religijnych. Dzisiejszego wieczora zamierza pokazać ją Robertowi Lowellowi, który jest jego dobrym znajomym, a zarazem kolekcjonerem książek i w dodatku dobrze zna koptyjski. Przed wyjściem ojciec McBride ujawni jednemu z Odkrywców szyfr pozwalający otworzyć sejf. Na zakończenie stwierdzi, że jutro będą mogli bliżej zapoznać się z książką.

CIAŁO

W chłodni znajdują się ogromne bloki lodu, utrzymujące w pomieszczeniu odpowiednią temperaturę. Na katafalku z kilku ociekających wodą brył lodu spoczywają wydobyte z grobu zwłoki. Przed zawilgnięciem chroni je warstwa desek i materiału, a od wierzchu przykryte są najlepszą komzą McBride'a.

Ojciec Philip odsłania ciało – wychudzonego trupa, właściwie prawie szkielet w różnych odcieniach jasnych i ciemnych brązów i czerwieni. Ciało wygląda tak, jakby zbyt długo moczone je w herbacianym wywarze. Zwłoki zostały pozbawione wnętrzności i wyschły na wiór, upodabniając się do mumii.

– To pewnie dzięki dużemu zasoleniu gleby – stwierdza McBride, choć coś w jego głosie sugeruje, iż ojciec ani trochę nie wierzy, żeby sama sól potrafiła być tak znakomitym środkiem konserwującym.

Tkanki miękkie w większości całkowicie się odwodniły i tylko warstwa stwardniałej skóry zapobiegła rozsypaniu się szkieletu. Zwłoki są przez to bardzo delikatne i przy nieostrożnym dotknięciu rozlatują się na kawałki – ścięgna i chrząstki dawno straciły resztki mocy.

Badacze o religijnych inklinacjach w obecności zwłok odczuwają nabożny lęk, który nie towarzyszył im, gdy oglądali samo serce zmarłego, i tracą dalsze 0/1k2 punktów Poczytalności. Ich uwagę zwracają długie paznokcie u rąk, obnażone z powodu braku dźgał potężne siekacze i dziwacznie wydłużony, orli nos trupa. W dzikim profilu zmarłego dostrzegają obraz bezlitosnej śmierci. Kawałek skóry niegdyś pokrywającej nos przesłania teraz usta i podbródek zmarłego. Po bokach głowy włosy połączyły się z ciałem w jednolitą, gnijącą masę.

(Udany Test Pomysłowości połączony z udanym testem *Mitów Cthulhu* pozwoli wyjaśnić znaczenie tego strzępu skóry: wyschnięta tkanka to w rzeczywistości pozostałość krótkiej trąby Towarzysza Chaugnar Faugna; po więcej informacji na temat Chaugnar Faugna odsyłamy do zamieszczonego na końcu książki dodatku).

Zmarły ma na sobie resztki błękitnej, wełnianej, długiej do kolan koszuli, na której z przodu widnieje symbol znany z okładki książki, przechowywanej w sejfie. Na szyi trupa zawieszony jest złoty, ciężki naszyjnik, a na obu wyschniętych małych palcach znajdują się złote pierścienie.

Grób

W tym właśnie momencie McBride rzuciwszy okiem na zegarek oznajmi, że musi pędzić na spotkanie z Lowellem. Przeprósi przyjaciół, włoży dziennik pod pachę i pośpiesznie przygotuje się do wyjścia.

– Madame D'Anjou wskaże wam schody do piwnicy – wykrzyknie na odchodnym.

Madame rzeczywiście uczyni to, ale dopiero po wielokrotnych nagabywaniach; po umyciu naczyń po kolacji ma zwykłe wolny wieczór i niechętnie rezygnuje z utartego sposobu spędzania czasu. W końcu jednak, mrużąc pod nosem, przyniesie kilka lamp naftowych i zaprowadzi Odkrywców na dół.

Do pograżonych w mroku, błotnistych fundamentów prowadzą schody z nowej dzwonnicy. W miarę jak Badacze zapuszczają się coraz niżej, w ich nozdrza uderza wilgotna, słonawa woń. Gleba zawiera tu niezwykłą ilość soli, stanowiąc idealny środek konserwujący. Daje się też odczuć słodkawy odór zgnilizny, choć trudno określić skąd pochodzi. Test Wiedzy pozwoli domyślić się, że w tak niewielkiej odległości od rzeki można się spodziewać wszelkich możliwych zapachów.

Grób znajduje się pod zewnętrznymi fundamentami głównego budynku seminarium. Dziewiętnastowieczni budowniczowie musieli go zauważyć, ale ani oni, ani robotnicy dokonujący wykopów nie tknęli go palcem.

Grób wcale nie jest tak naprawdę grobem: kruszące się czerwone cegły tworzą fragment łukowatego sklepienia o długości



osiemdziesięciu i wysokości stu dwudziestu centymetrów, nad którym zbudowano fundamenty seminarium. Złożono tu ciało, a luźną przestrzeń wypełniono ziemią. Miejsce pochówku nie ma ani podłogi, ani frontowej czy tylnej ścianki.

KAMIENNA PODUSZKA

Przy drugim końcu łuku znajduje się kamienna poduszka, czyli zaokrąglona, granitowa płyta o grubości pięciu i średnicy około trzydziestu centymetrów, ozdobiona pośrodku nacięciem i płaskorzeźbą, przedstawiającą ozdobny symbol. Tuż przy jej górnej krawędzi widnieją niezgrabnie wyryte litery, układające się w napis „James z Andrews”. McBride sądzi, że granitowy krąg przedstawia prawdziwą poduszkę, na której spoczęła głowa świętego przed pogrzebem. Bystry Badacze nie będą jednak tacy pewni. Wokół krawędzi ciągnie się wzorek z krzywych linii: fale, liście czy może macki? Trudno powiedzieć.

Sam środek poduszki poznaczony jest bladymi plamami. Mięło jednak tyle lat, że żadna analiza nie pozwoli stwierdzić, czy ich źródłem była krew, czy np. czerwone wino.

Arthur Deschamps

Kiedy Badacze podchodzą do schodów, chcąc wracać do wiozy, z góry dobiega ich odgłos cichych kroków schodzącej osoby. Jeśli bohaterowie w tym momencie wykrzykną coś do nieznanego bądź zaczną w inny sposób hałasować, obcy ucieknie i zniknie w nocnych ciemnościach; Odkrywców nie uda się go już odnaleźć.

Jeśli jednak postanowią pogasić lampy i zacząć się w mroku, po paru minutach usłyszą, jak drzwi do podziemi otworzą się i ktoś powoli zacznie skradać się w dół. Jeżeli spróbują nieoczekiwane gościa zaskoczyć i obezwładnić, szamotanina szybko zakończy się sukcesem; mogą również poczekać, aż obcy zejdzie ze schodów i wtedy zapalić lampy oraz odciąć mu drogę ucieczki.

Obcy okazuje się być mężczyzną pod czterdziestkę, którego Badacze widzą po raz pierwszy w życiu. Odziany jest w typowy robotnika, nie wyłączając ciężkich buciorów i przeproconego swetra. Ma ciemne włosy (trochę już tysieje), ciemne oczy i potężne łapska, choć zbudowany jest dość przeciętnie.

Jeśli bohaterowie będą go trzymać, zaczną krzyczeć, a jego wrzaski zdradzają paniczny lęk. Kiedy Badacze puszcza go, padnie na gliniastą ziemię i zwinie się w kłębek, nie reagując na ich obecność i nie odpowiadając na pytania. Właściwie trudno zorientować się, czy w ogóle zdaje sobie sprawę z czyjejkolwiek obecności. Udany test *psychoanalizy* pozwoli się domyśleć, że mężczyzna niedawno przeżył ogromny wstrząs; drugi udany test, tym razem *psychologii*, doprowadzi do wniosku, że w tej chwili nieszczęśnik nie stanowi zagrożenia.

ARTHUR DESCHAMPS, 37 lat, robotnik, który zwariował

S 13 KON 14 BC 12 INT 10 MOC 11
ZR 11 WG 09 WYK 10
P 03 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 35%, obrażenia 1k3+14.

Umiejętności: angielski 20%, elektryka 19%, francuski 50%, mechanika 42%, nasłuchiwanie 45%, obsługa ciężkiego sprzętu 20%, prowadzenie samochodu 40%, spostrzegawczość 45%, targowanie się 20%, ukrycie czegoś 20%, ukrywanie się 20%, uniki 29%, wiarygodność 25%, wstawianie 15%, wspinanie się 50%.



Jeśli wśród Odkrywców Tajemnic jest przynajmniej jedna kobieta lub madame D'Anjou zesza z nimi do piwnicy, bądź też Arthur Deschamps zostanie przetransportowany do szpitala i oddany pod kobiecą opiekę, po jakimś czasie rozluźni się i zacznie normalnie zachowywać. Umie się dogadać po angielsku, jednak jego francuski jest o niebo lepszy.

– Balem się, że to oni... że ludzie z moich snów – wyszeptał i niebawem opowie bohaterom całą historię (patrz niżej „Opowieść Arthura Deschamps”, *Pomoc dla graczy* nr 3).

Pomoc dla graczy nr 3

Opowieść Arthura Deschamps

Robiliśmy wykop w starej piwnicy, żeby ją przebudować i zrobić nowe zejście, prowadzące nie przez dzwonnice. Kiedy trafiliśmy na ten stary grób, najpierw myśleliśmy, że to pozostałości starych kanałów, więc zaczęliśmy wybierać ziemię i rozbijać cegły. I wtedy natrafiliśmy na stopy. Wszyscy odskoczyli, przeklinając i żegnając się na przemian. Suche, kościaste kikuty wystawały ze ściany niczym brązowe patyki.

Zaraz poszliśmy do ojca, bo wiemy, że w starych grobach często kryje się zło i zaraza. Ale on się tylko roześmiał i powiedział, że w takim miejscu nie mamy się czego bać.

– Słuchajcie, to są zwłoki świętego! – powiedział. – Od lat marzyłem, że taki dzień nadejdzie! – ale nie powiedział nam, jakiego świętego. To znaczy powiedział, że to musi rozstrzygnąć Kościół.

No więc odkopaliśmy trupa i oczyszciliśmy jego ciało z gliny. Nie mam pojęcia, jak udało mu się tak długo przeleżeć w ziemi i nie zgnieć. Widać był świętym i moc Boga sprawiła, że nie tknęły go ani robaki, ani rozkład. Z nami będzie inaczej, Bóg nie będzie taki łaskawy!

Ludzie, którzy go pochowali, usunęli ze zwłok wnętrzności i płuca. W pustej klatce piersiowej leżała za to srebrna szkatułka. Podniosłem ją myśląc, że to pieniądze. Ucieszyłem się, bo sądziłem, że ojciec zapłaciłby nam ekstra za ten skarb.

Jak ostatni głupek otworzyłem pudełko, ale tam nie było żadnych skarbów, tylko ludzkie serce! I to całkiem świeże! Z początku myśleliśmy, że to ojciec sobie z nas zaszarował. Ono było prawdziwe! Wziąłem je do ręki... i jakby mnie piorun strzelił! Odłożyłem je prędko z powrotem i wybiegłem na zewnątrz, na powietrze.

Od tej pory moje dłonie zaczęły się kurożyć i wykręcać. Widzicie? Są jak szponiaste łapy, nie dają już rady ich wyprostować. Nie mogę pracować. Jestem kaleką, bo naruszyłem czystość świętego serca! Zrobiłem to! Ja, zadufany w sobie głupiec, dotknąłem go, dotknąłem serca, serca świętego – a ono mnie teraz zabija!

Czas jakiś upływa Deschampsowi na szlochaniu, ale Arthur dodaje jeszcze, że w snach przychodzi do niego grupa mężczyzn o płonących oczach. Przychoǳą co noc, więc nie może spać. Uważa, że to przybysze z piekła – podobne jemu, potępione dusze, które przyszły się o niego upomnieć.

Jeśli w przyszłości ktoś ponownie pokaże Deschampsowi serce Andrews, Arthur popełni samobójstwo: połknie własny język albo powiesi się – wybierze metodę, która w danej chwili pozwoli mu szybciej umrzeć.

POTWIERDZENIE OPOWIEŚCI DESCHAMPSA

Badacze mogą odnaleźć współpracowników Deschamps'a. W ten sposób stosunkowo szybko uda im się potwierdzić prawdziwość historii biedaka. Dowiedzą się również, że niektórzy robotnicy porzucili pracę przy nowym kościele twierdząc, iż spoczywający pod nim zmarły rzucił na świątynię kłatwę. Są i tacy, którzy wprowadzili dobrze wypowiadają się o ojcu Philipie, ale nie chcą się więcej zbliżyć do placu budowy. Podczas pracy przydarzyły im się różne drobne wypadki, doszli więc do wniosku, że rozłożyli pogrzebanego pod fundamentami świętego.

Le Bistro d'Or

OKOIO DZIEWIĄTEJ WIECZOREM do Badaczy zadzwoni Celine Lavoie, z entuzjazmem namawiając na wspólny nocny wypad. Za późno już odrzucać zaproszenie, tym bardziej że wysłała limuzynę, która ma ich zabrać do jej ulubionego nocnego lokalu – Le Bistro d'Or (przy Crescent Street 1445). Jeśli któryś z Odkrywców nie ma ochoty nigdzie się wybierać, Celine może użyć dowolnego argumentu, by go skusić. Na zakończenie dziewczyna poinformuje bohaterów, że będą mieli okazję poznać jej brata, Stephane'a.

Propozycja posmakowania nocnego życia Montrealu brzmi nader atrakcyjnie. Celine odkładając słuchawkę dodaje, że w Le Bistro d'Or obowiązują stroje wieczorowe, a jeśli któryś z Badaczy nie zabrał z domu odpowiednich ciuchów, ma o tym powiedzieć kierowcy. W takim wypadku wpadną do jednego z należących do ojca Celine sklepów z odzieżą, żeby, jak to ujęła „mieli coś do okrycia grzbietu na wieczór“. Samochód przyjedzie pięć minut po zakończeniu rozmowy.

Po krótkiej wizycie w sklepie i dokonanych naprędce przeróbkach bohaterowie docierają na elegancką Crescent Street i do klubu. Kierowca prowadzi ich do wejścia, wymijając kolejkę oczekujących klientów i zamienia kilka słów z mężczyzną w mundurze z błyszczącymi epoletami. Ten obrzuca przybyłych szybkim spojrzeniem, salutuje i otwiera dębowe odrzwia lokalu. Proste foyer zdobi wąski, czerwony dywan, ciągnący się od wejścia do szatni. Po prawej przybysze mijają dwuskrzydłowe drzwi do głównej sali, spoza których dolatują ściszone głosy i dźwięki muzyki. Z lewej znajdują się schody prowadzące do prywatnego gabinetu, dziś jednak wejścia na nie broni czerwona, aksamitna zasłona. Badacze nie muszą długo czekać na pojawienie się kelnera, który prowadzi ich do zarezerwowanego stolika. Tam czeka już na nich mademoiselle Lavoie.

Kiedy kelner otwiera drzwi głównej sali, w uszy bohaterów uderza gwar rozmów i głośniejsza muzyka. W dyskretnie oświetlonym barze tłoczą się zamożni biznesmeni i młodzi, beztroscy ludzie, którym lata dwudzieste zawdzięczają swój niepowtarzalny styl. Dla nich wszystkich wojna jest już odległym wspomnieniem; mają przyjemność plawić się w tak ciekawej teraźniejszości, że nikomu nie przyszłoby do głowy martwić się o przyszłość. Właściwy moment, właściwe miejsce i właściwa muzyka – czyli jazz. BUM! Grający na scenie big band kończy właśnie jakiś synkopowany numer, ale parkiet bynajmniej nie pustoszeje. Przeciwnie, ludzie patrzą na członków zespołu i klaszczą głośno, aż wreszcie Golden Five-Star Band nagradza ich kolejnym modnym kawałkiem, z radością podchwyconym przez tłum.

Kobiety, ciesząc się długo wyczekiwaną niezależnością, szaleją na lśnitych parkietach. Z Paryża przywędrowała moda na krótkie wieczorowe sukienki (kończą się tuż za kolanem; pojawienie się naprawdę krótkich spódniczek jest kwestią najbliższych lat), krótko przycięte włosy i długie fiki. Wybrylantynowani mężczyźni z rozpiętymi kołnierzykami włączają się do obłąkańczej zabawy – ot, jeszcze jedna zwariowana noc w Le Bistro.

Kelner prowadzi Badaczy po kilku schodkach do wyżej położonej części lokalu, skąd doskonale widać całą knajpkę. Tu spotykają Celine, siedzącą samotnie przy dużym, okrągłym stole ustawionym z przodu, pośrodku balkonu. Bistro ma kształt podkowy. Dokładnie na wprost stołu Odkrywców znajduje się scena, a na jej prawej stronie szaleje big band; lewą połowę zajmuje elegancki fortepian. Między sceną i balkonem znajduje się parkiet taneczny i główne skupisko nakrytych zielonym aksamitem stolików, na których stoją lampki. Wokół tłoczą się bogato odziani mężczyźni i kobiety, oddający się rozkoszom palenia i jedzenia.

Udany Test Pomysłowości pozwoli stwierdzić, że sala jest podzielona pod względem językowym: francuskojęzyczni mieszkańcy miasta (frankofoni) gromadzą się po prawej stronie pomieszczenia, zaś angielskojęzyczni (anglofoni) – po lewej. W lewej ścianie są drzwi prowadzące do kuchni, wzdłuż prawej zaś ciągnie się bar.

Celine wita naszych Odkrywców Tajemnic, leje się znakomity szampan – dziś są, jak mówi, jej gośćmi. Są może głodni? Chcieliby zatańczyć? Proszę bardzo, wszystko, czego sobie życzą.

Stephane stoi przy barze, tocząc poważną rozmowę z dwoma starszymi mężczyznami. Celine wskazuje go Badaczom, mówiąc, że Montreal znajduje się właśnie na etapie przechodzenia spod dominacji angielskiej pod władzę frankofonów. Wprawdzie większość mieszkańców jest pochodzenia francuskiego, ale to nieliczne anglofonie elity trzymają rękę na pieniądzu. Lavoie znani są jako ród przewodzący ruchom na rzecz dokonania zmian. Takie miejsca, jak Le Bistro, uznawane są za teren neutralny.

Prowokacja

Stephane wraca do stolika, wita się z każdym z bohaterów z osobna i dziękuje im za pomoc udzieloną Celine. W przeciwieństwie do siostry posługuje się angielskim bez najmniejszego choćby śladu francuskiego akcentu. Jest elegancki ubrany, a jego swobodny i naturalny sposób bycia pozwala Badaczom się zrelaksować. Jeśli któryś z nich obserwował Stephane'a, zanim ten podszedł do nich, zauważył, że Lavoie wręczył liderowi big bandu banknot. Po chwili zespół kończy grać jazzowy numer, a jego szef ogłasza, że teraz będzie walc. Oznacza to naturalną zmianę średniej wieku tańczących – na parkiet wchodzi trochę starsi goście, a panujący do tej pory hałas nieco cichnie. Tymczasem Stephane dopytuje się o pracę zawodową i zainteresowania Odkrywców Tajemnic, chętnie podejmując dyskusję o poezji Baudelaire'a czy zawiłościach filozofii Comte'a, choć cały czas nie odrywa oczu od wydarzeń, które mają miejsce parkiecie.

Badacze otwierają kolejną butelkę szampana, zespół kończy walca, parkiet pustoszeje, do stolików doskakują kelnerzy, powiększając ogólny rozgardiasz. Saksofonista ociera pot z czoła i nagle zamiera ze wzrokiem utkwionym w jedno miejsce na parkiecie.

– *Un cocteau!* – krzyczy w chwili, gdy niepozorny facet dobywa zza szerokiego pasa nóż i rzuca się w kierunku jednego z opasłych anglofonów. Ale ostrzeżenie przychodzi za późno – napastnik wbija nóż głęboko w plecy ofiary, wolną dłoń chwytając nieszczęśnika za włosy i wyciąga ostrze tylko po to, by za moment dźgnąć ponownie.

Krzyk otyłego mężczyzny ginie w pandemonium histerycznych wrzasków tłumu gości. Drzwi do foyer otwierają się z impetem, a montrealaska elita przepychając się i wchodząc sobie nawzajem na głowy próbuje dostać się do wyjścia. Stephane wstaje powoli od stołu i, nie odrywając wzroku od parkietu, chwytając Celine za ramię.

– Chyba powinniśmy wyjść – mówi spokojnym, choć donośnym głosem.

Prowadzi bohaterów i siostrę na główny poziom sali i dalej, za barem, nie zdradzając przy tym żadnych oznak niepokoju.

Badacze widzą doskonale, że na parkiecie rozgorzała straszna bójka, do której właśnie, wynurzywszy się zza sceny, włącza się czterech osiłków z pałkami. Z powodu panującego zamieszania trudno powiedzieć, kto z kim walczy, choć da się wyróżnić dwie grupy. Z pewnością podział nie przebiega tylko ze względu na język walczących.

Stephane otworzył tymczasem kłapę w podłodze, prowadzącą do piwniczki na piwo. Celine zdążyła już zejść na dół, a teraz jej brat popędza Odkrywców, by uczynili to samo. Ci, którzy zdecydowali się zostać na górze, widzą, jak Stephane znika w otworze, po czym zamyka kłapę. Szarpnięcie za wmontowane w pokrywę kółko potwierdzi, że została ona zamknięta na zamek. Pozostający w sali Badacze mogą zostać aresztowani lub dać się wciągnąć w bójkę – decyzja należy do Strażnika.

Dobrze oświetlona piwniczka wychodzi na wąski korytarz, który po chwili zakręca w lewo i przed Odkrywcami otwiera się kolejna, tym razem o wiele większa piwnica, wypełniona rzędami stojaków z butelkami wina. W południowej ścianie pomieszczenia znajdują się zamknięte drzwi prowadzące pod scenę. Po prawej ciągną się do góry kuchenne schody, ale Stephane wybiera trzecie wyjście – drzwi w północnej ścianie.

Jeśli Badacze zamiast pójść w jego ślady wybiorą schody do kuchni, w pół drogi spotkają dwóch pędzących w dół ludzi z pałkami. Z drzwi we wschodniej ścianie piwnicy, przez które dotarli tu Odkrywcy, wychodzi jeszcze dwóch zbirów. Cała czwórka stara się wspólnymi siłami zapędzić naszych bohaterów do północnego wyjścia i leżącej za nim ciemnej uliczki.

Taniec śmierci

Korytarz gwałtownie kończy się starymi, drewnianymi schodami i drzwiami, prowadzącymi w uliczkę, biegnącą wzdłuż północnej ściany Le Bistro d'Or. Schodki biegną równoległe do zsypu na węgiel. Od zewnątrz nad drzwiami wisi żarówka, rzucająca słabiućkie światło na najbliższe parę metrów uliczki. Reszta alejki tonie w mroku. Ku swojemu przerażeniu, Badacze dostrzegają po lewej Stephane'a i Celine. Rodzeństwo cofa się właśnie przed dwójką uzbrojonych w pałki mężczyzn w smokach. Niestety, na wschodzie uliczkę zamyka ściana, więc ta droga ucieczki jest raczej niedostępna. Tymczasem z podziemi wynurza się czwórka bandziorów. W rękę jednego z nich – ubranego w niezbyt stosowny do brudnej roboty błękitny blezer – błyska nóż.

BANDYCI, wiek około 30 lat

	S	KON	BC	ZR	MOC	WT
Abish	13	10	12	16	15	12
Andrew	16	13	16	9	12	15
Dan	12	15	13	11	13	14
Pierre	12	14	14	15	10	14
Richard	15	13	13	10	12	13
Saul	16	14	15	12	8	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pałka 35%, obrażenia 1k6+14;
sztylet 35%, obrażenia 1k4+2+1k4;
uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3+1k4;
chwyt 35%, obrażenia specjalne.

Umiejętności: angielski 25%, francuski 55%, nasłuchiwanie 35%, skradanie się 40%, ukrywanie się 20%, uniki 40%, wmiawianie 30%.

Sześciu pewnych siebie facetów otacza grupę, a nie widząc broni palnej ani innych oznak zapowiadającego się oporu, zwlekają z atakiem, chcąc najpierw podręczyć i postraszyć ofiary. Mężczyzna z nożem przykłada ostrze do ust i całuje je mówiąc:

– Bardzo brzydko postąpiłeś, Lavoie. I bardzo głupio. Trafilo na niewłaściwego człowieka. William wcale nie był naszym

szefem – krąg wokół grupy zaciska się. – Nasz przywódca jest bezpieczny. Znamy twoje plany; nie uda ci się wygrać tej wojny. Zresztą nigdy nie było to możliwe.

Po tych słowach cała szóstka rzuca się do ataku. Celine z zaskakującą zwinnością podskakuje, chwytając się nisko zawieszzonego podestu schodów przeciwpożarowych i przeskakuje ponad dwójką mężczyzn, lądując w alejce za ich plecami. Obaj przeciwnicy odwracają się, a wówczas Stephane wpada na nich z rozpędem i cała trójka pada na ziemię. Pozostali czterej milczą, kierując wrogość i pałki przeciwko osamotnionym teraz Badaczom, gotowi dopaść naszych bohaterów i przykładowie ich poturbować.

Jednooki pies

Strażnik powinien tak pokierować przebiegiem walki, by pasowała do rytmu i nastroju fabuły. Zależnie od liczby Odkrywców zaangażowanych w starcie, bandytów może zjawić się więcej lub mniej. Potyczka ma być niezbyt groźną rozgrzewką, w której znacznie istotniejszy jest wynik niż sama bójka. Oczywiście głupio zachowujący się bohaterowie powinni pogodzić się z konsekwencjami.

Kiedy miną jakieś trzy-cztery rundy, zanim jeszcze Badacze zostaną poważnie ranni, ale zarazem przed wyeliminowaniem nadmiernej liczby wrogów, jednego z bandytów powali skacząc mu na plecy potężny nowofundland. Przygniatając oszołomionego mężczyznę do ziemi pies szybkim ruchem szczęk rozszarpie mu gardło i przeżryje tętnicę, po czym natychmiast rzuci się na drobniejszego człowieka z nożem. Ten zdoła ciąć zwierzę w lewe oko. Pies nie zwróci jednak specjalnej uwagi na ranę i jednym kłapieniem obnażonych kłów rozederze gardło kolejnej ofiary. Krew tryśnie na wszystkie strony.

Pozostali napastnicy porzucą pałki, jak jeden mąż zrobią w tył zwrot i wrzeszcząc rzucają się do ucieczki, by zaraz zniknąć bez śladu. Na chwilę zapadnie cisza, w której niemal słychać będzie kapiącą z ran krew. Potem z oddali dobiegnie dźwięk policyjnych syren.

PIES – NOWOFUNDLAND, niezwykle inteligentny

S 19 KON 16 BC 14 INT 14 MOC 13
ZR 14 Szybkość 12 *WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: zęby 80%, obrażenia 1k6+2;
pazury 40%, obrażenia 1k4+1k6.

***Pancerz:** 1 punkt futra; jako loup-garou regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: nasłuchiwanie 70%, wyczulony węch 60%.

Cicho i spokojnie nowofundland cofnie się, nie spuszczać wzroku z Badaczy. Brudne futro na pysku i łapach psa ociekać będzie krwią zabitych ofiar. Bohaterowie zauważą, że nóż małego człowieka zostawił szeroką szramę, biegnącą przez lewe oko zwierzęcia. Kiedy któryś z nich próbuje się zbliżyć do psa, zwierzę z warknięciem odstłoni pokrwawione kły. W pewnym momencie nowofundland zauważy coś za plecami bohaterów i ucieknie w kierunku, z którego przybył.

LAVOIE

Odwracając się Odkrywcy widzą, jak Celine pomaga stanąć bratu na nogi i prowadzi go do światła. Twarz Stephane'a skrywa mrok, który bynajmniej nie tłumi lśnienia szeroko rozwartych, szmaragdowozielonych oczu mężczyzny. Oczy zwięzają się do szperek, po czym, kiedy Lavoie wchodzi w krąg światła rzucanego przez żarówkę, przybierają zupełnie normalny wygląd. Zwrócenie uwagi na to zjawisko wymaga wykonania udanego testu *sposprzegawczości*. Ponadto, żeby uwierzyć w widziane przed chwilą zjawisko, trzeba wykonać udany test MOC x5.

Celine prosi Badaczy o pomoc, wskazując owiniętą płaszczem, zakrwawioną lewą rękę brata. Stephane bardzo źle się czuje i chce jak najszybciej dotrzeć do rodzinnego lekarza, toteż Celine sprzeciwia się zadawaniu pytań, testom *pierwszej pomocy* czy *medycyny*.

(Stephane wcale nie jest ranny. Wraz z Celine usiłuje natomiast ukryć przed Badaczami rodzinny sekret. Krew na jego płaszczu „zapewnił” jednooki pies, który na jego polecenie wytarł pył w materiał).

Wychodząc z uliczki Odkrywczy mijają ciało mężczyzny w niebieskim blezerze, który kierował napadem. Jeśli jego osoba zainteresuje bohaterów i przeszukają jego ciało, mogą doliczyć dodatkowe 20% do wykonywanych testów *sposzrzegawczości* (w ich żyłach wciąż płynie spora dawka adrenaliny). Pierwszy udany sprawdzian pozwoli odkryć dziwny, biały proszek na mankietach blezera i za paznokciami nieboszczyka. Chcą zdobyć pewność, z czym mają do czynienia, Badacze powinni pobrać próbkę dziwnej substancji, zawinąć ją np. w chusteczkę i poddać analizie chemicznej.

Biorąc pod uwagę fakt, że mają do czynienia z kryminalistami, gracze mogą podejrzewać, iż proszek to kokaina – narkotyk ten był wszak dość popularny już w latach dwudziestych. Sprawdzenie tej hipotezy wymagać będzie od Badacza (znającego się na *chemii* i dysponującego wyposażeniem laboratoryjnym) poświęcenia jednego dnia i wykonania udanych testów *chemii*. Alternatywą może być przesłanie próbki do laboratorium świadczącego tego typu usługi odpłatnie. W każdym razie wyniki będą dostępne rankiem trzeciego dnia.

PLAN NA JUTRO

Jeśli Odkrywczy poświęcą chwilę i przeszukają mężczyznę w niebieskim blezerze, Celine zaczeka na nich za rogiem, w blasku świateł Crescent Street i postara się o trzy taksówki. Powie Badaczom, że wozy zabiorą ich z powrotem do kościoła i poprosi, by nikomu nie wspominali o wydarzeniach dzisiejszego wieczora. Stwierdzi, że sprawa jest znacznie poważniejsza, niż mogliby sądzić i jest jej niezmiernie przykro, że zostali w nią wciągnięci. Doda jeszcze, że jeśli chcą wiedzieć więcej, powinni zaczekać na pogrzeb Luciena na cmentarzu Mount Royal (ulica De La Foret Outremont 1297), który odbędzie się jutro o drugiej po południu. Po ceremonii Celine zabierze ich na spotkanie z ojcem, podczas którego wyjaśni się wiele rzeczy. Jean-Claude ma dla nich również propozycję wspólnego interesu.

Falszywy trop

Taksówki mkną opustoszałymi ulicami Montrealu i odstawiają naszych bohaterów na miejsce, do kościoła świętego Cutisa. Zanim jednak Badacze wejdą do środka, usłyszą charakterystyczny klekot kół dorożki na bruku. Jeśli zwrócą uwagę na powożące ją mężczyznę, rozpoznają w nim chudego człowieka, który wioził ich z dworca Viger do kościoła. Woźnica wpatruje się w nich przez moment, po czym strzela z bata i popędzając konie znikną w ciemnościach nocy.

Wprawdzie w tekście nie ma wzmianek o tego rodzaju spotkaniach, ale jeśli Strażnikowi spodoba się ten pomysł, woźnica i jego krewni (jest to firma rodzinna) mogą od czasu do czasu pojawiać się w różnych momentach przygody. Nie ma przecież nic niezwykłego w fakcie, że dorożki przemierzają ulice miasta w poszukiwaniu pasażerów, ze szczególnym upodobaniem polując na turystów, a właśnie za takich bierze bohaterów „tajemniczy” mężczyzna. Jeśli Odkrywczy zaczną przepytywać woźnicę lub któregoś z członków jego rodziny, usłyszą tajemnicze opowieści o czarnej magii i ghułach, wynurzających się spod ziemi, by służyć czarnoksiężnikom. Tego rodzaju wierzenia są nieodłącznym elementem francusko-kanadyjskiego folkloru i nie należy traktować ich poważnie.



Kto jest kim w rodzinie Lavoie

WIEKSZOŚĆ podanych na tych stronach faktów nie jest żadną tajemnicą dla dobrze zorientowanego mieszkańca Montrealu (wyjątek stanowi fakt, iż wszyscy w rodzinie Lavoie są loup-garou). Informacje o bardziej poufnym charakterze pojawiają się w treści scenariusza.

Ród Lavoie liczy sobie niewielu członków, których łączy bliskie pokrewieństwo. Celine ma brata – Stephane’a, który pracuje wspólnie z ich ojcem – Jeanem-Claudem i wujem – Jacquesem (ten ostatni tak naprawdę tylko pije). Matka Celine i Stephane’a zmarła tuż po urodzeniu córki. Mieszkali wówczas na północy Quebecu, ale wkrótce po przyjeździe dziewczynki na świat Lucien (jej dziadek) pokłócił się z Jeanem-Claudem i młodszy Lavoie wyjechał do Montrealu z zamiarem zrobienia majątku. Lucien przebywał dość długo na północy – ledwie cztery miesiące temu przeprowadził się do Montrealu, gdzie przed paroma dniami zmarł. Przyczyną jego śmierci był guz mózgu. Lavoie mieszkają w Westmount, najbogatszej dzielnicy Kanady, i w całej Ameryce Północnej słyną ze swego bogactwa i działalności charytatywnej.

Zródłem potęgi rodu jest firma McTanish Distilling Company, będąca prywatną własnością Lavoie. Nie jest tajemnicą, że zrobili fortunę na przemyśle alkoholu do Stanów Zjednoczonych. Roczne zyski rodziny szacuje się na 200 milionów dolarów USA, co oznacza dochód netto na poziomie znacznie powyżej dziesięciu milionów rocznie.

Jean-Claude Lavoie

Jean-Claude zyskał majątek i władzę dzięki alkoholowi i prohibicji. Rozbudował imperium handlowe McTanish na całym obszarze Kanady, sięgając także poza jej granice – do innych części brytyjskiego imperium oraz, potajemnie, na tereny północnych stanów USA. Cały czas dba o formę i choć nie jest człowiekiem wybitnej postury, stanowcza twarz i głęboko osadzone oczy nadają mu pozory mężczyzny dwakroć większego niż jest w rzeczywistości. Tylko pojawiające się na skroniach pasemka siwizny zdradzają jego prawdziwy wiek.



Jeanowi-Claude’owi bardziej niż na pieniądzu zależy na władzy. Jest z natury ostrożnym mężczyzną, którego cechuje wyrachowanie i ostrość sądów. Bardzo trudno jest go okłamać. Jeśli ten członek rodu Lavoie ma jakieś słabości, to nikomu nie udało się ich odkryć.

Jako biznesmen Jean-Claude jest wprawdzie szczerzy i bezlitosny, ale opinia publiczna zna go jako miłego, hojnego i szarmanckiego człowieka – i ten obraz również nie odbiega od prawdy, przynajmniej jeśli idzie o stosunki z krewniakami.

Po stracie żony, Nadii, która zmarła przy porodzie Celine, pograżył się w głębokiej żałobie. Przez wiele miesięcy nie życzył sobie choćby oglądać nowo narodzonej córki, nie chcąc pogłębiać swego bólu.

Więść gminna niesie, że Jean-Claude Lavoie ma kilka kochanek, ale jeśli tak jest naprawdę, to są to związki bardzo dyskretne. W sprawach sercowych nikt nie ma żadnych wątpliwości: nigdy nie pokazał się publicznie z inną kobietą niż ukochana Nadia.

Pozostaje nieaktywnym członkiem Lordów, niegdyś potężnego chrześcijańskiego kultu, odwiecznego rywala Kultu Krwi.

JEAN-CLAUDE LAVOIE, 61 lat, dyrektor generalny McTanish Distilling Co.

S 11 KON 14 BC 12 INT 18 MOC 19
ZR 10 WG 11 WYK 22 P 90 *WT 13

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: Lee-Enfield, kaliber .303 40%, obrażenia 2k6+4.

***Pancerz:** regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: angielski 75%, bankowość i finanse 40%, blefowanie 89%, ekonomia 45%, francuski 90%, jeździectwo 40%, księgowość 50%, nasłuchiwanie 60%, okultyzm 30%, prowadzenie samochodu 60%, psychologia 70%, skradanie się 30%, spostrzegawczość 70%, targowanie się 95%, wiarygodność 98%, wmawianie 80%.

Jean-Claude Lavoie jest loup-garou, dzięki czemu nie może zostać zabity w fizycznym ataku. Regeneruje jeden punkt obrażeń na rundę aż do momentu odzyskania maksymalnego poziomu Wytrzymałości. Więcej informacji na temat loup-garou znaleźć można w „Informacjach ogólnych” na końcu niniejszego rozdziału. Jean-Claude w dowolnej chwili potrafi przybrać postać kruka – dużego, drapieżnego ptaka. Pozostali członkowie rodu umieją przeobrażać się w inne zwierzęta.

JEAN-CLAUDE LAVOIE pod postacią kruka

S 11 KON 14 BC 5 INT 18 MOC 19
ZR 20 Szybkość 1/12 w locie WT *10

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: dziób 45%, obrażenia 1k4-1k4.

***Pancerz:** regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: spostrzegawczość 90%, uniki 95%.

Jacques Lavoie

Jacques jest starszym bratem Jeana-Claude’a i zakałą rodziny Lavoie – zawsze pijany, otyły i wiecznie ocierający chusteczką pot z czoła, nawet w chłodne dni. Jego żona, Johanna, zostawiła go pięć lat temu, w rok po zniknięciu ich syna – Pierre’a. Dziś mieszka we Francji. To właśnie po jej odejściu Jacques zaczął nałogowo pić.

Teraz ma 67 lat, jest najstarszym i pod każdym względem najmniej znaczącym członkiem rodu. Od zawsze pozostaje w cieniu brata, a większość ludzi uważa go za głupca i pasożyta. Jacques ma ogromną, płaską twarz i maleńkie oczka, skryte za okularami w drucianej oprawce. Nigdy nie zakłada garnituru, gdyż znacznie bardziej odpowiada mu anonimowość, jaką zapewniają brązowe bawełniane koszule i spodnie, składające się na strój odpowiedni co najwyżej dla kierownika budowy. Na skutek jego niezbyt fortunnych knozań z mafijnym rodem Caprice z Chicago, Lavoie nie są w najlepszych stosunkach z mafią. Ale Jacques woli upijać się firmowaną przez McTanish whisky, niż zadbać o jej sprzedaż. Jego zamiłowanie do trunków pochodzi po części z głębokiego urazu, jaki żywi do własnego brata i to nie tylko z powodu sukcesu, jaki udało się odnieść Jeanowi-Claude’owi, ale także przez wzgląd na jego syna (a swojego bratanka), Stephane’a.

Stephane jest właśnie przygotowywany do zajęcia miejsca ojca na stanowisku dyrektora generalnego McTanish Co. Ta godna szacunku i cenna pozycja była wprawdzie zarezerwowana dla Pierre’a, syna Jacquesa, ale ten sześć lat temu przepadł bez śladu podczas polowania na północy Quebecu. Zgorzkniały Jacques uważa, że Stephane maczał palce w tym tajemniczym zniknięciu i nie stara się nawet kryć niechęci, jaką obdarza bratanka. Bez względu na to, czy jego podejrzenia są słuszne, czy nie, niektórzy uważają, że starszy brat Jeana-Claude’a usiłuje zniszczyć imperium McTanish od środka.



Jacques szczerze kocha swą bratanicę, Celine, i robi co w jego mocy, żeby nie stała się jej krzywdą.

Podobnie jak Jean-Claude, jego brat również należy do Lordów, choć nie jest aktywnym członkiem organizacji – nigdy zresztą nim nie był, ale wypełniając przewidzianą dla niego rolę w rodzinnym planie finansuje część poczynąń kultu.

JACQUES LAVOIE, 67 lat, alkoholik i nieudaczny życiowy

S 11 KON 10 BC 14 INT 10 MOC 8
ZR 10 WG 09 WYK 11 P 40 *WT 12

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: rewolwer kaliber .32 35%, obrażenia 1k8.

***Pancerz:** regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: angielski 40%, chwyt 35%, fotografia 45%, francuski 65%, historia naturalna 25%, korzystanie z bibliotek 40%, księgowość 30%, okultyzm 15%, pływanie 30%, prowadzenie samochodu 40%, psychologia 15%, ukrycie czegoś 30%, ukrywanie się 40%, wiarygodność 70%, wmawianie 20%.

Jacques Lavoie jest loup-garou, dzięki czemu nie może zostać zabity w fizycznym ataku. Regeneruje jeden punkt obrażeń na rundę aż do momentu odzyskania maksymalnego poziomu Wytrzymałości. Więcej informacji na temat loup-garou znaleźć można w „Informacjach ogólnych” na końcu niniejszego rozdziału. Jacques w dowolnej chwili potrafi przybrać postać psa rasy nowofundlandzkiej, który jest mniej więcej wielkości bernardyna. Pozostali członkowie rodu umieją przeobrażać się w inne zwierzęta.

JACQUES LAVOIE pod postacią nowofundlanda

S 19 KON 16 BC 14 INT 14 MOC 13
ZR 14 Szybkość 12 WT *15

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: zęby 80%, obrażenia 1k6+2.

***Pancerz:** 1 punkt futra; jako loup-garou regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: nasłuchiwanie 70%, wyczulony węch 60%.

Stephane Lavoie

Syn Jeana-Claude'a, choć ma w przyszłości zająć stanowisko dyrektora McTanish, nie przejmuje się jednak zanadto ostatnimi kłopotami firmy, a przynajmniej nie daje tego po sobie poznać; jest równie sprytny, co opanowany. Gęste, czarne, krótko



przycięte włosy i subtelnie rzeźbione kości policzkowe przydają uroku Stephane'owi, który zawsze błyszczy w towarzystwie, nieodmiennie ubrany w garnitur od najlepszych włoskich krawców, najchętniej w kolorach oliwkowym i czarnym.

Tylko Celine potrafi uśmiechać się równie tajemniczo i z równym wdziękiem co jej brat, który sprawia wrażenie, jakby miał isticie stalowe nerwy: nikt nigdy nie widział go płaczącego, nikt nie słyszał, by podniósł głos czy żeby zapłatał się chcąc coś powiedzieć. Jest idealnym uczniem Jeana-Claude'a, od początku wychowywanym na następcę. Stephane zgadza się wprawdzie z faktem, że to ojciec stworzył potęgę imperium McTanish, ale nadmiar pewności siebie każe mu sądzić, iż tylko pod jego rządami firma może osiągnąć przeznaczony jej cel i opanować cały świat.

Niektórzy ludzie uważają, że Stephane zamierza tego dokonać rozszerzając działalność McTanish na handel bronią. Na podjęcie tej decyzji niewątpliwie wpływ ma filozofia życiowa, z którą młody Lavoie wcale się nie kryje, a która mówi, że rodzaj ludzki ma wrodzoną niszczycielską naturę i skłonność do złych uczynków. Młodzieniec przewiduje, że druga wojna z tym krajem jest nieunikniona – upewnia go w tym upokorzenie Niemiec. Na razie musi poczekać na zgodę lub śmierć ojca oraz śmierć Jacquesa, o którego niechęci do Stephane'a wszyscy wiedzą. Bez względu na to, co nastąpi, młody Lavoie najprawdopodobniej w ciągu najbliższych dziesięciu lat wprowadzi swe plany w życie.

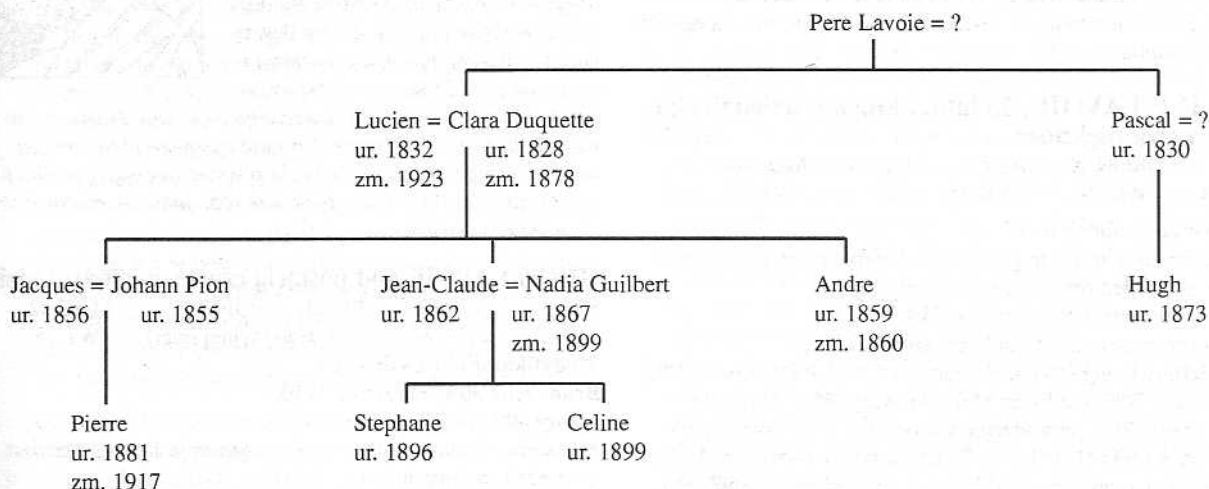
Tak jak Celine zyskała sobie sławę jako aktorka, tak jej starszy brat staje się coraz bardziej znanym mówcą, wyrażającym swe przemyślane sądy w sposób skromny, ale zdecydowany i dowcipny, a przez to zaczyna się liczyć jako potencjalny przywódca lokalnej spoleczności.

Jest ponadto jednym z mniej znaczących członków Krwi, kultu Chaugnar Faugna. To dzięki jego pieniądзом działalność organizacji nie rzuca się policji w oczy.

STEPHANE LAVOIE, 27 lat, dziedzic imperium McTanish

S 14 KON 13 BC 13 INT 17 MOC 17
ZR 13 WG 14 WYK 18 P 80 *WT 13

Lavoie w Kanadzie



Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 45%, obrażenia 1k3+1k4.

***Pancerz:** regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: bankowość i finanse 55%, francuski 90%, księgowość 25%, okultyzm 15%, perswazja 55%, pilotowanie samolotu 35%, polityka 40%, prowadzenie samochodu 65%, przemowy 45%, psychologia 60%, spostrzegawczość 40%, targowanie się 60%, wiarygodność 90%, wstawianie 40%.

Stephane Lavoie jest loup-garou, dzięki czemu nie może zostać zabity w fizycznym ataku. Regeneruje jeden punkt obrażeń na rundę aż do momentu odzyskania maksymalnego poziomu Wytrzymałości. Więcej informacji na temat loup-garou znaleźć można w „Informacjach ogólnych” na końcu niniejszego rozdziału. Stephane w dowolnej chwili potrafi przybrać postać białego tygrysa w czarne pasy. Pozostali członkowie rodu umieją przeobrażać się w inne zwierzęta.

STEPHANE LAVOIE pod postacią tygrysa syberyjskiego

S 28 KON 13 BC 17 INT 17 MOC 17
ZR 19 Szybkość 12 *WT 15

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: zęby 55%, obrażenia 1k10;

pazury 85%, obrażenia 1k8+2k6;

rozszarpywanie (zębami i pazurami) 90%, obrażenia 2k8+2k6.

***Pancerz:** 2 punkty skóry; regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: ciche chodzenie 75%, krzycie się 80%, tropienie 50%.

Celine Lavoie

Celine jest prześliczną, drobną brunetką z krótko przyciętymi włosami. Zawsze doskonale się ubiera i nosi z wdziękiem oraz godnością. Niedawno dzięki nieprzeciętnemu talentowi aktorskiemu zyskała na Broadwayu spory rozgłos i stała się jedną z najsłynniejszych osobistości Nowego Jorku.

W życiu Celine nie brak głośnych romansów, ale cieszy się znakomitą opinią wśród publiczności. Kiedy tylko pozwolą jej na to rygory aktorskiej kariery, wraca do Montrealu i całym sercem poświęca się pracy dobroczynnej na rzecz biednych. Dla wielu obserwatorów jest jedyną liczącą się członkinią rodu Lavoie, a przedstawiciele wszystkich klas społecznych darzą ją szacunkiem, jako wcielenie właskiej mieszkankom Quebecu żywotności i kobiecości.

W przeciwieństwie do reszty rodziny, Celine nie należy do żadnego kultu.

CELINE LAVOIE, 23 lata, aktorka, dziedziczka, miejscowa piękność

S 10 KON 15 BC 9 INT 14 MOC 17
ZR 14 WG 17 WYK 15 P 85 *WT 12

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: śmiałe spojrzenie głębokich, zielonych, chłodnych oczu; gdyby ten oręż okazał się nieskuteczny kopnięcie 37%, obrażenia 1k4.

***Pancerz:** regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: angielski 45%, francuski 75%, jeździectwo 75%, księgowość 20%, okultyzm 15%, perswazja 45%, pływanie 40%, prawo 20%, prowadzenie samochodu 40%, psychologia 35%, sztuka (gra aktorska) 90%, sztuka (śpiew) 45%, sztuka (taniec) 65%, targowanie się 65%, uniki 35%, wiarygodność 99%.
Celine Lavoie jest loup-garou, dzięki czemu nie może zostać zabita w fizycznym ataku. Regeneruje jeden punkt obrażeń na



rundę aż do momentu odzyskania maksymalnego poziomu Wytrzymałości. Więcej informacji na temat loup-garou znaleźć można w „Informacjach ogólnych” na końcu niniejszego rozdziału. Celine w dowolnej chwili potrafi przybrać postać czarnej pantery. Pozostali członkowie rodu umieją przeobrażać się w inne zwierzęta.

CELINE LAVOIE pod postacią czarnej pantery

S 20 KON 15 BC 12 INT 14 MOC 17
ZR 19 Szybkość 12 *WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: zęby 45%, obrażenia 1k10;

pazury 65%, obrażenia 1k6+1k4;

rozszarpywanie (pazurami) 85%, obrażenia 2k6+1k4.

***Pancerz:** 1 punkt futra; regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: skakanie 40%, skradanie się 90%, ukrywanie się 80%, wspinanie się 80%.

Hugh Lavoie

Hugh, syn brata Luciena – Pascala Lavoie – jest postacią nieco tajemniczą i nie znaną większości osób śledzących losy rodu. Pascal nie opuścił Francji, gdzie zestarzał się i dawno już wycofał z życia publicznego. Kuzyn Hugh przeprowadził się do Montrealu jakieś piętnaście lat temu i stał się zaufanym zabijaką i ochroniarzem Jeana-Claude'a.

Jest aktywnym członkiem Lordów, niegdyś potężnego chrześcijańskiego kultu, odwiecznego przeciwnika Chaugnar Fauga.

HUGH LAVOIE, 50 lat, kawaler, kuzyn Jeana-Claude'a i Jacquesa, potężnie zbudowany, agresywny

S 17 KON 13 BC 16 INT 11 MOC 12
ZR 8 WG 11 WYK 14 P 45 *WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k6;

strzelba – obrzyn kaliber 12 60%, obrażenia 4k6/1k6;

rewolwer kaliber .32 40%, obrażenia 1k6.

***Pancerz:** regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: angielski 55%, blef 80%, francuski 80%, księgowość 35%, nasłuchiwanie 44%, okultyzm 15%, psychologia 55%, skradanie się 25%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 75%, ukrywanie się 30%, uniki 40%, wstawianie 75%.

Hugh Lavoie jest loup-garou, dzięki czemu nie może zostać zabity w fizycznym ataku. Regeneruje jeden punkt obrażeń na rundę aż do momentu odzyskania maksymalnego poziomu Wytrzymałości. Więcej informacji na temat loup-garou znaleźć można w „Informacjach ogólnych” na końcu niniejszego rozdziału. Hugh w dowolnej chwili potrafi przybrać postać czarnego niedźwiedzia, którego współczynniki znalazły się również wcześniej w niniejszym rozdziale. Pozostali członkowie rodu umieją przeobrażać się w inne zwierzęta.



HUGH LAVOIE pod postacią czarnego niedźwiedzia

S 34 KON 13 BC 21 INT 11 MOC 12
ZR 12 Szybkość 08 (brak lewej tylnej nogi) *WT 15

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: zęby 30%, obrażenia 1k10;

pazury 40%, obrażenia 1k6+2k6.

***Pancerz:** 3 punkty futra i skóry; regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę jako loup-garou.

Umiejętności: nasłuchiwanie 65%, uniki 30%, wspinanie się 10%, wycucie zwierzyny 60%.

Loup-garou – informacje ogólne

Loup-garou dosłownie znaczy „wilkołak“. Tradycje przybyłych do Quebecu Francuzów i zamieszkujących tę prowincję od wieków Indian przemieszały się ze sobą, dopuszczając istnienie rozmaitych łaków. W przypadku rodziny Lavoie, każdy jej członek potrafi przeobrażać się w ssaka lub ptaka – zwierzę będące najlepszą metaforą jego osobowości. Każda osoba może przybrać kształty tylko jednego zwierzęcia i to tylko pod warunkiem, że już wcześniej miała gdzieś okazję widzieć przedstawiciela tego gatunku. Jako zwierzę Celine zawsze będzie czarną panterą, Jacques – nowofundlandem, Jean-Claude – olbrzymim krukiem, Stephane – tygrysem syberyjskim, a Hugh – czarnym niedźwiedziem.

Zgodnie z założeniami scenariusza, Lucien Lavoie przekazał klątwę loup-garou swoim dzieciom, a za ich pośrednictwem także wnukom – Pierre’owi, Stephane’owi i Celine. Nie wiadomo dziś, czy któryś z dawniej żyjących Lavoie został przeklęty przez szamana jakiegoś indiańskiego plemienia, zamieszkującego arktyczne rejony Kanady, czy też może sam Lucien zapędził się zbyt daleko w poszukiwaniu potęgi i władzy. Obojętne, czy jest to klątwa, czy błogosławieństwo – dziś przechodzi z ojca na syna. Ugryzienie Lavoie nie zaraża, toteż mimo iż wszyscy członkowie rodu cierpią na tę przypadłość, nie rozprzestrzenia się ona poza rodzinę. Pierwsze przemiany obserwuje się w wieku dojrzewania.

- Każda przemiana kosztuje jeden punkt magii i zajmuje jedną rundę walki. Ujrzanie transformacji na własne oczy oznacza utratę 1k3 PP.
- Zmiana postaci ludzkiej w zwierzęca oznacza zmianę tylko niektórych cech: Siły, Budowy Ciała i Zręczności. Jeśli zwierzę jest większe i potężniejsze od człowieka, wartość S ulega podwojeniu; w przeciwnym wypadku (jak np. u kruka) pozostaje taka sama. BC zmienia się stosownie do właściwości gatunku zwierzęcia (żądnych 100-kilogramowych kanarków czy, przeciwnie, ważących 50 kilo koni), podobnie zresztą, jak ZR.
- Stosownie do możliwości nowej postaci może zmienić się Szybkość i modyfikator obrażeń. Jeśli zmianie ulegnie BC, również Wytrzymałość ma prawo odzwierciedlać przemianę.
- Po przemianie w umyśle loup-garou pozostają wszystkie znane mu zaklęcia, są one jednak bezużyteczne, gdyż nie może wykonywać właściwych ludziom gestów.
- Początkowo przemiana oznacza dla loup-garou utratę 1k3 PP. Przy każdej następnej przemianie wykonuje się Test Wiedzy, mający na celu ustanowienie pewnej dyscypliny umysłowej. Udany test oznacza, że podlegający transformacji osobnik zaczyna wierzyć, iż kontroluje ów efekt i, jeśli będzie się nim posługiwał ostrożnie i z umiarem, może on urozmaicić jego przyszłe życie. Od tego momentu transformacja nie powoduje obniżenia poziomu Poczytalności.
- Przemiana w zwierzę nie przeszkadza zachowaniu wszystkich ludzkich umiejętności, choć te, które wiążą się z działalnością fizyczną, stają się bezużyteczne z powodu braku dłoni. Podobnie trudno jest korzystać z umiejętności związanych z porozumiewaniem się, skoro nie można mówić. Umiejętności posiadane w postaci zwierzęcej znikają bez śladu, kiedy loup-garou staje się na powrót człowiekiem. Pierwszy powrót do ludzkiej postaci oznacza 15-procentowy przyrost wartości *okultyzmu*. Loup-garou nie jest postacią rodem z *Mitów Cthulhu*, toteż nie wpływa w żaden sposób na tę umiejętność.

Loup-garou może dokonać przemiany w dowolnym momencie – nie jest w tym względnie ograniczony wpływem księżycy, jak angielski wilkołak. Ze względu na magiczny

charakter transformacji, człowiek odradza się ze zwierzęcia w takiej samej postaci i w takim samym stanie, w jakim znajdował się przed przemianą. Oznacza to na przykład, że ma na sobie to samo ubranie, co przed transformacją. Przemiana nie wpływa na stan obrażeń, które mogą zniknąć dopiero po wynikającej z ich charakteru liczbie rund. Jeśli loup-garou zostanie w jakiś sposób zabity, zawsze wraca do ludzkiej postaci.

Transformacja (w dowolnym kierunku) zajmuje jedną rundę. Postać loup-garou zaczyna drzeć, mienić się, zmieniać w smugę dymu, po czym kurczy się bądź rośnie w bardzo nieprzyjemny, żeby nie powiedzieć wstrętny sposób – kosztuje to patrzącego 1k3 PP. Jeśli szok wywołany tym widokiem wpędzi ofiarę w czasowy lub długotrwały obłąd, efektem może być częściowa amnezja lub katatonia.

Loup-garou w dowolnej postaci są praktycznie niewrażliwe na zwykłe zranienie. Mogą umrzeć ze starości, mogą też (jako ludzie) paść ofiarą jakiejś choroby. Srebrne kule i srebrne ostrza nie czynią im specjalnej krzywdy, więc są narażone właściwie tylko na magiczne ataki oraz próby spalenia żywcem, jako że nie poddane działaniu ognia mogą się regenerować.

Rany zadane zwykłą bronią zasklepiają się niemal natychmiast, zaś loup-garou odzyskuje Wytrzymałość w tempie jednego punktu na rundę, aż do powrotu do maksymalnej wartości. Nawet jeśli uda się sprowadzić (zwykłym atakiem, nie ogniem) WT ofiary do poziomu znacznie poniżej zera, loup-garou regeneruje się i zaczyna normalnie funkcjonować z chwilą, gdy WT osiągnie wartość +1. Innymi słowy, impet ataku może odrzucić lub powalić loup-garou, ale nie przeszkodzi mu w szybkim powrocie do pełni sił.

Chcąc określić obrażenia zadane bronią magiczną (o ile nie zostały podane wprost w opisie), sprawdzamy liczbę ran i KON ofiary w Tabeli Porównawczej: jeśli zadane obrażenia przewyższają KON, loup-garou umiera; w przeciwnym wypadku odnosi połowę ran i obrażeń tych nie może regenerować.

Współczynniki – podsumowanie

S (2 razy większa od ludzkiej, jeśli zwierzę jest większe; równa ludzkiej, jeśli zwierzę jest mniejsze)

KON (ludzka)

BC (zwierzęca)

ZR (zwierzęca)

INT (ludzka)

Szybkość (zwierzęca)

MOC (ludzka)

WT (średnia wyliczona z KON i BC)

Modyfikator obrażeń: S+BC

Broń: tylko takie formy ataku, jakimi dysponuje zwierzę.

Pancerz: naturalny zwierzęcia.

Czary: loup-garou pamięta wszystkie, które zna, ale będąc zwierzęciem nie może rzucić żadnego z tych, których nauczył się w ludzkiej postaci.

Umiejętności: Właściwe dla postaci zwierzęcej oraz wszystkie ludzkie wiążące się z wiedzą. Strażnik może dopuścić korzystanie z niektórych umiejętności fizycznych lub odnoszących się do porozumiewania się z innymi, jeśli uzna, że sytuacja to uzasadnia. Pierwszy powrót z postaci zwierzęcej do ludzkiej oznacza dodanie 15% do *okultyzmu*. Loup-garou nie jest elementem *Mitów Cthulhu*, toteż nie wpływa w żaden sposób na tę umiejętność.

Koszt w PP związany z ujrzeniem przemiany na własne oczy: Bycie świadkiem transformacji kosztuje 1k3 PP. Sam loup-garou również traci 1k3 przy każdej przemianie do momentu wykonania udanego Testu Wiedzy – później przemiana przestaje być dla niego groźna.

Dzień drugi



Pogrzeb; czarny pies zjawia się ponownie; dom rodu Lavoie; człowiek z drewnianą nogą; śledztwo w sprawie Luciena; św. Cutis; seans; kradzież.

PO DŁUGIEJ I MĘCZĄCEJ NOCY Badacze Tajemnic zapewne wstaną późno, toteż schodząc na śniadanie nie zastaną już w jadalni ojca Philipa, który musiał pospieszyć do swych codziennych obowiązków w parafii. Pamiętał jednak, by wydać madame D'Anjou dyspozycje co do solidnego śniadania dla bohaterów: naleśniki z syropem klonowym i mocna kawa. Zostawił również wiadomość, że nie wróci do wieczora. Zasugerował też Odkrywcom, żeby swe poszukiwania zaczęli od Bibliothèque Nationale du Quebec.

Badacze mogą po śniadaniu przejrzeć poranne gazety w poszukiwaniu relacji z wydarzeń, które zaszły ubiegłej nocy w Le Bistro d'Or. Nie znajdują jednak nawet najmniejszej wzmianki na ich temat: awantura została zatuszowana. W gazecie znajduje się za to zawiadomienie o pogrzebie Luciena Lavoie, świętej pamięci ojca Jeana-Claude'a Lavoie z Montrealu (*Pomoc dla graczy* nr 4).

Na bohaterów czeka także wiadomość od Celine, zawierająca miejsce i godzinę pogrzebu oraz informację, że Jean-Claude chce się z nimi zobaczyć po zakończeniu ceremonii. Panna Lavoie podpowiada również, że najwygodniej byłoby, gdyby Odkrywczy dojechali na cmentarz taksówką, która później zabrałaby ich w ślad za konduktem pogrzebowym do dworku rodu Lavoie, gdzie wszyscy będą mogli swobodnie podyskutować.

Jeśli nasi bohaterowie faktycznie pośpią dłużej, czasu starczy im tylko na spóźnione śniadanie. Gdyby jednak wyskoczyli się z łóżek rankiem, zdążą spróbować dowiedzieć się paru ciekawych rzeczy. W pierwszym przypadku dalszy opis wydarzeń znajduje się poniżej; rannych ptaszków odsyłamy do podrödzdziału „Kim był święty Cutis“ pod koniec „Dnia drugiego“.

Pomoc dla graczy nr 4

Zawiadomienie o pogrzebie Luciena Lavoie

Po ciężkiej chorobie w szpitalu Royal Victoria zmarł
LUCIEN LAVOIE

ukochany ojciec Jeana-Claude'a, najdroższy dziadek Stephane'a i Celine, drogi wuj Hugh'a. Niech Nasz Pan Jezus Chrystus pobłogosławi jego duszę. Dziś po południu odbędzie się pogrzeb z udziałem najbliższej rodziny i zaproszonych gości. Pieniądże zebrane na tacę podczas mszy za duszę Luciena zostaną przekazane organizacjom dobroczynnym.

Pomoc dla graczy nr 5

Epitafium na grobie Luciena

*L'ours avec trois jambes indique la bonne voie
Ne fait jamais un bol grimacer
Car le corbeau ne restera pas.*

[Trójnogi niedźwiedz drogę ci wskaże
Jeśli czara się skrzywi
Nie zdołasz zatrzymać kruka.]

Cmentarz Mount Royal

Wczesnym popołudniem nasi bohaterowie wybierają się na pogrzeb Luciena Lavoie. Dojazd na cmentarz zajmie dwadzieścia minut, zaś dotarcie na piechotę do miejsca pochówku dalsze dzie sięć. Obok kopczyka świeżo wykopanej ziemi stoi szlochający Jean-Claude. Miejsce po jego prawej ręce zajął syn, po lewej – córka. Wokół grobu, w półkolu zebrało się około trzydziestu żałobników i ksiądz, stojący u wezłgłowia trumny. Duchowny właśnie recytuje łacińską formułę, po czym zapada cisza. Udany Test Pomysłowości pozwoli stwierdzić, że Jacques, drugi syn zmarłego, którego bohaterowie poznali na dworcu Viger, nie przyszedł na pogrzeb ojca.

Łagodny powiew wiatru otrząsa z pobliskiego buka kilka złotych liści, które delikatnie opadają na trumnę. Pogrzeb kończy się i żałobnicy rozchodzą się do samochodów. Celine mijając Badaczy mówi im, żeby jechali do dworu za jej samochodem i wraca do płaczącego ojca. Stephane zdaje się być nieobecny duchem – skupiony, w milczeniu bacznie obserwuje cmentarz. Udany test *psychologii* ujawni, że młody Lavoie jest podenerwowany i czujny.

Grobowy znak

Odkrywczy zapewne zaczekają na Celine, więc opuszczą miejsce pochówku niemal jako ostatni. Jeśli w tym momencie któryś z Odkrywców wykona udany Test Szczęścia, zauważy ogromnego nowofundlanda, który, merdając ogonem, obserwuje ich z jednego z odległych pagórków.

Tu po raz pierwszy czarny pies próbuje zwrócić na siebie uwagę Odkrywców, przy czym czyni to w taki sposób, by nie zauważył go nikt z rodziny Lavoie. W przypadku, gdyby nie udało mu się tym razem, Strażnik powinien pozwolić Badaczom wykonać drugą serię rzutów tuż przed tym, jak wsiądą do samochodów, choć szanse będą wtedy o 10 procent niższe. Jeśli i ta próba okaże się nieskuteczna, pies jeszcze jeden raz – w innym, dogodnym momencie – postara się sprowadzić bohaterów z powrotem na cmentarz.

Jest to ten sam nowofundland, który ubiegłej nocy, podczas bójki z bandytami, przyszedł Badaczom z pomocą. Po cięciu przez lewe oko nie pozostał nawet najmniejszy ślad, zupełnie jakby ranę zasyto i pozwolono się jej zagoić. Jeśli bohaterowie powiedzą komuś z rodziny Lavoie o psie, Stephane natychmiast rozejrzy się, próbując go znaleźć, ale bez skutku. Celine wyjaśni tymczasem (trochę zbyt gładko i szybko), że stare psisko należało do Luciena i teraz wałęsa się po okolicy. Stwierdzi również, że żadne z nich nie chce go skrzywdzić, ale w tym miejscu świadomie mija się z prawdą, co można odkryć wykonując udany test *psychologii*.

Pies chce zwrócić na siebie uwagę Badaczy i poprowadzić ich z powrotem do grobu Luciena, kiedy osiągnie swój cel i gdy wszyscy żałobnicy znikną, nowofundland będzie drapał łapami i podkopywał nagrobną płytę. Odkrywczy Tajemnic powinni zorientować się, że pies chce, by przeczytali napis na kamieniu (*Pomoc dla graczy* nr 5). Przetłumaczenie wrytych w granicie słów wymaga danego testu znajomości francuskiego.

Udany test *psychoanalizy* zasugeruje, że autor słów (a był nim Lucien, co potwierdzą Stephane i Celine) pisząc je nie był przy



zdrowych zmysłach; udany test *okultyzmu* pozwoli się domyślać, że epitafium jest swoistym ostrzeżeniem.

Kiedy pies zdoła wreszcie osiągnąć zamierzony cel, oddali się, z łatwością gubiąc po drodze śledzących go ewentualnie Badaczy i znikając im z oczu poza granicami cmentarza.

Pobieżna próba zinterpretowania epitafium nie będzie łatwa. Wiadomo nie od dziś, że czarne niedźwiedzie licznie zamieszkują południowe rejony Quebecu. Natomiast udany test *historii* bądź *okultyzmu* pozwoli stwierdzić, że kruk nader często pojawia się w legendach i wierzeniach większości Indian, jak również wielu kultur europejskich – mówiąc krótko, jest na tyle wszechobecny, że informacja o nim nie daje podstaw do wysnuwania jakichś specyficznych wniosków. Ogólnie rzecz biorąc, obecne w mitach kruki uwielbiają knuć intrygi, prowokować wydarzenia, kraść, manipulować ludźmi i naigrawać się z nich. Jeśli in w grę wchodzi kruk, trzeba mieć się na baczności.

Dwór rodziny Lavoie

Z okien kamiennego gmachu można podziwiać kipiący życiem Montreal i płynącą poniżej rzekę. Jean-Claude zbudował dwór w stylu Drugiego Imperium, by oddać hołd Napoleonowi III i jego snom o chwale. Budowla ma mansardowy dach, podzielone na kwadraty okna i przeszkłone, wyrastające z głównej bryły pawilony. Stanowi centrum posiadłości rodu Lavoie, która obejmuje jeszcze dwa mniejsze okazałe budynki: mniejszy dom, należący do Jacquesa i zdecydowanie skromniejszy domek dla gości, w którym mieszkał Lucien.

Samochód, którym jadą Badacze, podąża za pojazdami rodziny Lavoie i trafia na półkolisty podjazd przed głównym wejściem do ogromnego dworu. Strażnik może zadecydować, że jeśli podczas pobytu w domu Lavoie któryś z bohaterów wymknie się na zewnątrz, będzie świadkiem wydarzeń opisanych w podrozdziale „Człowiek z drewnianą nogą”.

Wszyscy członkowie rodu najpierw udadzą się do swoich pokojów, żeby się przebrać. Główny lokaj zaprowadzi tymczasem Badaczy przez wspaniałe korytarze do gabinetu Jeana-Claude'a, poprosi, by usiedli i, zgodnie z zaleceniami pana domu, poczęstuje drinkami i cygarami. Później lokaj zniknie i Odkrywczy Tajemnic zostaną sami w wielkim, wykładanym boazerią pokoju.

Na wprost drzwi stoi masywne, kryte skórą biurko w kolorze wina, przy którym zwyczaj zasiadać Jean-Claude. W tylnej ścianie znajduje się rząd okien, przez które wpada do pokoju dzienne światło, budząc refleksy na wyfroterowanej do połysku podłodze. Gabinet znajduje się na tyłach dworu (na jego północnym krańcu), toteż okna wychodzą na zadbane, wypielęgnowane ogrody, składające się na posiadłość Lavoie.

Wkrótce do bohaterów dołącza Celine, a zaraz po niej sam Jean-Claude. Panna Lavoie przedstawia Badaczy ojcu i przez chwilę wszyscy rozmawiają o niczym. Ściany gabinetu zdobi kilka znakomitych płócien Watteau; oko konesera przyciągnie zapewne olejną wersję *Les Jaloux*, który to obraz cały świat zna wyłącznie jako drzeworyt.

Jean-Claude znów jest sobą. Smutek, jaki ogarnął go na cmentarzu, zniknął bez śladu. Odkrywczy mają przed sobą średniego wzrostu mężczyznę o okrągłej twarzy, klasycznym francuskim nosie i krótko przyciętych, czarnych włosach. Jego oblicze ma typowy dla tego Lavoie wyraz zmęczenia i skupienia zarazem. W prostym niebieskim garniturze Jean-Claude nie pasuje do otaczającego go przepychu.

Jego stosunek do Badaczy zależy w znacznej mierze od wrażenia, jakie na nim zrobią oraz od tego, czego już dokonali. Jeśli pomogli Celine w pociągu, jej ojciec wyrazi im swą wdzięczność, podobnie zresztą jak wtedy, gdy złoży mu wyrazy współczucia z powodu śmierci ojca. Potrafi przekonująco odgrywać takie uczucia, jakie w danej chwili wydają się najbardziej przydatne. Nie okazuje żadnych stąbości, jest układny i zachowuje dystans. Znajomość *psychologii* lub *psychoanalizy* potwierdzi

twardosc psychicznego i uczuciowego pancerza Jeana-Claude'a, nie pozwoli jednak go przeniknąć.

Ojciec Celine żywi uprzedzenia w stosunku do Brytyjczyków i Niemców, ale nie podejmuje wprost rozmowy na temat polityki narodowościowej. Ci spośród Badaczy, którzy noszą francusko brzmiące nazwiska, zwrócą uwagę, że Jean-Claude traktuje ich nieco życzliwiej. Nade wszystko jest jednak biznesmenem, który czegoś od Odkrywców chce. Ze względu na silną wolę, zdecydowanie i doświadczenie Jeana-Claude'a, poziom umiejętności Badaczy odnoszących się do porozumiewania się i psychologii należy obniżyć o 30 % podczas kontaktów z nim.

Lavoie nie traci czasu. Mówi wolno, z namysłem; ciężko przy tym oddech. Sprawia wrażenie chorego, ale dolegliwość najwyraźniej w żadnym stopniu nie ograniczyła sprawności jego umysłu.

– Nie wiem, po co przybyliście do Montrealu. Powiem więcej, nic mnie to nie obchodzi. Obchodzi mnie natomiast moja rodzina. Celine uważa was za inteligentnych ludzi, którzy umieją pomóc bliźniemu w potrzebie. Opinia o was, której pozwoliłem sobie zasięgnąć za pośrednictwem moich agentów, zdaje się potwierdzać jej słowa. Czuję, że mogę wam zaufać, a nie należę do ludzi, którzy łatwo obdarzają zaufaniem. Już raz pomogliście mojej rodzinie, toteż chcę ponownie prosić was o pomoc. To, co ode mnie usłyszycie, zabrzmi niewiarygodnie, ale jest najszczerzą prawdą. Mój ojciec usiłuje mnie zabić.

W 1857 roku Lucien przeniósł się z Francji do Kanady z żoną, Clarą, i mającym wówczas rok Jacquesem. Dwa lata później urodził im się kolejny syn, który niestety zmarł po roku z nie wyjaśnionych powodów. Jean-Claude przyszedł na świat w 1862 roku. Do 1878, kiedy umarła Clara, rodzina Lavoie mieszkała w różnych miastach na północy Quebecu.

Według słów Jeana-Claude'a, jego ojciec niewiele później zaczął popadać w obłąd. Winił młodszego syna za śmierć małżonki i kiedy pewnego razu doszło do gwałtownej wymiany zdań, Jean-Claude musiał uciekać z domu. Nienawidził życia na północy i nienawidził własnego ojca, toteż jeszcze tego samego roku przeniósł się do Montrealu, a na duchu podtrzymywały go jedynie sny o potęgę i pieniądzu. W dwadzieścia lat później dołączył do niego jego brat, Jacques, który obawiał się o los swojego syna, Pierre'a.

Jeanowi-Claude'owi powiodło się w interesach i dzięki łutowi szczęścia stał się właścicielem McTanish Co. na krótko przed wprowadzeniem prohibicji w Stanach Zjednoczonych. Posyłał ojcu pieniądze, ale nigdy nie miał od niego żadnych wieści, aż do pewnego dnia cztery miesiące temu, kiedy to Lucien nieoczekiwanie przybył do Montrealu. Jego pojawienie się w domu Lavoie trzymano w tajemnicy. Ani Jean-Claude, ani Jacques nie ufali wiecznemu pogrążonemu w myślach starcowi. Młodszy syn pozwolił zamieszkać ojcu w domku dla gości, ale nie nawiązali bliższego kontaktu. Jean-Claude skonsultował się nawet w sprawie Luciena ze specjalistami z Royal Victoria Hospital, ale ten już na trzy tygodnie przed śmiercią zwiariował do reszty.

Pewnej nocy, jakiś miesiąc temu, lokaj zauważył Luciena przechadzającego się po korytarzach dworu i wymachującego tłuczkiem do mięsa. Służący poszedł za nim na górę, do galerii, gdzie Lucien zatrzymał się i wbił toporek w portret Jeana-Claude'a. Nieszczęsnego starca zabrano potem do szpitala, a szczegółowe badania doprowadziły do odkrycia guza mózgu. Po powrocie do domu przez kilka kolejnych tygodni stan umysłowy starego Lavoie systematycznie się pogarszał. Pod koniec życia ojciec odmawiał opuszczania sypialni, a dosłownie na kilka dni przed śmiercią, kompletnie szalony, powiedział Jeanowi-Claude'owi, że zamierza go przekląć. Wtedy też napisał epitafium na własny nagrobek. W noc, kiedy umierał, dokonał w swej sypialni całego obrzędu i rzucił kłutwę. Następnego ranka lokaj znalazł go bez życia.

– Wiem o was dużo i sędzę, że nie wątpicie w istnienie magii. No cóż, kłątwa rzucona przez Luciena jest równie realna.

Jean-Claude chciałby, żeby Badacze uwolnili go od zagrażającej jego życiu kłątwy, rzuconej przez ojca. Nie interesuje go

przy tym, czy bohaterowie faktycznie mu wierzą – chce tylko wiedzieć, czy mu pomogą, bo nikt inny pomóc mu nie może. Klątwa została tak pomyślana, że żaden człowiek, w którego żyłach płynie krew Lavoie, nie może choćby wejść do pokoju Luciena. Ze względu na zajmowane stanowisko Jean-Claude nie może sobie pozwolić na to, by informacja o całej sprawie przedostała się do prasy i dlatego właśnie potrzebuje ludzi zaufanych.

Zgodnie z jego zapewnieniami, Odkrywcom nie grozi żadne niebezpieczeństwo, zaś za zdjęcie klątwy czeka ich stosowna nagroda. Trzeba jednak działać szybko, a najlepsza do realizacji przedsięwzięcia byłaby następna noc. W pokoju Luciena Odkrywcy znajdują nietknięte wszystkie niezbędne przybory.

Jeśli bohaterowie będą się dopytywać, Jean-Claude stwierdzi, że dla niego cała sprawa jest prosta: wystarczy odprawić ceremonię w odwrotnej kolejności. Wniosek ten ojciec Celine wysnuwa ze znajomości francusko-kanadyjskiego folkloru. Nie jest do końca przekonany, czy sam w to wierzy, ale tradycję należy uszanować [uwaga dla Strażników: dodatkowe informacje na temat klątwy i opis jej działania znajduje się poniżej, w ramce zatytułowanej „Zaklęcie: Pułapka natury (spętanie loup-garou)“].

Stracony czas Jean-Claude wynagrodzi Badaczom sumą 2000 dolarów USA w gotówce, płatną po wykonaniu zadania. Bohaterowie nie muszą podejmować decyzji w tym momencie, ale ponieważ czas odgrywa tu ogromną rolę, pan Lavoie chciałby usłyszeć ich odpowiedź jeszcze tego samego wieczora. Jeśli zgodzą się zając zdjęciem klątwy, Jean-Claude pozwoli im obejrzeć sypialnię Luciena, nie będą jednak mieli na to wiele czasu, gdyż spodziewa się gości, którzy woleliby nie widzieć obcych kręcących się po terenie posiadłości.

Jeśli Badacze pytają na osobności Celine, cóż to za gości oczekuje jej ojciec, panna Lavoie powie im, że do Montrealu przybywa Carmine Caprice, z chicagowskiego rodu Caprice'ów oraz kilku jego ludzi. Ojciec nie życzy sobie obecności osób postronnych, podobnie jak i sami gangsterzy nie chcieliby, żeby ktoś był świadkiem prowadzonych rozmów.

Jeżeli Odkrywcy Tajemnic postanowią podjąć się wyznaczono im przez Lavoie zadania, Jean-Claude poda każdemu rękę

i wyrazi swoje gorące podziękowania. Następnego dnia mogą zaczynać, a tymczasem Celine zaprowadzi ich do pokoju Luciena.

Gdyby natomiast bohaterowie postanowili jeszcze zastanowić się i nie podejmować decyzji, Jean-Claude życzy im miłego dnia, podkreślając przy tym, że oczekuje rychłej odpowiedzi. Po wyjściu z gabinetu Celine prosi ich jeszcze raz o pomoc, twierdząc, że jeśli nic nie zrobią, jej ojciec za tydzień będzie martwy. Sam Jean-Claude może zresztą również ponowić swą prośbę, obiecując więcej pieniędzy bądź kolejne zlecenia w przyszłości. Udany test *targowania się* pozwoli podnieść obiecaną nagrodę do 3000 USD, tym bardziej że Jeanowi-Claude'owi jest w gruncie rzeczy obojętne, ile będzie im musiał za pomoc zapłacić. Oczywiście postąpiłby wbrew swej naturze, gdyby dał to po sobie poznać.

TAJEMNICA

Jean-Claude ukrył przez Badaczami sporą część prawdy, z której wcale nie najmniejsze znaczenie ma prawdziwa natura tej, jak to nazywa, „klątwy Luciena“. Nie jest to w rzeczywistości przekleństwo, lecz pradawne zaklęcie „Pułapka natury“, które w dodatku nie zabija go, tylko dręczy wszystkich członków rodziny, każąc im coraz częściej przybierać zwierzęce postaci. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w zamieszczonej poniżej ramce „Pułapka natury“.

Człowiek z drewnianą nogą

Podczas wizyty Badaczy u państwa Lavoie, zanim Jean-Claude dołączy do nich w gabinecie lub po tym, jak zakończą rozmowę i opuszczą jego pokój, Strażnik powinien nakazać graczom wykonanie testów *nastłuchiwanie*. Ci, których test zakończy się sukcesem, usłyszą dziwny odgłos, przypominający dźwięk ludzkich kroków: skrzypnięcie grubej, skórzanej podeszwy na przemian ze stuknięciem w drewno. Kroki mogłyby należeć do kogoś chodzącego o lasce, ale stukot jest zbyt donośny, zupełnie jakby osoba opierała się na lasce całym ciężarem ciała.

Źródłem hałasu okazuje się mężczyzna z drewnianą nogą, który przed chwilą zamienił parę słów ze stojącym nieopodal Stephanem. Gdyby Badacze zapytali młodego Lavoie, kim jest

Zaklęcie: Pułapka natury (spętanie loup-garou)

Działanie czaru polega na stopniowym ograniczaniu potrzeby kontrolowania zmian postaci u loup-garou, przez co ofiara zostaje zmuszona do dokonania żywota pod postacią zwierzęcia. Objęcie zaklęciem jednego loup-garou wymaga 14 punktów magii. Odprawienie ceremonii powoduje utratę 2k4 Punktów Poczytalności, bez względu na liczbę loup-garou, na które czar ma zadziałać. Ofiara zaklęcia całkowicie porzuca ludzką stronę swej istoty po liczbie dni równej jej Mocy. Proces ten przebiega stopniowo, choć stosunkowo szybko. Ofiara przestaje panować nad przemianami, które coraz częściej następują automatycznie pod wpływem silnych, pierwotnych emocji, takich jak gniew, strach, żądza czy głód. Po liczbie dni równej połowie wartości Mocy, ofiara połowę czasu spędza w swej zwierzęcej postaci, a po upływie kolejnych MOC/2 dni ludzka natura przestaje być dlań w najmniejszym stopniu interesująca czy pociągająca. Nieszczęsnemu loup-garou nie pozostaje nic innego, jak zesterować się i umrzeć jako zwierzę.

Do rzucenia czaru niezbędna jest czara, wykonana ze szczerzego srebra lub złota, na której wewnętrznej powierzchni wyryta została treść zaklęcia. W miejscu, gdzie odprawiona zostanie ceremonia, rzucający klątwę musi również wyryć

okrągły talizman, wokół którego ustawia się sześć świec. Świece należy zapalić w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, po czym nie wolno już opuścić kręgu. W przeciwnym wypadku obrzęd trzeba będzie odprawić od początku.

Do złotej (czy srebrnej) czary należy wpuścić przynajmniej sześć kropli świeżej (nieskrzepniętej) ludzkiej krwi, jak również należące do przyszłej ofiary włosy, fragmenty paznokci, osobiste drobiazgi lub tym podobne przedmioty. Zaklęcie można skierować przeciwko kilku osobom jednocześnie. Przez godzinę nieprzerwanie powtarza się inkantacje. Po tym czasie, jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, czara rozbłyśnie na chwilę światłem i klątwa zacznie działać.

Poddany działaniu zaklęcia loup-garou coraz silniej odczuwa lęki i pragnienia właściwe jego zwierzęcej naturze. Jeśli na przykład przeobraża się w pumę, to jako człowiek staje się coraz bardziej skryty i drapieżny, większą wagę przywiązuje do obrony własnego terytorium przed potencjalnymi rywalami itp. Ofiara nie traci Poczytalności do czasu, kiedy zda sobie sprawę z tego, co się z nią dzieje: wówczas traci 1k3+1 PP dziennie, do momentu upłynięcia liczby dni równej jej Mocy, kiedy to traci resztę PP i jako człowiek popada w trwały obłąd.

nieznajomy, stwierdzi, że nie powinni interesować się rzeczami dziejącymi się w jego domu, zaś tajemniczy obcy oddali się szybko. Najwyraźniej znakomicie orientuje się w rozkładzie pomieszczeń dworu, gdyż po trzech rundach bohaterowie zgubią jego trop. Jeśli Badacze zdecydują się go ścigać, będą musieli tłumaczyć się ze swej nieobecności przed Jeanem-Claude'em.

Jeśli mimo wszystko wyruszą na poszukiwania, powinni wykonać test *spostrzegawczości*. Ci, którym się on powiedzie, zdołają dostrzec przez okno poruszenie w ogrodzie – ogromny, ciemny kształt przypominający niedźwiedzia dziwnie niezdamie przemyka przez skąpane w księżycowym blasku zarośla. Jeżeli któryś z Badaczy ścigał fałszywego konduktora z pociągu i natknął się w lesie na czarnego niedźwiedzia, zauważy teraz, że i temu zwierzęciu brakuje tylnej, lewej łapy. Zwierzę oddala się w kierunku domku Luciena i znika bez śladu; Badaczom nie uda się go odnaleźć.

Pierwsza linijka wrytego na grobie Luciena epitafium brzmi: „Trójnogi niedźwiedź drogę ci wskaże“. Jeśli Badacze zapytają kogoś z mieszkańców dworu o niedźwiedzia, usłyszą wyjaśnienie, że w majątku Lavoie schronienie znajduje wiele skrzywdzonych i nieszczęśliwych zwierząt. Wieczorem wypuszcza się je na wolność, żeby mogły swobodnie kręcić się po terenie posiadłości, ale są nieszkodliwe. Niedźwiedź jest stary i kaleki (jak widzieli), ale oczywiście mądrzej byłoby nie wchodzić mu drogę.

Mężczyzną, który zwrócił ich uwagę, był poruszający się o lasce lokaj, który później skorzystał z sekretnej przejścia, by znaleźć się w swoim pokoju. Wyjaśnienia brzmią wiarygodnie, choć nie są prawdziwe.

Lucien Lavoie

Domek dla gości

Z punktu widzenia Badaczy, do domku dla gości wiodą dwie drogi: można zgodzić się pomóc Jeanowi-Claude'owi lub spróbować się tam włamać. Gdyby wybrali ten drugi sposób, rzucają się na nich psy, strzegące posiadłości Lavoie (są stale obecne na terenie majątku i Strażnik może zrobić z nich użytek, kiedy tylko uzna to za stosowne). Między wewnętrznym a zewnętrznym ogrodzeniem o każdej porze dnia i nocy biega luzem 1k3+2 brytanów.

W pułapce magicznego kręgu

Wryty na podłodze krąg mocy był areną działań Luciena jako czarownika, wykorzystywaną przezeń na wiele sposobów, między innymi w charakterze pułapki, mającej strzec go przed włamywaczami, intruzami, rywalami i wścibskimi członkami rodziny. Krąg „czyha“ w sposób szczególny na ludzi obdarzonych dużą pewnością siebie i wysoką Mocą.

Jak można się zorientować z zamieszczonego opisu, struktura okręgu potrafi wywołać w umyśle nieproszonego gościa wizję. Pierwszy jej etap przedstawia Luciena, który przechodzi przemianę z wilka w człowieka i oferuje śniącemu smakowity kąsek. Uwolnienie się spod wpływu wizji po tym pierwszym spotkaniu wymaga udanego testu poniżej (lub równo) KON x3; można też zostać wyciągniętym z kręgu przez innego członka grupy. Jeżeli ani jedno, ani drugie nie nastąpi, po upływie jednej rundy ofiara ponownie zapada w „sen“ i doświadcza drugiej części wizji.

Tym razem biały wilk jest o wiele bliżej, a w dodatku nie ma zwierzyny, którą mógłby się posilić. Węszy nerwowo i z łakomym błyskiem w oku zwraca się w kierunku Badacza, który znów budzi się. Bohater wciąż jest oszołomiony. Po-

PSY, strażnicy dworu Lavoie

	nr 1	nr 2	nr 3	nr 4	nr 5
S	14	12	11	15	14
KON	15	16	12	14	14
BC	6	7	5	6	6
ZR	14	15	13	13	14

Szybkość 12

Broń: zęby 40%, obrażenia 1k6+1.

Umiejętności: nasłuchiwanie 80%, tropienie 70%, węch 95%.

Jeśli gracze postanowią pomóc Jeanowi-Claude'owi, Celine jeszcze tego samego wieczora zaprowadzi ich do domku gościnnego. Ojciec przeprosi, że nie może im towarzyszyć. Kiedy będzie stał przed Badaczami, kaszląc i z trudem łapiąc oddech, od czasu do czasu rozetrze lewą nogę. Wiele osób związanych z rodem Lavoie ma mniejsze lub większe kłopoty z lewą połową ciała – taki zbieg okoliczności.

Krótki spacer przez ogród doprowadzi do miejsca, w którym Lucien mieszkał i gdzie dokonał obrzędu i rzucił zaklęcie. Jeśli Badacze widzieli trójnogiego niedźwiedzia, zwierzę kręciło się właśnie mniej więcej w tej okolicy. Udany test *tropienia* pozwoli odkryć prowadzące na tyły domu ślady tegoż zwierzęcia. Niestety, tam trop niespodziewanie urywa się.

Celine niecierpliwie czeka na bohaterów przy otwartych drzwiach frontowych. Dom jest wyposażony z równym przepychem, co dwór, ale większość mebli i obrazów skrywają prześcieradła chroniące przed kurzem. Lucien nie życzył sobie obecności żadnych pokojówek, a w dodatku twierdził, że elektryczność przeszkadzałaby mu w medytacjach, toteż dom od dawna nie był sprzątnięty, a dopływ prądu odcięto. Korzystał tylko ze znajdujących się na tyłach budynku sypialni; posiłki, na jego własną prośbę, zostawiano przy drzwiach wejściowych.

Pokój Luciena

Widać, że Celine drży ze strachu, otwierając drzwi do sypialni. Darzyła dziadka szczerym szacunkiem i trudno jej uwierzyć, że chciałby zgładzić własnego syna, ale z drugiej strony był przecież szalony. Drzwi uchylają się z donośnym skrzypnięciem. Celine z pobladłą twarzą mówi bohaterom, że zaczeka na nich w foyer.

W powietrzu wisi ciężki odór; przyćmione światło z trudem rozświetla ponure, gotyckie wnętrza. Badacze będą musieli zapalić

nownie może zostać wyciągnięty z kręgu przez któregoś z przyjaciół lub wypełznąć z niego samodzielnie – tym razem musi rzucić nie więcej niż wynosi jego KON x2. W przeciwnym wypadku po raz trzeci stoczy się w otchłań wizji.

Wilk znajduje się tuż obok, tak blisko, że Badacz czuje jego oddech. Głęboki, przeciągły warkot bestii zdaje się wypełniać cały wszechświat. Odkrywcą Tajemnic budzi się jeszcze raz i ma ostatnią szansę uwolnienia się od koszmaru: z czyjaś pomocą lub dzięki rzutowi nie przewyższającemu jego KON x1.

Czwartą sekwencję wizji bohater zaczyna w swej zwierzęcej postaci. Tym razem nie może się przebudzić, nie może opuścić krainy sennych koszmarów – musi walczyć z białym wilkiem, na śmierć i życie. Jeśli przegra, czeka go okrutny, bolesny koniec: wilk pożre go. Jeżeli zaś uda mu się bestię pokonać, ma okazję posilić się jej truchłem, ale wkrótce znów zgłodnieje i zacznie czekać na pojawienie się kolejnej ofiary...

Każda część wizji trwa jedną rundę, podobnie jak przerwy, podczas których Badacz odzyskuje świadomość. Osoba z zewnątrz potrzebuje również jednej rundy, by wyciągnąć nie-
szczęśnika z wnętrza kręgu.

kilka świec, żeby rozejrzeć się po sypialni, gdyż zasłony w oknach po zaciągnięciu przybito do ram i nie da się ich teraz usunąć.

Mieszanina szmat, papieru i potłuczonego szkła zalega całą podłogę z wyjątkiem środka pomieszczenia, gdzie wryto duży, okrągły rysunek. Nieliczne meble przesunięto pod ściany, by zrobić wolne miejsce. Z poprzewracanych szafek wysypała się cała zawartość, na bezcennych talerzach z chińskiej porcelany gniją resztki jedzenia, a na sprzętach i podłodze zakrzepła rozbrzyźnięta krew, której rdzawe plamy widoczne są dosłownie wszędzie.

Na łóżku pełno jest zwierzęcych resztek, w których udany test *historii naturalnej* lub *medycyny* pozwoli rozpoznać kości i skórę różnych ptaków, wiewiórek i szczurów, jak również ludzką kość udową (być może już wcześniej używaną podczas obrzędów). W sypialni czuje się tak przemożną obecność zła, że samo przebywanie tu grozi utratą 0/1k3 Punktów Pocztyalności.

W podłodze wryto (miejscami po prostu wydrapano) wymyślny okrągły kształt, na który składa się pięć równobocznych trójkątów, równomiernie rozmieszczonych w obrębie koła i przeplatających się ze sobą. Rysunek pomalowany został jaskrawą, czerwona farbą. Podstawy trójkątów zachodzą na siebie pośrodku okręgu, tworząc pentagram. Całość przypomina nieco symbol wyrzeźbiony na kamiennej poduszce, znalezionej w grobie świętego Cutisa. W samym środku okręgu widnieje mnóstwo nie znanych bohaterom tajemnych symboli. Ryt ma blisko trzy metry średnicy, ale same znaki są niezbyt duże, toteż chcąc się im dokładniej przyjrzeć, Badacze muszą wejść w obręb zewnętrznego koła.

WIZJA

Ani test *okultyzmu*, ani *Mitów Cthulhu* nie pozwoli rozpoznać wrytych w kręgu symboli. Co gorsza, bliższe zbadanie znaków sprawia, że Badaczom zaczyna się kręcić w głowie i robi im się słabo. Powinni wykonać test MOC x5. Ci, którym rzut się nie powiedzie, czują, że krąg odpycha ich i muszą wyjść poza jego obręb, gdzie powoli wracają do normy. Natomiast bohaterowie, którym test się powiedzie, mają wrażenie, że są w stanie zapanować nad nerwami i mogą pozostać w środku koła, by dalej badać tajemnicze znaki. Ci, którzy tak postąpią, tracą 1 PP.

Kiedy kwestia tego, kto pozostał w obrębie koła, a kto znalazł się poza jego granicami zostanie jednoznacznie rozstrzygnięta, znajdujący się wewnątrz Odkrywczy muszą wykonać test KON x3. Powodzenie oznacza, że mogą bez przeszkód zgłębiać znaczenie symboli. Pechowcy, którym test się nie powiedzie, doświadczą wizji i padną nieprzytomni na podłogę.

Wizje Badaczy są bardzo do siebie podobne, choć każdy postrzega swój koszmar innymi oczyma, a mianowicie oczyma stworzenia, które odpowiada zwierzęcej części jego natury. Strażnik powinien pozwolić graczom wybrać dla swoich bohaterów dowolnych reprezentantów, z jednym wszakże ograniczeniem: muszą to być zwierzęta dobrze radzące sobie na stałym lądzie. Prowadzący powinien zapisać na co poszczególni gracze zdecydowali się, gdyż jeśli w dalszej części przygody Odkrywca zostanie skażony przekleństwem loup-garou, będzie mógł przeobrażać się w wybrane teraz zwierze.

Mętne, niejasne wizje mają dość prostą treść. W czerni widnieje sylwetka ogromnego, białego wilka, który przednimi łapami przytrzymuje coś, co wygląda na domowego kociaka. Wilk ze smakiem rozszarpuje swą zdobycz, trzaskają kości, wyprute flaki błyszczą od świeżej krwi. Nagle coś się zmienia, wilczy kształt rozmywa się i przeobraża w starego, wychudzonego mężczyznę o długich włosach, który bynajmniej nie przestaje pożerać upolowanej zwierzyny. Człowiek ma taki sam nos jak Jean-Claude Lavoié i dzikie, szalone oczy, które w pewnym momencie obracają się ku śniącemu Badaczowi. Lucien (bo jego właśnie przedstawia wizja) rozciąga wargi w krótkiej parodii uśmiechu i wyciąga dłoń, w której trzyma parujące resztki. Uśmiech na jego twarzy w naturalny sposób przechodzi w obnażający zęby grymas.



– *Prenez-en! Soyez fort!* – mówi do Badacza stary Lavoie. – Masz, poczęstuj się! Bądź silny!

Na tym wizja się kończy i po upływie jednej rundy śniący ją bohaterowie budzą się (o ile zostaną wyciągnięci poza granice kręgu; jeśli tak się nie stanie, znajdują się w wielkim niebezpieczeństwie – patrz ramka „W pułapce magicznego kręgu“).

DREWNIANE ŻOŁNIERZYKI

Wokół ścian sypialni, na wysokości mniej więcej dwóch metrów, biegnie półka, na której prężą się szeregi zupełnie nie pasujących do tego pomieszczenia drewnianych żołnierzyków. Figurki, przedstawiające Brytyjczyków w paradnych, czerwonych mundurach, mają po dwadzieścia centymetrów wysokości. Ich pociągłe twarze zdobią namalowane uśmiechy i czerwone plamki, symbolizujące policzki. Malutkie postaci szeroko rozwartymi oczyma bez wyrazu wpatrują się w Odkrywców ze wszystkich stron.

Jeśli Badacze zainteresują się żołnierzykami nieco bliżej, odkryją, że każdy z nich ma po lewej stronie tułowia odcisnięte ślady ludzkich zębów i to, sądząc z rozstawu, zębów osoby dorosłej. Czyżby Lucien tak je poznał?

SREBRNA CZARA

Udany test *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec srebrzysty błysk światła, odbitego od jakiegoś znajdującego się pod biurkiem przedmiotu: srebrnej czary o średnicy około dwudziestu pięciu centymetrów, której ścianki i dno pokrywa krucha warstwa brunatnej, skrzepłej krwi. Wokół jej zewnętrznego brzegu bieżą wyryte napisy, zdobiące również wnętrze czary. Gdyby nie wyryte litery i ślady krwi, wyglądałaby ona zwyczajnie, choć bez wątpienia liczy sobie wiele lat.

Krew jest względnie świeża, grupy AB. Do stwierdzenia tych faktów Badaczom niezbędny będzie oczywiście dostęp do laboratorium chemicznego i udany test *chemii, medycyny lub farmacji*. Jeżeli w późniejszym czasie bohaterowie przejrzą historię choroby Luciena (karta znajduje się w szpitalu), stwierdzą, że miał krew właśnie grupy AB.

Niektóre ze znaków widocznych na zewnętrznej powierzchni naczyń dają się odczytać, ale nie układają się w sensowne słowa – są to wyrazy pochodzenia tybetańskiego, zapisane przy pomocy zwykłych, łacińskich liter. Widniejący na wewnętrznej ścianie napis przypomina sanskryt; w rzeczywistości wyryto go

w antycznym tybetańskim dialekcie, którego ortografia od tysiąca lat pozostaje niezmienna. Bez pewnego minimum wiedzy na temat Indii lub Tybetu Odkrywczy Tajemnic będą musieli skonsultować się z naukowcami uniwersyteckimi, żeby w ogóle wiedzieć, z czym mają do czynienia. Każdy, kto zna język tybetański, zrozumie większość tekstu. Bohaterom pozbawionym tej umiejętności pozostaje zaszyć się w dobrze zaopatrzonej bibliotece ze słownikiem i podręcznikiem gramatyki języka tybetańskiego, co po dwudziestu godzinach wyłożonej pracy pozwoli odczytać i zrozumieć napis. Aby tłumaczenie dokładnie oddawało wszystkie niuanse oryginału, odcyfrowujący je bohater musi wykonać udany test WYK x3.

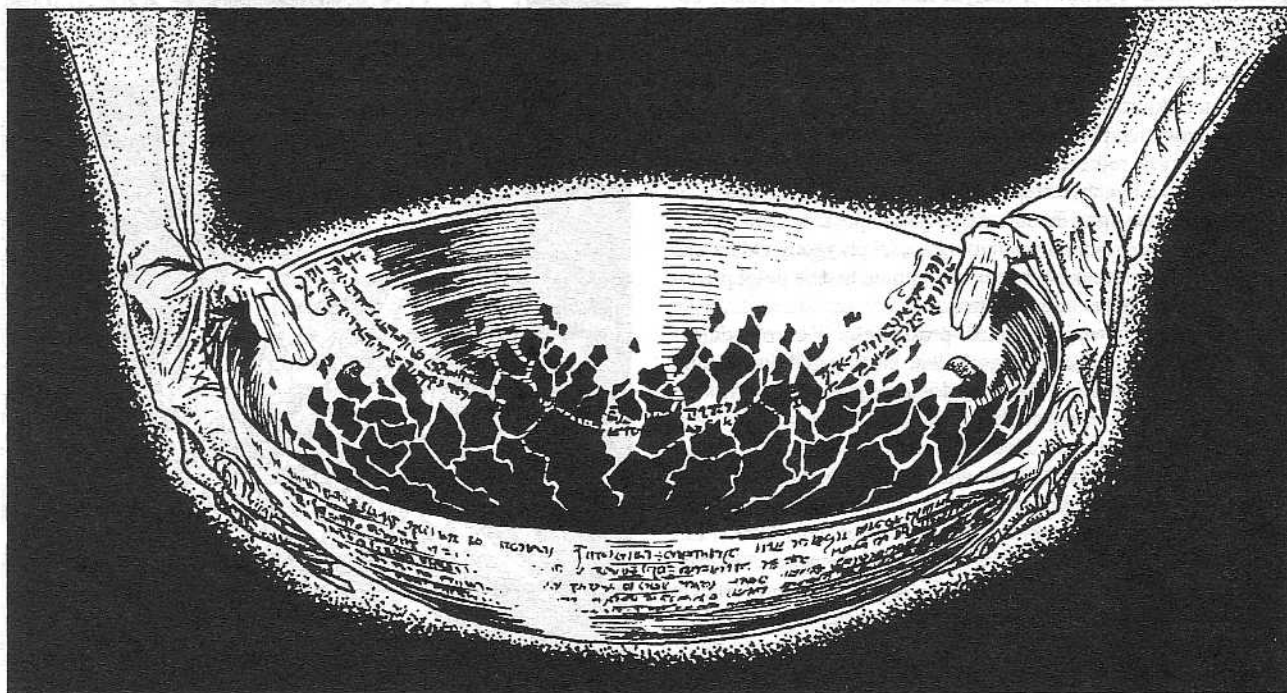
Tak się szczęśliwie złożyło, że większość tekstu na zewnętrznych ściankach czary wyryto w języku francuskim, przez co łatwiej go odczytać. Zawiera on przede wszystkim ostrzeżenie przed działaniem potężnej kłątwy na osobę, która zechce ją rzucić oraz opis ceremonii (te informacje można znaleźć w ramce poświęconej kłątwie), nie wyjaśniając przy tym, na czym polega przekleństwo (noszące nazwę „Pułapka natury“).

JEŚLI CZARA „SIĘ SKRZYWI”

Uwagę Badaczy może zwrócić jeszcze jeden fakt. Otóż tybetański tekst wewnątrz misy nie biegnie wokół jej brzegu, lecz od krawędzi do krawędzi przez dolną część ścianki, blisko dna. Udany Test Pomysłowości pozwoli dostrzec, że linie, jakie tworzy napis, mają kształt litery U, przez co odczytywane zgodnie z narzuconym przez autora porządkiem „górną – dół” przypominają linię ust w uśmiechu. Jeśli pójść w tych rozważaniach o krok dalej, to zgodnie z przyjętą logiką „skrzywienie się” czary oznaczałoby rzucenie zaklęcia wspan.

„Jeśli czara się skrzywi” – tak brzmi druga linijka napisu na kamieniu nagrobnym Luciena. Czy starzec był kompletnie szalony, czy też należy jego słowa traktować jak ostrzeżenie? Takie rozważania w połączeniu z pośpiechem, z jakim rodzina Lavoie zaakceptowała Badaczy w charakterze „odczyniających” kłątwe, powinno kazać bohaterom zastanowić się nad istotą propozycji Jeana-Claude’a.

Tym bardziej że w ich głowach zaczną zapewne kiełkować pytania. Skoro czara, którą mają przed sobą, jest niezbędnym komponentem przy rzuceniu kłątwy, skąd człowiek, który całe życie spędził we Francji i Quebecu, zna pradawny, tybetański dialekt? Dlaczego ktoś, kto chce zabić swego syna, miałby zostawiać



ostrzeżenia na własnym grobie? Kim lub czym jest ów „kruk“ i dlaczego życzeniem zmarłego jest, by pozostał? Wszystko to może obudzić czujność Odkrywców i sprawić, że zechcą odwlec zdjęcie kławy.

Do zobaczenia

Wkrótce po znalezieniu srebrnej czary Badacze usłyszą dobiegający z holu głos Celine, która każe im zbierać się i jak najszybciej opuścić teren posiadłości, zanim Caprice'owie zastaną ich u Lavoie i nabiorą podejrzeń. Najbezpieczniej będzie pośpiesznie zniknąć z dworu. Celine nie potrafi udzielić bohaterom satysfakcjonującej odpowiedzi na zadane pytania, a zresztą gdyby próbowała, Odkrywczy najlepiej zrobią nie wierząc jej słowom.

Z pokoju Luciena mogą zabrać co tylko sobie zażyczą; Celine przypomni im tylko, żeby stawili się we dworze następnego dnia o ósmej wieczorem, by zdjąć kławę.

Po opuszczeniu majątku Lavoie Odkrywczy mają okazję zdobyć jakieś informacje. Wprawdzie publiczne biblioteki niebawem zamkną swoje podwoje, ale biblioteki na uniwersytetach są czynne do trzeciej nad ranem (podobnie zresztą jak bary). Badacze mogą również pokusić się o zerknięcie do akt choroby Luciena przechowywanych w szpitalu, który działa przeciw 24 godziny na dobę. Gdyby zaś postanowili wrócić do kościoła bądź skontaktować się z McBride'em, okaże się, że ojciec Philip wróci dopiero po dziesiątej, a wówczas natychmiast idzie spać i nie życzy sobie, by mu przeszkadzano.

OSTRZEŻENIE

Po drodze do szpitala lub do kościoła Odkrywczy zostaną zatrzymani przez dwa policyjne samochody. Czterej ponurzy funkcjonariusze każą Badaczom wyjść z wozu, sprawdzą ich dokumenty i zrewidują w poszukiwaniu broni. Z ich słów wynika, że nasi bohaterowie źle dobierają sobie towarzystwo – mają tu na myśli państwa Lavoie, szczególnie tego młodego, Stephane'a. Człowiek w niebieskim blezerze, który zginął w uliczce na tyłach Le Bistro d'Or, był przyjacielem funkcjonariuszy. Policjanci są zdania, że nasi bohaterowie należą do chicagowskiego gangu, z którym Jean-Claude Lavoie prowadzi jakieś ciemne interesy.

Badacze mają szansę wyłgać się z kłopotów stosując *wmawianie*, ale muszą być w tym naprawdę dobrzy, bo niełatwo będzie przekonać oficerów, żeby zrezygnowali z prawa do słusznie należącej im się zemsty. Jeśli Odkrywczy odniosą sukces, policjanci niechętnie wrócą do samochodów i odjadą, wykrzykując na pożegnanie parę pogroźek. Gdyby jednak bohaterom nie udało się przegadać panów w mundurach, ci wyjmą z za pasa pałki z zamiarem poturbowania męskiej części grupy. Nie zamierzają przy tym nikogo poważnie zranić czy zabić – chcą tylko posiniać Badaczy, upokorzyć ich i dać im nauczkę. Bohaterowie mogą oczywiście się bronić, ale jeśli pójdzie im zbyt dobrze, pobici policjanci zgłoszą do prokuratury zawiadomienie o przestępstwie, choćby po to, żeby wytłumaczyć się przed przełożonymi z siniaków i skaleczeń.

Jeżeli bójka przebiegnie pod dyktando policjantów, na odchodnym rzucą jeszcze Badaczom, żeby wynosili się z miasta, bo następnym razem mogą znacznie poważniej obrawać. W rzeczywistości, po tym ataku policja przestanie się bohaterami interesować do momentu, kiedy znów zostaną sprowokowani.

FUNKCJONARIUSZE POLICJI

	S	KON	BC	ZR	MOC	WT
Albert	13	14	12	16	14	13
Danton	13	11	16	9	9	14
Francois	16	12	15	10	11	14
Girard	12	16	13	12	13	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pałka 65%, obrażenia 1k4.

Umiejętności: prawo 25%, spozstrzegawczość 55%.

Akta chorobowe Luciena Lavoie

Jeśli nasi bohaterowie zostaną poturbowani przez nadgorliwych policjantów, zajązają zapewne na ostry dyżur do szpitala Royal Victoria (Pine West 657), który jest jedną z najstarszych tego typu placówek w Ameryce i ze względu na najwyższy standard świadczonych usług cieszy się znakomitą reputacją. Kiedy już opatrzą swoje rany, siniaki, rozbite nosy i połamane palce, mają szansę trochę pomyszkować po szpitalu.

Jak już wcześniej wspomniano, Lucien po przybyciu do Montrealu trafił do Royal Victoria na badania i obserwację. Jeśli więc bohaterowie chcieliby dowiedzieć się czegoś w związku z historią choroby Luciena Lavoie, powinni zapoznać się z przechowywanymi tu aktami.

W latach dwudziestych naszego stulecia szpitale były pilnie strzeżone, a swoboda poruszania się po nich znacznie ograniczona; znane nam z lat dziewięćdziesiątych amerykańskie placówki medyczne, gdzie każdy może wejść, gdzie zechce, po prostu nie istniały.

Akta chorobowe dotyczące aktualnych oraz ostatnio wypisanych pacjentów przechowywane są w długiej sali na pierwszym piętrze, poustawiane na regałach, na podobieństwo książek w bibliotece. Starsze akta, włożone do pudełek, trafiają do piwnicy, gdzie układa się je chronologicznie.

Tylko personel szpitala ma swobodny dostęp do akt chorobowych bez specjalnych pozwoleń ze strony lekarzy i rodziny chorego. Stąd też Badacze powinni obmyślić jakiś sprytny sposób, który umożliwi im przejrzanie interesujących ich dokumentów, zamiast po prostu wejść i zażądać udostępnienia ich (co może zakończyć się wyrzuceniem ze szpitala i nocą w areszcie).

Mogą na przykład poprosić o pozwolenie Jeana-Claude'a, do którego, jako dziedzica Luciena, należą akta choroby ojca. Zagadnięty w tej sprawie Jean-Claude głośno wyrazi swoje zdumienie, że bohaterowie chcą zerknąć w te papiery. Później wyrazi wprawdzie zgodę, ale wykorzystując fakt, że na poinformowanie pracowników szpitala o swojej decyzji potrzebuje nieco czasu, usunie z dokumentów wszystkie ślady mogące prowadzić do ujawnienia sekretu loup-garou.

Tego wieczora niewiele się w szpitalu dzieje. Sanitariusz zaprowadzi Badaczy na piętro, do skrzydła C, gdzie przechowywane są akta wszystkich pacjentów, którzy trafili do szpitala w ciągu ostatnich pięciu lat. Tu nasi Odkrywczy natkną się na mademoiselle Natalie Dusseau – młodą, niebrzydka urzędniczkę, która – rzecz jasna – nie zamierza wpuścić ich za drzwi archiwum.

Chcąc tam wejść, jeden z Badaczy musiałby udowodnić, że jest lekarzem, okazując list wystawiony przez kierownictwo szpitala albo referencje od jednego z pracujących w Royal Victoria lekarzy; mógłby też zostać polecony osobiście przez któregoś z pacjentów lub praktykantów.

Innym rozwiązaniem będzie udany test *wmawiania*, wykonany przez jednego z mężczyzn w grupie, któremu Natalie zwierzy się, że uwielbia chodzić do opery, ale niestety nie może czynić tego zbyt często z powodu wygórowanej ceny biletów (za każdy punkt WG Badacza powyżej 12 należy w tym wypadku podnieść skuteczność testu o 10%). W takiej sytuacji mademoiselle Dusseau przyjmie łapówkę w wysokości 20+(1k4 x 10) dolarów i pozwoli bohaterom zerknąć do akt Luciena – koszt spory, ale panna Natalie marzy o wykupieniu całorocznego abonamentu w łożu.

Odkrywczy mogą również spróbować zakraść się potajemnie do archiwum. Panna Dusseau jest jedyną osobą na dyżurze i zauważy przekradającego się Badacza, jeśli nieszczęśnikowi nie powiedzie się test *ukrywania się* bądź *skradania się* (wybór należy do



gracza), zaś ona sama wykona udany test *sposzregawczosci*. Testy wykonuje się osobno dla każdego przemykającego bohatera, zaś później całej grupie potrzebny będzie jeden sukces na każde dziesięć minut grzebania w aktach.

NATALIE DUSSEAU, 23 lata, urzędniczka w archiwum

S 10 KON 14 BC 09 INT 13 MOC 13
ZR 12 WG 15 WYK 10 P 65 WT 12

Modyfikator obrażeń: + 0.

Broń: głośnie spoliczkowanie 75%, przynosi znaczny uszczerbek na godności osobistej.

Umiejętności: alfabetyczne porządkowanie dokumentów 88%, angielski 30%, czytelne pismo 75%, francuski 65%, korzystanie z bibliotek 40%, medycyna 10%, perswazja 25%, pierwsza pomoc 45%, skradanie się 25%, spostrzegawczość 40%, targowanie się 35%, uniki 30%, wmawianie 30%, wrzask (szybka reakcja) 70%.

AKTA LUCIENA LAVOIE

Akta chorobowe Luciena Lavoie znajdują się na półce, w miejscu wynikającym z porządku alfabetycznego (zawarte w nich informacje streszczają trzy *Pomocy dla graczy*: 6, 7 i 8). Jeśli obecność Badaczy zostanie odkryta, mają 2+1k4 rund na zapoznanie się z ich zawartością przed przybyciem szpitalnej straży, która schwyta ich i przekaże w ręce policji, co zakończy się nocą w areszcie i postawieniem przed sądem z rana. W dokumentach dotyczących Luciena bohaterowie odkrywają kilka ciekawych faktów – po udanym teście *medycyny* Strażnik może zdradzić graczom zawartość pierwszej *Pomocy* (pierwsze dziesięć minut).

Z informacji zawartych w papierach płyną następujące wnioski: odkryty guz mózgu nie doprowadził ani do obłędu Luciena, ani tym bardziej do jego śmierci. Wszystko wskazuje na to, że mężczyzna popełnił samobójstwo, przegryzając sobie żyły na lewym nadgarstku i wykrwawiając się. A skoro Jean-Claude okłamał Badaczy co do przyczyn zgonu ojca, to może również mają się z prawdą, jeśli chodzi o naturę kłątwy?

(Strażnik może starać się naprowadzić graczy na odpowiedni trop, ale nie powinien upierać się, żeby w tym momencie wszystko stało się dla nich jasne. Po bliskiej już walce z Hughem i Jeanem-Claudem fakty poznane w archiwum nabiorą nowego znaczenia).

Universite de Montreal

W bibliotece niedawno powstałego Universite de Montreal (ulica Saint-Denis 1242) Badacze mogą pokusić się o odcyfrowanie napisu wyrytego na ściankach srebrnej czary. Jeśli nie zabiorą naczyń ze sobą, można przyjąć, że dokładnie skopiowali lub odbili sobie na kartce papieru tajemnicze znaki. Biblioteka jest czynna do godziny trzeciej rano, a ponieważ mamy lato, przesiaduje w niej niewielu studentów. W nocy dyżuruje tu tylko jedna osoba, toteż Badacze nie mogą liczyć na jakąś szczególną pomoc.

Przyzyjne określenie regionu Tybetu, z którego pochodzi interesujący Badaczy dialekt, przerasta ich możliwości; rozstrzygnięcie tego nawet ekspertowi od sanskrytu i języków tybetańskich zajęłoby trochę czasu. Tym niemniej udany test *korzystania z bibliotek* ujawni ciekawą i inspirującą opowieść, łączącą północny Tybet, Tsang i Płaskowyż Leng, który to obszar (i jego mieszkańcy) wciąż pozostaje praktycznie nie zbadany. Tekst napisano po niemiecku, toteż albo któryś z Badaczy powinien znać ten język, albo bohaterowie będą musieli poszukać tłumacza na jednej z uczelni (tekst tłumaczenia podano w *Pomocy dla graczy* nr 9, patrz obok, ramka „Ciekawy zakątek świata”).

Bibliotekarz, ziewając, doradzi Odkrywcom, by dalszych informacji na temat Krwi Serca szukali w Bibliotheque Nationale

du Quebec, która również działa do trzeciej nad ranem. Kolejny udany test *korzystania z bibliotek* ujawni tam dalsze interesujące fakty (patrz *Pomoc dla graczy* nr 10).

W oparciu o te informacje Badacze mogą wydedukować, w jaki sposób Lucien wszedł w posiadanie srebrnej czary, jak również skąd brała się jego magiczna moc.

Czy przystąpił do kultu? Udany Test Pomysłowości podpowie graczom, że Lucien mógł być członkiem Kultu Krwi albo przynajmniej skontaktował się z należącymi do niego ludźmi w celu uzyskania od nich zaklęcia, które później wykorzystał przeciw Jeanowi-Claude'owi. Działanie czaru oraz powody, dla których Lucien przeklął syna, pozostają na razie tajemnicą. Bohaterowie wiedzą, że Jean-Claude chce, by zdjęli kłatwę oraz że Lucien przestrzegł ich przed tym.

Kim był święty Cutis

KOŚCIÓŁ DOKŁADNIE ŚLEDZI i dokumentuje życie i dokonania swoich świętych, toteż mimo że Cutis jest osobistością mało znaną, w Bibliotheque Nationale du Quebec (ulica Sherbrooke West 125), jak również w innych bibliotekach, nietrudno trafić na książki opisujące jego losy. Można też spróbować przejrzeć żywoty świętych, stanowiące żelazną pozycję w księgarniach katolickich (w innych księgarniach zapewne też uda się je nabyć). *Pomoc dla graczy* nr 11, „Święty żywo!”, zawiera skrócone informacje o tym świętym.

JAMES Z ANDREWS

Na kamiennej poduszce z grobowca w podziemiach kościoła świętego Cutisa wyryto słowa „James z Andrews”. Chcąc poszukać czegoś na ten temat, np. w rejestrach parafialnych i listach dzieci przyjętych do sierocińca Najświętszego Serca Maryi Panny, Odkrywcy Tajemnic mogą skorzystać z księgozbioru dzieł rzadkich Bibliotheque Nationale, w którym przechowywane jest komplet *Documenta Diversae* Londynu, czyli zapisków urzędów i instytucji działających w mieście od wstąpienia na tron Henryka II (1154) do śmierci Jakuba I (1625). W osiemnastym wieku specjalnie powołany komitet, złożony z brytyjskich antykwariuszy, dokonał pieczołowitego opracowania owych dokumentów i opublikował je. W 1899 roku książkę Walii podarował ich komplet jednemu ze swych przyszłych dominionów – Kanadzie. Komplet ten składa się ze stu jeden ogromnych, oprawnych w skórę, (prawie dziesięć centymetrów grubości) tomów, oprawnych w skórę, z których każdy waży prawie piętnaście kilogramów. Wszystkie zapisane są drobnym drukiem i pozabawione indeksów. Dwa dalsze pełne zestawy *Documenta Diversae* przechowywane są w British Museum, natomiast wszystkim pozostałe, o których istnieniu wiadomo, są zdekompletowane.

Język *Documenta* zmienia się bez uprzedzenia: z początku jest to późna wersja łaciny, z pojawiającymi się od czasu do czasu greckimi wtrętami, później średniowieczny francuski, a na koniec (ostatnie piętnaście tomów) – coraz bardziej współczesny angielski. Strażnik może zarządzić dowolne testy znajomości tych języków.

Po ośmiu godzinach udany test *korzystania z bibliotek* pozwoli odkryć, że sierociniec Najświętszego Serca przygarnął Jamesa z St. Andrew's Cross po tym, jak jego rodzice zginęli w pożarze. Szczególnie uważny czytelnik (a więc taki, który uzyska we wzmiankowanym teście wynik 01-05) domyśli się, korzystając z podanej w innym miejscu daty, że nauczycielem i opiekunem Jamesa (lub Cutisa) był niejaki Hatum Cutis. Hatum miał ponoć przybyć z Moskwy, a później także ponieść śmierć podczas pożaru, kiedy James (czy Cutis, jak już wiadomo) miał siedemnaście lat.

Pomoc dla graczy nr 6

Pierwsze dziesięć minut: Badacze dowiadują się, że kiedy cztery miesiące temu Lucien Lavoie pierwszy raz przybył do szpitala okazało się, iż cieszy się lepszym zdrowiem niż większość ludzi w jego wieku. Dwa miesiące później jego stan zaczął się pogarszać; ze względu na gwałtowność zmian poddano go wszechstronnym badaniom. Miesiąc temu odkryto niewielki guz mózgu, co jednak nie wyjaśniało pogorszenia stanu zdrowia chorego. Ostatnie zapiski wskazują na poprawę; Lucien faktycznie zaczął dochodzić do siebie. To wszystko, czego bohaterowie mogą dowiedzieć się przez pierwsze dziesięć minut studiowania jego akt.

Pomoc dla graczy nr 7

Drugie dziesięć minut: Informacje, o których za chwilę będzie mowa, można znaleźć nieco głębiej, bardziej zagrzebane w aktach, ale podano je bezpośrednio, tak że do zrozumienia ich nie potrzeba np. testu *medycyny*. Z raportu wynika, że lekarze byli zmartwieni „wątpliwą higieną psychiczną” pacjenta, ale jego stan przypisywano nie tyle obecności guza, co raczej nadmiernemu napięciu nerwowemu. Podczas jednej z ostatnich rozmów z psychiatrą Lucien bredził coś na temat okłamania Badaczy, jak również „magicznych zaklęć, które niszczą jego umysł”. W innym zapisie wywiadu psychologicznego znajdują się wzmianki na temat ludzi zmieniających się w zwierzęta. Psychiatra wysnuł wniosek, iż halucynacje wywołane są naciskiem guza na tkanki mózgu. Raport kończy się stwierdzeniem, że poprawie stanu fizycznego Luciena towarzyszył rozpad psychiki pacjenta.

Pomoc dla graczy nr 9

Ciekawy zakątek świata

Zainteresowanie Ottomanów ich legendarną ojczyzną, znajdującą się gdzieś w Azji Środkowej, jest dość naturalne. Wiemy jednak tylko o dwóch ekspedycjach na wschód (do tego odległego zakątka północnego Tybetu). Obydwie miały miejsce na długo przed podbojami Tamerlana. Na pierwszy rekonesans wyruszyła grupa zwiadowców, uczestniczących w zwycięskim pochodzie muzułmanów na wschód w VIII wieku. Wyprawa wysłana „daleko za Niszapur i Mawr” donosiła, że wkracza na obszar „niezliczonych dolin i podziemnych tuneli”. O jej członkach słuch wszelki zaginął.

Dwieście lat później przybyła w te okolice następna wyprawa, która skręciła z Jedwabnego Szlaku na południe i przypadkiem posuwała się tropem swych poprzedników sprzed dwóch stuleci. Ze zwiadku wrócił tylko jeden człowiek, imieniem Arja. Przez całe lata nie mówił ani słowa o tym, co wydarzyło się w Tybecie, aż wreszcie, kiedy osiadł na stałe w Bagdadzie, stał się twórcą nowej religii, opartej na tybetańskich świętych księgach. Twierdził, że kult wywodzi się z miejsca zwanego „Tsang”, toteż wkrótce także samą religię zaczęto określać tym mianem. Sam Arja wolał nazwę „Krew Serca”.

Od tego czasu nie odkryto żadnych nowych faktów, nawet podczas nasilającej się rywalizacji Anglii i Rosji na tym terenie – w każdym razie faktów, które jedna lub druga strona zechciałaby ujawnić. Być może teraz, wraz z nadejściem kolei i samolotów, wraz z rozwojem cywilizacji uda się odkryć tajemnicze miejsca, gdzie kiedyś rządził ponoć Jan Prezbiter.

Johannes Dieter, Forschungen Über Das Ottomantische Reich (Studia nad Imperium Ottomańskim). Przedmowa do tomu IV, 1908.

Pomoc dla graczy nr 8

Trzecie dziesięć minut: W aktach Luciena znajduje się także skrócone sprawozdanie z sekcji zwłok, przygotowane na życzenie koronera. Przeprowadzający sekcję lekarz wyraża w nim swoje zdumienie obecnością w krwi zmarłego (krew grupy AB) nieznanych przeciwciał, których nie spotyka się w ludzkim osoczu. Ich pochodzenie oraz cel istnienia nie są znane, a raport z sekcji nie podejmuje tego tematu.

Z dokumentów wynika również, że guz mózgu był niewielki i nie mógł mieć wpływu na zachowanie pacjenta, co jest bezpośrednim zaprzeczeniem słów Jeana-Claude'a i pozostałych Lavoie.

Jako przyczynę śmierci lekarz podaje wykrwawienie wskutek ran, jakie Lucien sam sobie zadał. Właściwie można by to uznać za samobójstwo, ale autor raportu płacząc się w wyjaśnieniach dopuszcza możliwość wylewu krwi do mózgu, spowodowanego obecnością guza. Lucien najwyraźniej wracał do zdrowia i guz nie stanowił zagrożenia dla jego życia. Tym niemniej musiał zostać doprowadzony do ołtarza, żeby odebrać sobie życie w tak dziwny i okrutny sposób.

(W rzeczywistości Lucien popadł w czasowy obłęd po rzuceniu zaklęcia i pod wpływem halucynacji rozszarpał sobie żyły. Nie ma na to jednak żadnych dowodów, wobec czego Jean-Claude może różnie tłumaczyć własne działania: na przykład, gdyby uznano Luciena za samobójcę, nie mógłby zostać pochowany w poświęconej ziemi).

Do raportu dołączono zdjęcia pozbawionego wnętrza ciała. Oglądający je Badacz, który wykona udany test *sposzrzegawczości*, zwróci uwagę na dziwne znaki na lewym nadgarstku Luciena. Pod lupą można w nich rozpoznać głębokie ślady po ugryzieniach. Odcisk zębów nie różni się niczym od śladów, jakie Badacze znaleźli na żolnierzykach w sypialni zmarłego.

Pomoc dla graczy nr 10

W sprawie „Krwii”

Według kapitana McTavisha z Królewskiej Policji, nazwa „Krew” lub „Krew Serca” po raz pierwszy pojawia się w aktach policji północnego Quebecu w roku 1860. Z dokumentów w archiwach Montrealu wynika jednak, że członkowie kultu przybyli do miasta znacznie wcześniej: pierwsza wzmianka pochodzi z 1794 roku, z zeznań dla potrzeb śledztwa, prowadzonego przez koronera.

Wówczas to Krew otworzyła w Montrealu chrześcijańską świątynię, będącą „przykrywką” dla ich działalności. Kościół spłonął jednak w kilka miesięcy później, podpalony przez burzącą się tłuszcę. Znajdujące się w środku diabelskie księgi miały ponoć płonąć z „piekiełnym rykiem”, gdyż napisano je w szatańskim języku. Później okazało się, że napisano je po tybetańsku (sic!), gdyż właśnie z Tybetu pochodziła nowa religia.

Niektórzy twierdzą, że kult cieszył się niegdyś sporą popularnością wśród Tatarów i że swego czasu miał na Wschodzie znaczącą potęgę. Wyznawcy Krwi doszli do wniosku, że muszą stawić czoło inwazji przybyszów z Europy, ale zostali pokonani przez inną sektę i chcąc przetrwać musieli uciekać na najdalsze krańce globu. Członkiem Krwi może zostać każdy, kto pomyślnie przejdzie ceremonię inicjacji i przyjmie nauki religii. Osoby takie są pozbawione wszelkiej litości, a dawnych przyjaciół uważają za swych największych wrogów.

Str. 249, Wyciąg VII, raporty policji prowincji Quebec

Bez wątplenia więcej na temat postaci świętego znalazłoby się w archiwach watykańskich. Jeśli Odkrywczy Tajemnic mają swoich zaufanych ludzi w Rzymie, mogą liczyć na dodatkowe informacje, ale oficjalne stanowisko Kościoła nie pozostawia wątpliwości: Cutis jest świętym, który zasłużył na kanonizację.

Archives Nationales du Quebec

Święty Cutis, znany również jako James Andrews, nie mógł dotrzeć do Nowej Francji inaczej, niż na pokładzie statku. Narzucający się pomysł sprawdzenia akt przybyszów w miejskim ratuszu na niewiele się zda, gdyż z zeszłorocznego pożaru ocalały tylko ściany gmachu. Bohaterowie zetkną się natomiast z propozycją odwiedzenia Les Archives Nationales du Quebec (przy Mullins Street 1945), gdzie dwa udane testy *korzystania z bibliotek* dokonane w ośmiogodzinnych odstępach doprowadzą do znalezienia nazwiska „James Andrews”. „Cutis” nie występuje w aktach nigdzie, ani jako imię, ani jako nazwisko.

Jeśli Badacze zdołają przekonać (test *perswazji*) bibliotekarza, żeby im pomógł, mogą zwiększyć o 15% szanse osiągnięcia sukcesu; dodatkowe 5% zyskają zawężając poszukiwania do statków przybyłych do Montrealu bezpośrednio z Hawru (który jest dogodnym portem dla podróżnych z Paryża). W przypadku powodzenia, Badacze znajdą manifest przewozowy (mniej wię-

cej odpowiednik rachunku), z którego wynika, że w roku 1694 statek o nazwie „Le Coeur d'Elephant”, wynajęty przez niejakiego Jamesa Andrewsa, zawiął do montrealskiego portu, gdzie wyładował należący do niego towar, określony jako „małatek osobisty”. Ponieważ statek płynął pod banderą francuską, nie naliczono mu cła za przywieziony towar. Nałożono nań za to podatek solny, a to w wyniku stwierdzenia przewozu soli w ilości stanowiącej przewyższającą potrzebę gospodarstwa domowego. Służący Andrewsa określani są w aktach mianem „przybyszów z Tatarii”.

Podany w manifeście adres odbiorcy, rue Ste-Therese 89, Montreal, jest znaczący dla dalszej części scenariusza, choć gracie na razie nie mogą tego wiedzieć.

Seans

Szukając czegoś na temat świętego Cutisa, czy to w Bibliotheque Nationale du Quebec, czy też w Les Archives Nationales, Badacze natkną się na wzmiankę dotyczącą relikwiarza Cutisa z parafii świętego Piusa VIII w Faggii, małej miejscowości w Toskanii. Chcąc zdobyć informacje, iż ozdobny złoty relikwiarz (wraz z kawalkiem kości świętego) sprowadzono do Montrealu, wystarczy teraz odbyć parę rozmów telefonicznych, przejrzeć notki w gazetach, zerknąć do niedawno wydanej książki *Los Martires de las Cruzadas (Męczennicy wypraw krzyżowych)*, której autorem jest T. R. X. Sanchez-Sloma lub, w ostateczności, zagadnąć madame D'Anjou bądź innych parafian ojca McBride'a.

– Tak, proszę panów, relikwiarz jest w kościele – mówi Badaczom madame D'Anjou. – W kaplicy.

Ojciec Philip załatwił wypożyczenie relikwii z Faggii z myślą o uroczystości otwarcia parafii świętego Cutisa i był niezmiernie dumny, mogąc go zaprezentować wiernym – przynajmniej do momentu odkrycia zwłok w piwnicy. Od tej pory ani razu nawet nie wspomniął o relikwii podczas mszy, nie mówiąc już o wystawieniu jej na widok publiczny.

– To przykre – doda pani D'Anjou. – W jego sercu miesza się tyle emocji. Ojciec ma nadzieję, że znalezione w piwnicy ciało to zwłoki świętego. Zupelnie jakby nie słyszał, że głos dochodzący z relikwiarza i głos zwłok należą do innych ludzi.

Sposób mówienia madame D'Anjou sprawia, że można mieć wątpliwości co do sensu jej słów. Jeśli jednak Badacze zainteresują się bliżej owymi „głosami”, gospośnia wyjaśni im, że w pobliżu relikwiarza odbiera inne sygnały, niż będąc blisko zwłok. Od dziecka jest wyczulona na aury i dźwięki, których inni nie potrafią dostrzec ani usłyszeć, co zresztą uznaje za fakt nie podlegający dyskusji. Dla madame D'Anjou rzeczy potrafią przemawiać, a ona wie, jak sprawić, żeby i inni usłyszeli ich głos. Może i nasi bohaterowie zdołają się czegoś od tych głosów dowiedzieć? Jeśli martwi ich przedłużająca się nieobecność ojca Philipa, mogliby również zadać pytanie o miejsce jego pobytu.

Jeżeli Badacze przystaną na jej propozycję, w ciągu godziny można zorganizować seans. Uczestnicy ceremonii muszą się odprężyć i usiąść w kole w pobliżu interesującego ich obiektu.

Relikwia

Kaplica, położona nieco z boku w stosunku do głównego ołtarza, jest na razie niezbyt ozdobna: znajduje się w niej drugi ołtarz, duży krzyż i kilka kłęczników. Jeden z parafian ofiarował świątyni piękną akwarelę, przedstawiającą Maryję z Dzieciątkiem. W małej niszy spoczywa złoty relikwiarz. Zatrząsk pudełeczka otwiera się łatwo, a w środku znajduje się odłamek kości udowej świętego Cutisa.

Uczestnicy seansu podają sobie ręce, próbując się odprężyć i oczyścić umysły ze wszystkich myśli nie związanych z osobą

Pomoc dla graczy nr 11

Święty żywot

Święty Cutis urodził się w Anglii w 1458 roku. Na chrzcie otrzymał imię James. Oboje jego rodzice zmarli, gdy chłopiec był jeszcze dzieckiem, toteż mały James trafił do sierocińca Najświętszego Serca Maryi Panny. Nazwisko Andrews wskazuje na miejsce jego narodzin – w pobliżu St. Andrew's Cross w Londynie. Trzynastoletniego chłopca adoptował niejaki Hatum Cutis, który był jego opiekunem i nauczycielem do czasu, gdy w wieku lat dwudziestu młodzieniec przyjął święcenia kapłańskie.

Od tej pory znany był zarówno jako Cutis, jak i James, stosując nazwisko swego przybranego rodzica w charakterze imienia. Cechująca go energia, inteligencja i pobożność pozwoliły mu szybko awansować w hierarchii kościelnej, najpierw w Londynie, później w Rouen, we Francji, a na koniec także w Rzymie. W 1509 roku udał się z pielgrzymką do Jerozolimy, gdzie dokonał trzech cudów: uzdrowił śmiertelnie chorego człowieka, uciszył burzę i spędził noc na ostrych jak brzytwy kamiennych płytach, by pokazać siłę wiary niedowiarkom i bluźniercom. Kiedy wrócił do Anglii, powstała tu niewielka sekta, oddająca mu cześć. W 1516 roku ponownie wyruszył na tereny tureckiego imperium i tam prawdopodobnie zginął jako męczennik. W 1547 roku beatyfikowano go, zaś w 1591 – uznano za świętego.

Bez wątplenia męczeńska śmierć przyczyniła się do kanonizacji Cutisa, ale i swym życiem dał ku temu wystarczające powody, co zresztą potwierdziła Stolica Apostolska. Słynął z pobożności i męstwa oraz dokonał dwóch udokumentowanych cudów.

Francis X. MacDowell, „*Platki róży Boga*” (żywoty świętych dla każdego).

świętego. Po kilku minutach madame D'Anjou wpada w łagodny trans; jej głowa osuwa się na pierś. W pokoju robi się cieplej, nasila się dochodzący z bliżej nieokreślonego źródła zapach kwiatów. Pani D'Anjou oddycha coraz głębiej i głośniejsze, w nieco bezwładnym geście podnosi głowę.

– Niech pokój Pański będzie z wami – usta kobiety układają się w słowa, ale dobywający się z nich głos nie należy do madame D'Anjou. Urządzenie seansu w kaplicy zakrawałoby może na herezję, gdyby nie fakt, że gospościa McBride'a ma czyste intencje, a święty patrzy wprost w jej serce.

(Zgodnie z życzeniem Strażnika i umiejętnościami Badaczy Andrik może posługiwać się dziwnie akcentowanym angielskim, jakąś odmianą staroniemieckiego lub kościelną łaciną).

Osobowość obecna w relikwii przedstawia się nie jako James z Andrews, ale Andrik z Kues. Badacze mogą mu teraz zadać nurtujące ich pytania. Zgadza się, Andrika nazywa się teraz świętym Cutisem (taka drobna pomyłka). Potrafi wyjaśnić całe to zamieszanie z nim i Andrewsem w taki sposób, jak przedstawiono to we „Wprowadzeniu”. Prorokuje również, że pewnego dnia dla wiernych wszystko stanie się jasne. Oczywiście święty udzieli odpowiedzi tylko na takie pytania, na jakie odpowiedzię potrafi (a trzeba pamiętać, że przez ostatnie pięćset lat był wyłączony ze spraw tego świata). Jeśli chodzi np. o McBride'a, Cutis może powiedzieć tylko coś o nieśmiertelnej części jego istoty:

– Jego dusza jest bezpieczna, Bogu niech będą dzięki.

Święty Cutis nie wie nic na temat „Mitów” ani „Wielkich Przedwiecznych”.

Jeśli Badacze nie okażą należytego szacunku lub też ich pytania i komentarze staną się zbyt natrętne i napastliwe, będą musieli stawić czoło madame D'Anjou, której zdenerwowana osobowość przebiję się na powierzchnię, by stanąć w obronie świętego.

Zwłoki

Jeśli członkowie grupy chcą porozmawiać ze znalezionym w piwnicy ciałem, muszą udać się do chłodni. Gdyby ciało zostało już wykradzione, zastaną tam tylko jego resztki, które zresztą w zupełności wystarczą do przeprowadzenia seansu, tak jak miało to miejsce w przypadku świętego Cutisa.

– Święty Cutis był wspaniałym człowiekiem – powie madame D'Anjou przed rozpoczęciem seansu. – Został oczyszczony i Bóg go przyjął. Ale człowiek, którym kiedyś było to coś... – skinieniem głowy wskazuje na zwłoki lub to, co z nich zostało. – Chyba sam diabeł nie byłby gorszy. Musicie pomóc mi się obudzić, gdybym za bardzo się wystraszyła albo gdybym wystraszyła was.

Przygotowania przebiegają podobnie: wszyscy siadają w koło, skupieni w milczeniu i podają sobie ręce. Sądząc z wyrazu twarzy pani D'Anjou, wejście w trans i spotkanie tego zmarłego jest dla niej znacznie bardziej przykrym przeżyciem. Czy osobą tą jest James Andrews? Co do tego bohaterowie nie mają pewności.

Głowa pani D'Anjou najpierw opada bezwładnie, potem nagle jej kark prostuje się i z ust płyną pierwsze gładkie słowa (z wyraźnym starym akcentem).

– Mój Pan życzy sobie, abyście stąd odeszli. Nie możecie wtrącać się w jego sprawy i żyć nadal. Mój Pan jest wszechpotężny. Karze tych, którzy mu się opierają i zabija tych, którzy występują przeciw niemu. Odejdźcie.

James Andrews, jako niedysyjszy Towarzysz Chaugnar Faugna, pozostaje pod jego wpływem i wszystko, co mówi, wynika z tej zależności.

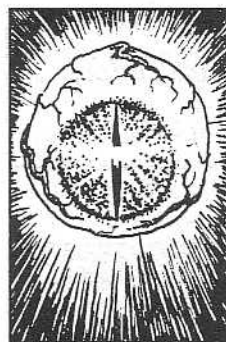
Głos przedstawia się jako James Andrews. Nie ma pojęcia, że został kanonizowany, choć jeśli Odkrywczy powiedzą mu o tym, uśmieje się z dobrego żartu. Nigdy nie spotkał Andrika z Kues. Nie podejmie konkretnej dyskusji na temat magii, sił nadnaturalnych, innych płaszczyzn egzystencji, spraw Kultu

Krwi ani zagadnień związanych z działalnością jego boga – w najlepszym wypadku może udzielać ogólnikowych, niejasnych odpowiedzi. Jeśli Strażnik chce przekazać Badaczom jakieś dodatkowe informacje i wskazówki, James znakomicie się do tego celu nadaje. Jeżeli nie zadają zbyt wielu pytań, zawsze może wtrącić coś w rodzaju:

– Mój Pan obserwuje was. Przygotujcie się na Jego przyście.

Jeśli w tym momencie Badacze natychmiast nie obudzą madame D'Anjou (wykonując udane testy ZR x2, a następnie MOC x2), kobieta nagle straci przytomność, a przez ich dłonie przebiega szczypanie przypominające ułknięcie słabego prądu. Teraz już nie uda się obudzić pani D'Anjou; nie uda się również uniknąć następnego spotkania. Wszyscy zebrani czują w pomieszczeniu obecność nowej, obcej istoty, nie mogą się jednak ruszyć z miejsc. Zewsząd dochodzi zapach ozonu. Bezcielesna istota jest ogromna, potężna i emanuje z niej zło. Wycucie jej istnienia oznacza utratę 0/1k4 PP.

W samym środku kręgu pojawia się wielkie (o średnicy przynajmniej trzydziestu centymetrów), pozbawione powiek oko o lśniącej szkarłatem źrenicy. Mimo iż Badacze otaczają je ze wszystkich stron, każdy z nich ma wrażenie, że oko patrzy prosto na niego.



Każdy z graczy wykonuje test MOC x5. Ci, którym test się powiedzie, mogą bez zmużenia powiek spojrzeć wprost w oko Wielkiego Przedwiecznego; ci, którzy mieli pecha, zmuszeni są odwrócić wzrok, czym zasługują sobie na pogardę boga i tracą 1 punkt KON (ubytek trwały).

Najwięksi śmiałkowie spośród członków grupy mogą zadawać bóstwu pytania i dowiedzieć się, jak się nazywa, czym kieruje się w swych poczynaniach, gdzie w tej chwili przebywa itp. Chaugnar Faugn wprawdzie nie kłamie, ale unika mówienia całej prawdy, ustawicznie myli trop i wprowadza zamieszanie. Odpowiedzi udzieli w takim samym języku, w jakim padnie pytanie.

Zanim seans skończy się, do tych graczy, którzy nie ugięli się przed mocą spojrzenia bóstwa, Chaugnar Faugn prześle telepatyczną wiadomość:

– Doceniam wasze męstwo i daję wam szansę ucieczki. Jeśli zlekceważycie moją litość, sami skażecie się na zagładę.

Słowa te usłyszą tylko ci, którzy nie oderwali wzroku od ogromnego oka.

Zawieszona pośrodku kręgu oko jeszcze raz rozejrzy się po chłodni, po czym obraz rozmyje się. Spocona madame D'Anjou powoli dojdzie do siebie. Z chęcią napiłaby się mocnej kawy, a nie pogardzi również kieliszeczkiem calvadosu.

Opcja

WIECZOREM LUB PÓZNYM POPOŁUDNIEM do kościoła świętego Cutisa włamują się rabusie, by ukraść znalezione w piwnicy ciało. Od decyzji Strażnika zależy, czy Badacze będą wówczas obecni w kościele, czy też następnego ranka znajdą ślady włamania.

Nawet jeśli będą na miejscu, nie zdołają zapobiec kradzieży ciała. Natomiast udany test *nastuchiwania* pozwoli wychwycić dziwne chrobotanie: to jeden ze złodziei próbuje włamać się do sejfu, w którym przechowywane jest serce trupa. Jeżeli bohaterowie zaskoczą go przy tym, rzuci narzędzia w kąt i ucieknie przez okno, natomiast wtapiając się w ciemność. Jeśli teraz

Badacze szybko przeszukają dom, dostrzegą dwie ciemne sylwetki, które niosą podłużny pakunek i wpadają do pokoju McBride'a, po czym również wyskakują przez okno i biegną ciemnymi uliczkami.

Umykająca dwójka kluczy uciekając wąskimi alejkami na południe, w stronę rzeki spowitej kłębamii mgły. Dotarliszy w jej pobliże, złodzieje zawrócą, a mając pewność, że nikt ich nie śledzi, zejść do kanałów, które prowadzą do magazynu, położonego o kilka przecznic od kościoła (więcej na temat magazynu – w „Dniu szóstym“).

Gdyby ktoś ruszył w pościg za złodziejami ciała, przyjdzie im z pomocą trzecia postać, która postara się zatrzymać goniących. Postacią tą jest jeden z mniejszych braci Chaugnar Faugna (po dalsze informacje na temat tych sług Wielkiego Przedwiecznego odsyłamy do „Dodatku“).

MNIEJSZY BRAT CHAUGNAR FAUGNA

S 17 KON 13 BC 19 INT 10 MOC 16
ZR 8 Szybkość 10 WT 16

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: zęby 59%, obrażenia 1k3;

wyssanie krwi automatyczne (po spełnieniu warunków),
obrażenia 1 WT na rundę;

chwyt 67%, obrażenia specjalne;

miażdżenie 49%, obrażenia 1k4+1k6.

Czary: brak.

Pancerz: 2 punkty pomarszczonej, grubej jak u słonia skóry.

Umiejętności: nasłuchiwanie 85%, pływanie 60%, skradanie się 30%, spostrzegawczość 45%, ukrywanie się 40%, uniki 32%.

W ciemnościach test spostrzegawczości może zostać zastąpiony testem nasłuchiwania.

Utrata poczytalności: 1/1k4 PP.



*Zamieszczone poniżej Pomoce dla graczy
związane są z następnym rozdziałem,
zatytułowanym „Dzień trzeci“.*

Pomoc dla graczy nr 13

du pomau 101 rat.

STUDENCKA HECA?

Alain Gaston

Jak donoszą nasi reporterzy, wczoraj doszło do zniszczenia szeregu sklepów z antykami przy Notre-Dame.

Policja otrzymała dwa zgłoszenia o włamaniach, których najprawdopodobniej dokonano późną nocą. Funkcjonariusze dyżurujący w komendzie z początku nie potraktowali doniesień poważnie, gdyż dzwoniący określali napastników jako „groteskowe stwory, przypominające zombi“.

Wysłany naprędce patrol niczego nie stwierdził, ale następnego ranka zgłosili się na policję właściciele sklepów, którzy straty, poniesione w wyniku zniszczenia lokali i towarów, szacują na około 4000 dolarów.

Policja skłania się ku teorii studenckich dowcipów, gdyż ze sklepów nic nie zginęło, aczkolwiek istnieje podejrzenie, iż rabusie szukali jakiegoś konkretnego przedmiotu.

Władze miasta potępiły wczoraj sprawców szkód, ostrzegając ich przed przewidzianymi w kodeksie karnym konsekwencjami. Zapowiedziano również, że śledztwo będzie trwało tak długo, aż winni zostaną postawieni przed sądem.

Pomoc dla graczy nr 12

da Montrealu

strona 14

ZNALEZIONO POZBAWIONE KRWI CIAŁO

Alain Gaston

Wczoraj na wschodnich stokach Mont Royal znaleziono zwłoki niezidentyfikowanego mężczyzny.

Władze zwróciły się do obywateli z prośbą o informacje na temat zaginionego białego mężczyzny: wiek 25-35 lat, wzrost około 175 cm, waga 70-75 kg, włosy blond, bez wzrostu.

Na razie nie ma żadnych śladów, które mogłyby naprowadzić na trop zabójstwa.

Tęgo przerażającego odkrycia dokonał pan Christophe Namena, który wraz z rodziną wybrał się w te okolice na piknik. Według policji, nagie zwłoki przeleżały w ustronnym miejscu około dwóch dni, zanim zostały znalezione.

Detektyw Dane Deroz powiedział nam wcześniej, że „z klatki piersiowej wycięto serce, zaś ciało zostało całkowicie pozbawione krwi“. Później zmienił treść oświadczenia, twierdząc, że wolałby powstrzymać się od komentarzy do czasu sporządzenia raportu przez koronera.

Dzisiejsze dochodzenie prawdopodobnie doprowadzi do stwierdzenia zabójstwa, choć niektórzy przedstawiciele lokalnych władz określili całe zdarzenie mianem hecy urządzanej przez studentów medycyny.

W komendzie głównej policji zawrzało od plotek. Niektórzy policjanci uważają ten akt gwałtu za zdarzenie bez precedensu w historii Montrealu; kilka osób niezależnie od siebie porównało morderstwo do wyczynów słynnego londyńskiego Kuby Rozpruwacza, grasującego tam przed kilkudziesięciu laty.



Dzień trzeci

*Kradzież; zniknięcie McBride'a; biały proszek;
My Lord's Fire; Canterbury Club; Jacques;
spotkanie z Lavoie.*



ODKRYWCY TAJEMNIC zapewne zgodzili się udzielić pomocy Jeanowi-Claude'owi i w tym celu mają się z nim spotkać dziś wieczorem, o ósmej. Wydarzenia, które nastąpią później, z dużym prawdopodobieństwem wykluczają dalsze śledztwo tej samej nocy, toteż jeśli bohaterowie znajdą czas, żeby rozejrzeć się w poszukiwaniu dalszych wskazówek, Strażnik powinien zaczerpnąć je z niniejszego rozdziału. Od jego decyzji zależy również, kiedy Badacze muszą zjawić się ponownie w dworze Lavoie i kiedy „Dzień trzeci” dobiegnie końca.

Począwszy od trzeciego dnia losy świętego Cutisa, ojca McBride'a, rodziny Lavoie i członków rozmaitych kultów coraz silniej splatają się ze sobą. Na początek okazuje się, że ojciec Philip przepadł bez śladu – i tej nowej zagadce Badacze również powinni poświęcić nieco uwagi.

W „Dniu trzecim” przyjmuje się założenie, że bohaterowie nie spotkali się poprzedniej nocy (na zakończenie „Dnia drugiego”) ze złodziejami, wykradającymi ciało z kościoła świętego Cutisa. Jeśli przebieg wydarzeń był inny, Strażnik powinien mieć to na uwadze, przedstawiając początkowe sceny tego rozdziału. Musi również cały czas pilnować, gdzie znajduje się zamknięte w pudełeczku serce, gdyż złodzieje podejmą jeszcze jedną lub więcej prób zdobycia go, włamując się do sejfu czy do skrytki w banku (zależnie od tego, co graczom przyjdzie do głowy).

Poranne gazety

Bez względu na to, jak wcześniej Odkrywczy wstaną, ojca Philipa znów nie będzie już w domu. Madame D'Anjou zadba jednak o to, by dziś dostali angielskie śniadanie: jajka, bekon i smażone ziemniaki. Przy śniadaniu jest okazja zapoznać się z porannymi wydawniami codziennych gazet. W jednej z nich Badacze znajdują interesującą relację: wśród mnóstwa innych informacji, na stronie czterastej znajduje się doniesienie o makabrycznym odkryciu (patrz ramka obok, *Pomoc dla graczy* nr 12). Notka opatrzona jest nazwiskiem reportera, być może ze względu na fakt, iż zawiera sporo spekulacji, a niewiele faktów.

Udany test *spozstrzegawczości* pozwoli Badaczom odkryć jeszcze jedno ciekawe doniesienie, jeszcze bardziej zagubione wśród innych relacji (*Pomoc dla graczy* nr 13), sprawiające wrażenie, jakby powtórzono je z poprzedniego dnia, może nieco łągodząc ton wypowiedzi.

Relacja madame D'Anjou

Wkrótce po tym, jak bohaterowie przeczytają informacje o znalezieniu pozbawionego krwi ciała, do jadalni wejdzie madame D'Anjou, martwiąc się o los ojca Philipa. Kolacja, którą mu przygotowała – *pot au feu* (coś na kształt gulaszu) – stoi nie tknięta. Owszem, zdarzyło się to już nieraz, gdyż ojciec często pości, ale tej nocy nie spał w swoim łóżku i nie założył świeżo wypranej i wyprasowanej na dziś koszuli.

Poza tym pani D'Anjou dowiedziała się od Claire, pracującej w parafii na pół etatu pokojówki, że kiedy ta zeszłej nocy zastukała do drzwi pokoju ojca, otworzył jej jakiś dziwny ksiądz mówiąc, że McBride jest zajęty studiowaniem ksiąg i nie życzy sobie, by mu przeszkadzano. Claire poszła więc do domu, nie

widząc w tym nic niezwykłego. Zgodnie ze słowami pani D'Anjou, w parafii świętego Cutisa jest tylko jeden ksiądz, choć oczywiście ojciec Philip ma wśród duchownych wielu przyjaciół.

Claire niewiele ma do dodania. Słabo widziała obcego księdza, gdyż światło było przyćmione, ale pamięta, że miał zdecydowany, miły głos. Poznałaby go, gdyby go znów zobaczyła, choć trudno powiedzieć, żeby się czymś wyróżniał (Strażnik może obcego opisać dowolnie, bo Claire i tak go już nie zobaczy).

A oto, co Badacze mogą odkryć, jeśli postanowią przeszukać teren dawnego seminarium.

POKÓJ MCBRIDE'A

Udany test *spozstrzegawczości* pozwoli odkryć gruby dziennik, pisany ręką ojca. Ponieważ jest jeszcze trochę za wcześnie, żeby wpaść w panikę, kierujący się etyką Badacze mogą postanowić, że na razie nie będą do niego zaglądać.

Wychodzące na uliczkę na tyłach budynku okno jest lekko uchylone. Na parapecie i podłodze pod oknem znajduje się kilka grudek dość świeżej gliny. Jeśli zostaną pokazane jakiemuś specjalistcie od geologii, rozpozna on niebieskawo szarą, stosunkowo rzadko występującą glinę osadową, pochodzącą z koryta rzeki. Na terenie miasta nie ma odkrytych pokładów tego rodzaju gliny. Być może więc próbki pochodzą z nie znanego naszemu geologowi miejsca, gdzie prowadzi się wykopy budowlane. Na przykład, całkiem niedaleko kościoła świętego Cutisa Rzeka Św. Wawrzyńca naniosiła kiedyś sporo materiału osadowego, ale w tej chwili skrywa go gruba warstwa ziemi.

POKÓJ Z SEJFEM

Drzwi sejfu są lekko wgniecione: ktoś próbował (bezsukcesownie) otworzyć je łomem. Jeśli Badacze zajrzą do środka (dostali od McBride'a klucz), znajdą tam nietknięte serce, nadal nie wykazujące śladów rozkładu; najwyraźniej rzeczywiście ma świętą moc, a przynajmniej jest magiczne.

Starej książki, którą ojciec Philip zamierzał pokazać Robertowi Lowellowi, nie ma w sejfie. Zapewne nadal znajduje się w posiadaniu antykwariusza.

Uszkodzony sejf przestał natomiast być bezpiecznym miejscem przechowywania cennych rzeczy, toteż najlepszym rozwiązaniem byłoby przenieść pudełko z sercem do skrytki w jednym z banków lub powierzyć je któremuś z bohaterów, który zawsze będzie miał je przy sobie. Udany Test Pomysłowości wskazuje, że to drugie rozwiązanie może okazać się niezwykle niebezpieczne dla zainteresowanego.

Na podłodze w pobliżu sejfu stoi na wpół opróżniona butelka z wodą, z której spragniony włamywacz popijał od czasu do czasu. Badacze mogą odszukać na niej odciski palców, ale ślady są „puste”: złodziej nie miał linii papilarnych!

CHŁODNIA

Claire, mówiąc o zwłokach świętego Cutisa, używa czasu przeszłego, ponieważ trup zniknął z chłodni bez śladu. Madame D'Anjou wyczuwa emanujące z jego resztek zło i uważa, że ciało z pewnością nie należało do żadnego świętego. Jest zadowolona, że nie musi już patrzeć na to przerażające paskudztwo.

WIARYGODNA REKONSTRUKCJA WYDARZEŃ

Badacze mogą przyjąć założenie, że obcy ksiądz, o którym wspominała Claire, wszedł do kościoła bez przeszkód, gdyż drzwi do świątyni zwykle są otwarte. Jeżeli wiedział, że ojciec Philip nie wróci na noc, mógł przez okno wpuścić jednego lub więcej współników – stąd glina na parapecie i na podłodze. Nie udało im się włamać do sejfu, z niewiadomych przyczyn ukradli natomiast zwłoki Andrewsa/Cutisa, wychodząc z nimi z powrotem przez okno. Falszywy ksiądz powstrzymywał wszystkich, którzy zanadto zbliżyli się do sypialni McBride'a, a następnie zapewne sam wyszedł oknem i nie zdołał go za sobą zamknąć.

Dziennik McBride'a

Pierwszy zapis w dzienniku pochodzi sprzed ośmiu miesięcy. Większość notatek dotyczy codziennych obowiązków ojca Philipa w parafii, sporo tu też odniesień do pism świętego Augustyna i świętego Tomasza z Akwinu, informacji na temat lokalnej polityki diecezjalnej oraz wtrętów czysto osobistych. Starania o utworzenie nowej parafii zostały podjęte przed kilku laty, ale i tak McBride zdaje się uważać za szczęściarza, że władze diecezji tak szybko przychyliły się do jego prośby. Po zdobyciu zgody stosownych urzędników rozpoczęło się gromadzenie funduszy, zakończone przed paroma miesiącami i prowadzące do rozpoczęcia przebudowy seminarium. Poniżej (*Pomoc dla graczy* nr 14) przedrukowanych zostało kilka ciekawych wpisów z dziennika; dwa ostatnie z nich dotyczą Badaczy.

Pomoc dla graczy nr 14

Wyjątki z dziennika ojca Philipa McBride'a

23 lipca 1923 — *Dziś zaczęliśmy wykopy w piwnicy. A jeśli się mylę? Jeśli go tam nie ma? Nonsens. Wszystko jest zupełnie jasne. . . może nawet aż za bardzo. Czy Bóg ukarze mnie za to, że wiem zbyt wiele?*

29 lipca 1923 — *Dzięki niech będą Ojcu Wszecchrzeczy, robotnicy coś odkopali. Widziałem to miejsce — to z pewnością grób. A więc udało się! Znalazłem go!*

4 sierpnia 1923 — *Zaskakujące odkrycie — czy to błogosławieństwo czy przekleństwo? Znalezione tak znakomicie zachowane serce, zastępujące na miasto ciała, ale czy jego sprawcą jest Bóg? Znalezione przeczy prawom natury. Ostatniej nocy miałem straszny sen, ale chyba jestem po prostu zmęczony. To serce tak mnie zanieczyło.*

9 sierpnia 1923 — *James z Andrews, James z Andrews. . . Robotnicy robią się podejrzliwi. Kto chciałby ukraść ciało Jamesa Andrewsa? Albo jego serce? Chyba że złodzieje też znają prawdę, chyba że to On.*

14 sierpnia 1923 — *Są gotowi mnie zabić, byle tylko odzyskać zwłoki i serce. Ciekawe, na czym bardziej im zależy. . . Nieważne, muszę go chronić. Nie dopuszczę, by świętemu Cutisowi stała się krzywda. Poproszę moich przyjaciół, by do mnie przyjechali.*

19 sierpnia 1923 — *Milo ich znów wszystkich zobaczyć. Wreszcie mam pod ręką kogoś, komu mogę zaufać. To inteligentni ludzie, mogą doszukać się dat, mogą rozwikłać 178 lat tajemnicy. Tylko co będzie, jeśli odkryją coś więcej? Co się stanie, gdy dowiedzą się o Krwi?*

Tropy

Po przeczytaniu dziennika w umysłach Odkrywców Tajemnic pojawiają się nowe pytania, które być może skierują ich ku nowym tropom. Może się więc zdarzyć, że bohaterowie postanowią podzielić się na mniejsze grupy, umawiając się tylko na wieczorne spotkanie u Lavoie.

- Wczorom, o ósmej, Badacze są umówieni na spotkanie z Jeanem-Claude'em. Czy podejrzewają, że Lavoie jest zamieszany w zniknięcie ojca McBride'a?
- Gdzie podziewa się McBride? Opis znalezionej w parku ciała, wysanego z krwi i pozbawionego serca, nie pasuje do ojca Philipa. Relacja w „Gwieździe Montrealu“ przypomina bohaterom o z pozoru nieśmiertelnym sercu, które znajduje się w ich posiadaniu. Czy fakty te są ze sobą powiązane?
- Kim lub czym jest „Krew“, o której wspomina McBride w swoim dzienniku? Czyżby chodziło o kult, o którym wzmianki znajdują się w starych aktach policyjnych?
- Poprzedniej nocy McBride miał się spotkać z Robertem Lowellem, kolekcjonerem książek, i pokazać mu książeczkę znaną w podziemnym grobowcu. Co było dalej?
- Czy reporter „Gwieźdy Montrealu“, Alain Gaston, wie coś więcej, niż ujawnił w gazecie?
- Co wykaże śledztwo w sprawie znalezionej w parku ciała?
- Jeżeli po bijatyce na tyłach Le Bistro d'Or Odkrywcy odkryli na ubraniu i pod paznokciami mężczyzny w blezerze dziwny biały proszek, dziś mogą odebrać wyniki analizy. Co to za proszek?
- Kim był człowiek w niebieskim blezerze?

W najbliższych kilku podrozdziałach znajdują się informacje, jakie mogą zdobyć Badacze, jeśli pójdą jednym z wymienionych powyżej tropów. Kolejność postawienia powyższych pytań wyznacza tok poszukiwań, ale nie jest on jedynym obowiązującym; bohaterowie mogą rozwiązywać zagadki w dowolnej kolejności. W każdym razie gracze mają dwa dni na przeprowadzenie własnego śledztwa w interesujących ich sprawach.

Biały proszek

WIECZOREM DNIA PIERWSZEGO, w uliczce na tyłach Le Bistro d'Or, Badacze mieli okazję odkryć ślady białego proszku na odzieży i pod paznokciami mężczyzny w niebieskim blezerze. Poznanie jego składu wymaga przeprowadzenia analizy chemicznej, której wyniki dostępne są rannem trzeciego dnia (bez względu na to, kto ją przeprowadzi). Proszek okazuje się być rzadko spotykanym środkiem polerującym, używanym zapewne przez jubilerów i optyków.

Coś na temat takich proszków...

Bohaterowie Graczy nie mają pojęcia, jak nazywa się znaleziony przez nich proszek; nie wiadomo również, jak się dowiedzieć, kto go produkuje. Tym niemniej, jeśli odbędą kilka rozmów telefonicznych (popartych być może udanym Testem Szczęścia, pozwalającym trafić na właściwą osobę), uda im się zdobyć nazwisko mieszkającego w Montrealu chemika przemysłowego, specjalisty od substancji ścierających i polerujących. Naukowiec, którego biuro znajduje się w odległości krótkiej przejażdżki taksówką, może ich przyjąć dziś rano. Ponieważ usługi swe świadczy jako profesjonalista, jego sekretarka pobierze od Badaczy opłatę za konsultację w wysokości 10 dolarów (amerykańskich bądź kanadyjskich).

Chemik nazywa się doktor Henri Auberjoints. Jego urządzone ze smakiem biuro znajduje się w eleganckim domu w centrum miasta. Widać, że doktorowi Auberjoints dobrze się powodzi.



Dokładnie o zapowiedzianej godzinie sekretarka prowadzi Badaczy do jego gabinetu. Pan Auberjoints okazuje się niskim, pulchnym mężczyzną po pięćdziesiątce, ruchliwym i niemiłosiernie precyzyjnym w wypowiedziach i działaniu.

Rzuci okiem na dostarczoną przez bohaterów listę składników proszku, zrobi jakieś notatki, mruknie pod nosem coś na temat „tlenków ceru, znajdujących coraz szersze zastosowanie w przemyśle“ i wzruszy ramionami.

Prawdopodobnie proszek znalazł zastosowanie przy szlifowaniu szkła lub biżuterii. Skład mieszaniny został bez wątpienia opracowany na zamówienie, ale trudno powiedzieć, żeby było w nim coś wyjątkowego czy niespotykanego.

Biorąc pod uwagę, że środki do delikatnego szlifowania powierzchni są po prostu wyrafinowaną odmianą substancji ściernych, drobinki krzemionki pochodzą zapewne ze szkła, które potraktowano proszkiem. Na zakończenie doktor Auberjoints stwierdza autorytatywnie, że wprawdzie pierwszy raz spotyka się z tą konkretną mieszanką, ale nie widzi w niej nic niezwykłego. Nie wie, kto mógłby być jej twórcą – wielu ludzi się tym zajmuje!

Badacze mogą zadawać mu dalsze pytania, ale chemik nie udzieli im więcej informacji. Udany test *psychologii* pozwoli stwierdzić, że doktor odpowiada na ich pytania z niezwykłą wprost ostrożnością. Czy oznacza to, że wie więcej, niż im mówi, czy po prostu jest skryty z natury?

Uwagę wychodzących z biura bohaterów zwróci piękna średniowieczna zbroja, zdobiona złotem i srebrem, stojąca we wnęce nieopodal drzwi.

– Pochodzi z piętnastego wieku – z dumą oznajmia doktor Auberjoints. – Zbroja paradna, nigdy nie zakładano jej do bitwy. Wspaniałe wykonanie, nieprawdaz, panowie?

Jeśli Odkrywcy przystaną na moment, żeby się jej przyjrzeć, udany test *spostreżawczości* pozwoli odkryć smużkę proszku przy jednym z zawiasów. Białe drobinki są niezwykle podobne do tych, które znaleźli na ubraniu zabitego mężczyzny. Udany test ZR umożliwi dyskretne wytarcie proszku rękawem (i tym samym pobranie próbki). Analiza wykaze, że pył zebrany ze zbroi niczym nie różni się od proszku, który Badacze znaleźli wcześniej.

Jeśli bohaterowie postanowią prowadzić stałą obserwację biura pana Auberjoints, doktor okaże się nudnym, zagrzebanym po uszy w pracy człowiekiem. Codziennie tylko raz opuszcza mieszkanie – udając się na lunch do znajdującego się nieopodal klubu, noszącego nazwę Canterbury Club.

Mężczyzna w niebieskim blezerze

Ci spośród Odkrywców, którzy czytali gazety, zwrócą uwagę na brak krzykliwych nagłówek z doniesieniami o bijatyce i ofiarach w Le Bistro d'Or wieczorem, pierwszego dnia ich pobytu w Montrealu. Tymczasem z pewnością przynajmniej dwóch ludzi zostało podczas tych wydarzeń zabitych (O tych zgonach nigdy nie będzie głośno; w sprawę zamieszanych było tyłu wysoko postawionych mieszkańców miasta, że wszyscy przedstawiciele władz dopilnują starannego zatuszowania sprawy. Lokal, po dokonaniu błyskawicznych prac porządkowo-rentowych, został otwarty dla gości już następnej nocy. Wersja oficjalna jest taka, że nie doszło do żadnej rozróby i nikt nigdy nie zginął w Le Bistro).

Nie można liczyć na gazety; podobnie i policja nie dysponuje żadnymi doniesieniami na temat wydarzeń w Le Bistro d'Or. Wprawdzie w rozmowach na osobności pojedynczy dziennikarze i funkcjonariusze policji przyznają, że coś się w Le Bistro musiało

wydarzyć, ale nikt nie ma pojęcia co. Udany Test Pomysłowości naprowadzi graczy na pewien trop: prawdopodobnie nie zatuszowano pogrzebów ofiar. Wśród nekrologów Odkrywcy znajdą dwa pasujące do ich napastników, a w nich – adresy domów pogrzebowych.

RICCARDO TROVIO

Dom pogrzebowy znajduje się w niewielkiej włoskiej dzielnicy w północno-wschodniej części Montrealu. Na wzmiankę o Trovio Badacze zostają zaprowadzeni do obszernej sali w głębi budynku, gdzie przy drzwiach, na sztalugach wystawiono duże zdjęcie młodego mężczyzny. Znajduje się tu również trumna ze zwłokami. Udany Test Wiedzy pozwoli rozpoznać w młodym człowieku jednego z napastników – tego, który jako pierwszy padł ofiarą psa (czyli to nie on był człowiekiem z nożem, w blezerze).

W ciągu najbliższej godziny kilka osób wejdzie do sali, by ostatni raz rzucić okiem na zwłoki i pożegnać przyjaciela bądź krewnego. Odwiedzających jest jednak niewiele, gdyż nawet po śmierci Trovio otacza ponura, złowroga aura. Zapiętą pod szyję koszulę ma podciągniętą pod samą brodę, tak że nie widać ani śladu rany, ale dyskretne odsunięcie kołnierzyka ukaże szew na sino czerwonym gardle.

Badacze dowiedzą się, że Trovio pracował w porcie przy załadunku statków. Nie miał żony ani dzieci. Szlochająca w kąciu pokoju kobieta to jego matka. Życie jest smutne, z czym zgodzi się każdy z gości.

Niczego więcej się tu bohaterowie nie dowiedzą. Mogą udać się do portu, by porozmawiać z innymi robotnikami, ale żaden z nich ani specjalnie za Trovio nie przepadał, ani nie miał ochoty się z nim bliżej zaprzyjaźnić. Niektórzy uważają go za oszusta, ale brak im dowodów na poparcie tego twierdzenia. Poza tym o umarłych mówi się albo dobrze, albo wcale.

FRANCOIS SAUVERUR

Ciało Francoisa Sauverura spoczywa w znacznie okazałym domu pogrzebowym, położonym bliżej centrum miasta: trzypiętrowy budynek ze zdobieniami z kutego metalu przypomina miniaturowy zamek. Główną część parteru zajmuje obszerna, elegancka krypta. Na piętrze, na eleganckim drewnianym stojaku znajduje się olejny portret drobnego mężczyzny o wąskiej twarzy, przywodzącej na myśl szczura. Pod obrazem starannie wykaligrafowano jego imię i nazwisko. Co ciekawe, portret przedstawia Sauverura w dobrze Badaczom znanym niebieskim blezerze.

Tutaj żałobników jest znacznie więcej. Wielu z nich da się namówić na krótką rozmowę na zewnątrz, ale tylko po francusku. Jak się okazuje, Francois był najmłodszym dzieckiem znanego montrealskiego rodu. Mimo upływu lat nie mógł się ustatkować. Kilka lat temu przez krótki czas był żonaty, ale małżeństwo szybko rozpadło się i żona wróciła do rodzinnego domu w Vancouver. Jeśli wierzyć plotkom, Francois prowadził hulawczy żywot na koszt rodziny. Dopiero niedawno podjął stałą pracę, mniejsza o to jaką. Dowodzi to słuszności tezy, że każdą duszę można nawrócić na dobrą drogę: kluczem do zbawienia jest wyspowiadanie się i żal za grzechy.



Jeśli Badacze zapytają wprost, co robił Francois, dowiedzą się ciekawej rzeczy: pracował jako sprzedawca w pobliskim sklepie (przy McGill Street), handlującym zbrojami i elementami pancerzy. Kiedy Badacze udadzą się w to miejsce, okaże się, że sklep nosi nazwę My Lord's Fire, a tuż obok niego znajdują się dyskretne drzwiczki, opatrzone mosiężną tabliczką z napisem „Canterbury Club”.

My Lord's Fire

My Lord's Fire znajduje się przy Victoria Square, w pobliżu zachodniej granicy Starego Montrealu. Inspirowany gotykiem gmach znakomicie pasuje do branży sklepu. Nad masywnymi, dębowymi drzwiami powiewa *fleur-de-lis*, flaga Quebecu.

Sam sklepik jest niewielki i wypełniony eksponatami; za ladą stoi trzech mężczyzn, a na fotelu przy oknie kołysze się stara kobieta, pochłonięta haftowaniem i mamrocząca coś pod nosem. Okno wychodzi wprost na drzwi wejściowe do Canterbury Club.

Od progu w nozdrza Badaczy uderza ostry zapach środków polejących i innych chemikaliów. Trzej mężczyźni przerywają ożywioną kłótnię i obrzucają przybyszy ciekawym spojrzeniem. Właściciel sklepu zwraca się do tego spośród mężczyzn w grupie, który ma najwyższą *wiarygodność*.

– Czym mogę służyć?

W sklepie można kupić autentyczne stare zbroje, repliki pancerzy, wykonywane na zamówienie przez rzemieślników z Anglii, Francji i Niemiec, książki traktujące o historii płatmerstwa itp. Pracownicy dokonują również na miejscu napraw, montowania i czyszczenia pancerzy, zaś w domu u klienta świadczą usługę polegającą na odnalezieniu bądź opracowaniu odpowiedniego dlań herbu. W My Lord's Fire sprzedaje się oczywiście także proszek do czyszczenia zbroi – taki sam, jak ten, który bohaterowie znaleźli na ubraniu Francoisa Sauverura; zapewne zafundują sobie teraz flakonik.

Właściciel sklepu jest miłym, nieco niedowidzącym człowiekiem po czterdziestce. Z przyjemnością objaśni potencjalnym nabywcom wszystkie niuanse związane z projektowaniem i konstruowaniem zbroi. Im więcej Odkrywcy zadają pytań, tym bardziej zaczyna wierzyć, że uda mu się sprzedać jeden z eksponatów i okazuje tym większy entuzjazm. Prawdziwe stare zbroje są dość proste i nieco przerdzewiałe, choć trzeba przyznać, że wykonano je z pierwszorzędnej stali. Natomiast nowsze egzemplarze, wspaniałe kute i zdobione, wypolerowane do połysku, nie zatrzymałyby pewnie ostrza kuchennego noża.

Kiedy jeden z Badaczy prowadzi rozmowę z właścicielem, reszta ma okazję dokładnie rozejrzeć się po sklepie. Z początku nic nie zwróci ich uwagi, jednak po chwili wydarzy się coś ciekawego – zadzwoni telefon. Jeden z dwóch młodszych ekspedientów

Domysły

Badacze, którzy zastanowią się nad wzajemnym położeniem My Lord's Fire i Canterbury Club oraz połączą w całość zaobserwowane fakty, domyślą się, że stara kobieta służy klubowi jako czujka, zaś dwaj młodzi „ekspedienci” to najprawdopodobniej dodatkowi ochroniarze, którzy w razie potrzeby mogą szybko wspomóc swych kolegów na górze lub wyskoczyć na zewnątrz budynku.

W miarę jak bohaterowie coraz lepiej poznają Canterbury Club, Strażnik powinien stopniowo dostarczać im przesłanek, z których wysnują wniosek, że klub w rzeczywistości jest główną siedzibą Kultu Lordów na terytorium Kanady.

podniesie słuchawkę, krótko odpowie, po czym obaj założą dobyte z szafki niebieskie blezery (identyczny miał na sobie Francois Sauverur); dopiero, kiedy młodzieńcy wstaną, widać, że obaj są potężnie zbudowani.

– Musimy iść na górę, proszę pana – powie jeden z nich.

– Tak, tak – odpowie właściciel. – Przecież po to tu jesteście, nie?

U młodych sprzedawców uwagę zwróci dziwna, jak na tak eleganckie miejsce, szorstkość obojętności i wymowy. Obaj wychodzą tylnymi drzwiami, przez które można dostrzec schody prowadzące na górę, do Canterbury Club (zauważenie ich w tej krótkiej chwili, gdy drzwi są otwarte, wymaga udanego testu *sposprzegawczości*).

Kiedy bohaterowie będą się szykować do wyjścia, Strażnik winien nakazać im wykonać testy *nastłuchiwania*: zawoła ich siedząca na bujanym fotelu staruszka. Ci, którym test się powiedzie, wychwycą w jej wysokim chichocie słowa:

– Pójdźcie drogą, która doprowadzi was poza skraj nocy. Moje nieszczerne działyki przeznaczenia, oto nadeszła przepowiedziana chwila, a wy popełniliście morderstwo. Możecie wybierać między władzą i nędzą. W tym tygodniu niebo jest na sprzedaż, ale ma szary kolor. Pradawna sztuka wraca na scenę. Odegrajcie ją dobrze.

Właściciel sklepu będzie przepraszał i gęsto się tłumaczył przed Badaczami. Tymczasem starucha podniesie wyhaftowane przez siebie dzieło. Obraz przedstawia czarnego kruka o płonących czerwieniach oczach, który siedzi na szczycie stosu świeżych, jeszcze bijących serc (ich liczba równa jest liczbie znajdujących się w sklepie Badaczy). Na pierwszym planie leżą nagie, nabrzmiałe ciała o pomarańczowym odcieniu skóry, zaś w tle widać potykających się rycerzy: chrześcijańskiego (z mieczem) i arabskiego (z szablą). Wokół krawędzi obrazu biegnie ramka, złożona z powykęcanych kończyn i przeplatających się ludzkich organów, z których wynurzają się przerażające, obce kształty.

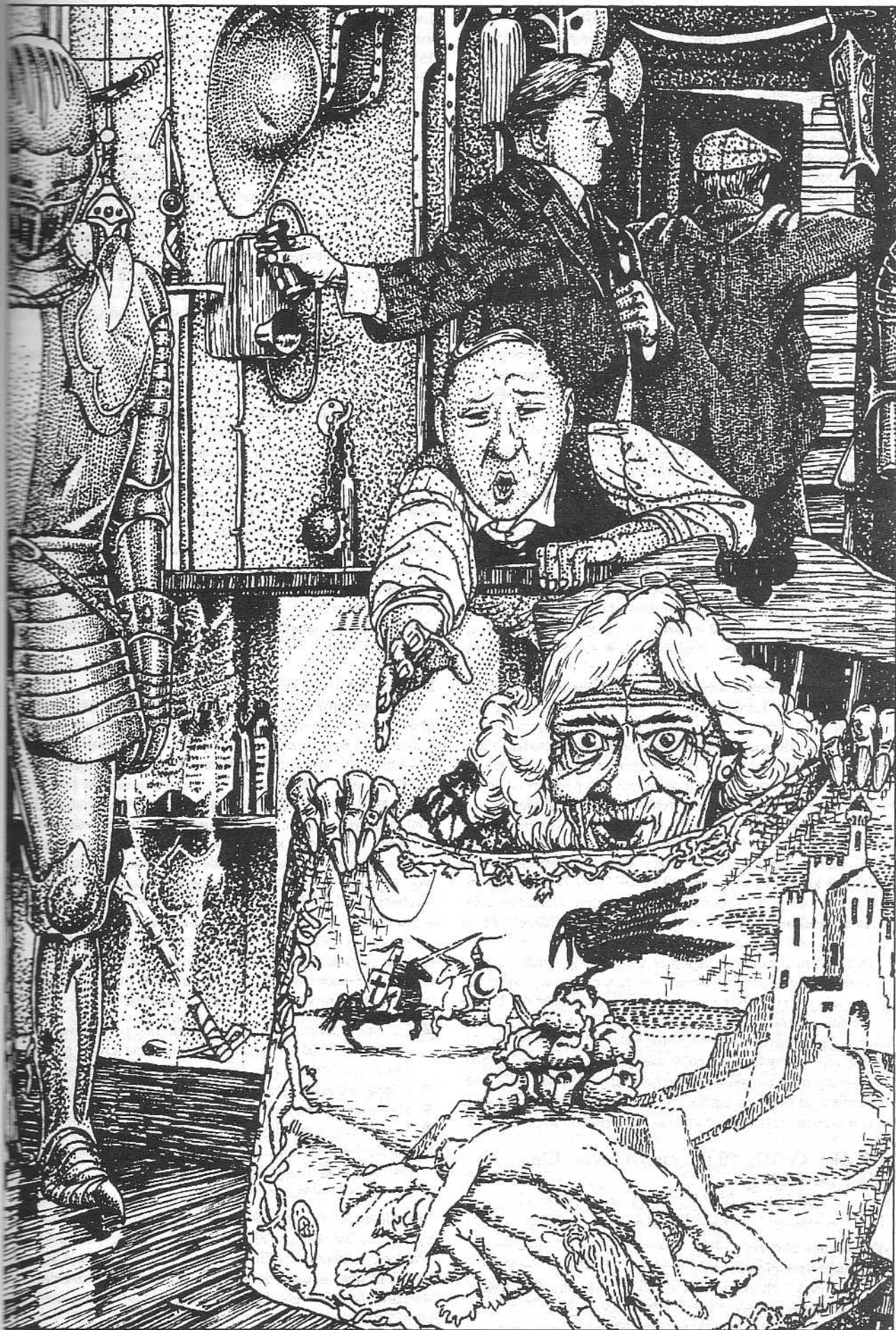
Udany test *sposprzegawczości* (ale tylko wyjątkowo udany, czyli z wynikiem 01-05) pozwoli dostrzec mały guzik, przywodzący na myśl przycisk alarmowy, umieszczony na ścianie niedaleko fotela staruszki. Zaczynający się przy nim przewód zanika w suficie.

Kiedy Badacze będą wychodzić, kobieta uśmiechnie się do nich na pożegnanie, a jej dziki wzrok nie pozostawi wątpliwości: jest kompletnie szalona.

Canterbury Club

CHCĄC ZDOBYĆ PIERWSZE INFORMACJE na temat Canterbury Club, wystarczy zadzwonić do drzwi, które otworzy mężczyzna w niebieskim blezerze. Ochroniarz zapyta Badaczy, czy należą do klubu. Z jego strony i tak jest to tylko kurtuazja, gdyż wszystkich bywalców zna z widzenia, toteż bez względu na odpowiedź stwierdzi, że Canterbury Club jest prywatnym klubem towarzyskim, do którego wstęp mają tylko członkowie, zaś osoby postronne mogą tu wejść jedynie w towarzystwie jednego z nich. Nie, goście nie mogą zaczekać w środku. Gdyby jednak Badacze odmawiali opuszczenia klubu, pojawi się kilku postawnych, ubranych na niebiesko panów, którzy pomogą im podjąć „jedynie słuszną” decyzję.

Z rozmów z właścicielem sklepu lub innymi mieszkańcami okolicy wynika, że Canterbury nie jest zwyczajnym klubem towarzyskim – jest niezwykle ekskluzywny, a należą do niego najlepiej sytuowani i dysponującymi najszerszymi koneksjami ludzie we wschodniej Kanadzie. Jeśli nie liczyć sklepu, klub zajmuje cały pięciopiętrowy budynek.



Luźnie spokani w sklepie ze zbrojami

POWRÓT FAŁSZYWEGO KONDUKTORA

Badacze, zbierając informacje na temat Canterbury Club, przypadkiem wpadną na wychodzącego zza rogu ogromnego mężczyznę w eleganckim, popielatym garniturze. Mężczyzna upadnie na ziemię. Udany Test Wiedzy pozwoli natychmiast rozpoznać w nim człowieka, który próbował porwać Celine Lavoie w pociągu z Nowego Jorku do Montrealu. Bohaterowie muszą pomóc mu wstać, gdyż zamiast jednej nogi ma drewnianą protezę.

Jeśli Odkrywczy w jakikolwiek znaczący sposób zareagowali na jego działania w pociągu, „konduktor“ również ich rozpozna. Strażnik powinien pozwolić na swobodne rozegranie całej sceny. Hugh Lavoie jest spokojny, odprężony, może nieco rozbawiony i w pełni panuje nad sytuacją.

Na pytania reaguje kręcąc głową i uśmiechając się.

– Nie, nie, wcale nie chcecie mnie aresztować. Należę do rodu Lavoie, nazywam się Hugh Lavoie i jestem kuzynem Jeana-Claude’a. Oczywiście, rozumiem wasze zmieszanie.

– Chodźmy do klubu. Tam będziemy mogli porozmawiać – Hugh zaprosi tych spośród Badaczy, którzy są odpowiednio elegancko ubrani lub uzyskają pozytywny wynik w teście *wiarygodności*.

W klubie

Odźwierny z szacunkiem wita Hugh’a Lavoie.

– To moi goście – wyjaśnia Hugh, gestem wskazując Badaczy. Niechluje i służący muszą zostać na zewnątrz; w klubie obowiązują ściśle zasady dotyczące stroju.

Młoda, sympatyczna kobieta wita każdego z Badaczy i przypina im białe kartoniki oznaczające gości. Następnie wszyscy przechodzą przez obszerny hol, mijają długi stół, przy którym kręci się paru mężczyzn w niebieskich blezerach, i wchodzi na wspaniałe, marmurowe schody. Głośne echo kroków towarzyszy bohaterom, którzy docierają wreszcie do dużego baru, gdzie znajduje się ponad setka osób, pogrążonych w rozmowach i sączących drinki.

Na urządzenie Canterbury Club z pewnością nie żałowano gotówki. Wprawdzie Lordowie przybyli do Montrealu wraz z Brytyjczykami i klub reprezentuje angielskie trendy w wystroju wnętrza, ale wiele zdobiących je obrazów i antyków pochodzi z Francji, podobnie jak większość średniowiecznej broni i uzbrojenia.

Sala barowa, urządzona z podobnym przepychem co reszta klubu, wyłożona jest rzeźbioną, dębową boazerią. Z okien zwieszają się ciężkie, bordowe kotary, w kamiennym kominku buzuje ogień, budzący do życia podłużne, skomplikowane cienie na czarno-białej, marmurowej posadzce. Wyposażenie baru stanowią liczne krzesła i stoły w stylu Ludwika XIV oraz kanapy, niskie stoliki i długi, wysoki bar. Zebrany tu tłum przedstawia sobą zadziwiającą mieszankę, obecni są przedstawiciele (oboja płeć) wszystkich ludzkich ras.

Hugh od razu zamawia najlepsze wino i lekki lunch dla swoich gości, po czym objaśnia Badaczom, że scena z porwaniem Celine została odegrana tylko po to, by umożliwić rodzinie Lavoie znalezienie odpowiednich kandydatów do zdjęcia kłatwy. Ludzie, których Lavoie znali wcześniej, nie nadawali się do tej roboty, gdyż w grę wchodzi magia, co w stosunkowo religijnym Quebecu mogłoby mieć nieprzewidziane reperkusje. Niestety, nikt z rodziny nie znał odpowiednich osób spoza miasta, toteż zjawienie się Badaczy mogą naprawdę nazwać szczęśliwym trafem.

HUGH LAVOIE, 50 lat, kuzyn Jeana-Claude’a i Jacquesa

S 17 KON 13 BC 16 INT 11 MOC 12
ZR 8 WG 11 WYK 14 P 45 *WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k6;
strzelba – obrzyn kaliber 12 60%, obrażenia 4k6/1k6;
rewolwer kaliber .32 40%, obrażenia 1k6.

***Pancerz:** regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: angielski 55%, blef 80%, francuski 80%, księgowość 35%, nasłuchiwanie 44%, okultyzm 15%, psychologia 55%, skradanie się 25%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 75%, ukrywanie się 30%, uniki 40%, wmawianie 75%.

Strażnik może pociągnąć ten wątek tak długo, jak uzna za stosowne. Hugh jest wysokiej klasy specjalistą od przeinaczania prawdy i naginania faktów, a poza tym spodziewa się rychłej śmierci bohaterów, którzy wobec tego i tak nie zdążą sprawdzić jego opowieści. Może na przykład twierdzić, że nie uczestniczył w pogrzebie Luciena, gdyż nie lubił starca i w duchu bał się go (co nie jest prawdą; odkąd Celine przedstawiła się z innymi członkami rodziny informacją o tym, co czuje Jacques, Hugh usilnie starał się go dopaść, zanim brat Jeana-Claude’a zrobi coś niemądrego, na przykład porozmawia z Badaczami).

A wczoraj – tak, oczywiście, to Hugh był osobą, którą widzieli w domu Lavoie.

– Gdzie wtedy zniknąłem? – chichocząc powtórzy pytanie Hugh. – Messieurs, poszedłem do swojego pokoju i zamknąłem drzwi. Magia! – wybucha śmiechem.

Hugh nie zdradzi sekretu loup-garou, nie powie też dlaczego państwo Lavoie chcieliby odwrócić działanie czaru Luciena. W żaden sposób nie narazi również na szwank interesów Jeana-Claude’a – jest inteligentny i bardzo lojalny.

Kiedy udzieli już odpowiedzi na wszystkie pytania Odkrywców Tajemnic, przeprosi ich mówiąc, że wzywają go pilne sprawy. Zaproponuje im również, by zostali w klubie tak długo, jak tylko zechcą, ale nie wolno im wchodzić na wyższe piętra: na schodach spotkają służących, którzy zawrócą ich z drogi.

– Musicie panowie zrozumieć, że to naprawdę prywatny klub – mówi chytrze Hugh. – Trzeba umieć bronić swojej prywatności.

Poprosi o rachunek, ureguluje go, pożegna się z bohaterami i wyjdzie z klubu.

POZOSTAJĄC W KLUBIE

Nasi bohaterowie mogą się trochę odprężyć, ale wkrótce, dzięki obserwowanym wydarzeniom i zasłyszonym plotkom, powinni się zaniepokoić. Szybko zauważą, że są obserwowani przez mężczyznę w średnim wieku, odzianego w niezbyt elegancki, brązowy garnitur. Kiedy obcy zorientuje się, że został zauważony, pośpiesznie opuści lokal. Uwagę Badaczy, przyglądających się członkom klubu napływającym do baru, zwróci zapewne uwagę przystojny, młody człowiek, pod którego koszulą uwypuklają się dziwaczne kształty, od czasu do czasu przesuwające się w poprzek jego klatki piersiowej; podobnie powinna ich zaciekawić wysoka, starsza kobieta, wychodząca właśnie z baru – spod jej sukni wymyka się na moment szmaragdowa macka, by natychmiast zniknąć z powrotem.

Wystarczy, żeby Odkrywczy Tajemnic siedzieli cicho i wsłuchali się w gwar rozmów, by do ich uszu dotarło kilka ciekawych ploteczek. Strażnik może wymyślić zupełnie dowolne rzeczy, ale powinny się tu znaleźć następujące informacje:

- Carmine Caprice poszukuje w Montrealu partnerów, z którymi mógłby wspólnie prowadzić interesy na terenie należącym do Lavoie, podobnie jak Lavoie zrobili to w Chicago.
- Wśród członków Lordów są najwyżsi urzędnicy Montrealu.
- Magia nie istnieje.
- Jacques jest w piwnicy.
- Komandor uważa, że nie wszyscy kultysty Krwi zostali wyępieni. Według niego część z nich wciąż działa.
- Lavoie prowadzą podwójną grę.

Badacze nie zdziałają w klubie już nic więcej. Gdyby ich pobyt przedłużał się ponad godzinę czy dwie, służba zacznie grzecznie odmawiać realizacji ich zamówień; pojawią się również delikatne sugestie, żeby już opuścili lokal. Wszędzie kręca się czujni faceci w niebieskich blezerach. Na razie nie ma szans, by rozejrzeć się po klubie.

KLUB – PO RAZ KOLEJNY

Jeśli nasi bohaterowie zwrócili uwagę na schody prowadzące do klubu z My Lord's Fire, mogą wpaść na pomysł, by dostać się nimi do Canterbury Club po zamknięciu sklepu.

Wejście może być bardzo łatwe lub niezwykle utrudnione – decyzja w tej kwestii należy do Strażnika. Wśród potencjalnych przeszkód wymienić należy: konieczność sforsowania zewnętrznych drzwi lub okna, obecność starej, szalonej kobiety i strażników. Kiedy bohaterowie dotrą do schodów, okaże się, że nie tylko prowadzą one na górę, ale także schodzą do podziemi.

Badaczom raczej trudno będzie się przebrać za członków Canterbury Club, więc jedyne, co mogą zrobić, by ukryć swą tożsamość, to założyć wiszące w sklepowej szafie blezery i udawać ludzi z obstawy klubu.

W takim przebraniu szansa, że ktoś odkryje ich niepożądaną obecność jest minimalna. Wędrując przez kolejne pokoje lokalu Badacze stwierdzą, że klub, z pozoru hermetyczny i przeznaczony dla śmietanki towarzyskiej, jest w rzeczywistości stowarzyszeniem zepsutych, żądnych mocnych wrażeń, wpływowych ludzi, dających tu upust najohydniejszemu instynktom i żądom. Piwnice i dyskretne pokoiki gmachu dają świadectwo rozpusztej, zdeprawowanej natury bywalców Canterbury Club. Dla Strażnika wizyta Odkrywców w klubie będzie znakomitą okazją do przemycenia ewentualnych dodatkowych wskazówek i tropów związanych ze scenariuszem.

Jedynym elementem, który musi pojawić się w tej części przygody, jest znalezienie w piwnicy Jacquesa Lavoie (o ile gracze oczywiście w ogóle zejdą do piwnicy). W jednej z cel, na przykrytym do podłogi krześle, siedzi przywiązany Jacques. Trudno go zabić, jako że jest loup-garou, ale magia działa na niego tak samo, jak na zwykłych śmiertelników. Na podłodze pełno jest krwi płynącej z jego rozprutego brzucha. Skórę wywinęto na zewnątrz, pozostawiając otwartą ranę, z której wypływają wnętrzności.

– Zabili... mojego syna – szepcze Jacques na widok Badaczy.
– Was też... zabiją... nie uda się wam... uciec... loup-garou...

Ten widok powoduje utratę 0/1k4 Punktów Poczytalności (lub nawet więcej, jeśli Bohaterowie mieli okazję zaznajomić się lepiej z Jacquesem).

Brat Jeana-Claude'a nie powie już nic więcej. Jego umysł nie wytrzymał męczarni. W ciągu najbliższych dwudziestu czterech godzin Hugh zabija kuzyna. Wkrótce rodzinę Lavoie czeka kolejny pogrzeb.

Kłątwa rodu Lavoie

WCANTERBURY CLUB Badacze nie znajdują już nic ciekawego. Tym niemniej powinni wiedzieć już dość, że by zacząć rozumieć sprawę Lavoie. Krótkie poszukiwania w dowolnej bibliotece lub udany test *okultyzmu* pozwolą zdobyć podstawowe informacje na temat loup-garou (patrz zamieszczona obok ramka, *Pomoc dla graczy* nr 15).

Ceremonia w blasku księżyca

Jaką rolę grają w całej sprawie Celine i Stephane? Czy to Jean-Claude uprowadził McBride'a, chcąc zagwarantować sobie pomoc Badaczy? Czy Lavoie mają coś wspólnego z Krwią? Kim są Lordowie, o których była mowa w Canterbury Club?

Jedyną osobą, która mogłaby udzielić odpowiedzi na wszystkie te pytania, jest Jean-Claude Lavoie. Bohaterowie muszą sami zdecydować, czy chcą się z nim spotkać. Mogą przecież zaufać Lucienowi (i Jacquesowi) i pozwolić, by zaklęcie działało zgodnie z zamierzeniami tego pierwszego. Tylko czy dobrym pomysłem jest pokładanie zaufania w słowach szaleńca? Lavoie wydają się stanowić zagrożenie dla Badaczy bez względu na podjętą decyzję.

Odkrywczy Tajemnic mogą udać się do dworu Lavoie w dowolnie wybranym momencie. Jeana-Claude'a nie zastaną przed godziną siódmą wieczorem. Ewentualna wizyta w bibliotece w poszukiwaniu informacji o loup-garou (oraz, być może, opracowanie jakiegoś planu ataku i obrony) powinna mieć miejsce po południu.

Pozostali członkowie rodu mogą, ale wcale nie muszą, opowiedzieć się po stronie Jeana-Claude'a. Z pewnością poprze go Hugh. Może istnieją inne sposoby powstrzymania Jeana-Claude'a niż zabicie go. Nasi bohaterowie mogliby na przykład pokusić się o przyspieszenie działania czaru Luciena, ale mają bardzo niewiele czasu na poznanie jego natury. Mogliby również wciągnąć do rozgrywki Carmine'a Caprice i jego ludzi. Zawsze pozostaje im jeszcze śledztwo w sprawie zniknięcia ojca Philipa i zupełne zlekceważenie umowy z Lavoie. Czy w takim przypadku Jean-Claude sam ich znajdzie? W scenariuszu przyjmuje się założenie, że Badacze stawiają się na umówione spotkanie.

Jeśli bohaterowie zrezygnują ze stawienia się u Lavoie o ósmej wieczorem, Jean-Claude i Hugh odnajdą ich; czasu jest jeszcze wystarczająco dużo, by rozległe koneksje rodziny Lavoie pozwoliły im dotrzeć do ukrywających się Badaczy. Odkrywczy zostaną porwani, pozbawieni wszelkiej broni oraz ekwipunku i doprowadzeni do domku dla gości na terenie posiadłości. Kiedy tylko wykonają swoje zadanie, Hugh i Jean-Claude zaatakują ich – tyle że bohaterowie będą mieli raczej niewielkie szanse w tym starciu.

Domek dla gości

Nad Montrealem szybko zapada zmierzch. Robi się na przemian ciemno i jasno, gdy pędzące po niebie chmury zakrywają i odsłaniają nisko zawieszony, jesienny księżyc. Przy bramie prowadzącej na teren majątku Odkrywczy dowiadują się, że pan Lavoie czeka na nich w domku dla gości.

Hugh doniósł Jeanowi-Claude'owi, że spotkał się z Badaczami w Canterbury Club. Nie jest pewien, czego bohaterowie się domyślają, toteż zamierza udawać, że on sam nie wie o niczym, zaś ich podejrzenia (że Hugh ma coś wspólnego ze śmiercią Jacquesa) nie mają oparcia w rzeczywistości. W razie konfrontacji przysięgnie na wszystkie świętości, że Jacques pałał żądzą zemsty, a w rzeczywistości był równie szalony jak Lucien.

Badacze są Jeanowi-Claude'owi naprawdę potrzebni, gdyż każdego Lavoie, który podjąłby się zdjęcia kłątwy, próba taka kosztowałaby życie. Nawet jeśli odkryli prawdę, logicznie rozumujący Jean-Claude nie widzi powodu, dla którego nie mieliby mu pomóc; gotów jest nawet podwoić stawkę. Strażnik rozgrywając tę scenę powinien w miarę możliwości zachowywać się biernie i milczeć, pozwalając graczom podjąć samodzielnie decyzję. W chwili, kiedy będzie jasne, co chcą robić i akcja ma ruszyć z miejsca, Strażnik zburzy rytm opowieści, przedstawiając graczom poniższe wydarzenie.

Pomoc dla graczy nr 15 Na temat loup-garou

Loup-garou są ważnymi postaciami we francusko-kanadyjskim folklorze. Nazwą tą zwykle określano zmiennokształtnych, czyli ludzi obdarzonych mocą przybierania postaci zwierzęcia, a czasem wręcz przedmiotu nieożywionego. Nie należy ich przy tym mylić z angielskim wilkołakiem, gdyż ani księżyc, ani srebro nie mają na loup-garou nadzwyczajnego wpływu. Natomiast ogień bez wątpienia szkodzi kanadyjskim zmiennokształtnym.

Człowiek może stać się loup-garou pod wpływem potężnej kłątwy, która później przekazywana jest z ojca na syna (lub córkę). Inna odmiana, zwana „loup-garou de cimierie“, występuje w obrębie jednego pokolenia, a osobniki takie mają zwyczaj wykopywać z ziemi i pożerać ciała zmarłych. Klasyczny loup-garou w swej zwierzęcej postaci żywi się upolowanymi zwierzętami i ludźmi.

PODWÓJNY KRZYK

W domku gościnnym rozlega się nagle pochodzący z dwójga gardel krzyk. Twarz Jeana-Claude'a tężeje w grymasie nagłego zrozumienia i Lavoie wypada na korytarz, rzucając się w kierunku sypialni Luciena. W pokoju płoną świece. Celine i Stephane leżą na wyrysowanym na podłodze, lśniącym czerwienią diagramie.

– *Qu'est-ce que vous avez fait?!* (Coście zrobili?! – krzyczy wstrząśnięty Jean-Claude.

Spóźnił się. Emanująca z rysunku poświata gaśnie, a młodzi Lavoie wstają.

– Ależ ojciec – odpowiada Celine. – Zawsze nam powtarzałeś, że przede wszystkim musimy martwić się o siebie. Dokładnie tak właśnie postąpiiliśmy.

Powoli, urywanymi zdaniami Stephane wyjaśnia, że dzięki powiązaniom z Krwią udało im się poznać sposób wyzwolenia się spod mocy zaklęcia Luciena.

Ojciec Jeana-Claude'a dobrze wykonał swoją robotę: czar oddziałuje na wszystkich, w których żyłach płynie krew Lavoie, tak że kłątwa loup-garou nie wydotanie się poza ród. Zaklęcie nie działa już na Celine i Stephane'a, którzy znów mogą kontrolować przemiany.

Oczy obojga rozświetla nagle jaskrawożółty blask, z ust dobiega gardłowe warczenie. Twarz Celine kurczy się, usta zaś rozszerzają; pojawiają się w nich potężne kły. Ręce Stephane'a stają się większe, z palców wyrastają masywne pazury. Obie postaci drżą, rozmywają się na moment i z mgiełki wyłaniają się kształty pantery i tygrysa (oglądanie tej sceny oznacza utratę 1/1k3 PP). Jak na komendę potężne dzikie koty w jednym skoku roztrzaskują najbliższe okno i znikają w mroku, zostawiając ojca własnemu losowi.

Rozwścieczony Jean-Claude doskakuje do okna, po czym odwraca się i staje twarzą w twarz z grupą Badaczy. Twierdzi, że nie powinni byli się wtrącać i domaga się szybkiego odczynienia zaklęcia. Zanim jednak Badacze zdążą odpowiedzieć, słychać stukot drewnianej nogi Hugh'a i w drzwiach staje kuzyn Jeana-Claude'a. Wita się z Odkrywcami dodając, że jego zadaniem jest dopilnować, by wszystko przebiegło zgodnie z planem, zwłaszcza że i jego samego dotknął czar Luciena.

Odwroćcie działania czaru

Obrzęd odwrócenia „Pułapki natury“ nie jest trudny, zwłaszcza że opisano go po francusku na zewnętrznej krawędzi srebrnej czary: wystarczy postępować zgodnie z instrukcjami, tylko w odwrotnej kolejności.

Najpierw w oznaczonych punktach diagramu na podłodze zapala się sześć świec (w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara). Następnie osoba odprawiająca ceremonię przesuwa palcem po umieszczonych w środku pentagramu symbolach, co pozwala za pośrednictwem magicznego podpisu Luciena zogniskować moc zaklęcia, tak jak paraboliczne zwierciadło skupia promienie świetlne. W tym momencie rozpoczyna się recytacja formuły czaru, która musi trwać nieprzerwanie pełną godzinę. W tym czasie w pomieszczeniach domu gościnnego rozlega się dzikie wycie, wypełniając także sypialnię: to odzywa się duch Luciena, uwięziony tu od czasu rzucenia kłątwy, który ostrzega Badaczy przed działaniem mocy, czyhających w jego pokoju. Po godzinie do srebrnej czary należy wlać sześć kropli krwi osoby poddanej działaniu zaklęcia (dowolnego z dwóch panów Lavoie).

Jeśli próba powiedzie się, wyrysowany na podłodze krąg załśni na chwilę czerwonym światłem, krew w czarze zakrzepnie i zaklęcie przestanie działać. Odprawiający ceremonię bohater traci 10 punktów magii i 1k4 Punktów Poczitalności oraz zwiększa o 1k6 procent poziom umiejętności *okultyzm*. Udane odprawienie obrzędu nie oznacza jednak nauczania się czaru, gdyż jego działanie w znacznej mierze zawdzięczać należy obecności pentagramu Luciena.

ZDRADA

Po zdjęciu kłątwy Jean-Claude i Hugh spróbują zabić Badaczy: tak będzie prościej, a poza tym obiecali Carmine'owi Capricie, że obcy nie będą świadkami zbliżającego się spotkania. Gdyby nawet Odkrywcy Tajemnic postanowili nie cofać zaklęcia, Lavoie i tak zaatakują. Oczy stojącego w pobliżu okna Jeana-Claude'a staną się nagle ogniste czerwone. Mężczyzna lekko podskoczy, przyciągnie kolana blisko klatki piersiowej i rozłoży szeroko ramiona, w jednej chwili przeobrażając się z człowieka w ptaka. Czarny niczym noc kruk wtopi się w mroczne otoczenie, tak że zdradzać go będą jedynie płonące oczy.

Członkowie grupy odwracają się w momencie, gdy Hugh opada na podłogę i wypręża plecy. Jego ciało wydłuża się, a długi płaszcz wydaje się stapać w jedno ze skórą; uśmiech błyskawicznie przechodzi w dziki grymas obnażający kły, twarz porasta gęstą, czarną sierścią. Ubranie i proteza nogi znikają całkowicie i bohaterowie mają przed sobą ogromnego, czarnego niedźwiedzia na trzech łapach. Oznacza to kolejną stratę 1/1k3 PP.

JEAN-CLAUDE LAVOIE pod postacią kruka

S 11 KON 14 BC 5 INT 18 MOC 19
ZR 20 Szybkość 1/12 w locie *WT 10

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: dziób 45%, obrażenia 1k4-1k4.

***Pancerz:** regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: spostrzegawczość 90%, uniki 95%.

HUGH LAVOIE pod postacią czarnego niedźwiedzia

S 34 KON 13 BC 21 INT 11 MOC 12
ZR 12 Szybkość 08 (brak lewej tylnej nogi) *WT 15

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: zęby 30%, obrażenia 1k10;

pazury 40%, obrażenia 1k6+2k6.

***Pancerz:** 3 punkty futra i skóry; jako loup-garou regeneruje 1 punkt obrażeń na rundę.

Umiejętności: nasłuchiwanie 65%, uniki 30%, wspinanie się 10%, wycucie zwierzyny 60%.

Kuzynowie Lavoie walczą zespołowo: kruk nadlatuje z góry, celując dziobem w oczy ofiary, zaś niedźwiedź próbuje kąsać od dołu. Ze względu na brak jednej łapy, Hugh ma trudności z utrzymaniem równowagi i wykonuje tylko jeden atak (gryzie lub uderza łapą) w rundzie. Może również próbować *chwyty*, ale najpierw musi opaść na podłogę.

Jean-Claude stara się dosięgnąć oczu. Jeśli przy ataku uzyska wynik 01-05, zaatakowany Badacz traci organ wzroku. Ponadto dopóki kruk unosi się w powietrzu, szansa trafienia go ulega dwukrotnemu zmniejszeniu.

Kłątwa loup-garou nie przenosi się przez ugryzienie (ze śliną). Ze względu na ich zdolność do regeneracji najlepszą taktyką w walce byłoby podpalenie sierści Hugh'a i schwytanie Jeana-Claude'a w jakiś rodzaj sieci (na przykład w koc). Pokonanie kuzynów Lavoie przyniesie każdemu z graczy nagrodę w postaci 1k6 Punktów Poczitalności.

CO DALEJ?

Celine i Stephane bezzwłocznie przejmą kontrolę nad gorzelniami firmy McTanish. Ich prawnicy podadzą do publicznej wiadomości, że Jean-Claude zginął z rąk swojego zazdrosnego kuzyna, Hugh'a. Młodzi Lavoie zostawią bohaterów w spokoju, ostrzegając ich tylko, żeby nie zbliżali się do posiadłości oraz nie mówili nikomu, co naprawdę zaszło. Badacze nie mają chyba wątpliwości, że Stephane i Celine w razie potrzeby nie zawahają się przed zastosowaniem drastycznych rozwiązań.

Oboje zaprzeczają, jakoby mieli cokolwiek wspólnego ze zniknięciem McBride'a i nie widzą przeszkód, by Odkrywcy Tajemnic zajęli się rozwiązywaniem tej zagadki.



Dzień czwarty i piąty



*Krew; Robert Lowell; policja; napad; zamordowanie
pana Birli; Błogosławione Ostrze z Tsang;
aukcja; druga napaść.*

scanned by Jory

CZWARTEGO I PIĄTEGO DNIA Badacze mają do wyboru wiele tropów, którymi mogą podążyć. W tym rozdziale nie ma jednej, bezwzględnie obowiązującej kolejności wydarzeń, toteż od decyzji Strażnika zależy, kiedy każdy dzień się kończy.

Podczas tych dwóch dni losy świętego Cutisa, ojca McBride'a i członków kultu Chaugnar Faugna coraz silniej splatają się ze sobą. Strażnik musi również pilnować, co dzieje się z sercem w srebrnym puzderku, gdyż w udanym ataku całkiem nieoczekiwanie może paść ono łupem napastników.

Poniżej zamieszczono trzy wycinki z „Gwiazdy Montrealu“ (Pomoce dla graczy nr 16, 17 i 18), które prowadzący grę może przedstawić graczom w dogodnym momencie.

Krew i Lordowie

Co wiadomo o Kulcie Krwi

Udany test *okultyzmu* nie doprowadzi do odkrycia żadnych informacji na temat Kultu Krwi, natomiast test *Mitów Cthulhu* – owszem: Badacze dowiedzą się, że założycielem liczącego sobie ponad tysiąc lat kultu o nazwie Krew Serca był Arab, imieniem Arja (podobne informacje można uzyskać spędzwszy osiem godzin w Bibliotheque Nationale du Quebec). Niewiele wiadomo o tym człowieku: wróciwszy z Tsang, krainy leżącej gdzieś na północy Tybetu, zaczął nauczać w oparciu o przywiezioną stamtąd świętą księgę.

Udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli również stwierdzić, że Kult Krwi był związany z Chaugnar Faugnem, jednym z Wielkich Przedwiecznych, oraz że religia narodziła się na słynnym Płaskowyżu Tsang w Tybecie.

Niezbędny będzie udany test *korzystania z bibliotek*, aby odkryć nowe fakty. Wzmianka o kulcie pojawia się w przy okazji drugiej wyprawy krzyżowej, kiedy to w 1148 roku jego członkowie przyczynili się do pokonania europejskich najeźdźców. Następnie, w roku 1191 (podczas trzeciej krucjaty, prowadzonej przez Ryszarda Lwie Serce) kultyści zostali pobici i na ponad trzy stulecia słuch o nich zaginął. Kult odrodził się dopiero w 1519 roku, kiedy to Imperium Otomańskie sięgnęło Syrii i zaczął się dla Turków prawdziwy złoty wiek. Odnowienie religii przypisuje się nowemu przywódcy, Arji Jamesowi.

Jeśli Badacze zechcą się zastanawiać, dlaczego członkowie Krwi przybyli do Montrealu, odpowiedzi dostarczy udany test *historii*. W XVII wieku messieurs de Saint Sulpice zwrócili się do różnych organizacji z prośbą o pomoc w rozwoju kolonii w Nowej Francji. Propozycję taką złożyli zapewne także Kultowi Krwi. Chcąc pójść dalej tym tropem, bohaterowie powinni udać się do Archives Nationales du Quebec.

Tam mogą zapoznać się z „les lettres des messieurs“, oczywiście napisanymi po francusku. Znalazienie właściwego listu

wymaga jeszcze jednego udanego testu *korzystania z bibliotek*. W liście tym James Andrews donosi les messieurs, że i dla jego organizacji, podobnie jak dla wielkiego Imperium Króla Francuskiego, nadeszły ciężkie czasy, jednakowoż nie minie rok, zanim on sam wraz z nielicznymi wiernymi członkami bractwa wyruszy do Montrealu na pokładzie statku o nazwie „Le Coeur d'Elephant“. Prosi jednak, by przybycie jego braci zachować w sekrecie. Z jego listu wyłania się obraz Krwi jako pobożnej sekty, która pod przewodnictwem Jamesa kroczy ścieżką dobrych uczynków i chrześcijańskiej medytacji.

Robert Lowell

Księgarnia Lowella – „Otwarta księga“ – od 63 lat zajmuje to samo lokum przy ulicy Saint-Jean 400. Robert Lowell, jej aktualny właściciel, odziedziczył ją po ojcu w roku 1900 i od tego czasu nie zdarzyło się, by sklep był choćby przez jeden dzień zamknięty. Lowell uwielbia książki o dowolnej tematyce i posiada jedną z najwspanialszych bibliotek w Ameryce Północnej. Jego syn ma nadzieję, że pewnego dnia przejmie księgarnię wraz kolekcją, ale senior martwi się, że z powodu Krwi może się to okazać niemożliwe.

„Otwarta księga“ jest obszernym lokalem z antresolą, pełnym nowych i używanych książek. Wchodzących Badaczy wita żona Lowella, Marie. Robert przebywa chwilowo na zapleczu, ale na najmniejszą wzmiankę o Krwi zaprosi bohaterów do małego pokoiku na tyłach, gdzie będą mogli swobodnie porozmawiać.

Pomoc dla graczy nr 16



Miejskie plotki: Podwyżki czynszów

Nasze miasto znalazło się w sytuacji, gdy każdy musi zająć zdecydowane stanowisko: obywatele Montrealu wypowiedzą się, czy stawki za wynajem sklepów i magazynów przy ulicy Ste-Catherine powinny ulec zwiększeniu, czy nie.

Sądziś, drogi czytelniku, że to błahostka? W takim razie dwa słowa na temat przebiegu dorocznej Konwencji Brocka, której posiedzenia odbyły się w ubiegłym tygodniu. Podczas ożywionej debaty na temat planowanych podwyżek, w sali obrad doszło do bójki. Pracownicy Canterbury Club na rozkaz Serjeant des Armes, próbowali przywrócić porządek, ale skończyło się to ogólną biłatyką. Kiedy na miejsce przybyła policja, panował istny chaos. Kilku uczestników zajęć zostało rannych. Co ciekawe, aresztowano dwóch dziennikarzy (czyżby źle zapisywali nazwiska?).

Detektyw Dane Deroz, który znalazł się w centrum konferencyjnym z zamiarem uczestnictwa w uroczystości przyznania nagród nie związanych z Konwencją, stwierdził, że w swojej karierze nie był jeszcze świadkiem podobnych wydarzeń. Jego słowa doskonale pasują do sprostowania, które się nam nasunęło: czy nie przydałyby się nam w mieście bardziej zdecydowane władze?

Właściciel księgarni okazuje się być raczej niewysokim mężczyzną, którego małe, okrągłe okulary i dziwnie układające się włosy upodabniają do sowy. Ma na sobie zieloną koszulę i niebieski, wycięty w serek sweter. Jest człowiekiem niezbyt sympatycznym, łatwo nudzi swoich rozmówców i zawsze sprawia wrażenie zdenerwowanego i zmieszanego (nawet jeśli nie jest to zgodne z prawdą). Mówi nawet dość rozsądnie – problem w tym, że nikomu nie chce się go uważnie słuchać. Badania Mitów Cthulhu i studia nad okultyzmem doprowadziły go do szaleństwa. Może się okazać dość niebezpieczny, ale podobnie jak większość Lordów, niezbyt troszczy się o status i potęgę kultu. Powodzenie przyniosło mu tylko wątpliwości i skłonność do rozmyślań.



ROBERT LOWELL, 48 lat, głowa Kultu Lordów

S 11 KON 14 BC 10 INT 13 MOC 20
ZR 9 WG 12 WYK 18 P 0 WT 12

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: rewolwer kaliber .45 45%, obrażenia 1k10+2

Czary: Chmura zapomnienia, Nawiązanie kontaktu z Chaugnar Faugnem, Przekleństwo Chaugnar Faugna, Przejście kontroli, Przywołanie/Spętanie mniejszego brata Chaugnar Faugna, Przywołanie/Spętanie niewolnika Chaugnar Faugna.

Umiejętności: angielski 77%, astronomia 65%, francuski 62%, historia 85%, historia naturalna 40%, język tybetański 45%,

korzystanie z bibliotek 93%, Mity Cthulhu 26%, okultyzm 46%, prawo 25%, psychologia 65%, spostrzegawczość 67%, sztuka (drukarstwo) 27%, targowanie się 39%.

Lowell zna McBride'a od czasu jego przybycia do Montrealu i miło mu było przy różnych okazjach służyć ojcu Philipowi pomocą.

– Ojciec był nawet parę dni temu w sklepie – mówi księgarz. – Pokazywał mi starą tybetańską księgę hymnów. Powiedziałem mu, że pochodzi najprawdopodobniej z szesnastego wieku, nie nadzwyczajnego. Mam już inną, bardzo do niej podobną.

Jeśli bohaterowie zaczną się dopytywać, Lowell wygrzebie swój egzemplarz książki i pokaże im go.

– Jeśli panowie macie ochotę, mogę ją na parę dni pożyczyć – przez twarz przemyka mu chytry uśmieszek; ci obcy z pewnością nie zdołają przeczytać ani linijki.

Jeśli w rozmowie z Lowellem któryś z Badaczy napomknie o Krwi lub Lordach, spokojne oblicze Roberta na moment wykrzywi nerwowy grymas, po czym właściciel sklepu szybciutko wyprosi gości za próg, terkocząc bez przerwy, że wprawdzie nie widział McBride'a, ale ksiądz z pewnością niebawem wróci do domu. Gdyby to nie wystarczyło, gotów jest rzucić na jednego z Badaczy czar „Przejście kontroli”. Poddana działaniu zaklęcia osoba uważa, że Lowell powiedział już wszystko, co wie i należałoby opuścić sklep. Do swojego pomysłu postara się również przekonać pozostałych Odkrywców Tajemnic.

Księga hymnów

Otrzymany od Lowella egzemplarz książki jest w fatalnym stanie – nie ma okładki, a na pozostałych, zetłanych kartkach (których zresztą mniej więcej jednej czwartej brakuje) z trudem

Pomoc dla graczy nr 17



Miejskie plotki: Toż to dżungla!

Ciężki jest los biednego Harolda Inisa, kuratora montrealskiego ogrodu zoologicznego. Pamiętacie państwo, jak kilka miesięcy temu donosiliśmy o śmierci Julie i Yana, jedynych siostrzynek w ogrodzie, które zmarły tej samej nocy na atak serca? Tym razem pan Inis w niewyjaśniony sposób stracił wszystkie małpy. Kiedy przed kilku dniami czytał oficjalne oświadczenie w tej sprawie, załamał się, wybuchnął płaczem i od tego czasu nie pokazał się publicznie.

Tajemnicze zniknięcie zwierząt zmieszalo zarówno samego Inisa, jak i prowadzących śledztwo policjantów, gdyż małpy nie zostały skradzione, tylko zabite. Kiedy pracownik zoo udał się do ich klatki w porze karmienia, znalazł tam zwłoki siedmiu z nich, a właściwie pięciu, bo dwie zniknęły. Ciała były zmasakrowane, nosiły liczne ślady zębów, niektórym brakowało kończyn. Wyglądałoby to na robotę lwów, gdyby nie fakt, że klatka z lwami znajduje się dokładnie po przeciwnej stronie ogrodu. Tak czy inaczej, bestia, która zabiła małpy, musiała mieć klucz do klatki, gdyż nie ma żadnych śladów włamania.

Pan Inis zapytany, czy małpy mogły pozabić się nawzajem, zdecydowanie zaprzeczył, dodając, że zwierzęta te nie są tak szalone jak ludzie. Nasz kurator szuka obecnie środków, które pozwoliłyby znaleźć następców naszych kochanych zmarłych.



Miejskie plotki: Zwariowany wieczór

Mademoiselle Natalie Collette miała w piątek ciężki wieczór. Panna Collette jest bileterką w Imperial Theatre przy Bluery. Podczas nocnego seansu „Safety First” została zmuszona do wyprawienia z sali awanturującego się widza. Znalazł się na korytarzu, mężczyzna (którego nazwiska nie możemy ujawnić) nie przestawał krzyczeć i kierownik kina, widząc, że sytuacja staje się coraz groźniejsza, wezwał policję i karetkę z Centrum Psychiatrycznego Verdun. Przybyli na miejsce sanitariusze pogratulowali panie Collette złapania zbiegłego pacjenta!

Według relacji bileterki, podczas seansu mężczyzna zerwał się z miejsca krzycząc, że jego krew wrze, potem zaś zaczął skarżyć się, że morze jest takie szare. Film jest bardzo zabawny, tymczasem wybryki chorego sprawiły, że wszystkie śmiechy na widowni ucichły. Pacjent nie przestawał się szamotać nawet po związaniu go w kaftan bezpieczeństwa: usiłował gdzieś biec, ale zarazem powstrzymywał się przed tym. Wyglądało na to, że chciałby się utopić.

Oficjalne oświadczenie Verdun stwierdza, że mężczyzna zbiegł z zakładu tego samego dnia rano i ukrywał się w kinie, gdzie zasnął i zbudził się z krzykiem, gdy przysnił mu się jakiś koszmarny. Doktor Ley, kierownik Centrum, powiedziała nam, że pacjent nie stanowi zagrożenia dla innych ludzi oraz że będzie kontynuował leczenie w ośrodku.

I w ten oto sposób wszystko skończyło się szczęśliwie!

można odczytać jakiegokolwiek litery. Książka napisana została w starożytnym tybetańskim dialekcie. Osiem godzin ślęczenia nad nią i udany test znajomości tybetańskiego ujawni, że zawieszona poezję i ezoteryczne nauki, trudne do zrozumienia, a najczęściej nieprzetłumaczalne na angielski. Często trafiają się w niej odniesienia do „Serca, które nie bije“, „Towarzysza Pana“, „Arji“ i innych pojęć, których znaczenie nie zostaje wyjaśnione. Ogólne wrażenie jest takie, że tomik poświęcono dziwnemu, złemu bogu, który żąda od wiernych ofiar i nakazuje im okrucieństwo, w zamian obiecując ogromną władzę i moc, kiedy wypełnią się słowa przepowiedni. Udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli zidentyfikować owo bóstwo: jest nim Chaugnar Faugn, jeden z Wielkich Przedwiecznych.

„Gwiazda Montrealu“

W redakcji „Gwiazdy Montrealu“ praca wre 24 godziny na dobę. W latach dwudziestych prasa przeżywa swój złoty wiek – w dni powszednie „Gwiazda“ ma dziewięć wydań: pierwsze wychodzi o godz. 3 rano, ostatnie o 10 wieczorem.



Alain Gaston pracuje w podziemnej, zatłoczonej sali redaktorów w rubryki miejskiej, gdzie ze trzydziestu mężczyzn naraz krzyczy coś do telefonów, strzelając jednocześnie z papierowych kulek do siedzących obok kumpli. Kierowani kolejno wyciąganymi dłońmi Badacze dostają się w samo serce potyczki, gdzie stają oko w oko z młodym, ciemnowłosym mężczyzną o psotnym wyrazie twarzy. Chłopak przedstawia

się jako „Le Roi des Elastiques“ (Król gumek). Tak się składa, że w tym samym momencie siwowłosa kierownik rubryki miejskiej wychyla się ze swojego biura i krzykiem nakazuje spokój. Natężenie hałasu znacznie opada, choć zapewne tylko na parę minut.

Młodzieniec okazuje się być Alainem Gastonem. Chętnie podzieli się posiadanymi informacjami, ale chce wiedzieć, co Odkrywczy mogą mu w zamian zaoferować. Gotów jest podać konkretne nazwiska (lub na życzenie utajnić nazwiska, jeżeli ich właściciele nie wplątali się w działania sprzeczne z prawem), ale potrzebuje źródeł informacji, które mógłby przedstawić wydawcy, by chronić gazetę przed postępowaniem sądowym. Alain chce również wiedzieć, dlaczego Badacze interesują się morderstwami. Wystarczy jednak, by ujawnili mu choć niewielką część posiadanych informacji na temat Kautu Krwi, a już sensacyjna nuta doniesień sprawi, że reporter zacznie niemal podskakiwać ze szczęścia; nie zdaje sobie sprawy, że ta zabawa może go drogo kosztować. Bohaterowie mogą również poprzestać na sprawie zaginionego księdza, który mógłby być jedną z niezidentyfikowanych na razie ofiar (według słów Gastona, w miejskiej kostnicy znajdują się już trzy podobnie wybebeszone ciała, choć policja na razie przyznaje się oficjalnie do znalezienia tylko jednego).

Alain chętnie dopomocze Badaczom w zdobyciu pozwolenia wejścia do kostnicy i obejrzenia zwłok, ale będzie nalegał, żeby udać się tam z nimi, gdyż jego zdaniem zapowiada się niezła historia na jakieś pół kolumny. W głębi duszy uważa bohaterów albo za poważnych dziennikarzy ze Stanów, albo (zależnie od ich zachowania i wrażeń, jakie sprawiają) za zawodowych zabójców, którzy chcą mieć pewność usunięcia klienta.

Komisariat 33. i kostnica

Badacze zapewne zgłosili już policji fakt zaginięcia ojca McBride'a; gdyby jednak nie uczynili tego do tej pory, nadarza się znakomita tu temu okazja.

W komisariacie nie panuje aż takie ożywienie, jakiego bo-

Czar: Przejęcie kontroli

Czar pozwala zmusić ofiarę do poddania się woli rzucającego. Każdorazowy koszt rzucenia zaklęcia to 1 punkt magii i 1 Punkt Poczytalności. Sprawdzamy Moc czarodzieja i ofiary w Tabeli Porównawczej. Sukces oznacza, że ofiara jest posłuszna rzucającemu zaklęcia do zakończenia następnej rundy. Działanie czaru obejmuje tylko jedną osobę naraz, ale ponieważ rzucenie go trwa dosłownie ułamek sekundy, osobnika takiego można kontrolować przez kilka minut bez przerwy.

Maksymalny zasięg działania czaru wynosi dziesięć metrów. Polecenia muszą być zrozumiałe, a ponadto nie mogą stać w sprzeczności z naturą ofiary, gdyż spowoduje to przerwanie działania zaklęcia.

Bohaterowie byli świadkami w redakcji dziennika – kilku funkcjonariuszy spisuje protokoły zgłoszenia paru pomniejszych przestępstw. Także wtyczka Alaina, Pierre, jest chwilowo zajęty. Czekać na niego, Badacze usłyszą trochę ciekawych plotek i opowieści z miasta – mówi się nawet o mumiach i żywych trupach. Policja uważa, że całe to zamieszanie wywołano sztucznie, być może jako część kampanii reklamowej nowego filmu.

Po chwili, kiedy Pierre może im poświęcić chwilę czasu, wyda Alainowi niezbędne pozwolenia na wejście do znajdującej się nieopodal miejskiej kostnicy. W papierach napisano, że celem odwiedzin jest identyfikacja ciał; jest nawet dość prawdopodobne, że jednym z zabitych okaże się ojciec Philip.

Odkrywczy Tajemnic schodzą do chłodnej piwnicy. Stojący na straży policjant zatrzymuje ich i zadaje kilka szybkich pytań, ale rozpoznawszy Gastona puszcza grupę dalej. We wnętrzu grzecznie przyjmuje ich urzędnik, którego jedynym zadaniem jest czyśczenie tabliczek identyfikacyjnych i przywożenie spoczywających na wózkach zwłok.

– Które? – dopytuje się, gdy bohaterowie proszą o pokazanie ciała. Policja nie zidentyfikowała dotąd trzech zmarłych, którzy zostali pozbawieni wnętrzości i serc. Wreszcie urzędnik przywozi z chłodni troje zwłok, z których żadne nie są zwłokami ojca Philipa. Żaden z zabitych nie przypomina zresztą nikogo ze znanych Odkrywcom ludzi. Znalezione w różnych rejonach miasta ciała należą do młodej kobiety i dwóch mężczyzn, młodszego i starszego.

Podczas oględzin Badacze powinni wykonać testy KON. Ten z graczy, który wypadnie najslabiej w teście, czuje lekkie zawroty głowy i ma wrażenie, że w kostnicy robi się ciemno i duszno. Chwiejąc się na nogach, opiera się o jeden z wózków, a wówczas leżący na nim trup otwiera oczy. Bohater słyszy powolne bicie serca; dwoje pozostałych zmarłych również patrzy na niego. Rytm uderzeń przyspiesza, ich odgłos staje się coraz głośniejszy, a pokój zaczyna wirować, jakby wtórując dźwiękom. Umarli otwierają usta i do dudnienia serc dołączają przerywane jęki. Pokój wykonuje w szaleńczym tempie jeszcze jeden obrót i Badacz Tajemnic pada nieprzytomny na ziemię.

Po paru minutach wraca do siebie. W sali, w której wszyscy się znajdują, nic się nie zmieniło; ciała leżą bez ruchu na wózkach. Poza nieszczęsnym Odkrywcą nikt niczego nie zauważył, toteż bohaterowie zareagowali dopiero, gdy osunął się na podłogę. Urzędnik właśnie odwozi zwłoki do chłodni i zamyka drzwi.

Bohater, który przed chwilą zasnął, marzy tylko o tym, żeby jak najszybciej znaleźć się w łóżku, zwłaszcza że czuje się tak, jakby za chwilę głowa miała mu pęknąć z bólu.



Napad w ciemności

Bohater, który odpowiada za przechowywanie znalezionej w grobie serca, może mieć przy sobie samo puźderko, klucz do skrytki bankowej, szyfr do sejfu lub w inny sposób zapewnić sobie dostęp do znaleziska. Członkowie Krwi właśnie tę osobę wybierają jako cel swego ataku (wiedzą, kogo szukać, dzięki informacjom od Claire, pokojówki McBride'a, która jest ich szpiegiem).

Strażnik decyduje, kiedy nastąpi atak, uzależniając wybór odpowiedniej chwili od rozwoju wydarzeń. W każdym razie napaść powinna mieć miejsce nocą na terenie Starego Montrealu. W razie potrzeby ktoś z Kultu Krwi może zadzwonić do Badacza twierdząc, że wie, gdzie znajduje się ojciec McBride, co zwabi bohatera (samego lub w towarzystwie innych) w pożądane miejsce – i w zasadzkę.

Nawet w najjaśniejszą noc i w najbardziej sprzyjających okolicznościach uliczki starej części miasta pogrążone są w niemal zupełnym mroku, cóż dopiero mówić o nocy, takiej jak dziś, kiedy księżyc jest w nowiu. Nasz bohater idzie jedną z bocznych uliczek. Panujący po zmroku chłód sprawił, że nad Rzeką Świętego Wawrzyńca zebrały się tumany mlecznobiałej mgły, która długimi, widmowymi palcami sięga odległych zakątków Montrealu. Gdzieś z oddali dobiegają prychnięcia i pisk kotów, którym towarzyszy stukot końskich kopyt na bruku i klekot kół dorożki.

W tym momencie nastąpi atak mniejszych braci Chaugnar Fauгна (sam fakt, że to właśnie te istoty są napastnikami, powoduje utratę 1/1k3 PP), którzy nie ustąpią, dopóki będący ich celem Badacz Tajemnic nie straci przytomności lub nie przestanie stawiać oporu. Wówczas z ciemności wyłoni się człowiek (członek kultu) i zrewiduje bohatera w poszukiwaniu pudełka z sercem bądź kartki z informacją o miejscu jego przechowywania. Jeśli Odkrywca ukrył to, czego chce od niego Krew, rewidujący go mężczyzna ma prawo do testu *spozstrzegawczości*. Gdyby jednak poszukiwania nie przyniosły rezultatu, mniejsi bracia zabiorą Badacza Tajemnic ze sobą i wszelki ślad po nim zaginie już na zawsze. Jeśli któryś z braci zostanie zabity, jego ciało w parę minut zamieni się w gnijącą, bezkształtną masę.

Ale bohaterowie mogą liczyć na pomoc w tym starciu.

VICTORIN WKRACZA DO AKCJI

Po upływie 1k4+2 rund pojawia się Jean-Paul Victorin. W ferworze walki Badacz dostrzeżę nagle wysoką postać w czarnym kapeluszu, która bez chwili wahania włączy się do starcia. Wśród powiewających fałd jej płaszcza od czasu do czasu da się dostrzec srebrzysty błysk, odbicie światła od kawałka metalu. Ostrze migocze w nocnym mroku, błyskawicznie i bez dźwięku pozbawiając głów kolejnych napastników, a odbite od niego światło tańczy w powietrzu niczym óma miotająca się w poszukiwaniu księżyca, kreśląc na nocnym niebie dziwne znaki. Nagle srebrzysty błysk znika równie nagle jak się pojawił.

W kręgu gnijących ciał stoi postawny, dobrze ubrany mężczyzna, którego całą uwagę chwilowo pochłania elegancka laska. Na szyty na zamówienie niebieski garnitur ma narzuconą długą, czarną pelerynę. Cień rzucony przez rondo kapelusza niemal całkowicie skrywa jego twarz, ale widać, że po brodzie ścieka mu strużka krwi.

– Nazywam się Jean-Paul Victorin – mówi mężczyzna, zawieszając laskę na lewym przedramieniu. – Czasu jest mało, a sprawy toczą się szybko. Śledzę was odkąd odwiedziście redakcję „Gwiazdy Montrealu”. Ucieszycie się zapewne, jeśli powiem wam, że wiem, gdzie przebywa ojciec Philip McBride. Jest bezpieczny.

Zanim Victorin zacznie odpowiadać na pytania, chce się dowiedzieć, gdzie znajduje się serce świętego Cutisa. W dalszym



przebiegu opowieści zakłada się, że Badacze stracili je. Jeśli pierwszy atak nie powiódł się, napaści będą się powtarzać. Jeżeli bohaterowie ukryli puzderko w jakimś odległym, bezpiecznym miejscu, na przykład w skrytce bankowej, Kult Krwi dokona tam włamania, być może przy użyciu magii. Victorin ostrzega Odkrywców, że grozi im wielkie niebezpieczeństwo i obiecuje, że skontaktuje się z nimi następnego dnia w sprawie McBride'a. Po tych słowach odchodzi, szybko znikając za rogiem.

CZTEREJ MNIEJSI BRACIA CHAUGNAR FAUGNA

	S	KON	BC	ZR	MOC	WT
pierwszy	22	20	22	13	11	21
drugi	21	20	24	11	10	22
trzeci	23	18	22	14	09	20
czwarty	21	21	20	11	12	21

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: zęby 55%, obrażenia 1k3;

wyssanie krwi – automatyczne po spełnieniu warunków, obrażenia 1 WT na rundę;

chwyt 55%, obrażenia specjalne;

miażdżenie 50%, obrażenia 1k4+2k6.

Czary: brak.

Pancerz: 2 punkty pomarszczonej, grubej jak u słonia skóry.

Umiejętności: *nasłuchiwanie 75%, pływanie 40%, skradanie się 20%, spostrzegawczość 25%, ukrywanie się 35%, uniki 25%.

Ze względu na wyjątkowo ostry słuch braci w ciemnościach test *spostregawczości* może zostać zastąpiony testem *nasłuchiwania*.

Utrata Pocztylności: 1/1k4 PP.

JEAN-PAUL VICTORIN, 52 lata, agent Watykanu

S 10 KON 11 BC 15 INT 15 MOC 16

ZR 13 WYG 16 WYK 21 P 80 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: sztylet w lasce 80%, obrażenia 1k6+1k4;

uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+1k4.

Umiejętności: angielski 60%, doktryna 70%, doktryna kościelna 70%, francuski 85%, korzystanie z bibliotek 77%, nasłuchiwanie 35%, okultyzm 70%, otwieranie zamków 20%, psychologia 65%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 83%, targowanie się 25%, tropienie 40%, wiarygodność 75%, włoski 50%.

Nocne telefony

Kiedy zmęczeni Badacze docierają do kościoła na zasłużony odpoczynek, czekają na nich trzy wiadomości od niejakiego Mahra Birli, który próbował się z nimi skontaktować telefonicznie. Niebawem po ich przybyciu Mahr Birla dzwoni zresztą ponownie z, jak twierdzi, „ważną informacją dla przyjaciół Philipa McBride'a”. Mówi, że nie może za długo rozmawiać, gdyż obawia się podsłuchu i mamrocze pod nosem coś na temat ucieczki i pościgu. Proponuje więc rozmówcy spotkanie następnego ranka w Le Cafe Minuit (St. Denis 4242). Wówczas powie Badaczom, kto porwał ojca McBride'a i gdzie mogą go teraz znaleźć. Bez dalszych wyjaśnień Birla odkłada słuchawkę.

Obawy madame D'Anjou

Najpóźniej piątego dnia madame D'Anjou zacznie głośno wyrażać obawę, że ojciec Philip został zamordowany. Nie mówi zbyt wiele, ale podaje Badaczom coraz rzadsze i coraz chłodniejsze posiłki, oskarżając ich w ten sposób o opieczętość, lekceważenie sprawy, zdradę, bezbożność i ogólny brak ludzkich uczuć.

Le Cafe Minuit

Kawiarenka znajduje się w dzielnicy Montrealu zwanej Plateau, położonej na wschód od Mont-Royal. Z początku naszym bohaterom może się wydawać, że trafili pod niewłaściwy adres, gdyż przy ulicy St. Denis 4242 znajdują się tylko masywne,

stalowe drzwi. Wystarczy jednak zapukać, by odrzwia uchyliły się odrobinę. Niski, śniadoskóry mężczyzna (Mahr Birla we własnej osobie) obrzuci Odkrywców czujnym spojrzeniem, po czym pośpiesznie nakaze im wejść do środka. Zaczyna od pytania, czy Badacze byli śledzeni, ale w połowie zdania urywa i mruczy po arabsku:

– A skąd mielibyście wiedzieć? Zresztą, co to za różnica...

Prowadzi grupę w dół schodów do niewielkiej, pustej salki Le Cafe Minuit. Należący do Rama Birli (brata Mahra) lokal jest jeszcze zamknięty i choć pan Mahr nie wierzy, by istniało w Montrealu jakiegokolwiek bezpieczne miejsce, Le Cafe na razie wystarczy. Jego wzrok nie przestaje przy tym błądzić po wnętrzu kawiarni, jakby w oczekiwaniu nieuchronnego ataku.

Siadają przy jednym ze stolików. Birla od razu wyjaśnia, że okłamał Badaczy, gdyż nie ma pojęcia, gdzie może znajdować się ojciec McBride; wie tylko tyle, że członkowie kultu porwali go w związku z odkryciem dokonany w podziemiach kościoła. Przed dwoma dniami Birla wystąpił z szeregow Krwi i odtąd cały czas ucieka przed zemstą kultu, który bardzo niechętnie patrzy na osoby rezygnujące z członkostwa, nawet jeśli niezbyt długo do niego należały. Kultysty bacznie obserwują Badaczy nie tylko ze względu na przyjaźń łączącą ich z McBride'em, ale także z powodu ich wizyty w Canterbury Club i kontaktów z Lavoie.

Jeśli Strażnik zechce, Birla może dostarczyć pewnych informacji na temat kultu: miejsca spotkań, mniej znaczących członków itp. Mahr został nowicjuszem kilka miesięcy temu, zwabiony obietnicami władzy i perspektywą wolnego seksu, ale kiedy zaczął rozumieć, czym jest kult, wystraszył się. W rzeczywistości wie bardzo niewiele: nigdy nie słyszał na przykład imienia Chaugnar Faugna, zaś główne bóstwo kultu zna tylko pod mianem „Największego”.

Mahr Birla zamierza dziś wyjechać z Kanady, ale powodowany wyrzutami sumienia postanowił przedtem powiedzieć bohaterom o Błogosławionym Ostrzu z Tsang – ceremonialnym sztylecie wykonanym przez założyciela kultu, Arję, i używanym podczas składania ofiar. Nóż ten ma moc odebrania życia każdemu sercu, nawet zakonserwowanemu działaniem magii sercu Andrews. Kultysty Krwi przywieźli sztylet ze sobą do Montrealu. Zadanie Birli polegało na odnalezieniu go, co szczęśliwym zbiegiem okoliczności zdołał uczynić, ale zataił przed kultem swoje odkrycie.

Birla uważa, że mając ów nóż Odkrywcy Tajemnic będą mogli zniszczyć nieśmiertelne serce Andrews, które przedstawia niezwykle wartość dla Krwi. Nie wie wprawdzie dokładnie, po co członkowie kultu go potrzebują, ale obito mu się o uszy, że jeśli wejdą w jego posiadanie, „Zjednoczenie” stanie się o wiele łatwiejsze. Niejaki Maurice Desjardins kupił sztylet w latach trzydziestych ubiegłego stulecia i włączył go do swojej kolekcji. Od tego czasu nóż parokrotnie przechodził z ręk do rąk.

Kiedy Mahr opowiada Badaczom to wszystko, do kawiarni z pokoju na tyłach wchodzi dwóch mężczyzn w towarzystwie kobiety. Pierwszy ma na imię Eli i ubrany jest w elegancki oliwkowy garnitur, na który narzucił długi płaszcz. Drugim z mężczyzn jest Ram, brat Mahra. Podobnie jak kobieta, Joanna, ma na sobie mniej oficjalny strój – powyciągany, jasnobrązowy sweter i nieco ciemniejsze spodnie. Joanna przysłała do Le Cafe w krótkiej czarnej kurtce i długiej spódnicy.

Mahr Birla wstaje od stolika i podchodzi do brata, chcąc się przywitać, ale twarz Rama jest surowa. Nagle, bez ostrzeżenia, Joanna zachodzi Mahra od tyłu i szybkim gestem podcina mu gardło. Krew tryska na wszystkie strony, tłumiąc gardłowy bełkot umierającego.

Następnie obaj mężczyźni rzucają się na Badaczy. Nie próbują ich zabić – chcą tylko zdobyć niewielkie fragmenty ciała każdego z Odkrywców, które później posłużą do rzucenia „Przekleństwa Chaugnar Faugna”. Dlatego też uzbrojeni są tylko w małe nożyki z haczykowatym ostrzem. Walka ustanie dopiero

wówczas, gdy „pobiorą próbki“ od wszystkich Odkrywców albo dwoje z napastników straci ponad połowę Wytrzymałości lub przytomność. Bohaterowie mogą im utrudniać zadanie wykonując udane ataki, *uniki* lub *chwyt*y w tej samej rundzie, w której tamci próbują pchnięcia nożem. Po zakończeniu walki ci spośród napastników, którzy mogą się jeszcze ruszać, wypadną pędem z lokalu i przepadną w labiryncie uliczek Plateau.

NAPASTNICY Z LE CAFE MINUIT, członkowie Kultu Krwi

	S	KON	BC	ZR	MOC	WT
Eli	11	13	13	15	16	13
Ram	13	17	10	9	14	14
Joanna	10	15	12	17	15	14

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: nóż z zaopatrzonym w haczyki ostrzem*, 50%, obrażenia 1k4; uderzenie pięścią 45%, obrażenia 1k3; chwyt 40%, obrażenia specjalne.

*Na zadziórach na ostrzu zostają niewielkie kawałki mięsa, wyszarpane z ciała ofiary.

Umiejętności: angielski 25%, nasłuchiwanie 40%, prowadzenie samochodu 45%, psychologia 20%, rzucanie 35%, skakanie 35%, skradanie się 30%, spostrzegawczość 40%, ukrywanie się 35%, uniki 50%, wspinanie się 45%.

Na tych spośród Badaczy, których część ciała udało się kultystom zdobyć, jeszcze tego samego wieczora spadnie „Przekleństwo Chaugnar Faugna“: czarnoksiężnicy Kultu Krwi wykorzystają fragmenty ciał do zogniskowania mocy klątwy, której pełny opis znaleźć można w „Dodatku“. Działanie przekleństwa nie jest przy tym natychmiastowe, toteż Strażnik może zarządzić Test Pomysłowości, który pozwoliłby domyślić się, jaki był cel ataku w kawiarni. Dzięki temu Odkrywcy Tajemnic mogliby od razu zacząć się bać.

Jeżeli bowiem przygoda ta pociągnie się jeszcze ze trzy, cztery dni, w snach ofiar klątwy zaczną pojawiać się wizje: szara woda i rozpalone niebo towarzyszą uczuciu ciasnego zawinięcia w wysychającą, kurcząca się skórę. Trzeciej nocy ofiary zaklęcia wpadają w trans, w którym gorączkowo pragną pobiec nad brzeg Rzeki Świętego Wawrzyńca i zanurzyć się w jej odmętach. Z upływem czasu stany takie nasilają się i coraz trudniej zapanować nad pokusą. Od trzeciej nocy bohater zaczyna wykonywać testy Mocy, które powtarza co noc. Kiedy pierwszy raz wynik przekroczy jego MOC x6, bohater udaje się nad brzeg rzeki i próbuje odnaleźć ukrytą pieczęć, miejsce spotkań członków Kultu Krwi, gdzie złoży się w ofierze (jeśli nie znajdą jakieś inne okoliczności).

Błogosławione Ostrze z Tsang

Krew od dłuższego czasu poszukuje tego magicznego sztyletu. Trudno oczekiwać, że sprawdzając w bibliotece pod hasłem „noże“ Odkrywcy Tajemnic dowiedzą się, gdzie się on w tej chwili znajduje. Mahr Birla wspominał im jednak, że Błogosławione Ostrze miał w swojej kolekcji Maurice Desjardins. Ta informacja powinna być dla nich punktem wyjścia do dalszych poszukiwań.

W każdej bibliotece można znaleźć coś na temat tego wybitnego montrealczyka, ale najbliższą będzie do Bibliotheque Nationale du Quebec. Udany test *korzystania z bibliotek* doprowadza do odkrycia, iż Desjardins był zamożnym przedsiębiorcą budowlanym, który doprowadził do przekształcenia ulicy Ste-Catherine w nowe centrum handlowe. Słynął również z nienasyconych zainteresowań kolekcjonerskich. Wśród jego zbiorów za najcenniejszą uważa się wspaniałą kolekcję noży. Niestety, pod koniec życia oszalał i nie zapisał niczego swoim bliskim, podejrzewając ich o knucie intrygi przeciw niemu. Zamiast nich w testamentie pojawiły się nazwiska ludzi wybrane przypadkowo z książki telefonicznej, których Desjardins uczynił dziedzicami różnych części

swojej fortuny. Chcąc dowiedzieć się dokładnie, co do kogo trafiło, Badacze musieliby zapoznać się z testamentem zmarłego.

Kartoteka sądu, w której przechowywano oryginał, spłonęła podczas zeszlorocznego pożaru ratusza. Możliwe jednak, że firma prawnicza, która pomogła Desjardinsowi sporządzić testament, nadal przechowuje w archiwum jego kopię. W XIX wieku w Montrealu działało sporo znanych biur prawnych, a monsieur Desjardins z pewnością mógł sobie pozwolić na korzystanie z usług najlepszego. Systematyczne obdzwonienie działających do dziś firm pozwoli stwierdzić, że tylko cztery z nich sięgają korzeniami czasów pana Maurice'a. Największą była w owym czasie Godbold i Harrison, dziś przemianowana na Godbold, Harrison i Meilleur (Bulwar de Maisonneuve 1111).

FIRMA PRAWNICZA

Fale ulewy uderzają o ściany wysokiego budynku, we wnętrzu którego Odkrywcy muszą się zmierzyć z burzą całkiem innego rodzaju: w pracującym pełną parą biurze nikt nie ma czasu ani ochoty odgrzebywać starych, zapomnianych dokumentów. Jeżeli któryś z Badaczy jest prawnikiem, dostęp do akt będzie znacznie ułatwiony dzięki zawodowej uprzejmości pracowników firmy. Kiedy już bohaterowie wywalczą sobie przewodnika (jednego z niżej postawionych urzędników), zostaną zaprowadzeni do znajdującego się na drugim poziomie podziemi działu akt dawnych firmy. Teraz przyjdzie czas na rozmaite *wmawiania*, *targowanie się* i *perswazje*, które pozwolą Odkrywcom Tajemnic włączyć się do procesu przeszukiwania chaosu dokumentów zgromadzonych pod literą „D“ i znacznie przyspieszyć bieg spraw.



Jeśli jednak żaden z Badaczy nie ma kontaktów ze światem prawniczym, załatwienie sprawy zajmie o wiele więcej czasu. Potrzebne będą listy uwierzytelniające, w których stwierdzone zosta-

nie, iż bohaterowie szukają dokumentów nie dla własnych korzyści, ale w celach naukowych, być może np. na potrzeby nowej biografii Desjardinsa. Firma pobierze również opłatę w wysokości 1k50 dolarów za odnalezienie i wykonanie kopii testamentu – a tak wyniki będą dopiero po paru tygodniach.

Odkrywcy mogą również zaprzyjaźnić się z jednym z pracujących w Godbold, Harrison i Meilleur prawników, bądź wynająć go pod jakimś pretekstem (jak na przykład podział spadku pozostawionego przez osobę trzecią, związanego z posiadłością Desjardinsa). Taki człowiek w parę dni odszuka potrzebny im dokument.

A z dokumentu owego jasno wynika, że kolekcja noży trafiła do niejkiej madame Duplessis, zamieszkałej przy rue Notre Dame 1943. Ponownie najlepszym narzędziem okaże się książka telefoniczna, gdyż w Montrealu mieszkają setki ludzi o takim nazwisku.

Przy rue Notre Dame 1943 znajduje się prowadzony przez panią Duplessis sklep z antykami. Niestety, właścicielka przed paroma miesiącami zmarła, ale na szczęście osoba odbierająca telefon zna sprawę kolekcji noży. W końcu ów zbiór należy do najciekawszych obiektów dzisiejszej aukcji.

Aukcja antyków pani Duplessis

Nie ma czasu do stracenia. Badacze mogą ewentualnie wpaść po drodze do banku i podjąć pieniądze, jeśli zamierzają wziąć udział w aukcji: kolekcję noży Desjardinsa w testamencie opisaną jako cenną, więc może trochę kosztować.

Jeśli Strażnik zechce, może pozwolić graczom wykonać testy *spostrzegawczości*. Sukces oznacza, że bohater orientuje się, iż ktoś ich śledzi – wszak to przed śmiercią stwierdził Birla.



Główną salę sklepu uprzętnięto i ustawiono w niej około pięćdziesięciu, sześćdziesięciu krzeseł dla uczestników aukcji. Ciemne, drewniane podłogi i boazerie działają kojąco na zebranych. Na drugim końcu pomieszczenia na mównicy stoi prowadzący aukcję. Z katalogu wynika, że kolekcja noży Desjardinsa liczy sobie ponad sto sztuk. Ciekawe, czy Badacze mają ze sobą dość pieniędzy? „Kolekcja noży, sztyletów i mieczy pana Desjardinsa“ zostanie zlicytowana w pięciu częściach, o numerach od dwudziestego do dwudziestego czwartego.

Podczas najbliższej pół godziny, czekając na wystawienie noży na sprzedaż, bohaterowie mogą włączać się do licytacji dowolnych przedmiotów. Wśród zazwyczaj spotykanych przy takich okazjach rzeźb i obrazów znajduje się coś, co może ich zainteresować. Pod numerem szesnastym kryje się zwyczajnie wyglądająca tabakiera zawierająca szarozielony proszek, którego nazwę prowadzący licytację człowiek odczytuje błędnie jako „Pył Sullivana“ (opis własności Pyłu Sulejmana znajduje się w głównym podręczniku do gry *Zew Cthulhu*).

Jeśli Badacze nie posiadają umiejętności *Mity Cthulhu*, nie będą wiedzieli, czym jest ów proszek, ale Strażnik może ewentualnie zdecydować, że ci, którzy w teście osiągną wynik poniżej jednej piątej *okultyzmu*, zorientują się, o co toczy się gra.

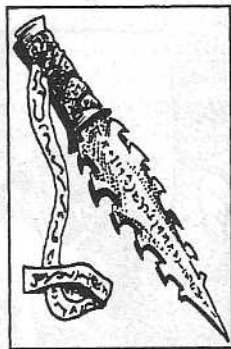
Nawet jeśli nie wiedzą, że oto trafia się niezwykła okazja, licytacja przyciągnie ich uwagę, gdyż jej przebieg jest niezwykle emocjonujący, zaś zwycięzcy przyjdzie zapłacić za tabakierę przynajmniej tysiąc dolarów. Bierze w niej zresztą udział wielu ludzi, co sprawia, że po raz pierwszy Badacze zwracają uwagę na innych uczestników aukcji: głównie artystów, profesorów i dyletantów wszelkiej maści, wśród których od czasu do czasu trafia się także facet o wyglądzie trapera, prywatny detektyw itp. – czyli taki sam Odkrywca Tajemnic, jak i nasi bohaterowie. Istnieje szansa, że któryś z Badaczy (osoba z najlepszym wynikiem w teście Mocy) rozpozna wśród tłumu kogoś znajomego. Będzie to znakomita okazja, żeby wprowadzić do grupy nową osobę (oby miała sporo pieniędzy).

BŁOGOSŁAWIONE OSTRZE

Kolekcja noży monsieur Desjardinsa jest ostatnim akcentem aukcji. Ze względu na wielkość zostanie zlicytowana w pięciu partiach. Do dwóch pierwszych należą miecze i szable ze wszystkich regionów świata i epok historycznych. Kiedy na scenę wniesiona zostaje trzecia partia białej broni, czyli sztylety cere-

monialne, siedzący w jednym z tylnych rzędów wysoki mężczyzna zrywa się z miejsca, pokazuje przed siebie ręką i wybiega z sali z mieszaniną przerażenia i podniecenia na twarzy. Jest to członek Kultu Krwi, śledzący Badaczy, który właśnie zobaczył coś, czego Kult szuka od wielu lat: Błogosławione Ostrze z Tsang.

Asystent licytatora przechodzi wśród publiczności, demonstrując każdy egzemplarz broni z osobna. Błogosławione Ostrze wyróżnia się spośród innych sztyletów i choć Badacze nie dysponują jego dokładnym opisem, z pewnością zwrócą uwagę na nóż, którego ostrze pokrywają tybetańskie litery. W całej kolekcji nie ma drugiego tybetańskiego sztyletu (szczegółowe informacje na temat Błogosławionego Ostrza znajdują się w zamieszczonej obok ramce).



Jak już wcześniej wspomniano, Błogosławione Ostrze jest tylko jednym z noży w licytowanej partii, toteż chcąc je kupić bohaterowie muszą podjąć licytację wszystkich sześciu sztuk broni. Tak jak to zwykle ma miejsce podczas licytacji, cena rośnie w miarę jak konkurenci przebijają nawzajem swoje oferty. W tym akurat przypadku Badacze mają dwoje rywali: starszego wojskowego, majora, który jest kolekcjonerem (MOC 14) oraz kobietę w średnim wieku (MOC 16), usiłującą wykupić rodzinną pamiątkę, którą jest jeden z pozostałych pięciu noży.

Jeśli Odkrywcy domyślili się, że mężczyzna, który wybiegł ze sklepu należy do Kultu Krwi, muszą sobie również zdawać sprawę, że nie minie wiele czasu, zanim kultysty zrobią najazd na sklep albo otoczą budynek z zewnątrz. Licytacja startuje z poziomu 100\$, po czym szybko osiąga 400\$.

Badacze mogą wziąć w niej udział. Chcąc wygrać, licytujący Badacz porównuje wartość swojej Mocy z Mocą obydwojga przeciwników (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej) i musi pokonać oboje w tej samej rundzie. Jeżeli nie zdoła tego dokonać, cena noży rośnie o kolejne 100 dolarów i nadchodzi następna runda, podczas której nasz bohater może próbować ponownie. W każdej rundzie licytować może tylko jeden z bohaterów.

Inną opcją jest wykorzystanie talentu do *targowania się* z konkurentami, wyjaśniając, że Badaczy interesuje tylko tybetański sztylet i proponując odsprzedaż pozostałych noży. Udane testy doprowadzą do porozumienia z rywalami i Odkrywcy zdobędą Błogosławione Ostrze za 1k4 x100 dolarów.

Strażnik powinien wybrać odpowiedni moment na wkroczenia członków Kultu Krwi, którzy nie zamierzają się wtrącać do licytacji, ale po aukcji napadną na zwycięzcę i spróbują odebrać mu tybetański sztylet, stosując zastrzeszenie lub bardziej bezpośrednio, siłowe rozwiązanie. Kiedy Badacze wejdą w posiadanie Ostrza, kultysty ruszą za nimi w pościg, który zakończy się albo złapaniem bohaterów, albo ich skuteczną ucieczką (a z pewnością stanowi znakomitą okazję do gonitwy samochodami po mieście).

Błogosławione Ostrze z Tsang nie jest bohaterom niezbędne do pozytywnego zakończenia przygody, choć daje im szansę znieszczenia nieśmiertelnego serca Andrews'a. Na ostrzu wypisano słowa, które należy wypowiedzieć, by na kilka godzin obudzić drzemiące w sztylcie magiczne moce.

Poszukiwacze

Po kolacji do Badaczy dzwoni przerażony Alain Gaston, reporter „Gwiazdy Montrealu“. Drżącym szeptem mówi, że ludzie odpowiedzialni za morderstwa depczą mu po piętach i grożą śmiercią. Ma coś, co bohaterowie powinni zobaczyć i proponuje spotkanie na platformie obserwacyjnej na szczycie Mont Royal.

Wprawdzie deszcz ustał, ale na wierzchołku Mont Royal noc są zimne. Gaston wybrał na miejsce schadzki otoczoną barierką

Błogosławione Ostrze z Tsang

Błogosławione Ostrze z Tsang ma 15 punktów Wytrzymałości, zaś jako broń zadaje obrażenia równe 1k6+1+modyfikator obrażeń.

Wycięte przy jego pomocy serce zachowuje Moc swego dotychczasowego właściciela, nie rozkłada się i staje się odporne na uszkodzenia. W Kulcie Krwi znany jest rytuał, który pozwala przelać tak zebraną Moc w serce innej, żyjącej osoby. Jeśli natomiast zadać Błogosławionym Ostrzem cios „zakonserwowanemu“ sercu, które jest zbiornikiem Mocy właściciela, Moc natychmiast ulatuje, a serce zaczyna się w przyspieszonym tempie rozkładać.

Ostrze ma długość około 30 centymetrów. Wyrasta ze wspaniałej rękocyfki z czarnej skóry z czerwonymi zdobieniami. Na głowicy rękocyfki odcisnięto okrągły talizman, ładząco podobny do kręgu, który Lucien wyrył na podłodze w swojej sypialni. Zębate ostrze pokrywają starotybetańskie napisy, co zdaje się wyraźnie wskazywać, że tego właśnie noża szukają Badacze Tajemnic.

platformę na końcu drogi prowadzącej na szczyt wzniesienia. Widać stąd cały Montreal, lśniący w nocnym mroku powodzią światła.

Po mniej więcej piętnastu – dwudziestu minutach czekania Odkrywczy wykonują testy *sposzregawczości*. Udany test pozwala dostrzec bladą postać przemakającą wśród drzew porastających zbocze Mont Royal. Gdyby zdarzyło się tak, że żaden z bohaterów nic nie zauważy, po jakichś pięciu minutach rzucają je jeszcze raz.

Kiedy Badacze pójda sprawdzić, kim jest tajemnicza postać, najpierw natrafia na kolejne dwa pozbawione krwi ciała. Jedno należy do mężczyzny około trzydziestki, drugie do pięćdziesięcioletniej kobiety; obydwa ciała są nagie i niesamowicie wprost blade. Podobnie jak miało to miejsce w przypadku zwłok, które Odkrywczy widzieli wcześniej w kostnicy, umarli zostali pozbawieni serc.

Jeśli Badacze mają ze sobą latarki lub przeniosą zwłoki w pobliże ulicznych latarni przy platformie w celu dokonania bliższych oględzin, odkryją na ciałach po kilka starych ran kłutych, zadanych dziwnym nożem z haczykowatym ostrzem, przypominającym noże kultystów, którzy napadli bohaterów dzisiaj w Le Cafe Minuit.

Na pomarszczonych, ściągniętych twarzach widnieje duży, okrągły ślad, jak po gigantycznej przysawce. Gdyby nie brak krwi w ciałach, twarze z pewnością pokryte byłyby rozległymi sińcami.

Udany test *nastuchiwania* pozwoli usłyszeć odgłosy wydawane przez grupę ludzi, oddalających się w dół zbocza, ale ich postaci bohaterowie nie zdołają dostrzec. Tym niemniej i tak wykonują test *sposzregawczości*, który ujawni zbliżającą się do nich kolejną bladą postać. Tym razem jest to zupełnie nagi Alain, w którego klatce piersiowej ziele ogromna dziura. Tak jak znalezione przed chwilą ofiary mordu, nie ma serca, a w jego ciele nie pozostała ani kropla krwi, co jednak wcale nie przeszkadza mu posuwać się naprzód. Widok ten przyprawia Odkrywców o utratę 1/1k6 PP, tym bardziej że dwa dotychczas nieruchome ciała zaczynają się podnosić z ziemi i również usiłują ich chwycić.

Zamiary trupów są dość proste: każdemu z nich brakuje serca, a zakłęcie, które w tej chwili ożywia, każe im gorączkowo poszu-

kiwać nowej, działającej „pompy“. Kiedy poszukiwacz wyrwie serce z piersi żywego człowieka, umieszcza je własnej, puste klatce piersiowej i przez kilka minut doświadcza uczucia nieskończonej radości i spełnienia. Rysy wykrzywionej w opętań-czym grymasie twarzy łagodnieją, pojawia się na niej wyraz ulgi, ale po chwili zdobyte serce przestaje bić, a wraz z nim umiera poszukiwacz – tym razem na dobre – wypełniwszy misję wyznaczoną mu przez osobę, która rzuciła zakłęcie.

(Dalsze informacje znajdują się w „Dodatku“ pod hasłami „Poszukiwacze“ i „Poszukiwanie serca“).

TROJE POSZUKIWACZY, automatów Chau-gnar Faugna

	S	KON	BC	ZR	MOC	WT
Alain	10	3	10	15	0	brak
Lynn	11	13	11	13	0	brak
Sandy	9	13	13	16	0	brak
Szybkość	6					

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: zęby 35%, obrażenia 1k2;

chwyt 25%, obrażenia specjalne.

Umiejętności: nastuchiwanie 25%, skradanie się 10%, *sposzregawczość* 25%, ukrywanie się 10%.

Utrata Pocztałości: 1/1k6 PP

Cechy poszukiwacza nie różnią się wiele od współczynników, które charakteryzowały go za życia. Istota taka może się poruszać, zachowuje też wrodzone zdolności natury fizycznej, natomiast umiejętności związane z magią, porozumiewaniem się oraz intelektem, jak również działania łączące w sobie rozwiązywanie problemów i sprawność fizyczną (takie jak na przykład wycelowanie i strzał z broni czy otwarcie zasuwki w bramie) zdecydowanie wykraczają poza jej możliwości i chęci.

Istnieją tylko dwa sposoby uwolnienia się od natrętnego poszukiwacza: można go spalić lub poćwiartować – żaden inny atak nie zrobi na nim wrażenia. Duży płomień prowadzi do całkowitego jego zniszczenia, zaś pocięcie go na części utrudni mu bądź całkowicie uniemożliwi kontynuowanie poszukiwań nowego serca.

Miły prezent

Kiedy Badacze wrócą do kościoła świętego Cutisa, czeka na nich paczuska, w której obok dwóch butelek Dubonnet (markowy aperitif) znajduje się krótka notka: „Spotkajmy się na Viger Square jutro rano – Victorin“.





Dzień szósty

*Victorin; detektyw Deroz; Centrum Psychiatryczne Verdun;
doktor Ley; McBride; księgarnia; krypta;
dwoje Towarzyszy; epilog.*



Madame D'Anjou

Zapewne najpóźniej rankiem szóstego dnia Badacze poinformują panią D'Anjou, że wiedzą, iż ojciec McBride żyje i że dziś spodziewają się go odwiedzić. Gospościa zareaguje na tę wieść szczerą ulgą.

– Zostanę tu cały dzień – oświadczy z wdzięcznością – aż będę miała pewność, że ojciec jest bezpieczny.

Udany Test Pomysłowości pozwoli bohaterom dojść do wniosku, że skoro madame cały dzień spędzi pod telefonem, mogłaby przyjmować i przekazywać adresowane do nich wiadomości (być może zresztą już wcześniej tak się z nią umówili). Powiadomią ją wówczas o planowanym na rano spotkaniu z Victorinem oraz przewidywanych później poszukiwaniach, prawdopodobnie w Les Archives Nationales lub w Bibliotheque Nationale.

Poranne spotkanie

Niebo jest błękitne i zapowiada się piękny, słoneczny dzień, ale nasi bohaterowie niemal nie zwracają na to uwagi, spiesząc na umówione spotkanie z Jeanem-Paulem Victorinem. Jak dotąd, nie mieli w sprawie zniknięcia ojca McBride'a żadnych śladów, którymi mogliby podążyć, choć sprawa ta niewątpliwie poważnie ich niepokoi.

Wszyscy Odkrywczy, którzy zostali zranieni nożem w potyczce w Le Cafe Minuit, od rana są w złym humorze: źle spali, cierpiąc z powodu nękających ich koszmarów. Jeśli porównają swoje wspomnienia z ostatniej nocy, będą zdumieni podobieństwami sennych wizji: wszyscy pamiętają nieruchome obrazy szarej wody, szarego nieba, szarych drzew.

Ten z bohaterów, który zemdlął w kostnicy, oprócz ponurych wizji pamięta również inne, silniejsze, złowrogie odczucie, jakby dotyk czegoś miękkiego i szorstkiego zarazem, niczym wyprawionej skóry.

Jean-Paul Victorin

Viger Square tworzą cztery „wysepki“ drzew, właściwie miniaturowe parczki. Kiedy bohaterowie wchodzi na teren pierwszej z nich, udane Testy Pomysłowości pozwolą im stwierdzić, że są śledzeni. Niestety, nawet uważnie przyglądając się okolicy Badacze widzą tylko sprzedawców kawy i ciastek. Po wejściu do trzeciego „parczku“ dziwne wrażenie znika; w tym samym momencie dostrzegają Victorina, dzielącego ławkę z gołębiami.

Mężczyzna ma na sobie ten sam garnitur, co podczas ich pierwszego spotkania; znajomy kapelusz z szerokim rondem trzyma na kolanach. Masywną czaszkę porastają krótkie, gęste, czarne jak smoła włosy, z pierwszymi śladami siwizny ledwie zaznaczającymi się na skroniach. Obszerną pelerynę zastąpił zwykły, czarny płaszcz. Twarz Victorina jest spokojna, zdradza wewnętrzną siłę, świadczy też o wieku właściciela, jakby Jean-Paul osobiście rozmieścił na niej wszystkie zmarszczki. Leżąca obok niego na ławce laska ze srebrnymi okuciami przypomina Odkrywcom, jak morderczym narzędziem potrafi się stać we właściwych rękach. Victorin mówi powoli, wyraźnie, starannie dobierając słowa. Jest szczerzy, ale jego szczerzość potrafi być niemal bolesna, a przy tym nie pozostawia wątpliwości, że Jean-Paul

zajmie taką postawę, jaka najlepiej posłuży jego interesom. Określenie go mianem „nieprzyjaznego“ to chyba zbyt wiele; jest po prostu skryty i nieprzystępny.

(Wprawdzie Victorin zwykł mówić prawdę, to dziś w większości wypadków łączy jak z nut. Wyjątkowo bystrzy Badacze mogą się w jego wypowiedziach doszukać pewnych niespójności, ale Jean-Paul gotów jest podjąć takie ryzyko).

Victorin wita się z każdym z bohaterów z osobna, po imieniu, mówiąc, że od samego początku wie o ich przybyciu do Montrealu. On sam przybył z Włoch przed dwoma miesiącami, zajęty własnym sprawami.

– Niedawno doszły mnie słuchy o odkryciu ciała w piwnicy nowego kościoła, co, nie powiem, zaciekało mnie, jak zresztą chyba wielu ludzi. Nie obchodzi mnie same zwłoki, na co mi święci i diabły... Szukam czegoś znacznie bardziej materialnego: posagu, o którym wiem, że znajduje się w posiadaniu Lordów, a bractwo to ostatnio wyraźnie nasiliło swą aktywność, być może właśnie z powodu odkrycia ciała. Choć doprawdy nie wiem, dlaczego mieliby się tym przejąć... Wasz przyjazd wprowadził sporo zamieszania w szeregach różnych wpływowych ugrupowań. Może członkowie któregoś z nich odpowiadają za zniknięcie waszego ojca Philipa... No, są jeszcze inne powody.

Jeśli Badacze zainteresują się wspomnianym przez Victorina posagiem, mężczyzna z początku z rezerwą reaguje na ich pytania (bo w rzeczywistości nie ma żadnej statuy), a następnie wymyśla historyjkę mniej więcej następującej treści:

– Posąg został do połowy wykuty w marmurowym bloku, którego dolna część pozostała nie obrobiona, a przynajmniej takie sprawia wrażenie. Tymczasem we wnętrzu bryły marmuru spoczywa sprytnie ukryty beczenny klejnot, zwany Łzą Rumaka. Szukam go od trzynastu lat i wiem, że w tej chwili znajduje się w Montrealu. Oferuję wam swoją pomoc w poszukiwaniach w zamian za waszą pomoc, której później mogę potrzebować.

Victorin poinformuje również, że McBride przebywa w Centrum Psychiatrycznym Verdun jako jeden z niezidentyfikowanych pacjentów.

(Udany test *psychologii* pozwoli domyślić się, że Jean-Paul chwilami mija się z prawdą; to spotkanie ma wprawdzie na celu udzielenie Odkrywcom pomocy przy szukaniu McBride'a, ale głównym celem Victorina jest odkrycie całej prawdy na temat świętego Cutisa).

Rozmowa toczy się dalej, gdy w pewnym momencie ci Badacze, którzy przedtem zorientowali się, że są obserwowani, doświadczają podobnego uczucia (pozostali mogą teraz wykonać kolejny Test Pomysłowości, który potwierdzi spostrzeżenia pozostałych). Victorin chyba również wyczuł, że ktoś się im przygląda, gdyż zaczyna rozglądać się po placu, mówiąc coraz wolniej i coraz bardziej chaotycznie.

Czas na testy *spostzegawczości* – sukces pozwala dostrzec męską postać ukrytą za pobliskim pomnikiem. Kiedy obcy zorientuje się, że został zauważony, natychmiast znacznie uciekać, a Victorin bez chwili wahania ruszy za nim w pościg.

Jeśli bohaterowie przyłączą się do gonitwy, rozpoznają w uciekającym człowieku, który obserwował ich podczas pierwszej

wizyty w Canterbury Club. W przeciwnym wypadku od Strażnika zależy, czy Victorin go złapie, czy zostanie przez niego złapany (uciekiniem jest policyjnym detektywem i nic nie stoi na przeszkodzie, by wezwał na pomoc patrolujących okolicę funkcjonariuszy) i przyprowadzony na Viger Square.

Uciekający policjant nie biegnie zbyt szybko, ale doskonale zna miasto. Badacze mają cztery rundy, żeby go złapać zanim zniknie w labiryncie uliczek. Jeżeli pod koniec trzeciej rundy nikt z członków grupy pościgowej nie zbliży się do detektywa, ponowne dostrzeżenie go będzie wymagało udanego Testu Szczęścia.

Chcąc sprawdzić, czy gracze dopadną detektywa, posługujemy się Tabelą Porównawczą: zestawiamy w niej średnią ze ZR i KON goniącego i uciekającego. Sukces oznacza, że Badacz prawie siedzi policjantowi na plecach. Bohater, chcąc zatrzymać policjanta, musi wykonać udany *chwyt* i przewrócić go na ziemię. W takiej sytuacji szpieg podda się bez walki.

Strażnik może scenę pościgu dowolnie rozbudować bądź skrócić; zawsze ma w odwodzie Victorina, który może dopaść uciekinię jeśli nie uda się to żadnemu z bohaterów. Pościg ma miejsce w ruchliwej, zatłoczonej dzielnicy Montrealu, toteż wszelkie *uniki*, *ukrywanie się* i *testy spostrzegawczości* są jak najbardziej na miejscu.

Dane Deroz

Tajemniczy nieznamy przedstawia się jako detektyw Dane Deroz, pokazując stosowne dokumenty i odznakę, po czym szybko przejmując kontrolę nad sytuacją. W takim miejscu wystarczy przecież jeden telefon czy krzyk o pomoc, by w parę chwil sięgnąć na miejsce zdarzenia kilkudziesięciu policjantów.

Badacze Tajemnic powinni rozpoznać w nim człowieka, który śledził ich w Canterbury Club (jest ubrany w ten sam garnitur, choć znacznie bardziej wygnieciony). Ewentualne sprawdzenie tożsamości Deroza potwierdzi jego słowa.

Pod wymiętą marynarką detektywa ma poplamioną koszulę bez krawata. Na jego twarzy znać zmęczenie, jak również ślady różnych ciężkich przeżyć, o których świadczą niewielka blizna na brodzie i druga, znacznie wyraźniejsza, nad lewym okiem. Deroz jest ostrożnym, pewnym siebie mężczyzną, który ceni sobie prawo i porządek ponad wszystko (na razie uważa Odkrywców za członków Kultu Lordów, którzy mieli odebrać rozkazy od Victorina).

Zainteresował się naszymi bohaterami od pierwszego spotkania w klubie. Prowadząc śledztwo w sprawie popełnionych ostatnio morderstw ustalił, że Badacze Tajemnic przyjechali do Montrealu w tym samym czasie (i to, być może, z różnych miejsc), a wkrótce po ich przyjeździe zaczęto znajdować pozabawione krwi zwłoki. Ponadto bohaterowie kręcą się po mieście o różnych dziwnych porach, kilkoro świadków widziało ich w Le Bistro d'Or w noc, kiedy doszło tam do bójki i zabójstw.

– Spotkanie z panem Victorinem, który również ostatnimi czasami zadawał sporo pytań na temat morderstw, dodaje całej sprawie smaczku.

W tym momencie Victorin daje Derozowi znak i na chwilę odchodzi od grupy. Zamieniają na osobności kilka słów. Deroz jest wyraźnie zaskoczony, ale kiwa głową i obaj wracają do bohaterów. Udany (01-05) test *nastuchiwania* bądź *spostrzegawczości* pozwala podsłuchać lub odczytać z ruchu warg Victorina następujące słowa:

– Jestem przedstawicielem Watykanu. Może pan to sprawdzić u arcybiskupa.



SKĄD SIĘ TU WZIAŁ DEROZ

Deroz prowadzi dochodzenie w sprawie fali morderstw, których ofiary są pozbawiane krwi. Adnotacja o tym nie trafiła do prasy, ale w dwóch miejscach zbrodni znaleziono przedmioty, które naprowadziły policję na trop Canterbury Club (klubowe pudełko zapatek i klucz do szafki w klubowej sali gimnastycznej). W ten sposób Dane Deroz zdołał wymóc na jednym z przełożonych załatwienie mu zaproszenia do klubu, gdzie z zacięciem odnotował pojawienie się bohaterów, wpłatanych już w zniknięcie ojca Philipa McBride'a, a teraz prowadzących ożywioną dyskusję z Hughem Lavoie, zaufanym twardzielem Jeana-Claude'a. Hugh cieszy się wśród montrealskiej policji złą sławą, jest bowiem głównym podejrzanym w kilkunastu nie wyjaśnionych przypadkach zabójstw.

WYMIANA INFORMACJI?

Deroz ma mnóstwo podejrzeń, ale brak mu jakichkolwiek dowodów, by wszcząć oficjalne śledztwo. Mógłby przesłuchać Odkrywców i Victorina osobno, ale jeśli bohaterowie nie okażą się wyjątkowo nieznośni lub nieuprzejmi, woli porozmawiać z nimi wspólnie. Chce się dowiedzieć, co łączy Badaczy z rodziną Lavoie i Philipem McBridem oraz co robili w Canterbury Club w towarzystwie Hugh'a Lavoie.

Gracze mają teraz pole do popisu. Im bliższa prawdy będzie ich opowieść, tym chętniej Deroz podzieli się z nimi informacjami, które posiada, jak na przykład swoją wiedzą o istnieniu Lordów lub znajomością kryminalnych dokonań Lavoie.

Spotkanie kończy się w chwili, gdy żaden z uczestników nie ma już nic więcej do powiedzenia. Victorin rzuca na odchodnym, że zamierza znaleźć członka Canterbury Club, który pomoże mu dostać się do klubu i pozwoli osobiście zapoznać z owym miejscem. Badacze mogą tymczasem zobaczyć się z ojcem McBride'em, przebywającym w Centrum Psychiatrycznym Verdun przy bulwarze LaSalle 6875.

Victorin proponuje jeszcze spotkanie o trzeciej po południu w kościele świętego Cutisa, po czym wraz z Derozem odchodzą.

DANE DEROZ, 41 lat, detektyw policyjny

S 14 KON 12 BC 11 INT 14 MOC 12
ZR 15 WG 9 WYK 13 P 58 WT 12

Modyfikator obrażeń +1k4.

Broń: rewolwer kaliber .38 70%, obrażenia 1k10;
chwyt 40%, obrażenia specjalne;
uderzenie pięścią 55%, obrażenia 1k3+mo.

Umiejętności: angielski 40%, blef 70%, fotografia 20%, francuski 75%, korzystanie z bibliotek 15%, nastuchiwanie 50%, otwieranie zamków 30%, perswazja 25%, pierwsza pomoc 35%, prawo 20%, prowadzenie samochodu 40%, psychologia 75%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 60%, uniki 45%, wiarygodność 35%, wmawianie 60%.

Centrum Psychiatryczne Verdun

CENTRUM PSYCHIATRYCZNE z łatwością można by wziąć za więzienie, nie tylko ze względu na zewnętrzne podobieństwo, ale i podobieństwo sposobu funkcjonowania. Z ziemi wyrastają potężne, szare ściany, odcinające się nieprzyjemnie od otaczających ośrodek zielonych wzgórz. Na szczycie muru znajdują się wygięte do środka pręty, na których pociągnięto w kilku rzędach drut kolczasty, tworzący metalowe sklepienie nad dziedzińcem. Tu i ówdzie przesiadują na nim gołębie, przyglądające się uwięzionym, udreńczonym ludziom

(pacjenci patrząc w górę widzą w nich złowrogie gargulce, gotowe w każdej chwili rzucić się do ataku). Kiedy Badacze wchodzą na teren zakładu, zaczyna padać deszcz. Ciężkie, stalowe odrzwia zatraskują się za nimi z hukiem.

Jeśli któryś z naszych bohaterów zdążył już podczas tej przygody oszaleć, bardzo prawdopodobne jest, że trafił właśnie tutaj (alternatywą byłaby prywatna klinika psychiatryczna) i, ku swojemu przerażeniu, odkrył już, że kierująca instytucją doktor Alisa Ley jest ważną osobistością w Kulcie Krwi.

Po powitaniu bohaterowie zostają zaprowadzeni do recepcji, gdzie urzędnik prosi ich o podanie celu wizyty. Istnieje zaledwie 20% szans, że rozmówcy Badaczy będą znali angielski. Zresztą personel ośrodka odnosi się do obcych z niechęcią i nie lubi, gdy ich przybycie burzy spokojny, niezmienny rytm życia w instytucji. Jeśli Badacze zaczną kłamać, obsługa stanie się podejrzliwa, a ponieważ zależy im na kontrolowaniu przepływu na zewnątrz informacji o działaniach ośrodka, stwierdzenie, że przyszli się zobaczyć z jakimś Johnem Doe*, wywoła oczywiście pytanie skąd wiedzieli, że do szpitala trafił pacjent o nieznanym tożsamości (gdyż rzeczywiście jeden John Doe się tu znajduje: jest nim ojciec Philip McBride).

Jeśli urzędnik dojdzie do wniosku, że Odkrywcy są z policji bądź z prasy, nie uda im się wejść na teren zakładu bez odpowiednich dokumentów. Tymczasem wystarczy po prostu przyznać się, że szukają zaginionego przyjaciela i chcieliby się dowiedzieć, czy do Verdun nie trafił ostatnio jakiś niezidentyfikowany mężczyzna. Kłopotów uda się również uniknąć, gdy jeden z graczy potrafi udowodnić, iż jest lekarzem. W obu wypadkach urzędnik wezwie doktor Ley, by wyraziła zgodę.

Czekającym na doktor Alisę bohaterom warto uświadomić otaczającą ich ponurą, szpitalną atmosferę, przypomnieć o pustych ścianach, jednakowych strojach chorych, unoszącej się w powietrzu woni lekarstw; z każdą minutą świat zewnętrzny zdaje się odpływać w nicość. W głębi korytarza Odkrywcy dostrzegają sanitariusza, który wolno popycha w ich kierunku wózek z pacjentem. Kiedy podjeżdżają bliżej, staje się oczywiste, że chory ma nie tylko problemy natury psychicznej: lewa połowa jego twarzy spuchła do ogromnych rozmiarów, jakby oddzieliła się od znajdujących się pod skórą kości i osunęła na pierś mężczyzny. Podobne zgrubienie widać na lewym ramieniu, a kiedy wózek znajdzie się jeszcze bliżej, cała lewa strona ciała okaże się tak nabrzmiąta, że dosłownie przelewa się przez krawędź fotela na kółkach. Luźne fragmenty skóry zwisają z opuchlizny i poruszają się w podmuchach lekkiego wiatru (widok ten kosztuje 0/1k2 Punktów Poczytalności). Kiedy pacjent mija Badaczy na wyciągnięcie ręki, niespodziewanie odwraca głowę w ich kierunku i gardłowym, urywanym głosem stara się coś wykrztusić:

– Sz... sz... sza... sza-re, sza-re, szare! – po czym na cały głos zaczyna wykrzykiwać to jedno słowo: „szare!“, próbując poruszyć obwisłą masę ciała i dosięgnąć bohaterów. Udany test *psychologii* pozwala domyślić się, że chory darzy Badaczy wściekłą nienawiścią, której źródłem zdaje się być szary kolor.

Doktor Ley i ojciec McBride

Sanitariusz spokojnym, miarowym krokiem mija bohaterów i podąża korytarzem, pchając przed sobą wózek z wrzeszczącym pacjentem. Mija parę minut i zjawia się doktor Alisa Ley: wysoka brunetka w okularach ze spiętymi w kok włosami. Kiedy przedstawia się Badaczom, udany test *psychologii* pozwala dostrzec mijającego ich z pochyloną głową jednego z sanitariuszy: pani doktor zajmuje w ośrodku wysoką pozycję i życzy sobie, by okazywano jej szacunek.

Doktor Ley mówi po angielsku bez śladu obcego akcentu, konkretnie, bez zbędnych wstępów; chwilami sprawia wrażenie

osoby dość nijakiej, wypranej z emocji. Kolejny udany test *psychologii* każe się jednak domyślać, iż jest to tylko dobrze dopasowana maska, za którą praktycznie nie sposób zajrzeć. Współczynniki charakteryzujące doktor Ley znajdują się w podrzędiale zatytułowanym „Towarzyszka“, pod koniec „Dnia szóstego“.

W jej towarzystwie Badacze Tajemnic schodzą dwa piętra w dół, na niższy poziom piwnic, gdzie znajduje się oddział katoników. Panuje tu spokój i cisza, na które ani pora dnia, ani pora roku nie mają najmniejszego wpływu. Najdrobniejsze poruszenie nie ujdzie uwagi personelu; spadająca na podłogę kropla wody to w tym miejscu istna burza.



Po drodze doktor Ley opowiada bohaterom o swoim nowym pacjencie: policja znalazła go włóczącego się nago nocą po zachodniej części starego miasta. Kiedy próbowali się do niego zbliżyć, zachowywał się cokolwiek gwałtownie, toteż trzeba było go związać. Do tej pory nie odezwał się ani słowem, a przyjęto go rankiem trzeciego dnia pobytu bohaterów w Montrealu.

Doktor Ley otwiera zamek, odciąga masywną zasuwę i pociąga ogromne, metalowe, pomalowane na zielono drzwi do siebie. Za nimi, skulony w kącie celi, z głową skrytą w ramionach siedzi ojciec Philip McBride. Jego twarz gęsto pokrywają skaleczenia i siniaki.

– Odcięto mu lewą połowę nosa – mówi Ley. – Stracił też dwa środkowe palce lewej ręki. Bez wątplenia torturowano go, ale nie wiemy w jakim celu.

Biedny McBride przedstawia sobą istny obraz nędzy i rozpacz. Przez jego ciało od czasu do czasu przebiega skurcz; książd postradał zmysły (popadł w długotrwały obłęd). Widok ten przyprowadza Badaczy o utratę 0/1k4 PP.

Prawie nie da się z nim porozumieć, ale można wydobyc zeń odpowiedzi na niektóre pytania, jeśli tylko zadająca je osoba wykona wcześniej udany test *psychoanalizy*. Jeżeli w pytaniu pojawią się słowa „Lordowie“ lub „Krew“, McBride rzuci się naprzód z wyciągniętymi rękoma, jakby chciał udusić pytającego, najwyraźniej biorąc go za jednego ze swych oprawców.

Na szczęście łatwo nad księdzem zapanować. Po jednym takim wybuchu wraca do poprzedniego stanu: może odpowiadać na proste pytania, ruchem głowy potwierdzając słowa Badacza lub zaprzeczając im. Niestety, McBride niewiele wie, poza tym, że Robert Lowell należy do kultu.

Strażnik powinien mieć na względzie stan umysłu ojca Philipa, który sprawia, że doktor Ley nie pozwoli bohaterom zbyt długo go wypytywać. Jeśli podczas zadawania pytań Badacze będą zbyt mocno naciskać, chory stanie się rozdrażniony, a doktor Ley poprosi ich o opuszczenie celi i zakazuje na ten dzień dalszych odwiedzin. Nie zezwoli przy tym na zabranie McBride'a z Verdun, zapewniając, że osobiście zajmuje się jego przypadkiem.

Po uspokojeniu McBride'a (lub podczas późniejszej rozmowy z nim) ten spośród Badaczy, który uzyska najlepszy wynik w teście *spostrzegawczości*, dostrzeże na podłodze pomieszczenia kulkę ze zwiniętego, brunatnego papieru, którą książd zaciskał w dłoni i wypuścił dopiero w swoim krótkotrwałym napadzie szału. Ów strzęp jest w rzeczywistości oderwaną okładką książki, którą mają Badacze: kolor papieru, jego rozmiar i kształt oddarcia pasują idealnie do *Świętej Księgi Krwi*, starego manuskryptu wypożyczonego im przez Roberta Lowella.

Bliższe zbadanie pogniecionej okładki ujawni napisaną na niej niedawno ołówkiem sygnaturę „CI2-336“ (Test Pomysłowości pozwoli domyślić się, że jest to numer katalogowy, bądź w jakiś sposób zakodowana cena książki).

* John Doe – imię stosowane w terminologii prawniczej w odniesieniu do osoby płci męskiej, której tożsamość nie jest znana (przyp. tłum.)

KONTAKTY Z POLICJĄ

Jeśli nasi bohaterowie zgłosili zaginięcie McBride'a na policję, powinni teraz donieść o odnalezieniu go. Jeżeli dogadali się z Derozem w sprawie wymiany zdobytych informacji, detektyw powinien dowiedzieć się o ojcu Philipie i Robercie Lowellu.

Księgarnia

BEZ WZGLĘDU NA TO, kiedy Badacze wrócą do księgarni Lowella, zastaną sklep zamknięty. Według sąsiadów, właściciel wraz z żoną poprzedniego dnia opuścili miasto, udając się na wczasy do Quebec City (tylko w części jest to prawda, gdyż Lowell wysłał do Quebec City żonę, zaś sam został w Montrealu).

Robert Lowell ma jednak w zwyczaju zostawiać klucz do sklepu w cukierni naprzeciwko. Jej właściciel nie należy do ludzi przesadnie uczciwych i nietrudno będzie go przekupić bądź przekonać (test *wmawiania*), żeby wpuścił Odkrywców do środka, aczkolwiek opowie o wszystkim Lowellowi, kiedy ten wróci z wakacji. Może się również zdarzyć, że osoba Lowella na tyle zainteresuje Dane'a Deroza, że detektyw wystara się o nakaz rewizji i zgodzi się, by bohaterowie mu towarzyszyli.

Najszybszym sposobem dostania się do księgarni byłoby włamanie: na tyłach „Otwartej księgi“ znajduje się niepozorna uliczka, na którą wychodzą tylne drzwi sklepu. Można je otworzyć (udany test *otwierania zamków* lub *mechaniki*), wyważyć (Siła 8) lub wybić okno. Wiąże się to jednak z 50% ryzykiem, że poczynania grupy zwrócą zniąs uwagę w tej spokojnej okolicy i doprowadzą do wezwania policji.

Zasłony wprawdzie zostały zasunięte, ale i tak przez szpary przedostaje się do środka dość słonecznego światła, by swobodnie

poruszać się po wnętrzu sklepu. Badacze trafiają najpierw do niewielkiej, zastawionej różnymi pudełkami sieni, a stąd do pokoiku, w którym pierwszy raz rozmawiali z Lowellem. W tej chwili pomieszczenie przedstawia sobą sielski obrazek: ciągnące się pod sufit mahoniowe regały z książkami, oświetlane wpadającymi tu promieniami słońca, w których wiruje wszechobecny kurz. Nawet sami Badacze milkną, poddając się magii chwili i wdychając ciężką woń starego papieru i równie starego drewna.

W tej ciszy rozlega się nagle donośne skrzyknięcie: to jeden z bohaterów nastąpił na luźną deskę, która przy bliższych oględzinach okazuje się być częścią klapy w podłodze, na wpół ukrytej pod dywanem. Znajdujące się pod nią spiralne, kamienne schody prowadzą do spowitej mrokiem piwnicy.

Bohaterowie mogą również zechcieć rzucić okiem na stojące na półkach książki, by przekonać się, czy inne egzemplarze noszą podobne oznaczenia, jak sygnatura znaleziona na oderwanej okładce *Świętej Księgi Krwi*. Wystarczy godzina poszukiwań i udany test *korzystania z bibliotek* lub *spozostzegawczości*, by dowiedzieć się ciekawych rzeczy (patrz „Livre d'Ivon“).

Piwnica

Piwnica jest ciemna i pachnie pleśnią, jak na piwnicę przystało, ale daje się tu wyczuć także inną, słodkawą woń. W świetle zapalki lub latarki bez trudu uda się znaleźć wyłącznik światła, umieszczony tuż obok schodów. Stopnie dochodzą na dole do lukowatego przejścia, wychodzącego na nieduży, kwadratowy pokój. W rogach pomieszczenia stoją zbroje rycerskie; każda pochodzi z okresu panowania innego brytyjskiego monarchy. Pośrodku pokoju znajduje się prosty ołtarz z dwiema świecami i rozłożoną księgą, a przed nim klęcznik.

Ołtarz zwrócony jest w kierunku ściany przylegającej do uliczki na tyłach księgarni. Na tej właśnie ścianie zawieszono piękny średniowieczny kobierzec, przedstawiający interesującą

Pomoc dla graczy nr 19

Streszczenie „Historii naszego zakonu“

Wielki Zakon Lordów założyli w 1156 roku dwaj rycerze: sir Brevius Malplaquet i sir Titus Rouncevale de Yvetot, po powrocie do Anglii z zakończonej sromotną klęską drugiej wyprawy krzyżowej. Podczas krucjaty dowiedzieli się o istnieniu Kultu Krwi, z którego członkami mieli nawet okazję później walczyć. Przypisując swą porażkę magii wyznawców Krwi, założyli potajemne stowarzyszenie Lordów, którego zadaniem była walka z Krwią.

Z trzeciej krucjaty Lordowie wrócili jako zwycięzcy. W jednym z zapisków w księdze, poczynionym około roku 1190, czytamy: „...Cała ich ohydna masa walczy jak jedna istota, jakby sterował nimi jeden umysł. Ów umysł musi być źródłem wszelkiego zła i plugastwa na świecie. Modłę się, by umrzeć, zanim będę musiał stawić mu czoło“.

Dalej „Historia...“ odnotowuje okres rozkwitu Lordów, jaki nastąpił po ich zwycięstwie. Organizacja stawała się coraz liczniejsza i wkrótce mogła dyskretnie chwalić się powiązaniem z najwyższymi urzędnikami Korony angielskiej. Do Lordów należeli nawet członkowie rodziny królewskiej, dumni z tego, że zaliczają się do grona samozwańczych zabójców demonów. Ale wówczas w ich szeregach pojawił się zdrajca – ogólnie szanowany, młody dostojnik kościelny: James Andrews.

Andrews znalazł większość tajemnic bractwa i korzystając z tej wiedzy doprowadził do odrodzenia Kultu Krwi. Kiedy pierwsze grupy wyznawców Krwi przybyły do Francji, Lordowie wezwali swoich ludzi pod broń i kultury rozpoczęły

prowadzoną w sekrecie wojnę. Krew poniosła klęskę, a członkowie kultu rozproszyli się po świecie. Słuch o nich zaginął, co pozwoliło uważać tę religię za zniszczoną bezpowrotnie.

Lordowie świętowali zwycięstwo. W 1701 roku jeden z nich doniósł jednak o odkryciu w Montrealu, na terytorium Nowej Francji, grupy ludzi, których poczynania jako żywo przypominały Krew. Kiedy w roku 1760 Brytyjczycy podbili Quebec, wraz z nimi przybyli Lordowie, dokonując rzezi domniemych członków kultu, przekonani, że oto unicestwili ostatni ślad istnienia Krwi.

Od tego czasu Lordowie stali się jednak biernym klubem seniorów, pławiącym się we wspomnieniach o dawnej chwale i świetności. Większość z nich spędzała całe dnie w Canterbury Club, prowadząc interesy i zaspokajając swe najdalsze żądze. Znikło gdzieś oddanie dla sprawy i poszanowanie żelaznych zasad, które pozwoliły Lordom przetrwać stulecia, co doprowadziło do niesnasek w szeregach członków kultu. Lordem mógł już zostać każdy, mężczyzna czy kobieta, dowolnej rasy, byle tylko mógł poszczycić się stosownym majątkiem bądź królewskim pochodzeniem.

Robert Lowell jest, podobnie jak kiedyś jego ojciec, komandorem Lordów. Przed dwoma laty w „Historii...“ zaczęły pojawiać się jego uwagi świadczące o tym, iż obawia się odrodzenia Krwi. Późniejsze zapiski dowodzą, że nie mylił się, choć większość członków bractwa nie wierzy mu, a reszcie jest to obojętne.

scenę: walkę odzianych w zbroje rycerzy z tłumem dziwnie abstrakcyjnych, żółtych i pomarańczowych, humanoidalnych istot. Dziwacznym stwory zdają się być podzielone na grupy, których członkowie wykonują tę samą czynność – jakby śpiewały lub krzyczały. Rycerze wywijają oburęcznymi mieczami, które powaliły już wielu przeciwników. Jeden ze zbrojnych mężów przewrócił się i obejmuje dłońmi odsoniętą głowę.

Na podłodze przed ołtarzem widać jasne odbłaski światła: kamienna posadzka jest w tym miejscu zdobiona litym złotem, układającym się w skomplikowane znaki.

Za wiszącym na wschodniej ścianie gobelinem znajduje się sala tortur Roberta Lowella – niewielka alkowa, ciągnąca się pod uliczką. Być może kiedyś znajdowała się tu winda, przy pomocy której transportowano najcięższe towary. Sufit znajduje się na wysokości niewiele ponad półtora metra. Sam środek sali zajmuje zakrwawiony metalowy stół z umieszczonymi w rogach zaciśkami na ręce i nogi. Na ścianach porozwieszano liczne ostre narzędzia i igły, jedne ostre niczym przysłowiowa brzytwa, inne, przeciwnie, raczej tępe. Na stole leżą dwa nabrzmiałe ludzkie palce, wskazujący i środkowy, gładko ucięte mniej więcej w połowie długości; gnijące mięso jest źródłem słodkawego zapachu w piwnicy. Udany Test Pomysłowości każe wysnuć wniosek, że sino zielone skrawki ciała należały niegdyś do ojca McBride'a (widok ten oznacza utratę 0/1k3 PP).

Rozłożona na ołtarzu księga to historia Lordów, której przejrzenie (i odnalezienie informacji podanych w *Pomocy dla graczy* nr 19) zajmie ładnych parę godzin. Pełny tytuł dzieła brzmi: „Historia naszego zakonu, przez różnych komandorów lub pod ich światłym przewodnictwem spisana“.

Livre d'Ivon

Udany test *korzystania z bibliotek* pozwoli bohaterowi, który przeglądał zbiory Lowella w poszukiwaniu sygnatur podobnych do C12-336, dokonać ciekawego odkrycia. Na jednej z półek, pośród innych, ogromnych ksiąg, znajduje się „Livre d'Ivon“ („Księga Ebona“). Jest to ręcznie pisany francuski tom poświęcony Mitom Cthulhu, pochodzący z XIII wieku. Kartki połączone ze sobą pięcioma rzemieniami, a okładki wykonano z nieznanego, twardego materiału. Stronice księgi są cienkie, krusze i pokryte substancją przypominającą wosk. Przejrzenie manuskryptu kosztuje czytelnika 1k4, zaś dokładniejsze przeczytanie 2k4 PP i o 12% zwiększa poziom umiejętności *Mitów Cthulhu*.

Pomoc dla graczy nr 20

Ostatni wpis w dzienniku Roberta Lowella

Nareszcie! Wiem, gdzie się ukrywają! Ojco, wybaczam ci, a nawet dziękuję za te wiele, wiele lat nauki pod twoim surowym patronatem. Znalazłem odpowiedź na pytanie o naszych odwiecznych wrogów, znalazłem ją we śnie: sniłem o wodzie, o całych oceanach szarej wody. A kiedy się obudziłem, stałeś obok mojego łóżka z książką w jednej ręce i tą swoją trzciną w drugiej. Krzyczałeś na mnie, każąc mi coś sobie przypomnieć; stałeś w wodzie, niczym kapitan statku. O to właśnie chodziło: historia wojen na morzu, statki kupieckie, korsarze... Gdzie chowali towary... Wiedziałem już, gdzie przez cały ten czas ukrywali się członkowie kultu. Cel, do którego dążymy, jest w zasięgu mojej ręki. Ojco, jutrzejszej nocy władza należeć będzie do nas.

W „Livre d'Ivon“ znajdują się zaklęcia „Przyzwanie/Spętanie mniejszego/większego brata Chaugnar Faugna“ oraz inne, jakie Strażnik uzna za stosowne, jak również opis Błogosławionego Ostrza z Tsang, niezwykłego przedmiotu magicznego, którego moc pozwala wysysać z serc (także magicznie zakonserwowanych) esencję życia. Wykorzystanie sztyletu zgodnie z przeznaczeniem wymaga odprawienia krótkiej, śmiertcionośnej ceremonii, szczegółowo opisaną w księdze.

Dziennik Lowella

Spora część historii Lordów spisana została ręką Roberta Lowella. Kto wie, czy nie pozostawił po sobie także innych ciekawych zapisków? Może nawet osobisty dziennik?

Znajdująca się na górze sypialnia jest równie cicha i senna, co i reszta „Otwartej księgi“. W rogu pokoju, w którym panuje idealny porządek, stoi sekretarzyk, gdzie z kolei leży mnóstwo rozrzuconych papierów i kilka otwartych książek – być może jest to dobra ilustracja stanu umysłu Lowella. W wyniku poszukiwań bohaterowie odkrywają zamkniętą na klucz szufladę. Mogą wprawdzie próbować bawić się zamkiem, ale najprościej będzie ją wyłamać (Siła 6). W środku znajdują się wyciągi bankowe i rachunki transakcji handlowych (z których wynika, że w przeciągu minionych dwóch dni Lowell wycofał wszystkie oszczędności) oraz dziennik, który właściciel księgarni prowadzi w bieżącym roku.

Z jego treści wyraźnie wynika, że Lowell obawia się Krwi. W miarę upływu czasu ma coraz większą pewność, że członkowie kultu szykują się do kolejnego posunięcia. Zapiski z ubiegłego tygodnia sprowadzają się do czterech słów, rozstrzelonych na całej stronie: „Układ gwiazd jest odpowiedni!“. Najciekawszy wczoraj zapewne ostatni wpis (*Pomoc dla graczy* nr 20), noszący wizerującą datę.

Pismo Lowella zdradza podenerwowanie. Notka daje bohaterom wskazówkę, gdzie mają szukać Lowella, a co za tym idzie – gdzie znajduje się kryjówka Krwi. Powinni jeszcze pamiętać, że James Andrews i inni członkowie kultu przybyli do Montrealu na pokładzie statku, który oprócz pasażerów wiozł także ładunek, umieszczony następnie w magazynie jednego z kupców. Te fakty podano na manifestcie przewozowym wraz z adresem magazynu. Jeśli Odkrywcy dysponują kopią manifestu, na własne oczy widzą, gdzie powinni się wybrać: „Rue Ste-Therese 89“.

Jeśli zaś kopii nie posiadają, będą musieli wrócić do Les Archives i odszukać manifest. Tymczasem mogą wykonać test *historii*: sukces będzie dla nich podpowiedzią, że kupcy mieli w zwyczaju budować ukryte pomieszczenia magazynowe bądź krypty, aby uchronić towary przed zakusami korsarzy i zwykłych rabusiów. Praktyki te były szczególnie częste w burzliwych dziejach Ameryki Północnej i ustaly dopiero po wojnie secesyjnej.

Adres

Na ulicach Montrealu panuje spory ruch, a tutejsi kierowcy należą do najgorszych na świecie. Victorin chciał się spotkać z naszymi bohaterami o trzeciej po południu w kościele, toteż biorąc pod uwagę charakter czasochłonnego zadania, jakim jest odnalezienie listu przewozowego, grupa może się podzielić: część Badaczy uda się do Archives Nationales, a pozostali pospieszą do świętego Cutisa na spotkanie z Victorinem; mogą też przy okazji powiadomić archidiecezję o miejscu pobytu ojca McBride'a, dzięki czemu ksiądz doczeka się lepszego traktowania.

W archiwum Quebecu trwa tymczasem porządkowanie zbiorów, w którym stałemu personelowi pomagają studenci. Pokój, w którym uprzednio bohaterowie znaleźli manifest przewozowy statku Andrewsa, jest w tej chwili zupełnie pusty. Badaczom nie pozostaje nic innego, jak nakłonić do pomocy zabieganego szefa administracji Les Archives (lub odnaleźć osobę, która pomogła im za pierwszym razem). Problem w tym, że nie uporządkowano jeszcze zapisków, z których wynikałoby kto porządkował tę salę i gdzie trafiły materiały.

Administrator na chwilę oddala się, a tymczasem do jednego z Odkrywców dzwoni Victorin, w którego głosie słychać wyraźną nutę ponaglenia.

– Musicie natychmiast tu wrócić! Dziś w nocy zamierzają odprawić ostateczny rytuał. Musicie... Co... Niiieee!

Połączenie zostaje przerwane.

Od tego momentu Badacze mają nieustannie wrażenie, że nikomu poza nimi specjalnie się nie spieszy. Wraca do nich administrator, trzymając w jednej ręce listę nazwisk. Zakłada okulary i zaczyna czytać.

– Johnny, Johnny Wilson... Zgadza się, on porządkował blok C. Teraz jest tam – pokazuje ręką. – Wiecie państwo...

Badacze nie powinni dłużej słuchać jego wywodów, tylko pędem ruszyć we wskazanym kierunku. Johnny'ego Wilsona znajdują bez trudu. Zapytany o interesujące bohaterów pudełko Wilson podrapie się po głowie i zerknie na swoją listę.

– Ach tak, 2-262... Tu jest – i wskaże skrzynkę stojącą u jego stóp.

Dziesięć minut i udany test *korzystania z bibliotek* bądź *spostreżawczości* pozwoli odnaleźć manifest Andrews. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, Odkrywca Tajemnic może próbować ponownie, ale zajmie mu to dalsze dziesięć minut. Na liście znajduje się poszukiwany adres magazynu, do którego pan J. C. Andrews kazał zawieźć swój ładunek: rue Ste-Therese 89, trzy przecznice od kościoła świętego Cutisa.

L'Eglise St. Cutis

Podczas gdy Badacze prowadzą poszukiwania w Les Archives, w kościele dzieją się niepokojące rzeczy. Wszystko zaczyna się z chwilą, gdy Victorin, krwawiący i w obszarpanym ubraniu, wpada do mieszkania McBride'a i dowiaduje się od madame D'Anjou gdzie znajdują się bohaterowie. Zakładając, że grupa faktycznie się podzieliła i któryś z Odkrywców przybył na umówione spotkanie, Victorin relacjonuje mu przygody, których doświadczył podczas minionych pięciu godzin.

Dzięki uprzejmości jednego z wysokich funkcjonariuszy policji dostał się (jako jego gość) do Canterbury Club. W lokalu panuje świąteczny nastrój, Lordowie oczekują łatwego zwycięstwa w zbliżającej się konfrontacji, a co za tym idzie – wzmocnienia swej pozycji i rozszerzenia zakresu władzy. Nikt jednak nie potrafi powiedzieć, jak dokładnie zamierzają osiągnąć swój cel; niktogo to chyba tak naprawdę nie interesuje, najwyraźniej rzeczy mają się potoczyć po ich myśli bez bezpośredniego zaangażowania.

Po opuszczeniu klubu Victorin został napadnięty przez bandytów w niebieskich blezerach, stąd podejrzenie, że oficer policji, który go wprowadził, zajmuje znaczącą pozycję w szeregach Lordów, a nie został członkiem organizacji jedynie dla związanych z tym przywilejów.

Victorin jest pewien, że gra toczy się o znacznie wyższą stawkę niż zwycięstwo w odwiecznej rywalizacji Lordów i Krwi. Tym razem Jean-Paul nie kłamie, ale bohaterowie nadal mogą wątpić w prawdziwość jego słów – jakkolwiek by na to patrzeć, znają go przecież dopiero od dwóch dni.

Kiedy udaje mu się złapać pozostałych Badaczy w archiwum, rozmowę przerywa mu pokojówka, Claire, próbując go zaszytutować.

CLAIRE TREVIGNE, 42 lata, pokojówka na pół etatu

S 08 KON 10 BC 08 INT 12 MOC 13
ZR 11 WG 09 WYK 09 P 30 WT 09

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: nóż kuchenny 30%, obrażenia 1k6-1k4.

Umiejętności: farmacja 20%, historia naturalna 25%, Mity Cthulhu 03%, nasłuchiwanie 55%, okultyzm 20%, pierwsza pomoc 50%, psychologia 30%, skradanie się 20%, targowanie się 20%, ukrycie czegoś 25%, ukrywanie się 35%, wiarygodność 16%, wmawianie 12%.

Jeśli zebrani w kościele Badacze nie pomogą Victorinowi, Claire zaatakuje ich, gdy tylko poradzi sobie z pierwszą ofiarą. Jej napaść jest tak nieprawdopodobna, że w pierwszej rundzie ma przewagę całkowitego zaskoczenia, ale atakuje bez przekonania i dość łatwo się poddaje.

Atak pokojówki ma posłużyć budowaniu napięcia przed nieuchronną konfrontacją z Kultem Krwi. Pozostali Odkrywczy Tajemnic powinni zjawić się w kościele w dokładnie wyliczonym momencie. Claire nie przestaje wychwalać potęgi Kultu Krwi i mocy jego przekłętého bóstwa, dodając za każdym razem, że nikt nie może przed nimi umknąć. Pokonana, przyzna się bez bicia, że kult wyznaczył ją do obserwowania ojca McBride'a. Dobroć księdza miała jednak zbawienny wpływ na Claire, która pod jej wpływem zaczęła nienawidzić więzów łączących ją z kultem, choć bała się je zerwać. Teraz, kiedy wyznała prawdę o swych złych uczynkach, czuje wreszcie, że jej dusza zostanie zbawiona.

W tym momencie przychodzi kolejny atak i Claire ponownie zaczyna wykrzykiwać bluźnierstwa. Jeśli bohaterowie zdołają ją uspokoić (umiejętnym zastosowaniem *psychoanalizy*), opanuje się i powie nieco więcej.

– Zniwelili mój umysł. W snach każą mi was zaatakować. Strzeżcie się. Posłuchajcie mojego ostrzeżenia. Nadchodzi wielkie zło.

Dalsze pytania pozwolą stworzyć pełniejszy obraz sytuacji.

Dzisiejszej nocy Krew zamierza powołać do istnienia nowego Towarzysza swego boga. Członkowie kultu obawiają się, że Badacze mogliby im w tym przeszkodzić. Sądzą również, że Lordowie zdają sobie sprawę z ich obecności, ale magia powinna ich bez problemu ochronić przed poczynaniami wrogiego kultu. Imię, jakim Claire określa bóstwo, brzmi „Derzh-Hophazh” i żaden z graczy go nie zna. Dopiero udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli zrozumieć, że chodzi o jednego z Wielkich Przedwiecznych – Chaugnar Faugna.

Według pokojówki, Wielki Przedwieczny dopiero niedawno zjawił się osobiście wśród swych wyznawców, tak jak przepowiadano to przed wiekami, ale że od niepamiętnych czasów zsyłał na wiernych sny.

Kiedy Claire zaśnie, otrzymana we śnie rozkaz każe jej natychmiast udać się do siedziby kultu (co uczyni nie budząc się, jak lunatyczka), gdzie zostanie zabita za zdradę. Jeśli Badacze staną w obronie pokojówki, mogą ocalić jej życie.

NAJWAŻNIEJSZE PUNKTY

W umysłach graczy powinien się już rysować w miarę wyraźny obraz oczekujących ich wydarzeń. Członkowie Kultu Krwi działają w ukryciu odkąd w osiemnastym wieku zostali pokonani przez Lordów. Robert Lowell, stojący na czele kanadyjskiej grupy Lordów, niedawno odkrył ponowne pojawienie się Krwi i opracował plan działania, który doprowadził do zapowiadającego się na dzisiejszą noc ostatecznego starcia. Ale i Krew ma swoje plany: w podziemnym magazynie, gdzie po przybyciu do Montrealu James Andrews ukrył ładunek, zamierzają dziś odprawić jakąś ważną ceremonię. Jeśli Badacze mają Błogosławione Ostrze z Tsang i znają niezbędną do jego użycia formułę, będą mieli szansę zniszczyć nieśmiertelne serce Andrews, które chyba ma spore znaczenie dla przebiegu uroczystości; być może jest dla przyszłego Towarzysza źródłem wielkiej mocy.

Ale czy czegoś nie przegapili? Czemu Lowell porwał ojca McBride'a? W jaki sposób Lordowie zamierzają dzisiejszej nocy zapewnić sobie zwycięstwo? Odpowiedzi czekają przy rue Ste-Therese 89. Odkrywcem Tajemnic nie pozostaje nic innego, jak zaopatrzyć się w jakieś narzędzia, zebrać na odwagę i stawić czoło nocy.



Krypta

Krew w nocy

Jest chłodna letnia noc. Niebo przejaśnia się po niedawnych deszczach, a wśród gwiazd w milczeniu przemykają liczne meteory. Udany test *astronomii* podpowie, że o tej porze roku deszcz spadających gwiazd jest dość nieoczekiwanym zjawiskiem. Już w tej chwili ogniste znaki przecinają niebo częściej niż raz na minutę, zapowiadając w późniejszych godzinach wspaniały pokaz, kto wie, czy nie godzinę przepowiedni. Wystarczy, że Ziemia obróci się jeszcze trochę, a liczba spadających na jej powierzchnię meteorów wzrośnie kilkakrotnie.

Ulice Montrealu zdają się promieniować ciszą, odbijającą się echem od mrocznych, ponurych budynków wzdłuż rue Ste-Therese. Im jaśniej rozbłyśnie niebo, tym ciemniejsze cienie kładą się wśród budowli miasta. Każdy kolejny krok kosztuje coraz więcej wysiłku, gdy nagle Badacze docierają do starego, kamiennego magazynu pod numerem 89. Jeśli na chwilę przyczają się w ciemnościach, zauważą, że schodzące się pojedyncze osoby i małe grupki opowiadają się dwójce mężczyzn, palących papierosy w cieniu wielkich, drewnianych drzwi i najwyraźniej pilnujących wejścia.

Zbierający się członkowie kultu należą do wszelkich możliwych ras i klas społecznych. Nie wyróżniają się niczym szczególnym, ubrani są zupełnie zwyczajnie, zachowują się też raczej przeciętnie, choć poruszają się nieco ukradkiem i nie podnoszą głosu.

Wrota nie są zamknięte na zamek i łatwo się otwierają. Dwaj mężczyźni z papierosami wyglądają na jedynych strażników, choć wewnątrz zapewne kryje się więcej takich jak oni. Badacze mogą pod dowolnym pretekstem (jak na przykład prośba o ogień) zbliżyć się i zaatakować bądź sterroryzować dwójkę potężnych, ale niezbyt bystrych wartowników.

STRAŻNICY PRZED SIEDZIBĄ KULTU

	S	KON	BC	MOC	ZR	WT
Lauren	14	13	15	09	10	14
Dagobert	15	14	16	10	10	15

Modyfikator obrażeń +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 55%, obrażenia 1k3+1k4; kopnięcie 45%, obrażenia 1k6+1k4; mały nóż 45%, obrażenia 1k4+1k4; chwyt 35%, obrażenia specjalne.

Umiejętności: Mity Cthulhu 10%, nasłuchiwanie 40%, okultyzm 15%, skradanie się 20%, ukrywanie się 25%, uniki 40%, wspinanie się 50%.

Na tyłach budynku znajdują się inne, mniejsze drzwiczki, które wprawdzie są zamknięte na zamek, ale można je wyważyć (Siła 11). To dobra droga dla nie uzbrojonych Badaczy, którym udany Test Szczęścia pozwoli przemknąć się bez zwracania na siebie niczyjej uwagi.

We wnętrzu magazynu jest jeszcze ciemniej niż na ulicy. W rogu harcuje stado szczurów, które zdają się być jedynymi mieszkańcami budynku.

Odkrywcy Tajemnic mogą już wiedzieć, że powinni dostać się do piwnicy ogromnego magazynu, ale taka informacja nie jest im bynajmniej niezbędna. Wystarczy starannie przeszukać wnętrze lub wykonać udany test *nasłuchiwania* lub *sposzrzegawczości*, żeby odkryć dużą kłapę w podłodze, obramowaną słabym światłem.

Kłapa nie jest zamknięta. Można ją otworzyć ciągnąc za dwa solidnie wyglądające uchwyty, przy czym najtrudniejszy jest początek, gdyż dalej kłapa podnosi się łatwo, dzięki zainstalowanemu przeciwwagom.

Z otworu w podłodze sączy się słaby blask, oświetlając twarze Odkrywców Tajemnic i budząc dziwne cienie na suficie pograżonego w ciemności magazynu. Wśród szczurów wybucha małe zamieszanie, a nasi bohaterowie dostrzegają szerokie

Datek – zdarzenie opcjonalne

Strażnik może równie dobrze wprowadzić ten wątek do gry, jak i całkowicie go zignorować, zależnie od stylu prowadzonej rozgrywki.

Kiedy Badacze idą pozornie niekończącym się korytarzem, drogę zastępuje im grupa pięciu–sześciu członków kultu.

– Derzh-Hophazh, bracia i siostry! – wykrzykują na powitanie (jest to zwyczajowe pozdrowienie członków Krwi; każda grzeczna odpowiedź będzie na miejscu). – Prowadzimy kwestę na rzecz przebudzenia Wielkiego Przepowiedzianego, niech będzie błogosławiony. Oddajcie naszemu panu część swojej krwi, a on z pewnością o was nie zapomni.

Jeden z członków kultu występuje naprzód i z uśmiechem pokazuje dlonie. Pośrodku każdej z nich widnieje niewielka paszcza, ewidentnie przystosowana do wysysania krwi.

– Wystarczy litr. Słysz z tego, że umiem powstrzymać swój apetyt. Poza tym, to nie boli.

Badacze mogą wierzyć albo nie. Jeśli jednak któryś z nich wykaże się należytą odwagą, okaże się, że mężczyzna

mówił prawdę. Ból jest niewielki, a pobranie krwi nie trwa długo (jeśli Strażnik chce, bohater może przez pewien czas być bardziej podatny na omdlenia). Każdy dawca otrzymuje w podziękowanie mały, mosiężny medalik – w kościele można dostać podobny, tyle że z wizerunkiem świętego. Na powierzchni metalu wyryta jest poduszka, przypominająca tę, którą znaleziono w podziemiach kościoła świętego Cutisa.

Badacze, którzy oddadzą krew Chaugnar Faugnowi, do końca życia będą czasem śnić o szarym niebie, szarej wodzie, szarych drzewach i kryjącej się pośród nich istocie. Ofiara pozwoliła na nawiązanie kontaktu z Chaugnar Faugnem, którego nie uda się zniszczyć nawet udanym zastosowaniem *psychoanalizy*.

Jeżeli natomiast Badacze wymigają się od datku, nic się nie stanie; narażą się tylko na wyrazy pogardy ze strony członków kultu, którzy mają bohaterów za ludzi małej wiary. Poza tym, jak mówią, „tylko poganie nie są zdolni do osobistych poświęceń“.



kamienne schody, wiodące stromo w dół, do ledwie widocznego korytarza. Na ścianach po bokach wyryto symbole, przypominające pentagram w sypialni Luciena Lavoie, tym razem jednak tworzą tu zapórę (opis jej działania znajduje się w zamieszczonym obok ramce, zatytułowanej „Zakłęcie: Odwaga w sercu“).

Schody kończą się, bohaterowie wkraczają do długiego, oświetlanego pochodniami korytarza i wykonują testy *nastuchiwania*. Ci, którzy odniosą sukces, dosłyszają odległe, melodyjne zawrozczenie, na razie przypominające brzęczenie pszczoł; dźwięk na przemian staje się coraz głośniejszy i cichnie zupełnie. Światła w tunelu szybko się kończą, a droga lekko zakręcając prowadzi w ciemność, coraz bliżej korzeni Mont Royal. Marsz Badaczy przez mrok trwa pełny kwadrans, po upływie którego korytarz wreszcie minimalnie rozszerzy się i w oddali ukarzą się kolejne pochodnie.

Po drodze bohaterowie mijają liczne, odchodzące w bok i zagrożone są w mroku tunele. Jeśli Odkrywczy zagłębią się w któryś z nich, trafią do istnego labiryntu korytarzy, gdzie bez starannego znakowania przebytej drogi rychło zabłądzą i nigdy już nie opuszczą podziemi. Ponieważ jednak od czasu do czasu będą spotykać na swej drodze spieszących na uroczystość członków kultu, mogą zechcieć ukryć się przed nimi w bocznych korytarzach – rozegranie tego rodzaju spotkań pozostawiamy całkowicie w gestii Strażnika.

Do prowadzącego należy również dokładniejsze rozplanowanie lochów. Może istnieje inne wejście do podziemnej komnaty, gdzie odbędzie się ceremonia? Nie powinny dziwić sekretne składy i magazyny, jak również chronione magią prywatne kwatery. Czy czarnoksiężnicy Krwi wciąż kultywują dawne tradycje i uprawiają swą sztukę? Niewiele istnieje bardziej dyskretnych miejsc, gdzie mogliby to czynić. Może potrzebują ofiar? Miejsca starczyłoby pewnie i na tysiąc cel. Bez wątplenia niektóre tunele prowadzą prosto do kryjówek ghuli pod miejskimi cementarzami, innych przed intruzami strzegą pułapki, jeszcze inne służą jako wyjścia awaryjne i tajemne ścieżki. Kult Krwi miał wiele dziesiątek lat, by z pomocą Chaugnar Faugna ukształtować to miejsce zgodnie ze swym życzeniem.

Krypta

Kiedy tunel rozszerza się (ma już dobrze ponad cztery metry szerokości), widać wyraźnie, że światło dochodzi z ogromnego pomieszczenia, do którego prowadzi korytarz. Bohaterowie wchodzi do gigantycznej sali, skąpanej w miłym, ciepłym blasku. Stoją na szerokiej półce, jakieś dziesięć metrów nad podłogą. Przed nimi z podestu schodzi rampa, a sama półka ciągnie się w lewo i w prawo, by tam łagodnie opaść w dół. Największe wrażenie robią rozmiary sali: światło nie wyławia z mroku ani sufitu, ani przeciwległej ściany.

Tylnej ściany (południowej; tej, przy której znajduje się półka i wylot tunelu) również nie widać w ciemności, ale nie tyle z powodu odległości, co raczej tajemniczej natury oświetlenia. Odnosi się wrażenie, jakby coś kształtowało promienie światła, naginając je do swojej woli. Sala na razie jest niemal pusta, tylko z daleka dochodzi głęboki warkot, który powoli cichnie i ginie zagłuszony czystym dźwiękiem gongu. Po gładkiej podłodze przemykają cienie, kładąc się dalej na ścianach, falując i wyginając się przy tym jak smugi dymu.

Nagle za plecami Badacze słyszą odgłos kroków, których szybko przybywa (tupot błyskawicznie narasta, jakby źródłem dźwięku były tysiące stóp) i z czeluści tunelu wylewa się masa żółtawych ciał. Warkot nasila się, a dziwnych ludzi pojawia się coraz więcej i więcej: postaci są nieokreślonej płci, niskie, muskularne, praktycznie bez owłosienia, ich twarze pozbawione są wyrazu. Nieprzeliczone mrowie żółtopomarańczowych ludzi, które poruszają się bez ładu i składu we wszystkich kierunkach niczym wysypujące się z pudełka piłeczki pingpongowe, szybko zbliża się do Odkrywców i w końcu zmusza ich do

Zakłęcie: Odwaga w sercu

Ten czar działa tylko na osoby znajdujące się na magii, przy czym nie ma znaczenia, czy są to czary ze świata Mitów Cthulhu, tradycji plemiennej czy innego źródła. Ci, którzy nie znają żadnych zaklęć, nie odczują wpływu „Odwaga serca“.

Kiedy ofiara zbliży się do wyrytych na stopniach symboli, powinna wypowiedzieć głośno imię bóstwa (w tym wypadku „Derzh-Hophazh“, nie „Chaugnar Faugn“), jeśli chce przejść bez przeszkód. Jeżeli tego nie uczyni, nie pozostaje jej nic innego, jak wykonać rzut k100 nie przekraczający MOC x3. Sukces w teście pozwala bez przeszkód przejść obok znaków.

Niepowodzenie natomiast sprawia, że Badacz Tajemnic zostaje sparaliżowany i nie może się poruszać. Ciało funkcjonuje normalnie, a nieszczęśnik może mówić (chyba że w teście uzyskał wynik z zakresu 96-00; wówczas sztywnieje całkowicie i pada na ziemię). Jeżeli zostanie pozostawiony w takim stanie lub przeniesiony przez osłonę, paraliż nie ustąpi aż do śmierci pechowca bądź do momentu wyniesienia go z chronionego obszaru. Wyniesienie Badacza z powrotem na górę sprawi, że paraliż ustąpi po liczbie minut równej wartości Mocy ofiary.

Raz „odrzucony“ bohater może ponownie próbować przejścia przez barierę po upływie liczby minut równej wartości jego Mocy.

zejścia rampą na podłogę sali (niektórzy z tych niewolników trafili do Montrealu na statku wraz z Andrewsem, choć Badacze nie mają oczywiście skąd o tym wiedzieć). Bezmyślna masa postaci nie zwraca uwagi na poczynania bohaterów, nawet gdyby ci zdecydowali się zaatakować. Widok niewolników przyprawia świadków o utratę 0/1k3 PP, choć bardziej przypominają klaunów czy pajaców niż istoty stanowiące zagrożenie. Gdyby jednak Strażnik zechciał ich wykorzystać, dysponują kilkoma masowymi atakami, zdolnymi unicestwić niedużą grupę ludzi (na przykład taką, jak grupa Odkrywców Tajemnic).

Cechy i opis niewolników Chaugnar Faugna znajdują się w „Dodatku“.

Kiedy Badacze zejdą już z platformy przy ścianie, mechaniczny warkot dobywający się z gardeł żółtych postaci przyspiesza, pojawiają się w nim jakieś pogłosy, podobne do dźwięku kabestanu lub pracujących ostrzy kombajnu. Niewolnicy zajęli już cały podest, rampy i teraz schodzą na podłogę, choć nadal w ich ruchach nie widać żadnego porządku. Badacze mają wrażenie, że choć w komnacie są już setki tych stworzeń, tunel wciąż wypełnia nieprzebrane mrowie żółtych figurek. Rozlega się skomplikowany, rytmiczny śpiew, którego źródła bohaterowie nie potrafią określić. Towarzyszy mu coraz głośniejsze, mechaniczne buczenie; dźwięki nakładają się na siebie, przenikają, tworząc złożoną harmonię. Po ścianach wielkiej sali przebiegają rozdygotane, niemożliwie do rozpoznania cienie. Tajemna, mroczna muzyka oczarowuje umysły Odkrywców Tajemnic. Ale nagle wszystko cichnie, cienie znikają, a w ciszy rozlega się inna pieśń i odgłos niespiesznych kroków, jakby ktoś szedł przeciw Badaczy szurając nogami.

Powoli z ciemności wyłaniają się dwie wysokie postaci, niosące między sobą ogromną, kamienną misę. Obie istoty są niesamowicie wprost chude, mają białą, niemal przezroczystą skórę, duże oczy i drobne nosy. Skóra tak ciasno opina ich głowy, że przypominają wydłużone czaszki. Od czasu do czasu łąkornie terkają do gigantycznej czary, którą ustawiają na niskim,

hebanowym podium. Naczynie ma średnicę ponad trzech metrów i głębokość przynajmniej metra. Masa niewolników faluje, popychając Badaczy w stronę misy.

Słychać dźwięk gongu, któremu odpowiada głośniejszy śpiew. Coraz wyraźniej do uszu Badaczy dociera też szuranie stóp, gdy wreszcie w świetle rysuje się kształt ogromnego, rzeźbionego postumentu, wysokości dobrych dwóch pięter. Na jego szczycie zasiada groteskowy posąg, ponad dwukrotnie wyższy od samego cokołu. Cienie umykają stopniowo przed zalewem światła i bohaterowie mogą przyjrzeć się postaci na cokole. Jest to olbrzymi humanoid z głową słonia. Spomiędzy potężnych kłów wyrasta szara, żylasta trąba, opadająca na nabrzmiały brzuch stwora i kończąca się mięsistą, okrągłą tarczą. Chaugnar Faugn siedzi na postumencie po turecku, nieporuszony, niby pograżony w medytacji mędzecz; tylko jego uszy, duże, poznacone żyłkami i przypominające skrzydła nietoperza bez przerwy trzepoczą. Badacze mają przed sobą najprawdziwszego Wielkiego Przedwiecznego, nie zaś jego posąg. Ujrzenie go powoduje utratę 0/1k6 PP.

Masa złotych postaci niespokojnie faluje. Szuranie stóp ustaje. Widać już, że postument z bogiem niosą setki niewolników, uginających się pod jego ciężarem, zwróconych we wszystkich możliwych kierunkach – szeregi kamiennych twarzy, których właściciele nigdy się nie męczą.

Przed piedestałem stoją w kilku rzędach odziane w płaszcze ludzkie postaci. Ubiór skrywa ich ciała przed wzrokiem patrzących, zaś twarze nikną w cieniu obszernych kapturów. Ludzie ci stoją w milczeniu; z własnej woli (teraz już z własnej woli) chcą się stać pokarmem dla Chaugnar Faugna, darem z okazji jego przebudzenia.

Jeśli któryś z bohaterów stracił kawałek ciała w starciu w Le Cafe Minuit i padł ofiarą „Przekleństwa Chaugnar Faugna”, również znajduje się wśród dobrowolnych ofiar, a udany test *sportregawczości* pozwoli go rozpoznać. Widok ten oznacza utratę 1k4 PP.

Towarzyszka

W sali rozlega się jedynie niskie zawodzenie członków kultu, wznoszących modły do swego wszechpotężnego bóstwa. Ich słowa przywodzą niektórym Badaczom na myśl sny, jakie mieli ostatnimi czasy: szara woda, ciemność, wrażenie dotyku skóry... Teraz przypominają sobie również tę muzykę.

Z prawej strony na scenę wkracza kobieca postać, wykrzykując szyderczo imiona ludzi, którym Chaugnar Faugn zesłał swoje sny. To doktor Alisa Ley z Centrum Psychiatrycznego Verdun; tym razem ma na sobie elegancką, czarną suknię, powiewającą w niewyczuwalnych podmuchach wiatru.

Wraz z nią do misy podchodzi czterech mniejszych braci Chaugnar Faugna. Każdy z nich niesie jednego człowieka. Kolejno składają obok kamiennej czary detektywa Deroza, Roberta Lowella, ojca Philipa McBride'a i brązowe zwłoki Jamesa Andrewsa.

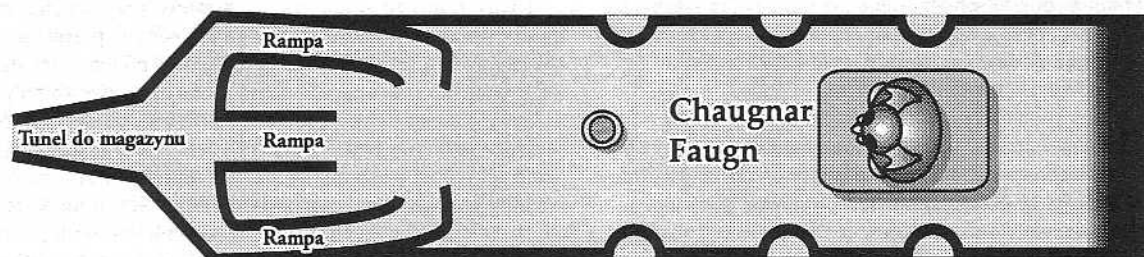
Doktor Ley bierze do ręki małe, srebrne pudełko. Badacze rozpoznają je natychmiast: w nim spoczywa nietknięte serce Jamesa Andrewsa, byłego Towarzysza Chaugnar Faugna. Ciszę przerywa krzyk Deroza, błagającego o litość, ale rozszoszczona Ley podnosi tylko dłoń, rozczapierzając palce i detektyw krzywi się, jak uderzony w twarz, po czym milknie.

– Krew nie zabiera serc. Przyjmuje tylko dary – mówi Ley z zadowoleniem na twarzy. Deroz wbrew swojej woli wbija sobie dłoń w pierś i wrywa własne serce (widok ten kosztuje 1k6 PP). Z krzykiem pada na ziemię, wyciągając rękę z sercem w geście ofiarowania. Wśród członków kultu słychać stłumione głosy podziwu dla mocy doktor Ley, która tymczasem bierze wciąż pulsujące serce Deroza i wrzuca je do misy.

– Napelnić puchar! – rozkazuje.

Z mroku wynurzają się cztery blade, przysadziste postaci o szeroko otwartych oczach i ustach. Powoli brną w kierunku kamiennej czary, w czym przeszkadzają im nabrzmiałe brzuchy, przypominające różowe balony, które lada moment mają pęknąć. Doszedłszy do misy, cztery stwory wymiotują krwią i nie strawionymi sercami, wypełniając naczynie.

Kryjówka Kultu Krwi



Legenda:

Misa

Wyloty tuneli



Doktor Ley, stojąc w pół drogi między dymiącą czarą a swoim bogiem, zaczyna teraz krótkie nabożeństwo, poświęcone daremności wysiłków trójki głupców, którzy odważyli się sprzeciwić Chaugnar Faugnowi.

- Deroz, policjant, nie miał szans zrozumieć potęgi kultu; nie potrafił również pojąć innej rzeczywistości, światów poza światami, które objawił mu Chaugnar Faugn.
- Robert Lowell, głowa pradawnego wroga Kultu Krwi, leży tu przed nią upokorzony, co dowodzi, że wierność cudownemu Chaugnar Faugnowi wzmacnia i oczyszcza Krew.
- Ojciec McBride, przedstawiciel władzy duchowej i doczesnej, również jest bezradny przed obliczem niepokonanego, wiecznego Chaugnar Faugna.
- Ciało Jamesa Andrewsa, które nie uległo rozkładowi, jest świadectwem mocy poprzedniego Towarzysza Chaugnar Faugna, a jego nieśmiertelne serce dowodzi cudowności boskiego dziedzictwa.

Każdemu fragmentowi jej przemowy towarzyszą okrzyki radości, wznoszone ku chwale niezwykłego Chaugnar Faugna.

– Chętnie poświęcamy nasze doczesne zmysły i zdolności, aby móc oglądać nowe światy naszego boga, aby w pełni cieszyć się chwałą i wielkością Chaugnar Faugna. W taki właśnie sposób odkryłam istnienie naszego pana, niech będzie błogosławiony. Przychodził do moich pacjentów i opanowywał ich umysły, ale potrzebował również ich ciał. Udzielił mi więc instrukcji, przychodząc do mnie we śnie i od tej pory wiedziałam, że chce, bym mu ich przysyłała. Tak jak dziś pošlemy mu naszych nowych, kulących się ze strachu gości – tłum przytakuje słowom doktor Ley.

Jeden z mniejszych braci wrzuca do wypełnionej krwią misy zwłoki Jamesa Andrewsa. Śpiew zebranych staje się coraz głośniejszy i szybszy. Doktor Ley wyjmuje z pudełka serce Andrewsa i zanurza je w czarze, chcąc napić się wstrętnej cieczy.

– Nie waż się szydzić z nas, obmierzła kreaturo! – wykrzykuje nagle Lowell. Ley zatacza się do tyłu, jak po ciosie w żołądek, i wypuszcza z ręki ociekające krwią serce. Członkowie kultu zamierają w oczekiwaniu, hymny pochwalne milkną. Widać, że Lowell i Ley toczą ze sobą psychiczną walkę.

DOKTOR ALISA LEY, przyszła Towarzyszka Chaugnar Faugna

S 9 KON 12 BC 9 INT 16 MOC 24
ZR 10 WG 15 WYK 23 P 0 WT 11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: sztylet 20%, obrażenia 1k4;

kierowanie snów 50%, steruje snami zesłanymi przez Chaugnar Faugna.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Chaugnar Faugnem, Przekleństwo Chaugnar Faugna, Przejęcie kontroli, Rozerwanie serca, Poszukiwanie serca, Przyzwanie/Spętanie mniejszego/większego brata Chaugnar Faugna, Przyzwanie niewolników Chaugnar Faugna.

Umiejętności: angielski 85%, biologia 62%, chemia 30%, farmacja 58%, francuski 70%, korzystanie z bibliotek 55%, łacina 64%, medycyna 40%, Mity Cithulhu 26%, okultyzm 43%, oszustwo 75%, perswazja 45%, pierwsza pomoc 70%, psychoanaliza 72%, psychologia 69%, spostrzegawczość 60%.

Kolejna przerwa w ceremonii

Odkrywcy Tajemnic mają teraz szansę zniszczyć serce Andrewsa przy pomocy Błogosławionego Ostrza z Tsang i uciec, przedzierając się przez bierną masę niewolników, która opóźni pościg. Skrwawione serce leży całkiem niedaleko, czekając na pierwszego chętnego, ale w chwili, gdy bohaterowie ruszają w jego kierunku, następuje atak czwórki mniejszych braci.



Doktor Alisa Ley, niedoszła Towarzyszka Chaugnar Faugna

CZTEREJ MNIEJSI BRACIA CHAUGNAR FAUGNA

	S	KON	BC	ZR	MOC	WT
Pierwszy	13	11	14	11	11	13
Drugi	16	14	15	10	10	15
Trzeci	12	15	17	10	13	16
Czwarty	15	12	17	9	12	15

Modyfikator obrażeń +1k4.

Broń: zęby 40%, obrażenia 1k3;

chwyt 35%, obrażenia specjalne;

miażdżenie 30%, obrażenia 1k4+1k6.

Czary: brak.

Pancerz: 2 punkty pomarszczonej, grubej jak u słonia skóry.

Umiejętności: *nasłuchiwanie 75%, pływanie 40%, skradanie się 20%, spostrzegawczość 25%, ukrywanie się 35%, uniki 25%.

*Ze względu na dobry słuch w ciemnościach test spostrzegawczości może zostać zastąpiony testem nasłuchiwania.

Utrata poczucia: 1/1k4 PP.

Gdyby ci niezbyt wymagający mniejsi bracia nie okazali się należytym wyzwaniem dla bohaterów, Strażnik może wedle uznania zwiększyć ich liczbę lub przerobić ich na większych braci.

Walka Badaczy z braćmi Chaugnar Faugna kończy się w samą porę, by Odkrywcy mogli być świadkami eksplozji klatki piersiowej i rozerwania serca Roberta Lowella. Zwycięzcą w pojedynku czarowników została doktor Ley, ale wygrana sporo ją kosztowała: przykleiła na jedno kolano, krwawi z nosa, ciężko dysz z wysiłku. Spogląda na Badaczy i nagle uwaga wszystkich koncentruje się na sercu Andrews. Zanim jednak ktokolwiek wykona ruch, ojciec McBride dopada serca i zanurza w nim zęby. Doktor Ley krzyczy przeraźliwie.

KONSEKWENCJE

Ojciec Philip przełyka kasek zdobyczy, tocząc wokół oszalałym wzrokiem. Skutki jego postępowania widoczne są natychmiast: przez salę przebiega przeciągłe westchnienie, światło migocząc słabnie, uszy Chaugnar Faugna przestają się poruszać i Wielki Przewidywcy znów przypomina po prostu posąg, nie zaś żywą istotę, której widok przyprawia o szaleństwo. Niewolnicy podtrzymujący postument ze swym bóstwem przestają tworzyć jednolitą masę, niektórzy wręcz umykają na boki. Pozostali nie są zaś w stanie utrzymać cokołu, który z wolna osuwa się na ich ciała, miażdżąc je swym ciężarem. Żółtawa ciecz z wnętrzości zgniecionych istot tryska na wszystkie strony, a poszczególni członkowie kultu z krzykiem rzucają się do ucieczki.

Czym skończy się pozostanie w głównej sali

Jeśli bohaterowie, zamiast uciekać, postanowią zostać w ogromnej sali wraz z Chaugnar Faugnem, przekonają się, że wszystkie wyjścia zostaną niebawem zablokowane wielkimi głazami, których odsunięcie zdecydowanie przekracza ludzkie możliwości. Światło przygasa coraz wyraźniej. Potworne istoty rozmywiają się w powietrzu i zostaje sam Chaugnar Faugn, nieporuszony i wyniosły na czarnym postumencie. Szczegółowe poszukiwania pozwolą stwierdzić, że nie ma stąd wyjścia, chyba że dzięki magii.

Tej nocy (i każdej następnej, dopóki chociaż jeden z Badaczy pozostanie przy życiu) wygłodniały Chaugnar Faugn będzie schodził z cokołu w poszukiwaniu przekąski, wybierał jednego z bohaterów i pożerał go. Pozostali znajdą tylko buty ofiary.

Zmiażdżeni niewolnicy mogą być z początku źródłem pożywienia, ale już drugiego dnia ich ciała zaczną gnić.

Doktor Ley, oszołomiona, w przesiąkniętej złotym paskudztwem sukni, stoi bez ruchu. Odziane w płaszcze postaci, stojące z drugiej strony kotła, poruszają się bez wyraźnego celu, ślizgając się w kałużach organicznej masy. Nie wszystkie jednak: dwie oddzielają się od reszty i pewnym krokiem zacierają w stronę bohaterów (więcej na ich temat za moment).

Pojawiają się liczni mniejsi i więksi bracia Chaugnar Faugna, którzy zaczynają blokować wyjścia z sali gigantycznymi blokami skalnymi. Na ten widok wśród zgromadzonych wybucha panika (nie inaczej powinno być z Badaczami), gdyż stwory wkrótce odetną wszystkie drogi ucieczki.

Usiłujący wymknąć się z pułapki Odkrywcy Tajemnic mają cztery rundy na wykonanie udanego testu *uników* i wydostanie się z sali. Jeżeli chcą zabrać ze sobą ojca McBride'a, on również będzie musiał wykonać udany test (*uniki* 18%), by nie dopuścić do wplątania się w tłum niewolników, kontaktu z potworami bądź natknięcia się na stawiane przez nie zapory. Nieszczęśnik, któremu test się nie powiedzie, zostaje zamknięty w sali wraz z Chaugnar Faugnem, co oznacza dla niego smutny koniec (chyba że władza magią w rodzaju np. „Bramy“).

Bohaterowie mogą również spróbować odebrać McBride'owi serce (Siła 12) i dopiero wtedy uciekać, ale każda runda stracona na szamotaninę z ojcem Philipem zmniejsza szanse przeżycia.

Jeśli Badacze nie planują pozostać sam na sam z Chaugnar Faugnem, to nie mają już czasu na odprawienie króciutkiej ceremonii uaktywniającej Błogosławione Ostrze.

Odkrywcy mogą wybrać ze swego grona jedną czy dwie osoby, które zaopiekują się księdzem i wyciągną go z sali. Strażnik może wówczas od czasu do czasu nakazać wykonanie testu Siły, gdyby McBride opierał się im lub usiłował iść w niewłaściwym kierunku.

STEPHANE I CELINE (OPCJA)

Strażnik ma również okazję zapewnić Odkrywcom Tajemnic wsparcie. W samym środku zamieszania podejść do nich dwie zakapturzone postaci – Stephane i Celine. Oboje wzurują obojętnie ramionami, rzucając coś na temat „kosztów własnych przy prowadzeniu interesów“ (mimo iż Stephane należał do Krwi, oboje zbyt daleko zapuścili się w szpiegowaniu, toteż schwytano ich i skazano na śmierć jako zdrajców).

Rodzeństwo Lavoie gotowe jest przyłączyć się do bohaterów, gdyż w tej chwili rozumieją, że w ilości siła. W razie potrzeby Celine i Stephane przeobrażą się w zwierzęta (ona w panterę, on w tygrysa), ale obie bestie będą raczej nerwowe, a ich zachowanie nieprzewidywalne w takim tłumie ludzi. Jeśli któreś z nich zostanie zmuszone do ataku, istnieje 5% szans, że rzuci się najpierw na jednego z Badaczy, by dopiero po upływie rundy zauważyć swą pomyłkę i poszukać właściwszego celu.

Na schodach

Kiedy bohaterowie przedzierają się przez długą salę w towarzystwie innych ludzi – członków kultu – droga staje się coraz trudniejsza. Podrygujący, paskudni niewolnicy, najwidoczniej znów sterowani wolą bóstwa, wybiegają z bocznych tuneli, taksząc małe i duże kamienie, którymi szybko i systematycznie zapełniają korytarz.

Jedynymi dźwiękami, jakie dolatują w tunelu do uszu Badaczy są przyspieszone oddechy uciekających ludzi i stukot rzuconych kamieni. Kiedy zbliżają się do schodów, rzut oka za siebie i udany test *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec słabe, różowawe światelko, daleko w głębi korytarza, które szybko zbliża się do grupy. Staje się coraz jaśniejsze i bardziej czerwone, rzucając na ściany czerwoną poświatę. Na chwilę zawisa w powietrzu, po czym wyprzedza Badaczy i znika, aby znów pojawić się prawie dziesięć metrów dalej, u podnóża schodów. Tym razem widać, czym naprawdę jest: czerwona poświata emanuje ze szkieletowej postaci Jamesa Andrews.

(Andrews został ożywiony i wysłany w głąb tunelu przez samego Chaugnar Faugna, ale bóg nie będzie się więcej wtrącał, gdyż wciąż nie odzyskał pełni sił po wyczerpującej podróży pod prąd strumienia czasu).

JAMES ANDREWS, trup – Towarzysz bez serca

S 20 KON 20 BC 10 INT 17 MOC 10
ZR 10 Szybkość 7 WT 15

Modyfikator obrażeń +1k4.

Broń: pazury 60%, obrażenia 1k6+1k4;
chwyt 25%, obrażenia specjalne.

Pancerz: bronie zadające rany klute przy trafieniu powodują utratę tylko 1 punktu Wytrzymałości.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Chaugnar Faugnem, Przekleństwo Chaugnar Faugna, Odbicie ciosów, Przejęcie kontroli, Zaklęcie różdżki, Pięść Yog-Sothotha, Odwaga w sercu, Zaszczepienie strachu, Sugestia mentalna, Mesmeryzm, Przyzwanie/Spętanie mniejszego/większego brata Chaugnar Faugna, Przyzwanie niewolników Chaugnar Faugna, Poszukiwanie serca, Zesłanie snów, Kradzież życia, Ogluszenie.

Umiejętności: arabski 39%, język tcho-tcho 71%, łacina 55%, nasłuchiwanie 40%, perswazja 35%, psychologia 33%, skakanie 35%, spostrzegawczość 42%, średniowieczny angielski 87%, średniowieczny francuski 61%, targowanie się 41%, turecki 44%, uniki 20%, wmawianie 40%.

Utrata poczytalności: 0/1k2, ponieważ bohaterowie już widzieli Andrews.

JAMES ANDREWS, trup – Towarzysz z sercem bijącym z woli Chaugnar Faugna

S 30 KON 30 BC 11 INT 17 MOC 40
ZR 15 Szybkość 10 WT 21

Modyfikator obrażeń +2k6.

Broń: *pazury 60%, obrażenia 1k6+2k6;
chwyt 50%, obrażenia specjalne.

* – na schodach jest dość ciasno, co w połączeniu ze zwiększoną Zręcznością pozwala tej wersji Andrews atakować pazurami dwukrotnie w ciągu rundy.

Pancerz: bronie zadające rany klute przy trafieniu powodują utratę tylko 1 punktu Wytrzymałości.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Chaugnar Faugnem, Przekleństwo Chaugnar Faugna, Odbicie ciosów, Przejęcie kontroli, Zaklęcie różdżki, Pięść Yog-Sothotha, Odwaga w sercu, Zaszczepienie strachu, Sugestia mentalna, Mesmeryzm, Przyzwanie/Spętanie mniejszego/większego brata Chaugnar Faugna, Przyzwanie niewolników Chaugnar Faugna, Poszukiwanie serca, Zesłanie snów, Kradzież życia, Ogluszenie.

Umiejętności: arabski 39%, język tcho-tcho 71%, łacina 55%, nasłuchiwanie 80%, perswazja 70%, psychologia 66%, skakanie 70%, spostrzegawczość 84%, średniowieczny angielski 87%, średniowieczny francuski 61%, targowanie się 82%, turecki 44%, uniki 40%, wmawianie 80%.

Utrata poczytalności: 1/1k4+2.

Jeżeli Badacze mają serce Andrews, Towarzysz Chaugnar Faugna jest znacznie osłabiony. Dlatego też będzie usiłował przekonać ich, prośbą lub groźbą, by mu je zwrócili. Jeśli dopnie swego, umieści serce w pustej klatce piersiowej, zaś moc tego organu znacznie zwiększy możliwości fizyczne Towarzysza i ułatwi mu korzystanie z magii. Bez serca Andrews jest zaledwie jednym z pionków Chaugnar Faugna, słabym i bezradnym, którego zdesperowani Badacze mogą łatwo pokonać i zniszczyć. Jediną jego bronią w tym stanie jest arogancja i zastraszenie. Zewnętrznie niewiele różni się od zwłok opisanych w „Dniu pierwszym”, sprawiając wrażenie kruchego i delikatnego. Udany test *spostrzegawczości* pozwala dostrzec odpadające od jego ciała kawałki mięsa; tylko głos Andrews zachował dawną moc.



Kiedy jednak James odzyska swoje serce, jego stan (fizyczny i psychiczny) znacznie się poprawia – co zresztą widać ze współczynników. Serce zaczyna bić, w żyłach trupa widać krążącą po latach krew, rozgrzane ciało paruje i para ta spowija trupa niczym złowroga aura.

Bez względu na to, czy ma serce, czy też nie zdołał go odzyskać, Andrews nie odważy się zaryzykować sparaliżowania mocą zaklęcia strzegącego zejścia do tunelu, toteż w praktyce wszyscy, którzy dotrą do schodów, będą bezpieczni (choć Andrews może rzucić czary przez zaporę).

Warto w tym miejscu przydać akcji napięcia, przeciągając to spotkanie. Niech James mówi o swojej potędze, której rzekomo nic się nie może oprzeć, ostrzega Badaczy przed atakiem, proponuje ugodę z Chaugnar Faugnem, na mocy której wystarczy, by oddali serce i Błogosławione Ostrze, a odejdą wolno, i tak dalej. Strażnik może się w tym miejscu kierować oczekiwaniami i znajomością sposobu myślenia graczy.

Jeśli w momencie spotkania Andrews odzyskał już swoje serce, bohaterowie nadal mają święty sztylet, mogą więc odprawić krótki obrzęd i stawić Towarzyszowi czoło. Jeżeli podczas takiego ataku jeden z bohaterów dosięgnie Błogosławionym Ostrzem odkrytego serca, Andrews zginie na dobre.

Zakończenie

W drzwiach magazynu stoi wysoki mężczyzna – Victorin. Zadaje tylko jedno, krótkie pytanie:

– McBride?

Jeśli odpowiedź będzie przecząca, Victorin zamknie na chwilę oczy, chwyci za przedmiot zawieszony na piersi (z bliska widać, że jest to krucyfik) i szeptem wypowie kilka łacińskich słów. Na szyi ma koloratkę.

– Muszę wracać do Rzymu. Dziękuję wam – powie po zakończeniu krótkiej modlitwy i odejdzie.

Jeżeli natomiast Badacze mają ze sobą McBride'a, Victorin uśmiechnie się szeroko, nazywając ich bohaterami. Od tej chwili zajmie się ojcem Philipem i zabierze go do archidiecezji, gdzie chory będzie miał zapewnioną właściwą opiekę. Może któregoś dnia odzyska utracone władze umysłowe.

Celine proponuje drinka. Gdyby McBride został w podziemiach, niektórzy spośród Badaczy mogą zechcieć udać się do kościoła i pomodlić za śmierć przyjaciela.

ZDOBYTE PUNKTY POCZYTAŁNOŚCI

Za udaremnienie knozań Kultu Krwi, mających na celu przywrócenie pełni sił Chaugnar Faugnowi każdy z Badaczy Tajemnic otrzymuje 1k6+4 PP.

Pokonanie Jamesa Andrewsa w bezpośrednim starciu w tunelu przynosi zaangażowanym w nie bohaterom 1k4 lub 1k8+2 Punktów Poczytalności (zależnie od tego, czy stawiali czoło słabszej, czy silniejszej wersji Andrewsa). Jeśli jego nieśmiertelne serce zostało zniszczone za pomocą Błogosławionego Ostrza z Tsang, osoba, która zadała cios, dostaje dodatkowo 1k3 PP.

Ocalenie ojca McBride'a od śmierci oznacza kolejne 1k4 PP dla wszystkich zainteresowanych.

EPILOG

Jeśli Badacze wrócą jeszcze kiedyś na miejsce wydarzeń, nie znajdą klapy w podłodze magazynu, która prowadziła do schodów i tunelu; sam tunel został dokładnie wypełniony kamieniami, które w jakiś tajemniczy sposób połączyły się w jednolitą masę. Niewolnicy Chaugnar Faugna dobrze ukryli swego boga, który nadal zagraża światu.

Pojawiają się pierwsze nieśmiałe doniesienia prasowe: doktor Ley zrzeka się posady szefa Centrum Psychiatrycznego, zbiory Roberta Lowella zostają wystawione na licytację (mówi się, że Lowell zmarł na atak serca). Jeśli nasi bohaterowie wezmą udział w aukcji, mogą stać się właścicielami 1k2 książek po 1k20+10 dolarów za sztukę.

W żadnym dzienniku nie ma natomiast nawet najmniejszej wzmianki na temat wydarzeń, które miały miejsce w ubiegłym tygodniu: ani słowa o Krwi, Lordach czy siłach nadnaturalnych. Intensywne poszukiwania i śledztwo w sprawie zaginięcia Dane'a Deroza zakończy się symbolicznym pogrzebem. Alain Gaston zostanie uznany za zaginionego, podobnie zresztą jak wiele innych osób w tym miesiącu, gdyż wielu wyznawców Krwi nie zdążyło wydostać się z podziemnej kryjówki kultu. Są wśród nich także wysoko postawieni urzędnicy miejscy.

Stephane wynajmie ludzi, którzy będą wypatrywać oznak ponownego uaktywnienia się Kultu Krwi, gdyż doszedł do wniosku, że działania kultu nie sprzyjają interesom. Celine planuje wycieczkę do Nowej Anglii, gdzie – rzecz jasna – nie omieszka zatrzymać się w Bostonie, a także, być może, w Arkham, które jest ponoć jednym z ośrodków kulturalnych regionu („oczywiście na miarę miasta Jankesów“, zdaje się sugerować wyraz jej twarzy).

Następnego dnia rano z Rzymu przychodzi telegram, adresowany do ojca McBride'a. Jeden z watykańskich urzędników dopytuje się o postępy w sprawie tajemniczego serca, odkrytego w piwnicy kościoła. Jeśli nasi bohaterowie zdecydują się wysłać odpowiedź, mogą w ten sposób wplątać się w kolejną ciekawą przygodę.



Dodatek

*Chaugnar Faugn; więksi bracia;
mniejsi bracia; niewolnicy;
poszukiwacze; czary.*



CHAUGNAR FAUGN

*Potwór miał trąbę i ogromne, niesymetryczne uszy, a z jego pa-
szczy wystawały dwa potężne kły. (...) Podobieństwo do stonia
dawało się wprawdzie zauważyć, ale było, mówiąc ogólnie, po-
wierzchniowe. Skóra uszu rozpięta była na wydłużonych kościach,
trąba zaś kończyła się dyskiem mniej więcej trzydziestocentyme-
trowej średnicy o wywiniętej na zewnątrz krawędzi. Splatające
się ze sobą u podnóża posągu kły przypominały kryształ górski.*

*Cokół, na którym spoczywała istota, wykuto z czarnego ony-
ksu. (...) Gdyby nie kły, [przypominająca posąg postać] mogłaby
zostać wyrzeźbiona w jednym ogromnym, kamiennym bloku. (...)
Ciało jej pokrywały ohydne plamy i cętki, (...) sprawiało wraże-
nie, jakby obmyto je w wydzielinie z ropiejących ran.*

*(...) Przednie kończyny (zakończone dłońmi niczym nie róż-
niącymi się od ludzkich), wystające z szerokich, kwadratowych
ramion, były zgięte w łokciach i spoczywały na kolanach posągu.
Trąba spływała na piersi i sterczący w przód ogromny brzuch.
Posąg swym spokojem przypominał Buddę, ale zdawał się przy
tym równie zagadkowy, jak sfinks i równie złowrogi, co gorgona
czy kuroliczek.*

Frank Belknap Long „The Horror from the Hills“

CHAUGNAR FAUGN jest bóstwem czczonym przez mie-
szkańców pustynnego płaskowyżu Tsang, położonego
w pobliżu Tybetu. Ludzie ci są blisko spokrewnieni
z odrażającymi tcho-tcho. Ukrytego w jaskini Chaugnar Faugna
dzień i noc strzegą ohydne, tylko trochę podobne do ludzi posta-
ci o żółtej skórze i twarzach całkowicie pozbawionych rysów –
niewolnicy podlegli czarnoksięskiej mocy boga. Podajemy
w „Dodatku“ ich współczynniki, choć bardzo niewiele o nich
wiadomo. Pelżają oni wokół Wielkiego Przedwiecznego na kola-
nach, z radością uczestnicząc w rytuałach tak wstrętnych i prze-
rażających, że nikt nie ważyłby się ich opisać. U zarania dziejów
Chaugnar Faugn stworzył z prymitywnych płazów rasę istot,
które miały mu służyć: lud czarnych karłów, zwanych miri nigri.
Ponoć w późniejszych wiekach tcho-tcho przemieszali się z po-
tomkami miri nigri.

Wierni uważają, że Chaugnar Faugn czekał na Białego Ako-
litę – przybyłego z Zachodu przedstawiciela białej rasy, który
zgodnie z przepowiednią Mu Sanga, byłego kapłana, miał bez-
piecznie wprowadzić bóstwo w nowy świat i zaopiekować się
nim do czasu, gdy dalsza opieka będzie zbędna: „A wtedy Wiel-
ki Chaugnar pożre wszystkie rzeczy, które są na świecie, wszy-
stkie stworzenia i rośliny... Pożre nawet własnych braci, którzy
wpadną w ekstazę, gdy bóg ich wezwie“. Białą Akolita miał
przemówić słowami przepowiedni, nazywając Chaugnar Fau-
gna wielkim bogiem, a kapłana z Tsang jego prorokiem, co mia-
ło oznaczać, że nadszedł czas, by Wielki Przedwieczny zawład-
nął światem.

Słowa przepowiedni najwyraźniej sprawdziły się, gdy profes-
sor Henry Staunton przywiózł nieruchomego Chaugnar Faugna
do Nowego Jorku. Wskutek wydarzeń, które miały miejsce

później, Wielki Przedwieczny został rzucony w odległą prze-
szłość, ale z pomocą członków kultu wraca do teraźniejszości
i objawi się właśnie w Montrealu.

Na płaskowyżu Tsang Chaugnar Faugna otaczały tłumy po-
zbawionych twarzy niewolników. W pieczarach u korzeni Pirene-
jów śpią wiecznym snem rozliczni mniejsi i więksi bracia bóst-
wa, pod wieloma względami bardzo do niego podobni. Potrzeba
magii, by któregoś z nich obudzić i przywołać. Poniżej zamie-
szczono także cechy tych istot.

Chaugnar Faugna łączy z jego braćmi ścisła więź: jeśli bóg
zostanie w jakiś sposób zraniony bądź skrzywdzony, przypadłość
ta dotknie również (choć w mniejszym stopniu) jego braci –
szczegóły pozostawiamy w gestii Strażnika.

Wiele wskazuje na to, że bóstwo obawia się lub po prostu nie
lubi dużych zbiorników wodnych, toteż stara się ich unikać. Nie
dotyczy to jednak bagien i mokradeł, gdzie czasem wręcz znaj-
duje sobie kryjówkę.

ATAKI FIZYCZNE

Na płaskowyżu Tsang Chaugnar Faugn spędzał dni siedząc
bez ruchu na swym postumencie. Po zapadnięciu zmroku, jeśli
poczul głód, zwykł schodzić na dół, by pożywić się ciałem ofia-
ry bądź jakiegoś bluźniercy. Jeżeli zaatakowani zostaną jego wy-
znawcy lub Towarzysz, bóg może dokonać zemsty w dowolnej
chwili, za dnia lub nocą.

Jeśli ofiara nie wykona udanego testu połowy *uników*, Chau-
gnar Faugn chwyci ją w swe masywne łapy – jak na istotę tak po-
tężnej postury, porusza się z zadziwiającą szybkością: potrafi
prześcignąć pędzący z prędkością 110 km/h samochód, choć nie
jest zbyt zwinny. Zwykle zwalnia, jeśli ma do wykonania jakieś
ważne zadanie lub chce wdać się w walkę.

W bezpośrednim starciu wybiera przeciwników raczej loso-
wo. Każdy, kogo uda mu się schwytać, nie ma szans się wyrwać.
Chaugnar Faugn w gryza się w twarz nieszczęśnika i wysysa z je-
go ciała całą krew, powodując utratę 1k6 punktów Kondycji na
rundę (strata KON poniesiona w tym ataku jest trwała). Nasyci-
wszy swoje pragnienie potwór pluje pozostałą krwią na wszystkie
strony. Rana, której dotknie przyssawką umieszczoną na końcu
trąby, już nigdy się nie zagoi.

Jeżeli Chaugnar Faugn nie jest ani głodny, ani rozszłoszczony,
chętnie pobawi się ze swoją ofiarą, wbijając w jej ciało czarne
szpony i zadając w każdej rundzie 1k6 obrażeń, dopóki zabawa
mu się nie znudzi.

Kiedy bóstwo odniesie w walce ponad dziewięćdziesiąt punk-
tów obrażeń, zapada w letarg. Ożywienie jego korpulentnej wy-
sokości będzie w takiej sytuacji wymagać odprawienia długich
ceremonii i złożenia wielu ofiar.

ATAKI PSYCHICZNE

Chaugnar Faugn dysponuje trzema formami ataku psychicz-
nego. Każdy z nich kosztuje go jeden punkt magii. *Atak serca*
i *hipnotyzowanie* (wymienione tutaj jako druga i trzecia forma
ataku) mają zastosowanie tylko w stosunku do ofiar znajdujących
się w zasięgu wzroku bóstwa; wyjątkiem od tej zasady są istoty
pozostające z Chaugnar Faugnem w kontakcie psychicznym lub

znajdujące się pod działaniem czaru „Nawiązanie kontaktu z Chaugnar Faugnem“.

Wielki Przedwieczny dysponuje zapewne także innymi mocami, ale tu podajemy tylko te najczęściej wykorzystywane.

- **Przekaz psychiczny:** Ofiara śni o wielkości i wspaniałości Chaugnar Faugna, a jeśli okaże się szczególnie podatna na wpływy bóstwa, może postanowić spotkać się z nim twarzą w twarz. Wówczas siada u podnóża piedestału i pogrąża się w medytacji. Do osób podatnych zaliczają się wszyscy ludzie, w których żyłach płynie krew Azjatów, osobnicy, których *Mity Cihulhu* osiągnęły poziom 25% lub więcej oraz ludzie z *okultyzmem* na poziomie przynajmniej 60%.
- **Atak serca:** Ofiara czuje, jak pięść boga zaciska się i miażdży jej klatkę piersiową. Przed śmiercią uratuje ją tylko wyrzucenie na k100 mniej (lub równo) niż wynosi jej KON x5. Jednak nawet gdy pierwszy test zakończy się sukcesem, ofiara wykonuje następny (także KON x 5). Jeśli tym razem się nie uda, traci przytomność i 1k6 WT.
- **Zahipnotyzowanie ofiary:** Bóstwo potrafi tak zahipnotyzować przeciwnika, że ten dobrowolnie zbliży się do niego, chcąc złożyć się w ofierze. Na moment przed tym, jak znajdzie się w zasięgu ramion Chaugnar Faugna, ofiara ma prawo do rzutu k100: jeśli wynik nie przekroczy jej Mocy, udaje jej się przełamać zakłęcie.

ODWAGA PRZECIWNIKÓW

Chaugnar Faugn ceni sobie odwagę także wówczas, gdy okazują ją jego ofiary i wrogowie. Znana jest opowieść o tym, jak kiedyś zstąpił z postumentu i uwolnił poszukiwacza skarbów, uprzednio schwytanego przez jednego z wyznawców. Mężczyzna wytrzymał trzy dni okrutnych tortur, nie wydając ani jednego jęku. Jeśli Strażnik zechce, może dać bohaterom niewielką (5%) szansę ocalenia przez okazanie podobnej odwagi (nie wystarczy samo pyskowanie Wielkiemu Przedwiecznemu).

TOWARZYSZ CHAUGNAR FAUGNA

Kiedy Chaugnar Faugn zaakceptuje człowieka jako swojego Towarzysza, osoba ta traci Punkty Poczytalności w tempie 1k10 dziennie (chyba że już jest szalona). Podczas snu bóg przykładą do ciała Towarzysza swoją trąbę, przez co uszy i nos człowieka zaczynają rosnąć, upodabniając go do boga. W miarę upływu czasu twarz nieszczęśnika staje się groteskową karykaturą oblicza Wielkiego Przedwiecznego. Z nieznanych przyczyn osoba ta robi się również coraz bardziej wyczulona na dotyk i nawet najłżejsze muśnięcie sprawia jej ból.

Towarzysza łączy z Chaugnar Faugnem psychiczna więź, dzięki której w dowolnej chwili może się z nim porozumiewać, zaś jego umysł stoi otworem przed bogiem; oczywiście człowiek nie ma najmniejszego pojęcia, co się dzieje w umyśle bóstwa.

Jeśli brak innych ofiar, Wielki Przedwieczny żywi się krwią swego Towarzysza, za każdym razem pozbawiając go jednego punktu KON. Kiedy Towarzysz przestanie być Chaugnar Faugnowi potrzebny (bóg ma pod dostatkiem ofiar albo właśnie nadszedł czas, kiedy zamierza zawładnąć światem), Wielki Przedwieczny wysię z niego krew i porzuci zwłoki. W przyszłości być może nowa osoba zajmie jego miejsce.

CHAUGNAR FAUGN, potwór ze wzgórz

S 65 KON 140 BC 40 INT 25 MOC 35

ZR 30 Szybkość 70 WT 90

Modyfikator obrażeń: + 6k6.

Broń: chwyt 80%, unieruchamia przed ukąszeniem i wyssaniem krwi;
 ukąszenie i wyssanie krwi 100%, 1k6 obrażeń na rundę;
 przekaz psychiczny 100%, zsyła wabiące ofiarę sny i koszmary;
 atak serca* 100%, śmierć;
 zahipnotyzowanie ofiary** 100%, popycha ofiarę w ramiona Chaugnar Faugna.

* Chcąc odeprzeć atak, bohater musi wyrzucić na k100 nie więcej, niż wynosi jego KON x5; następnie (w przypadku sukcesu) rzuca ponownie – nieudany test oznacza utratę przytomności i 1k6 WT.

** Wyrzucenie na k100 liczby nie przekraczającej wartości Mocy ofiary pozwala przerwać trans.

Pancerz: Żadna niemagiczna broń, urządzenie mechaniczne ani mechaniczne oddziaływanie nie wyrządzi Chaugnar Faugnowi krzywdy. Przed działaniem magicznych broni kłujących chroni go niezwykle gruba skóra (10 punktów). Bóstwo przez 15 minut jest w stanie opierać się działaniu nawet najpotężniejszych sił, zanim ucieknie rozmywając się w powietrzu, przechodząc na inną płaszczyznę egzystencji, dokonując przesunięcia w czasie itp. Chaugnar Faugn jest nieśmiertelny.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Chaugnar Faugnem, Przekleństwo Chaugnar Faugna, Przyzwanie/Spełnienie większego/mniejszego brata Chaugnar Faugna, Przyzwanie/Spełnienie niewolników Chaugnar Faugna i inne wedle życzenia Strażnika.

Utrata Poczytalności: Nieruchoma postać bóstwa: 0/1k6 PP. Aktywny, poruszający się Chaugnar Faugn: 1k4/2k6+1 PP. Widok zmutowanego Towarzysza Chaugnar Faugna oznacza utratę 1/1k6 PP.



Więksi bracia

Kiedy wezwie swych braci, oni zejdą z gór, by rozkoszować się cierpieniem innych. Chaugnar porozumiewa się z braćmi przesyłając im swoje myśli...

Frank Belknap Long „The Horror from the Hills“

BRACIA CHAUGNAR FAUGNA są do niego niezwykle podobni: przypominają słonie-potwory o wąskich, kościastych głowach i błoniastych uszach, z trąbą, zakończoną dużym dyskiem z wywiniętą krawędzią. Z ich paszczy wyrastają dwa długie kły, spletające się na wysokości piersi. Ciało brata Chaugnar Faugna jest humanoidalne, zaś jego skórę znaczą mniejsze i większe plamy, tak jak ma to miejsce u samego Wielkiego Przedwiecznego.

Podobnie jak ich pan, więksi bracia Chaugnar Faugna z początku niczym nie różnią się od posągów. Z letargu i bezruchu wyrwać ich może dopiero konieczność zaatakowania kogoś bądź głód – żądza krwi. Dużo im brakuje do osiągnięcia takiej mocy, jaką dysponuje bóg, ale potrafią w podobny sposób oddziaływać na umysły ofiar: mogą zsyłać koszmary sennie, w których oni sami i Chaugnar Faugn odgrywają główną rolę; mogą również zahipnotyzować ofiarę tak, by sama do nich przyszła, a wówczas zabijają ją brutalnie i żywią się jej krwią. Tego rodzaju atak kosztuje trzy punkty magii, a w dodatku brat musi uprzednio pokonać ofiarę własnymi punktami magii.

W normalnej walce brat będzie się starał chwycić przeciwnika, przytrzymać go i wgrzyźć się w jego twarz, w ten sposób

wysysając z niego krew. Oznacza to utratę 1k6 KON na rundę, przy czym jest to strata nieodwracalna (jeśli można tu coś wskórać, to tylko przy pomocy magii).

Chaugnar Faugna łączy z braćmi ścisła więź: jeśli bóg zostanie w jakiś sposób zraniony bądź skrzywdzony, przypadłość ta dotknie również (choć w mniejszym stopniu) jego braci. Zależność ta obowiązuje tylko w jedną stronę.

Więksi bracia zamieszkują górskie jaskinie w hiszpańskich Pirenejach.

Wartości cech większego brata są o połowę niższe od współczynników ich pana plus-minus 1k6 (czy „plus“, czy „minus“, określamy losowo).

WIĘKSZY BRAT CHAUGNAR FAUGNA, słoniopodobny wampir

cecha	rzut	średnia
S	33 +/- 1k6	33
KON	70 +/- 1k6	70
BC	20 +/- 1k6	20
INT	13 +/- 1k6	13
MOC	18 +/- 1k6	18
ZR	15 +/- 1k6	15
Szybkość	8/12 w locie	
WT	45	

Średni modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: chwyt 40%, potwór chwytą ofiarę i przytrzymuje przed ukąszeniem i wyssaniem krwi;

zęby 100%, obrażenia 1k6 na rundę;

miażdżenie 45%, obrażenia 2k4 + modyfikator obrażeń.

Pancerz: brak, ale większego brata Chaugnar Faugna można zranić tylko bronią magiczną lub zaczarowaną.



Czary: wszyscy więksi bracia Chaugnar Faugna znają 1k10 zaklęć (wybór należy do Strażnika, ale zawsze znajdzie się wśród nich „Przyzwanie/Spętanie mniejszego brata Chaugnar Faugna“).

Umiejętności: *nasłuchiwanie 75%, Mity Cthulhu 30%, pływanie 40%, skradanie się 20%, spostrzegawczość 25%, uniki 25%.

* Ze względu na wyjątkowo ostry słuch braci w ciemnościach test *spostrzegawczości* może zostać zastąpiony testem *nasłuchiwania*.

Utrata Poczytalności: Nieruchoma postać monstrem: 0/1k4 PP. Aktywny, poruszający się większy brat Chaugnar Faugna: 1k3/1k8 PP.

Mniejsi bracia

PODOBNIENIE JAK ich więksi krewniacy, także mniejsi bracia wyglądem zewnętrznym przypominają swego mistrza. Są wprawdzie słabsi i drobniejszej budowy, ale siłą nadal znacznie przerastają zwykłego śmiertelnika.

Mniejsi bracia wyglądają jak Ganesha, hinduski bóg mądrości, którego twarz zdobi słoniowa trąba: są niewysocy, podobni do słonia, a kiedy się najedzą, mają duże, sterczące brzuchy. Ich pomarszczona, szarawa skóra ma jaśniejszy odcień niż u większych braci. Bezpośrednio po obudzeniu z długiej drzemki w otchłaniach u korzeni Pirenejów brat jest nieodmiennie wychudzony i wyglodniały.

Wprawdzie wzrostem i siłą fizyczną mniejsi bracia górują nad ludźmi, ale ich pazury ledwie się zaznaczają, a kły są za krótkie,

by służyć za broń. Potwory mogą natomiast próbować zmiażdżyć ofiarę w uścisku lub wyssać z niej krew (w ten sposób się odżywiają). Mają ogromne, błoniaste uszy, bardzo wyczułone na wszelkie dźwięki, toteż potrafią ze znacznej odległości usłyszeć oddech swojej potencjalnej ofiary.

Ludzie, znający zaklęcie „Przyzwanie/Spętanie mniejszego brata Chaugnar Faugna“ mogą czasem wykorzystywać owe bestie do własnych celów.

Chaugnar Faugna łączy z braćmi ścisła więź: jeśli bóg zostanie w jakiś sposób zraniony bądź skrzywdzony, przypadłość ta dotknie również (choć w mniejszym stopniu) jego braci. Zależność ta obowiązuje tylko w jedną stronę.

Mniejszy brat potrafi atakować wroga na dwa sposoby: może próbować go zmiażdżyć, w ten sposób pozbawiając ofiarę przytomności lub życia. Może również próbować wyssać z przeciwnika krew (i posilić się), ale wymaga to od niego kilku kolejnych, udanych ataków. Najpierw musi *chwycić* i *nie* *ru* *ch* *o* *m* *i* *e* *o* *f* *i* *a* *r* *ę*. W następnej rundzie musi umiejętnie *w* *g* *r* *z* *y* *ć* się w jej ciało, by zapewnić sensowny przepływ krwi, a później (w trzeciej rundzie z kolei) przysssać się trąbą do rany i wysysać z ofiary po jednym punkcie WT na rundę, aż do śmierci nieszczęśnika.

Chcąc uwolnić się z morderczego uścisku mniejszego brata, ofiara musi wykonać udany test umiejętności *chwyt*.



MNIEJSZY BRAT CHAUGNAR FAUGNA, mniej znaczący sługa bóstwa

cecha	rzut	średnia
S	3k6+6	16-17
KON	3k6+6	16-17
BC	3k6+6	16-17
INT	2k6	7
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość	10 (nie potrafi latać)	
WT	17	

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: zęby 40%, obrażenia 1k3;

wyssanie krwi automatyczne po spełnieniu warunków, obrażenia 1 punkt WT na rundę;

chwyt 35%, obrażenia specjalne;

miażdżenie 30%, obrażenia 1k4+modyfikator obrażeń.

Pancerz: 2 punkty pomarszczonej, grubej jak u słonia skóry.

Umiejętności: *nasłuchiwanie 75%, pływanie 40%, skradanie się 20%, spostrzegawczość 25%, ukrywanie się 35%, uniki 25%.

* Ze względu na wyjątkowo ostry słuch braci w ciemnościach test *spostrzegawczości* może zostać zastąpiony testem *nasłuchiwania*.

Utrata poczytalności: 1/1k4 PP.

Niewolnicy Chaugnar Faugna

NIEWOLNIKÓW nigdy nie spotyka się w pojedynkę – za każdym razem widać tylko nieprzebrane mnóstwo jednokowych ciał o żółtym lub żółtopomarańczowym ubarwieniu. Nieokreślonej płci stwory są niskie, muskularne i praktycznie pozbawione owłosienia. Można się na nie natknąć w różnych

okolicznościach, ale bez kierującej nimi mocy Chaugnar Faugna poruszają się bez celu, a w ich działaniu próżno by się doszukiwać sensu.

Niektórzy niewolnicy osiągają rozmiary dorosłego człowieka, ale większość przypomina raczej wyrośnięte dzieci. Ich twarze są pozbawione oczu, nosa i ust, można tylko dostrzec słabe zarysy tych części ciała, co sprawia, że są identyczni. Na uwagę zasługuje jeszcze jedna niezwykła cecha tych stworzeń: w każdym momencie, kiedy się na nie patrzy, wszystkie zdają się wykonywać tę samą czynność.

Niewolnicy Chaugnar Faugna są pozbawionymi umysłów sługami swego mistrza, gotowymi na każde jego skinięcie, a bez jego woli – bezradnymi i bezwonnymi. Dlatego też przy spotkaniu nie zwracają najmniejszej uwagi na Badaczy Tajemnic, przynajmniej dopóki ich bóg nie każe im tego uczynić.

Bóstwo najczęściej życzy sobie, by niewolnicy oddawali mu zgodnie cześć, ale może kazać im krzyknąć przeraźliwie (słuchacz, który nie osłoni dłońmi uszu, straci punkt WT) lub powalić i stratać przeciwnika. Może również zażyczyć sobie, by ich ciała rozbłysły światłem, rozjaśniając wnętrze świątyni. Zostawiamy Strażnikowi wolną rękę, jeśli chodzi o wymyślanie dalszych zadań dla niewolników, z zastrzeżeniem, iż działania podejmowane przez wszystkich naraz powinny w jakiś sposób wiązać się ze służbą świątynną.

Każdy może przyzwać dowolną liczbę tych dziwnych stworzeń (jeśli zna odpowiednie zaklęcie), ale niewolnicy słuchają tylko rozkazów Chaugnar Faugna.

NIEWOLNICY, pomniejsi słudzy i wyznawcy Chaugnar Faugna

cecha	średnia
S	2k6+1
KON	2k6+2
BC	2k6
INT	0 (sterowani wolą Chaugnar Faugna)
MOC	1
ZR	2k6
WG, WYK, PP	nie stosuje się
średnia WT	2k4+1
Szybkość	7

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: tratowanie 25%, obrażenia 1k2-1.

Umiejętności: świecenie 100%; każdy niewolnik przypomina 15-watową żarówkę.

Utrata Poczytalności: 0/1k2 PP.

Poszukiwacze

IDEA JEST PROSTA: poszukiwacz został pozbawiony serca, zaś zaklęcie, które w tej chwili daje mu siłę życiową, sprawia, że za wszelką cenę chciałby zdobyć nowy, żywy organ. Kiedy poszukiwacz wyrwie serce z piersi żywego człowieka, umieszcza je we własnej, pustej klatce piersiowej i przez kilka minut doświadcza uczucia nieskończonej radości i spełnienia. Rysy wykrzywionej w opętańczym grymasie twarzy łagodnieją i pojawia się na niej wyraz ulgi. Niestety, po chwili zdobycze serce przestaje bić, a wraz z nim umiera poszukiwacz, tym razem na dobre, wypełniwszy misję wyznaczoną mu przez osobę, która rzuciła zaklęcie.

Atakując przeciwnika poszukiwacz musi najpierw go *chwycić*. W następnej rundzie usiłuje się wgrzyźć w jego pierś, aby dosięgnąć serca (jeśli jest odpowiednio silny, może po prostu przebić dłonią klatkę piersiową ofiary; jego Siła musi wówczas o 2 punkty przewyższać KON ofiary). Kiedy skutek odniesionych obrażeń ofiara traci przytomność, poszukiwacz może bez przeszkód zająć się realizacją swych zamiarów. Trudno wyobrazić sobie straszniejszą śmierć, toteż Strażnik swobodnie może zarządzić jeden czy dwa testy Poczytalności oprócz odnotowania fizycznych ran.

Istnieją tylko dwa sposoby uwolnienia się od natrętnego poszukiwacza: można go spalić lub poćwiartować – żaden inny atak nie robi na nim wrażenia. Duży płomień prowadzi do jego całkowitego zniszczenia, zaś pocięcie go na części utrudni mu bądź całkowicie uniemożliwi kontynuowanie poszukiwań nowego serca.

Cechy poszukiwacza nie różnią się wiele od współczynników, które charakteryzowały go za życia. Istota taka może się poruszać, zachowuje też wrodzone zdolności natury fizycznej, natomiast umiejętności związane z magią, porozumiewaniem się oraz intelektem, jak również działania łączące w sobie rozwiązywanie problemów i sprawność fizyczną (takie jak na przykład wycelowanie i strzał z broni czy otwarcie zasuwki w bramie) zdecydowanie wykraczają poza jej możliwości.

Dodatkowe szczegóły znaleźć można w opisie zaklęcia „Poszukiwanie serca”, zamykającym „Dodatek”.



POSZUKIWACZE SERC, automaty pod kontrolą Chaugnar Faugna

cecha	średnia
S	jak za życia
KON	jak za życia
BC	jak za życia
INT	0 (w niektórych sytuacjach INT zastępuje udany Test Pomysłowości z wynikiem 01-05)
MOC	nie stosuje się
ZR	jak za życia
WYG, WYK, PP	nie stosują się
WT	nie stosuje się
Szybkość	6

Modyfikator obrażeń: taki, jak za życia.

Broń: zęby 35%, obrażenia 1k2;

chwyt 25%, obrażenia specjalne.

Umiejętności: nasłuchiwanie 25%, skradanie się 10%, spostrzegawczość 25%, ukrywanie się 10%.

Utrata Poczytalności: 1/1k6 PP.

Czary

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z CHAUGNAR FAUGNEM

Próba nawiązania kontaktu kosztuje 1 punkt Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Szansa sukcesu równa jest połowie Mocy x5 (zaokrąglamy w górę). Każda następna próba pociąga za sobą podobne straty, zaś coraz trudniej się z bóstwem porozumieć ze względu na obniżenie wartości Mocy.

Po nawiązaniu kontaktu Chaugnar Faugn zsyła na człowieka sny, w których informuje go o swych żądaniach lub wysłuchaniu jego modłów.

PRZEKLEŃSTWO CHAUGNAR FAUGNA

Ostatecznym efektem działania czaru jest pożarcie ofiary przez Chaugnar Faugna. Osoba rzucająca zaklęcie musi być zaprzysięgłym wyznawcą Wielkiego Przedwiecznego. Niezbędnym komponentem czaru jest fragment ciała ofiary, zaś samo zaklęcie wymaga 12-godzinnej ceremonii (co tydzień). Taki dwunastogodzinny seans kosztuje maga 1k3 PP i 12 punktów magii (po jednym za godzinę). Moc przekleństwa działa na dowolną odległość i nie wykonuje się żadnego rzutu w Tabeli Porównawczej; ofiara zostaje automatycznie „trafiona“.

Sny pechowca pełne są odtąd straszliwych wizji, których źródłem jest umysł Chaugnar Faugna. Po upływie krótkiego czasu ofiara zaczyna czasem wpadać nocą w trans, a sny każą jej udać się na spotkanie z bogiem. Stany te utrzymują się, a czas przebywania w transie wydłuża – do chwili, aż ofiara zaklęcia uda się dotrzeć przed oblicze Chaugnar Faugna. Trwa to zwykle tyle dni, ile człowiek ma punktów Mocy, choć bardziej odporni potrafią opierać się znacznie dłużej (MOC x2, a nawet MOC x3 dni). Kończy się to wszakże nieodmiennie pożarciem ofiary, a kiedy czar przestanie działać, kawałeczki ciała użyte do jego rzucenia natychmiast gniją.



PRYZYWANIE/SPĘTANIE WIĘKSZEGO BRATA CHAUGNAR FAUGNA

Niezbędnymi dla udanego rzucenia zaklęcia składnikami są: czara świeżej ludzkiej krwi oraz otwarty płomień. Cały obrzęd można odprawić wyłącznie nocą i to tylko przed wschodem lub po zachodzie księżyca (nie może być widoczny nawet z dachów budynków). Kropla po kropli opróżnia się naczynie z krwi, wlewając ją w ogień, wypowiadając odpowiednie słowa i poświęcając przypisaną liczbę punktów magii. Jeśli uda się sprowadzić większego brata, jego makabryczny wygląd grozi utratą 1k3/1k8 Punktów Poczytalności. Tak jak zwykle ma to miejsce w przypadku czarów przyzywających jakieś istoty, każdy wydany punkt magii zwiększa o 10% szansę powodzenia próby.

PRYZYWANIE/SPĘTANIE MNIEJSZEGO BRATA CHAUGNAR FAUGNA

Ogólne warunki udanego rzucenia czaru przypominają to, co napisano przy okazji „Przyzwania/Spętania większego brata“: potrzebna jest czara świeżej ludzkiej krwi oraz otwarty płomień. Cały obrzęd można odprawić wyłącznie nocą i to tylko przed wschodem lub po zachodzie księżyca (nie może być widoczny nawet z dachów

budynków). Kropla po kropli opróżnia się naczynie z krwi, wlewając ją w ogień, wypowiadając odpowiednie słowa (inne niż poprzednio) i wydając przypisaną liczbę punktów magii. Jeśli uda się sprowadzić mniejszego brata, widok jego przerażającej postaci grozi utratą 1/1k4 Punktów Poczytalności. Tak jak zwykle ma to miejsce w przypadku czarów przyzywających jakieś istoty, każdy wydany punkt magii zwiększa o 10% szansę powodzenia próby.

PRYZYWANIE NIEWOLNIKÓW CHAUGNAR FAUGNA

Ten czar pozwala wezwać żółto pomarańczowe, bezpłciowe istoty, które niestety, jako twory Chaugnar Faugna, tylko jemu osobiście się podporządkowują. Wezwania można dokonać wyłącznie w pomieszczeniu znajdującym się pod ziemią, pozbawionym okien i innego bezpośredniego kontaktu z powierzchnią. Rzucająca czar osoba musi być naga, winna przykucnąć pośrodku komnaty i skoncentrować się na obrazie Wielkiego Przedwiecznego, po czym śpiewając i wybijając monotonny rytm wprowadzić się w trans. Jej umysł łaskawie nawiedza Chaugnar Faugn, obwieszczając to rykiem: *Na chwałę moją!* – po czym pojawia się 1k6+1 niewolników. Każdy przywołany stwór kosztuje maga 1k2 punktów magii i 0/1k2 PP.

POSZUKIWANIE SERCA

To zaklęcie budzi w ciele zmarłego wolę znalezienia nowego serca, które miałyby zastąpić utracony organ. Każda próba rzucenia czaru kosztuje sześć PP i osiem punktów magii. Odległość od zwłok nie może przekraczać stu metrów, a poza tym osoba rzucająca zaklęcie musi widzieć trupa.

Po rzuceniu czaru martwy osobnik znajduje sobie dowolną ludzką ofiarę, którą natychmiast atakuje, usiłując rozpruć jej brzuch i wyrwać serce. Zainstalowanie żywego serca w klatce piersiowej trupa sprawia temu ostatniemu niezwykłą, choć krótkotrwałą rozkosz. Niestety, wkrótce serce umiera, a wraz z nim ginie jego nowy, chwilowy posiadacz. Tym razem natychmiast następuje przyspieszone gnicie. Do tej pory poszukiwacz korzystał z drzemiącej w mięśniach i tkankach pozostałej mu z życia energii, ale gdy jej zabrakło, proces rozkładu przebiega szybciej.

Działanie czaru trwa tyle minut, ile wynosi suma Siły, Kondycji i Mocy właściciela ciała. Jeśli w tym czasie poszukiwacz nie zdobędzie nowego serca, z jego piersi dobywa się głośny lament, stwór pada na ziemię i ginie na dobre. Zaklęcie to można rzucić tylko na osobę martwą i tylko jeden raz, przy czym zwłoki powinny być dość świeże, bez wyraźnych oznak rozkładu. Należy pozbawić ciało całej krwi oraz wyciąć serce; przygotowanie zwłok i rzucenie czaru zajmuje 1k3 godzin.

Patrz również: „Pułapka natury“ (str. 29), „Przejęcie kontroli“ (str. 49) i „Odwaga w sercu“ (str. 63).

Na najbliższych kilku stronach zebrano wszystkie Pomoce dla graczy do „Serca grozy“, które Strażnik może skserować i wykorzystać w grze. Niniejszym udziela się pozwolenia na wykonywanie kopii na użytek własny.

Pomoc dla graczy nr 2

Co wiadomo o Celine Lavoie

Rubryki towarzyskie nowojorskich gazet sporo miejsca poświęciły pobytowi Celine Lavoie w Nowym Jorku. Zaczynała jako modelka, ale ostatnio zrobiło się o niej głośno, gdyż zaczęła odnosić sukcesy na Broadwayu. Producent zaangażował ją bez wątpienia ze względu na nieprzeciętną urodę, ale na scenie wykazała się charyzmą i prawdziwym talentem. Publiczność oszalała na jej punkcie.

Celine Lavoie stała się jedną z najbardziej znanych osobistości życia artystycznego Nowego Jorku, ale jej ojciec wcale nie pozostaje w cieniu córki. Celine jest bowiem dzieckiem Jeana-Claude'a Lavoie, kanadyjskiego barona alkoholowego, kontrowersyjnego właściciela i dyrektora McTanish Distilling Company. Firma zajmuje się wyrobem whisky i jest tajemnicą poliszynela (choć nigdy tego nie udowodniono), że ród Lavoie dorobił się prawdziwej fortuny na przemyśle alkoholu do Stanów.

Ze względu na fakt, iż McTanish jest firmą prywatną, nie wiadomo jaka jest jej wartość. Roczna sprzedaż szacuje się jednak na 200 milionów USD, co oznaczałoby dochód netto na poziomie 10 milionów rocznie (w latach 90. podobną siłą nabywczą ma suma rzędu 100 milionów dolarów).

Pomoc dla graczy nr 1 List od Philipa McBride'a

Moi drodzy przyjaciele,

Od naszego ostatniego spotkania upłynęło wiele lat. Przez cały ten czas starałem się dyskretnie śledzić Wasze poczynania, choć moje losy bez wątpienia uszły Waszej uwadze. Otóż jestem teraz księdzem katolickim! Możecie być tym cokolwiek zaskoczeni, tym bardziej iż nie zaprzeczam, że w życiu popełniłem wiele grzechów. Wszyscy jednak jesteśmy grzesznikami, a mych spowiedników i nauczycieli bardziej interesowała ma wiara i szczerść niż złe uczynki. Spłynęła na mnie łaska przebaczenia. Każdy dzień jest teraz bezcennym darem.

Chciałbym zaprosić Was do Montrealu, gdzie z pewnością przydadzą się Wasze szczególne umiejętności badania dziwów natury i wrodzona ciekawość. Mam nadzieję, że nie poczyniliście innych planów i chętnie spędzicie tydzień w naszym pięknym mieście. Moglibyście nocować w naszym nowym domu parafialnym przy nowo powstałej parafii świętego Cutisa. Załączam bilety na pociąg, gdybyście zdecydowali się mnie odwiedzić.

Sprawa, o którą mi chodzi, jest poufnej natury, toteż nie chciałbym teraz jej poruszać. Spodziewana nagroda miałaby wielką wartość dla Kościoła i całego chrześcijaństwa. Nie muszę chyba dodawać, że sukces całego przedsięwzięcia przyniosłby uczestnikom światowy rozgłos.

Wasz przyjaciel,

Philip

Pomoc dla graczy nr 3

Opowieść Arthura Deschamps'a

Robiliśmy wykop w starej piwnicy, żeby ją przebudować i zrobić nowe zejście, prowadzące nie przez dzwonnice. Kiedy trafiliśmy na ten stary grób, najpierw myśleliśmy, że to pozostałości starych kanałów, więc zaczęliśmy wybierać ziemię i rozbijać cegły. I wtedy natrafiliśmy na stopy. Wszyscy odskoczyli, przeklinając i żegnając się na przemian. Suche, kościste kikuty wystawały ze ściany niczym brązowe patyki.

Zaraz poszliśmy do ojca, bo wiemy, że w starych grobach często kryje się zło i zaraza. Ale on się tylko roześmiał i powiedział, że w takim miejscu nie mamy się czego bać.

– Słuchajcie, to są zwłoki świętego! – powiedział. – Od lat marzyłem, że taki dzień nadejdzie! – ale nie powiedział nam, jakiego świętego. To znaczy powiedział, że to musi rozstrzygnąć Kościół.

No więc odkopaliśmy trupa i oczyściliśmy jego ciało z gliny. Nie mam pojęcia, jak udało mu się tak długo przeleżeć w ziemi i nie zgnić. Widać był świętym i moc Boga sprawiła, że nie tknęły go ani robaki, ani rozkład. Z nami będzie inaczej, Bóg nie będzie taki łaskawy!

Ludzie, którzy go pochowali, usunęli ze zwłok wnętrzności i płuca. W pustej klatce piersiowej leżała za to srebrna szkatułka. Podniosłem ją myśląc, że to pieniądze. Ucieszyłem się, bo sądziłem, że ojciec zapłaciłby nam ekstra za ten skarb.

Jak ostatni głupek otworzyłem pudełko, ale tam nie było żadnych skarbów, tylko ludzkie serce! I to całkiem świeże! Z początku myśleliśmy, że to ojciec sobie z nas zażartował. Ono było prawdziwe! Wziąłem je do ręki... i jakby mnie piorun strzelił! Odłożyłem je prędko z powrotem i wybiegłem na zewnątrz, na powietrze.

Od tej pory moje dłonie zaczęły się kurczyć i wykręcać. Widzicie? Są jak szponiaste łapy, nie dają już rady ich wyprostować. Nie mogę pracować. Jestem kaleką, bo naruszyłem czystość świętego serca! Zrobiłem to! Ja, zadufany w sobie głupiec, dotknąłem go, dotknąłem serca, serca świętego – a ono mnie teraz zabija!

Czas jakiś upływa Deschampsowi na szlochaniu, ale Arthur dodaje jeszcze, że w snach przychodzi do niego grupa mężczyzn o płonących oczach. Przychodzą co noc, więc nie może spać. Uważa, że to przybysze z piekła – podobne jemu, potępione dusze, które przyszły się o niego upomnieć.

Jeśli w przyszłości ktoś ponownie pokaże Deschampsowi serce Andrews'a, Arthur popełni samobójstwo: połknie własny język albo powiesi się – wybierze metodę, która w danej chwili pozwoli mu szybciej umrzeć.

Pomoc dla graczy nr 6

Pierwsze dziesięć minut: Badacze dowiadują się, że kiedy cztery miesiące temu Lucien Lavoie pierwszy raz przybył do szpitala okazało się, iż cieszy się lepszym zdrowiem niż większość ludzi w jego wieku. Dwa miesiące później jego stan zaczął się pogarszać; ze względu na gwałtowność zmian poddano go wszechstronnym badaniom. Miesiąc temu odkryto niewielki guz mózgu, co jednak nie wyjaśniało pogorszenia stanu zdrowia chorego. Ostatnie zapiski wskazują na poprawę; Lucien faktycznie zaczął dochodzić do siebie. To wszystko, czego bohaterowie mogą dowiedzieć się przez pierwsze dziesięć minut studiowania jego akt.

Pomoc dla graczy nr 7

Drugie dziesięć minut: Informacje, o których za chwilę będzie mowa, można znaleźć nieco głębiej, bardziej zagrzebane w aktach, ale podano je bezpośrednio, tak że do zrozumienia ich nie potrzeba np. testu *medycyny*. Z raportu wynika, że lekarze byli zmartwieni „wątpliwą higieną psychiczną” pacjenta, ale jego stan przypisywano nie tyle obecności guza, co raczej nadmiernemu napięciu nerwowemu. Podczas jednej z ostatnich rozmów z psychiatrą Lucien bredził coś na temat okłamania Badaczy, jak również „magicznych zaklęć, które niszczą jego umysł”. W innym zapisie wywiadu psychologicznego znajdują się wzmianki na temat ludzi zmieniających się w zwierzęta. Psychiatra wysnuł wniosek, iż halucynacje wywołane są naciskiem guza na tkanki mózgu. Raport kończy się stwierdzeniem, że poprawie stanu fizycznego Luciena towarzyszył rozpad psychiki pacjenta.

Pomoc dla graczy 9

Ciekawy zakątek świata

Zainteresowanie Ottomanów ich legendarną ojczyzną, znajdującą się gdzieś w Azji Środkowej, jest dość naturalne. Wiemy jednak tylko o dwóch ekspedycjach na wschód [do tego odległego zakątka północnego Tybetu]. Obydwie miały miejsce na długo przed podbojami Tamerlana. Na pierwszy rekonosans wyruszyła grupa zwiadowców, uczestniczących w zwycięskim pochodzie muzułmanów na wschód w VIII wieku. Wyprawa wysłana „daleko za Niszapur i Mawr” donosiła, że wkracza na obszar „niezliczonych dolin i podziemnych tuneli”. O jej członkach słuch wszelki zaginął.

Dwieście lat później przybyła w te okolice następna wyprawa, która skręciła z Jedwabnego Szlaku na południe i przypadkiem posuwała się tropem swych poprzedników sprzed dwóch stuleci. Ze zwiadu wrócił tylko jeden człowiek, imieniem Arja. Przez całe lata nie mówił ani słowa o tym, co wydarzyło się w Tybecie, aż wreszcie, kiedy osiadł na stałe w Bagdadzie, stał się twórcą nowej religii, opartej na tybetańskich świętych księgach. Twierdził, że kult wywodzi się z miejsca zwanego „Tsang”, toteż wkrótce także samą religię zaczęto określać tym mianem. Sam Arja wolał nazwę „Krew Serca”.

Od tego czasu nie odkryto żadnych nowych faktów, nawet podczas nasilającej się rywalizacji Anglii i Rosji na tym terenie – w każdym razie faktów, które jedna lub druga strona zechciałaby ujawnić. Być może teraz, wraz z nadejściem kolei i samolotów, wraz z rozwojem cywilizacji uda się odkryć tajemnice miejsca, gdzie kiedyś rządził ponoć Jan Prezbiter.

Johannes Dieter, *Forschungen Über Das Ottomanische Reich (Studia nad Imperium Ottomaniskim), Przedmowa do tomu IV, 1908.*

Pomoc dla graczy nr 8

Trzecie dziesięć minut: W aktach Luciena znajduje się także skrócone sprawozdanie z sekcji zwłok, przygotowane na życzenie koronera. Przeprowadzający sekcję lekarz wyraża w nim swoje zdumienie obecnością w krwi zmarłego (krew grupy AB) nieznanymi przeciwciałami, których nie spotyka się w ludzkim osoczu. Ich pochodzenie oraz cel istnienia nie są znane, a raport z sekcji nie podejmuje tego tematu.

Z dokumentów wynika również, że guz mózgu był niewielki i nie mógł mieć wpływu na zachowanie pacjenta, co jest bezpośrednim zaprzeczeniem słów Jeana-Claude’a i pozostałych Lavoie.

Jako przyczynę śmierci lekarz podaje wykrwawienie wskutek ran, jakie Lucien sam sobie zadał. Właściwie można by to uznać za samobójstwo, ale autor raportu płacząc się w wyjaśnieniach dopuszcza możliwość wylewu krwi do mózgu, spowodowanego obecnością guza. Lucien najwyraźniej wracał do zdrowia i guz nie stanowił zagrożenia dla jego życia. Tym niemniej musiał zostać doprowadzony do obłędu, żeby odebrać sobie życie w tak dziwny i okrutny sposób.

(W rzeczywistości Lucien popadł w czasowy obłęd po rzuceniu zaklęcia i pod wpływem halucynacji rozszarpał sobie żyły. Nie ma na to jednak żadnych dowodów, wobec czego Jean-Claude może różnie tłumaczyć własne działania: na przykład, gdyby uznano Luciena za samobójcę, nie mógłby zostać pochowany w poświęconej ziemi).

Do raportu dołączono zdjęcia pozbawionego wnętrzości ciała. Oglądający je Badacz, który wykonał udany test *sposzrzegawczości*, zwróci uwagę na dziwne znaki na lewym nadgarstku Luciena. Pod lupą można w nich rozpoznać głębokie ślady po ugryzieniach. Odcisk zębów nie różni się niczym od śladów, jakie Badacze znaleźli na żolnierzykach w sypialni zmarłego.

Pomoc dla graczy nr 10

W sprawie „Krwii”

Według kapitana McTavisha z Królewskiej Policji, nazwa „Krew” lub „Krew Serca” po raz pierwszy pojawia się w aktach policji północnego Quebecu w roku 1860. Z dokumentów w archiwach Montrealu wynika jednak, że członkowie kultu przybyli do miasta znacznie wcześniej: pierwsza wzmianka pochodzi z 1794 roku, z zeznań dla potrzeb śledztwa, prowadzonego przez koronera.

Wówczas to Krew otworzyła w Montrealu chrześcijańską świątynię, będącą „przykrywką” dla ich działalności. Kościół spłonął jednak w kilka miesięcy później, podpalony przez burzącą się tłuszcę. Znajdujące się w środku diabelskie księgi miały ponoć płonąć z „piekielnym rykiem”, gdyż właśnie z Tybetu pochodziła nowa religia.

Niektórzy twierdzą, że kult cieszył się niegdyś sporą popularnością wśród Tatarów i że swego czasu miał na Wschodzie znaczącą potęgę. Wyznawcy Krwi doszli do wniosku, że muszą stawić czoło inwazji przybyszów z Europy, ale zostali pokonani przez inną sektę i chcąc przetrwać musieli uciekać na najdalsze krańce globu. Członkiem Krwi może zostać każdy, kto pomyślnie przejdzie ceremonię inicjacji i przyjmie nauki religii. Osoby takie są pozbawione wszelkiej litości, a dawnych przyjaciół uważają za swych największych wrogów.

Str. 249, Wyciąg VII, raporty policji prowincji Quebec

Pomoc dla graczy nr 20 Ostatni wpis w dzienniku Roberta Lowella

Nareszcie! Wiem, gdzie się ukrywają! Ojcie, wybaczam ci, a nawet dziękuję za te wiele, wiele lat nauki pod twoim surowym patronatem. Znalazłem odpowiedź na pytanie o naszych odwiecznych wrogów, znalazłem ją we śnie: śniłem o wodzie, o całych oceanach szarej wody. A kiedy się obudziłem, stałeś obok mojego łóżka z książką w jednej ręce i tą swoją trzcinką w drugiej. Krzychałeś na mnie, każąc mi coś sobie przypomnieć; stałeś w wodzie, niczym kapitan statku. O to właśnie chodziło: historia wojen na morzu, statki kupieckie, korsarze... Gdzie chowali towary... Wiedziałem już, gdzie przez cały ten czas ukrywali się członkowie kultu. Cel, do którego dążymy, jest w zasięgu mojej ręki. Ojcie, jutrzejszej nocy władza należy do nas.

Pomoc dla graczy nr 12

da Montrealu

strona 14

ZNALEZIONO POZBAWIONE KRWI CIAŁO

Alain Gaston

Wczoraj na wschodnich stokach Mont Royal znaleziono zwłoki niezidentyfikowanego mężczyzny.

Władze zwróciły się do obywateli z prośbą o informacje na temat zaginionego białego mężczyzny: wiek 25-35 lat, wzrost około 175 cm, waga 70-75 kg, włosy blond, bez zarostu.

Na razie nie ma żadnych śladów, które mogłyby naprowadzić na trop zabójstwa.

Tego przerażającego odkrycia dokonał pan Christophe Namena, który wraz z rodziną wybrał się w te okolice na piknik. Według policji, nagie zwłoki przeleżały w ustronnym miejscu około dwóch dni, zanim zostały znalezione.

Detektyw Dane Deroz powiedział nam wcześniej, że „z klatki piersiowej wycięto serce, zaś ciało zostało całkowicie pozbawione krwi“. Później zmienił treść oświadczenia, twierdząc, że wolałby powstrzymać się od komentarzy do czasu sporządzenia raportu przez coronera.

Dzisiejsze dochodzenie prawdopodobnie doprowadzi do stwierdzenia zabójstwa, choć niektórzy przedstawiciele lokalnych władz określili całe zdarzenie mianem hecy urzędowej przez studentów medycyny.

W komendzie głównej policji zawrzało od plotek. Niektórzy policjanci uważają ten akt gwałtu za zdarzenie bez precedensu w historii Montrealu; kilka osób niezależnie od siebie porównało morderstwo do wyczynów słynnego londyńskiego Kuby Rozpruwacza, grasującego tam przed kilkudziesięciu laty.

Pomoc dla graczy nr 4 Zawiadomienie o pogrzebie Luciena Lavoie

Po ciężkiej chorobie w szpitalu Royal Victoria zmarł

LUCIEN LAVOIE

ukochany ojciec Jeana-Claude'a, najdroższy dziadek Stephane'a i Celine, drogi wuj Hugh'a. Niech Nasz Pan Jezus Chrystus pobłogosławi jego duszę. Dziś po południu odbędzie się pogrzeb z udziałem najbliższej rodziny i zaproszonych gości. Pieniądze zebrane na tacę podczas mszy za duszę Luciena zostaną przekazane organizacjom dobroczynnym.

Pomoc dla graczy nr 5 Epitafium na grobie Luciena

*L'ours avec trois jambes indique la bonne voie
Ne fait jamais un bol grimacer
Car le corbeau ne restera pas.*

[Trójnogi niedźwiedź drogę ci wskaże
Jeśli czara się skrzywi
Nie zdołasz zatrzymać kruka.]

Pomoc dla graczy nr 11

Święty żywot

Święty Cutis urodził się w Anglii w 1458 roku. Na chrzcie otrzymał imię James. Oboje jego rodzice zmarli, gdy chłopiec był jeszcze dzieckiem, toteż matkę James trafił do sierocińca Najświętszego Serca Maryi Panny. Nazwisko Andrews wskazuje na miejsce jego narodzin – w pobliżu St. Andrew's Cross w Londynie. Trzynastoletniego chłopca adoptował niejaki Hatum Cutis, który był jego opiekunem i nauczycielem do czasu, gdy w wieku lat dwudziestu młodzieniec przyjął święcenia kapłańskie.

Od tej pory znany był zarówno jako Cutis, jak i James, stosując nazwisko swego przybranego rodzica w charakterze imienia. Cechująca go energia, inteligencja i pobożność pozwoliły mu szybko awansować w hierarchii kościelnej, najpierw w Londynie, później w Rouen, we Francji, a na koniec także w Rzymie. W 1509 roku udał się z pielgrzymką do Jerozolimy, gdzie dokonał trzech cudów: uzdrowił śmiertelnie chorego człowieka, uciszył burzę i spędził noc na ostrych jak brzytwy kamiennych płytach, by pokazać siłę wiary niedowiarkom i bluźniercom. Kiedy wrócił do Anglii, powstała tu niewielka sekta, oddająca mu cześć. W 1516 roku ponownie wyruszył na tereny tureckiego imperium i tam prawdopodobnie zginął jako męczennik. W 1547 roku beatyfikowano go, zaś w 1591 – uznano za świętego.

Bez wątplenia męczeńska śmierć przyczyniła się do kanonizacji Cutisa, ale i swym życiem dał ku temu wystarczające powody, co zresztą potwierdziła Stolica Apostolska. Słynął z pobożności i męstwa oraz dokonał dwóch udokumentowanych cudów.

Francis X. MacDowell, „Płatki róży Boga“ (żywoty świętych dla każdego).

Pomoc dla graczy nr 16



Miejskie plotki: Podwyżki czynszów

Nasze miasto znalazło się w sytuacji, gdy każdy musi zająć zdecydowane stanowisko: obywatele Montrealu wypowiedzą się, czy stawki za wynajem sklepów i magazynów przy ulicy Ste-Catherine powinny ulec zwiększeniu, czy nie.

Sądziś, drogi czytelniku, że to błahostka? W takim razie dwa słowa na temat przebiegu dorocznej Konwencji Brocka, której posiedzenia odbyły się w ubiegłym tygodniu. Podczas ożywionej debaty na temat planowanych podwyżek, w sali obrad doszło do bójki. Pracownicy Canterbury Club na rozkaz Serjeant des Armes, próbowali przywrócić porządek, ale skończyło się to ogólną bijatyką. Kiedy na miejsce przybyła policja, panował istny chaos. Kilku uczestników zajęć zostało rannych. Co ciekawe, aresztowano dwóch dziennikarzy (czyżby źle zapisywali nazwiska?).

Detektyw Dane Deroz, który znalazł się w centrum konferencyjnym z zamiarem uczestnictwa w uroczystości przyznania nagród nie związanych z Konwencją, stwierdził, że w swojej karierze nie był jeszcze świadkiem podobnych wydarzeń. Jego słowa doskonale pasują do spostrzeżenia, które się nam nasunęło: czy nie przydałyby się nam w mieście bardziej zdecydowane władze?

Pomoc dla graczy nr 15
Na temat loup-garou

Loup-garou są ważnymi postaciami we francusko-kanadyjskim folklorze. Nazwą tą zwykle określano zmiennokształtnych, czyli ludzi obdarzonych mocą przybierania postaci zwierzęcia, a czasem wręcz przedmiotu nieożywionego. Nie należy ich przy tym mylić z angielskim wilkołakiem, gdyż ani księżyc, ani srebro nie mają na loup-garou nadzwyczajnego wpływu. Natomiast ogień bez wątpienia szkodzi kanadyjskim zmiennokształtnym.

Człowiek może stać się loup-garou pod wpływem potężnej klątwy, która później przekazywana jest z ojca na syna (lub córkę). Inna odmiana, zwana „loup-garou de cimenterie“, występuje w obrębie jednego pokolenia, a osobniki takie mają zwyczaj wykopywać z ziemi i pożerać ciała zmarłych. Klasyczny loup-garou w swej zwierzęcej postaci żywi się upolowanymi zwierzętami i ludźmi.

Pomoc dla graczy nr 13

ou punau iui iai.

STUDENCKA HECA?

Alain Gaston

Jak donoszą nasi reporterzy, wczoraj doszło do zniszczenia szeregu sklepów z antykami przy Notre-Dame.

Policja otrzymała dwa zgłoszenia o włamaniach, których najprawdopodobniej dokonano późną nocą. Funkcjonariusze dyżurujący w komendzie z początku nie potraktowali doniesień poważnie, gdyż dzwoniący określali napastników jako „groteskowe stwory, przypominające zombi“.

Wysłany naprędce patrol niczego nie stwierdził, ale następnego ranka zgłosili się na policję właściciele sklepów, którzy straty, poniesione w wyniku zniszczenia lokali i towarów, szacują na około 4000 dolarów.

Policja skłania się ku teorii studenckich dowcipów, gdyż ze sklepów nic nie zginęło, aczkolwiek istnieje podejrzenie, iż rabusie szukali jakiegoś konkretnego przedmiotu.

Władze miasta potępiły wczoraj sprawców szkód, ostrzegając ich przed przewidzianymi w kodeksie karnym konsekwencjami. Zapowiedziano również, że śledztwo będzie trwało tak długo, aż winni zostaną postawieni przed sądem.

Pomoc dla graczy nr 14

Wyjątki z dziennika ojca Philipa McBride'a

23 lipca 1923 – Dziś zaczęliśmy wykopy w piwnicy. A jeśli się mylę? Jeśli go tam nie ma? Nonsens. Wszystko jest zupełnie jasne... może nawet aż za bardzo. Czy Bóg ukarze mnie za to, że wiem zbyt wiele?

29 lipca 1923 – Dzięki niech będą Ojcu Wszechrzeczy, robotnicy coś odkopali. Widziałem to miejsce – to z pewnością grób. A więc udało się! Znalazłem go!

4 sierpnia 1923 – Zaskakujące odkrycie – czy to błogosławieństwo czy przekleństwo? Znalezione tak znakomicie zachowane serce zasługuje na miano cudu, ale czy jego sprawcą jest Bóg? Znaleźliśmy przeczy prawom natury. Ostatniej nocy miałem straszny sen, ale chyba jestem po prostu zmęczony. To serce tak mnie zmęczyło.

9 sierpnia 1923 – James z Andrews, James z Andrews... Robotnicy robią się podejrzliwi. Kto chciałby ukraść ciało Jamesa Andrews? Albo jego serce? Chyba że złodzieje też znają prawdę, chyba że to Oni.

14 sierpnia 1923 – Są gotowi mnie zabić, byle tylko odzyskać zwłoki i serce. Ciekawe, na czym bardziej im zależy... Nieważne, muszę go chronić. Nie dopuszczę, by świętemu Cutisowi stała się krzywda. Poproszę moich przyjaciół, by do mnie przyjechali.

19 sierpnia 1923 – Miło ich znów wszystkich zobaczyć. Wreszcie mam pod ręką kogoś, komu mogę zaufać. To inteligentni ludzie; mogą doszukać się dat, mogą rozwikłać 178 lat tajemnicy. Tylko co będzie, jeśli odkryją coś więcej? Co się stanie, gdy dowiedzą się o Krwi?

Pomoc dla graczy nr 17



Miejskie plotki: Toż to dżungla!

Ciężki jest los biednego Harolda Inisa, kuratora montrealskiego ogrodu zoologicznego. Pamiętacie państwo, jak kilka miesięcy temu donosiliśmy o śmierci Julie i Yana, jedynych stoni w ogrodzie, które zmarły tej samej nocy na atak serca? Tym razem pan Inis w niewyjaśniony sposób stracił wszystkie małpy. Kiedy przed kilku dniami czytał oficjalne oświadczenie w tej sprawie, załamał się, wybuchnął płaczem i od tego czasu nie pokazał się publicznie.

Tajemnicze zniknięcie zwierząt zmieszało zarówno samego Inisa, jak i prowadzących śledztwo policjantów, gdyż małpy nie zostały skradzione, tylko zabite. Kiedy pracownik zoo udał się do ich klatki w porze karmienia, znalazł tam zwłoki siedmiu z nich, a właściwie pięciu, bo dwie zniknęły. Ciała były zmasakrowane, nosiły liczne ślady zębów, niektórym brakowało kończyn. Wyglądałoby to na robotę lwów, gdyby nie fakt, że klatka z lwami znajduje się dokładnie po przeciwnej stronie ogrodu. Tak czy inaczej, bestia, która zabiła małpy, musiała mieć klucz do klatki, gdyż nie ma żadnych śladów włamania.

Pan Inis zapytany, czy małpy mogły pozabić się nawzajem, zdecydowanie zaprzeczył, dodając, że zwierzęta te nie są tak szalone jak ludzie. Nasz kurator szuka obecnie środków, które pozwoliłyby znaleźć następców naszych kochanych zmarłych.

Pomoc dla graczy nr 18



Miejskie plotki: Zwariowany wieczór

Mademoiselle Natalie Collette miała w piątek ciężki wieczór. Panna Collette jest bileterką w Imperial Theatre przy Bluery. Podczas nocnego seansu „Safety First“ została zmuszona do wyrowadzenia z sali awanturującego się widza. Znalazłszy się na korytarzu, mężczyzna (którego nazwiska nie możemy ujawnić) nie przestawał krzyczeć i kierownik kina, widząc, że sytuacja staje się coraz groźniejsza, wezwał policję i karetkę z Centrum Psychiatrycznego Verdun. Przybyli na miejsce sanitariusze pogratulowali pannie Collette złapania zbiegłego pacjenta!

Według relacji bileterki, podczas seansu mężczyzna zerwał się z miejsca krzycząc, że jego krew wrze, potem zaś zaczął skarżyć się, że morze jest takie szare. Film jest bardzo zabawny, tymczasem wybryki chorego sprawiły, że wszystkie śmiechy na widowni ucichły. Pacjent nie przestawał się szamotać nawet po związaniu go w kaftan bezpieczeństwa: usiłował gdzieś biec, ale zarazem powstrzymywał się przed tym. Wyglądało na to, że chciałby się utopić.

Oficjalne oświadczenie Verdun stwierdza, że mężczyzna zbiegł z zakładu tego samego dnia rano i ukrywał się w kinie, gdzie zasnął i zbudził się z krzykiem, gdy przyśnił mu się jakiś koszmarny. Doktor Ley, kierownik Centrum, powiedziała nam, że pacjent nie stanowi zagrożenia dla innych ludzi oraz że będzie kontynuował leczenie w ośrodku.

I w ten oto sposób wszystko skończyło się szczęśliwie!

Pomoc dla graczy nr 19

Streszczenie „Historii naszego zakonu“

Wielki Zakon Lordów założyli w 1156 roku dwaj rycerze: sir Brevius Malplaquet i sir Titus Rouncevale de Yvetot, po powrocie do Anglii z zakończonej smrotną klęską drugiej wyprawy krzyżowej. Podczas krucjaty dowiedzieli się o istnieniu Kultu Krwi, z którego członkami mieli nawet okazję później walczyć. Przypisując swą porażkę magii wyznawców Krwi, założyli potajemne stowarzyszenie Lordów, którego zadaniem była walka z Krwią.

Z trzeciej krucjaty Lordowie wrócili jako zwycięzcy. W jednym z zapisków w księdze, poczynionym około roku 1190, czytamy: „...Cała ich ohydna masa walczy jak jedna istota, jakby sterował nimi jeden umysł. Ów umysł musi być źródłem wszelkiego zła i plugastwa na świecie. Modłę się, by umrzeć, zanim będę musiał stawić mu czoło“.

Dalej „Historia...“ odnotowuje okres rozkwitu Lordów, jaki nastąpił po ich zwycięstwie. Organizacja stawała się coraz liczniejsza i wkrótce mogła dyskretnie chwalić się powiązaniem z najwyższymi urzędnikami Korony angielskiej. Do Lordów należeli nawet członkowie rodziny królewskiej, dumni z tego, że zaliczają się do grona samowolnych zabójców demonów. Ale wówczas w ich szeregach pojawił się zdrajca – ogólnie szanowany, młody dostojnik kościelny: James Andrews.

Andrews znał większość tajemnic bractwa i korzystając z tej wiedzy doprowadził do odrodzenia Kultu Krwi. Kiedy pierwsze grupy wyznawców Krwi przybyły do Francji, Lordowie wezwali swoich ludzi pod broń i kultury rozpoczęły prowadzoną w sekrecie wojnę. Krew poniosła klęskę, a członkowie kultu

rozproszyli się po świecie. Słuch o nich zaginął, co pozwoliło uważać tę religię za zniszczoną bezpowrotnie.

Lordowie świętowali zwycięstwo. W 1701 roku jeden z nich doniósł jednak o odkryciu w Montrealu, na terytorium Nowej Francji, grupy ludzi, których poczynania jako żywo przypominały Krew. Kiedy w roku 1760 Brytyjczycy podbili Quebec, wraz z nimi przybyli Lordowie, dokonując rzezi domniemych członków kultu, przekonani, że oto unicestwili ostatni ślad istnienia Krwi.

Od tego czasu Lordowie stali się jednak biernym klubem seniorów, pławiącym się we wspomnieniach o dawnej chwale i świetności. Większość z nich spędzała całe dnie w Canterbury Club, prowadząc interesy i zaspokajając swe najdziksze żądze. Znikło gdzieś oddanie dla sprawy i poszanowanie żelaznych zasad, które pozwoliły Lordom przetrwać stulecia, co doprowadziło do niesnasek w szeregach członków kultu. Lordem mógł już zostać każdy, mężczyzna czy kobieta, dowolnej rasy, byle tylko mógł poszczycić się stosownym majątkiem bądź królewskim pochodzeniem.

Robert Lowell jest, podobnie jak kiedyś jego ojciec, komandorem Lordów. Przed dwoma laty w „Historii...“ zaczęły pojawiać się jego uwagi świadczące o tym, iż obawia się odrodzenia Krwi. Późniejsze zapiski dowodzą, że nie mylił się, choć większość członków bractwa nie wierzy mu, a reszcie jest to obojętne.

Indeks

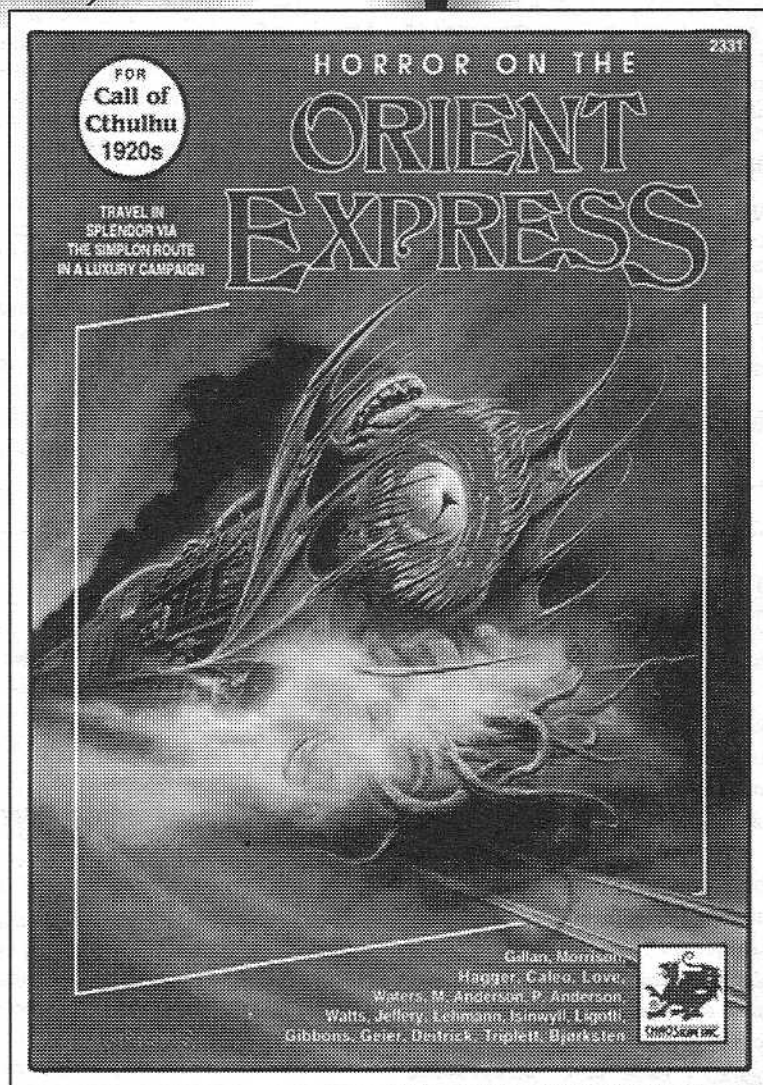
Postaci i grupy

	A				
Andrews, James		6-7, 14, 16-17, 34, 36, 67-68		Lowell, Robert	47-48
Cechy		67		opis postaci	48
Auberjoints, dr Henri		41		cechy	48
opis postaci		41		Pomoc dla graczy nr 20	60
	C				M
Chagnar Faugn		7-8, 37, 69-70		McBride, ojciec Philip	13-18, 58
Cechy		69-70		opis postaci	13
	D			cechy	13
D'Anjou, madame Denise		14, 36-37, 39, 51, 56		Pomoc dla graczy nr 1	10
opis postaci		14		Pomoc dla graczy nr 14	40
cechy		14			S
Deroz, Dane, detektyw		57		Sauverur, Francois	20-21, 41-42
opis postaci		57		opis postaci	42
cechy		57			T
Deschamps, Arthur		18-19		Trevigne, Claire	39, 61
opis postaci		18		opis postaci	61
cechy		18		cechy	61
Dusseau, mademoiselle Natalie		33-34		Trovio, Riccardo	20-21, 41
opis postaci		33		opis postaci	41
cechy		34			V
	F			Victorin, Jean-Paul	50-51, 56-57, 60-61, 68
Falszywy konduktor		10-11		opis postaci	50
opis postaci		11		cechy	51
cechy		11			
	G			<i>Inne stworzenia</i>	
Gaston, Alain		49, 55		Chagnar Faugn	69-70
opis postaci		49		Loup-garou	25
	K			Mniejsi bracia Chagnar Faugna	70-71
Kto jest kim		8-9		Niewolnicy Chagnar Faugna	72
Krew, Kult Krwi		7-9, 54, 62-68		Poszukiwacze	72
Pomoc dla graczy nr 10		35		Towarzysz Chagnar Faugna	70
patrz również <i>James Andrews, Mahr Birla, doktor Alisa Ley</i>				Więksi bracia Chagnar Faugna	70-71
	L				
Lavoie, Celine		11-13, 19-21, 24, 26-33, 46, 66		<i>Miejsca</i>	
opis postaci		24		Archives Nationales du Quebec	36
cechy		24		Bibliotheque Nationale du Quebec	34-36
Pomoc dla graczy nr 2		11		Bistro d'Or	19-21
Lavoie, Hugh		10-11, 24, 29-30, 42-46		Cafe Minuit	51-52
opis postaci		24		Canterbury Club	42-45
cechy		24, 44		Centrum Psychiatryczne Verdun	57-59
patrz również <i>Falszywy konduktor</i>				Dwór rodziny Lavoie	28-33
Lavoie, Jacques		20, 22-23, 45		Godbold, Harrison i Meilleur	52
opis postaci		22		„Gwiazda Montrealu“, redakcja	49
cechy		23		Komisariat 33.	49
Lavoie, Jean-Claude		22, 26-30, 45-46		Kościół Najświętszego Serca Świętego Cutisa	13-18
opis postaci		22		Krypta	62-68
cechy		22		My Lord's Fire	42
Lavoie, Stephane		19-21, 23-24, 26-29, 46, 66		„Otwarta księga“	47-49, 59-60
opis postaci		23		Royal Victoria, szpital	33-34
cechy		24		Sklep z antykami pani Duplessis	52-54
Ley, doktor Alisa		58, 64-65		Universite de Montreal	34
opis postaci		58		Viger Square	56-57
cechy		65			
Lordowie, Kult Lordów		8-9, 42-45		<i>Czary</i>	
Pomoc dla graczy nr 19		59		Nawiązanie kontaktu z Chagnar Faugnem	73
patrz także <i>Hugh Lavoie, Jacques Lavoie, Jean-Claude Lavoie, Stephane Lavoie, Robert Lowell</i>				Odwaga w sercu	63
				Poszukiwanie serca	73
				Przejęcie Kontroli	49
				Przekleństwo Chagnar Faugna	73
				Przywołanie niewolników Chagnar Faugna	73
				Przywołanie/Spętanie mniejszego brata Chagnar Faugna	73
				Przywołanie/Spętanie większego brata Chagnar Faugna	73
				Pułapka natury	29

ZEW CTHULHU

Horror w Orient Ekspresie

Edycja luksusowa



Przerażająca podróż poprzez
cały kontynent eurazjatycki.
Dopiero dzięki tej kampanii dowiesz się,
co znaczy śmierć w grze Zew Cthulhu!

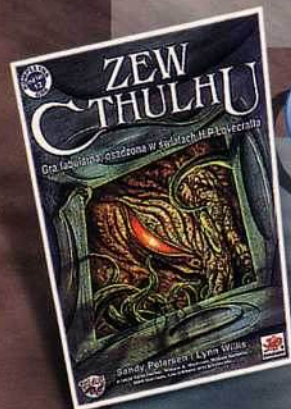


SEARCE GROZY



Niebezpieczne dochodzenie, które toczy się w latach dwudziestych naszego stulecia. Badacze Tajemnic poznają przedstawicieli potężnego montrealskiego rodu Lavoie i odkrywają wiszące nad nim niebezpieczeństwo. Napotykać na swej drodze członków dziwnego kultu, odradzającego się w Quebecu, i jego antyczną nemesis, która kieruje ich poczynaniami. Próbuja dowiedzieć się, jakie znaczenie mają zwłoki, znalezione pod fundamentami byłego seminarium. Poznają także prawdziwe motywy, kierujące ojcem Philipem McBridem oraz prawdę o katolickim świętym, który zafascynował tego duchownego. W trakcie przygody Badacze będą musieli rozwiązywać liczne zagadki, a prowadzone przez nich śledztwo rozwinię się w niewiarygodnie wartką akcję, wymagającą logicznego rozumowania i szybkiego podejmowania decyzji.

Nowicjusze będą mieli dość czasu, żeby lepiej poznać swoich bohaterów, zaś graczy doświadczonych zapewne wciągną rozliczne śmiertelne niebezpieczeństwa.



ZEW CTHULHU

Zew Cthulhu to gra fabularna, oparta na dziełach H. P. Lovecrafta, w której zwyczajni ludzie stykają się z przerażającymi istotami i siłami rodem ze świata Mitów. Gracze wcielają się w postaci badaczy rzeczy nieznanych i nienazwanych, walczących o przyszłość i istnienie ludzkości.

Zew Cthulhu i dodatki do tej gry zdobyły dziesiątki najważniejszych dla gier fabularnych nagród. Wydano je w wielu językach, między innymi po francusku, niemiecku, japońsku, hiszpańsku oraz po polsku.

Wydawnictwo Chaosium opublikowało wiele podręczników do gry Zew Cthulhu. Wydawnictwo MAG opublikuje najlepsze z nich w języku polskim. Dotychczas ukazały się:

- ◆ **Przerażające podróże** (zbiór dziewięciu przygód, związanych z różnymi środkami lokomocji),
- ◆ **Księga Strażnika** (zawierająca dodatkowe informacje o zakazanych księgach, tajemnych stowarzyszeniach, obcych rasach i tajemniczych miejscach),
- ◆ **Księga bestyj, tom 1** (dziesiątki przerażających istot, stanowiących wyzwanie dla najbardziej nawet doświadczonych graczy),
- ◆ **Księga Ioda** (zbiór opowiadań autorstwa Henry'ego Kuttnera oraz Roberta Blocha, Lina Cartera i Roberta M. Price'a).



ISBN 83-86572-12-4



9 788386 152120

Horror's Heart is copyright © 1996, 1997 by Chaosium Inc.
All rights reserved.
Polish edition of Call of Cthulhu Role Playing Game is licensed from Chaosium Inc.
Polskie wydanie gry Zew Cthulhu na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

#ZCSEG

