

Tu zaczyna się obłąd!

Pasterz Ciem i dalsze dodatki z serii *Zgrozy* to zwięzłe materiały przeznaczone do wykorzystania na sesjach *Zewu Cthulhu*. Niniejszy tekst to scenariusz do tego systemu i tym będzie też większość dalszych dodatków, ale w serii pojawią się również porady co do prowadzenia gry, opisy nowych stworów, ksiąg i kultów oraz inne pomoce dla Strażników Tajemnic i Badaczy.

Seria *Zgrozy* wykorzystuje reguły nadchodzącej, siódmej edycji *Zewu Cthulhu* i do prowadzenia wchodzących w jej skład przygód wystarczy Starter, który można za darmo pobrać ze strony systemu – wystarczy kliknąć [tutaj](#).

Pasterz Ciem to scenariusz zwięzły i uniwersalny. Nie zawiera zbyt wielu danych o czasie i miejscu akcji, by dało się go wpleść w dowolną kampanię. Przygoda domyślnie toczy się w dowolnym uniwersyteckim mieście w międzywojennej Polsce, jednak przeniesienie tej historii do innego kraju w tym okresie wymaga tylko zmiany nazwisk postaci, a do innych czasów – głównie zmiany motywacji Marty Wiącek, która ucieka przed próbą zaaranżowania dla niej małżeństwa.

Scenariusze w serii *Zgrozy* zazwyczaj składają się z czterech części: *Tła Wydarzeń*, *Motywacji*, *Intrygi* i *Śledztwa*. *Tło* przybliży początkową sytuację i to, co do niej doprowadziło. Sekcja *Motywacja* opisuje, czemu Badacze Tajemnic mogą się zainteresować daną sprawą, a *Intryga* wyjaśnia bardziej szczegółowo sprawę oraz możliwy rozwój wydarzeń. Wreszcie *Śledztwo* opisuje, jakie tropy mogą zaprowadzić postaci do rozwiązywania zagadki.

Warto ostrzec, że *Pasterz Ciem* to pod pewnymi względami bardzo nietypowy scenariusz. Tytułowa istota jest wyraźnie związana z Mitami Cthulhu i stanowi ogromne zagrożenie dla poczytalności Badaczy oraz Bohaterów Niezależnych, gracze mogą jednak zdecydować, że ulegnięcie jej stanowi mniejsze zło – walka może bowiem doprowadzić do śmierci niewinnych ofiar. W tym scenariuszu nie ma w konsekwencji jednoznacznie „dobrego” zakończenia i Badacze będą musieli zdecydować, które rozwiązanie uważają za właściwe.

Tło wydarzeń

Polska, lata dwudzieste ubiegłego wieku, dowolne miasto uniwersyteckie. Na pewnej uczelni pracowało trzech religioznawców zafascynowanych legendami o innych światach i podróżach po nich. W swoich badaniach dotarli do podań o Pasterzu Ciem – tajemniczym aniele kosmosu, który podróżuje po świecie, zamienia ludzi w ćmy i gdy uzbiera ich dość dużo, zabiera w tej postaci w podróż po innych światach. Po takiej wyprawie ludzie wracają do swojej postaci, przy czym słabi duchem powracają z niej szaleni, silni – oświeceni.

Naukowcy odkryli także rytuał pozwalający przyzwać owo stworzenie, jeśli ktoś odda mu się w ofierze. Obiecali sobie nawzajem, że nigdy z niego nie skorzystają, ale gdy jeden z nich – Ludwik Raszyński – nagle zniknął wraz z zapiskami, jasne było, co się stało. Okazało się też, że raz przyzwany Pasterz zostaje w okolicy i szuka kolejnych ofiar.

Sytuacja podzieliła dwóch pozostałych kolegów – Alfreda Labasza i bardziej surowego etycznie Franciszka Rytisa. Franciszek próbował przekonać Alfreda, że Pasterza należy zniszczyć, nim porwie niewinnych ludzi, choć zniszczenie go oznacza oczywiście zabicie Ludwika lub pozostawienie go w postaci ćmy. Alfred ani myśli poświęcać Raszyńskiego i przyjaciele pokłócili się.

Po gniewnym pożegnaniu obaj zaczęli realizować niebezpieczne plany. Alfred szuka silnych psychicznie ludzi, by zwabić ich do Pasterza – chce, by jak najszybciej zebrał on odpowiednio liczną grupę osób, wyruszył z nimi w kosmos i potem wszystkich oddał. Franciszek z kolei szykuje pułapkę na potwora – wie, że Pasterz jest bardzo wrażliwy na ogień i ciepło, i zamierza go zwabić na swoją działkę pod miastem a następnie tam wysadzić.

Do kłótni doszło w sobotę, dzień po zaginięciu Ludwika, dzień później Pasterz porwał trzy kolejne osoby a w poniedziałek miasto obiegła pogłoska o tym, że zawsze obowiązkowy profesor Raszyński bez słowa wyjaśnienia nie pojawił się na własnym wykładzie. Pytania zaczynają się mnożyć, a atmosfera w mieście gęstnieje...

Motywacje

Serdecznie doradzam, by Badacze znali trzech religioznawców przed rozpoczęciem przygody. Jeśli wiesz jakiś czas wcześniej, że chcesz prowadzić *Pasterza Ciem*, wprowadź Ludwika, Alfreda i Franciszka we wcześniejszych scenariuszach. Jeśli nie, możesz po prostu opowiedzieć graczom o tych postaciach i zapytać o to, gdzie Badacze je poznali. W *Zewie Cthulhu* większość postaci prowadzi życie, w którym poznanie ekscentrycznych religioznawców na sympozjum czy bankiecie nie jest niczym dziwnym. Możesz nawet przed właściwą sesją rozegrać krótkie retrospekcje z udziałem tych Bohaterów Niezależnych. To, że Ludwik nagle nie pojawił się na zajęciach, na pewno zainteresuje wówczas Badaczy.

W dodatku do tego podstawowego haczyka możesz też wykorzystać poniższe motywacje. Niektóre pasują do konkretnych typów postaci, część do dowolnych, jedne mogą dotyczyć całej drużyny, inne lepiej przydzielić pojedynczym Badaczom.

Śledztwo

Postaci związane z wymiarem sprawiedliwości mogą dostać polecenie ustalenia, czemu w mieście zaczęli znikać ludzie. Prywatni śledczy mogą zamiast tego dostać zlecenie odszukania konkretnej osoby – na przykład Marty Wiącek lub rodziny Raków – a dowolna postać mogła sama zauważyć, że zniknął jej bliski czy znajomy. Pamiętaj tylko, że postaci porwane przez Pasterza da się odzyskać wyłącznie przez pozwolenie mu na zabranie ich w kosmos, więc wykorzystanie bliskiej dla Badacza postaci jako motywacji z góry oznacza, że ta historia postawi go przed tragicznym wyborem.

List

Możesz uznać, że Ludwik na tyle ufał Badaczom, by przed przyzwaniem Pasterza wysłać do nich list. Korespondencja nie tłumaczy, co naukowiec planował, ale informuje, że pilnie potrzebuje wyjechać w ważnej sprawie, nie wie, kiedy wróci i podejrzewa, że Alfred oraz Franciszek mogą potrzebować pomocy. List dociera równocześnie z wieścią, że profesor nie pojawił się na swoim poniedziałkowym wykładzie. Ta motywacja sprawdzi się dobrze na krótszych sesjach, bo od razu da graczom więcej tropów i ograniczy ich zainteresowanie innymi zniknięciami.

Konsultacja

Możliwe też, że Badaczom potrzebna jest porada Ludwika albo któregośkolwiek z profesorów. Gdy próbują się z nimi spotkać, odkrywają, że Ludwik zniknął, a pozostała dwójka pokłóciła się. Ta motywacja także od razu kieruje na trop naukowców, ale daje mniej poszlak do poznania ich losu.

Wizje – motywacja dodatkowa

Pasterz Ciem przyzywa jednostki o wrażliwych umysłach, zsyłając im sny, w których niewyraźnie widzą go i miejsca, w których przebywa. Może zainteresować się całą drużyną albo skupić na jednej postaci. Oczywiście stwór kontroluje te obrazy i może wykorzystać je jako pułapkę, zwabiając interesującego człowieka w odludne miejsce i potem go porywając. Na końcu scenariusza znajduje się niewyraźna wersja grafiki z Pasterzem, którą możesz pokazać graczowi, którego postać nawiedzają takie sny.

Jeśli rozegranie scenariusza zajmie kilka dni czasu gry, w kolejnych wizjach Pasterz może pokazać Badaczom więcej ze swojego sposobu działania, by ich skusić – może nawet pokazać im przebieżki wizji opisanych w sekcji **Lot w gwiazdy**.

Intryga

Scenariusz zaczyna się trzy dni po przyzwaniu Pasterza Ciem. Zdażył on już porwać na własną rękę troje ludzi, Alfred właśnie próbuje podsunąć mu pierwszą ofiarę, a Franciszek prawie skończył budować swoją pułapkę. Kluczowe dla poprowadzenia tej przygody jest zrozumienie, jak działa nasz potwór.

Pasterz Ciem

Był pragnący odsłaniać przed ludźmi tajemnice wszechświata i dawać im wiedzę o sprawach przekraczających śmiertelne umysły. Nie sposób przejrzeć jego motywów – być może wierzy, że pomaga ludzkości, być może ciekawi go, jak ludzie poradzą sobie z przytłaczającą wiedzą a może w ogóle nie myśli, a kieruje nim instynkt? Nie wiadomo też, skąd się wziął – może być po prostu kosmicznym wynaturzeniem, ale też duchem potężnego okultysty, gwiazdowym golemem zbudowanym przez zapomnianą cywilizację lub nawet awatarem Nyarlathotepa bądź Yog-Sothotha.

Pewny jest tylko sposób jego działania. Pasterz może przemienić dowolną istotę w małe skrzydlate stworzenie utkane z zimna i ciemności. Przekłęci w ten sposób tracą rozum i zostaje im tylko instynkt, każący im iść do chłodnego kosmicznego blasku bijącego od Pasterza niczym śmieć do ognia. Śmieć podążają za Pasterzem, a gdy zbierze on ich dość wiele, rozpoczyna podróż. Jego blask wzmacnia się i niby odwrotność meteoru stworzy wystrzeliwuje w niebo, a „owady” lecą za nim. Prowadzi je ku różnym niesamowitym miejscom kosmosu, a po kilku ziemskich godzinach wraca z nimi na Ziemię. Porwani odzyskują dawne kształty i stopniowo wraca do nich przytomność, a Pasterz traci nimi zainteresowanie i odchodzi szukać kolejnych kandydatów.

Stwór wzywa swoją psychiczną aurą osoby o otwartym umyśle, a gdy te przybędą, stara się je porwać. By to zrobić musi po prostu zbliżyć się do kogoś i skupić swoją wolę, łatwo więc zostać przemienionym nie zauważając nawet, że Pasterz chce to zrobić – albo będąc zbyt zszokowanym jego nieludzką postacią, by reagować. Istota nie ma jednak oporów przed porwaniem także osób, których nie wezwawała, jeśli akurat je spotka albo ją zaatakują. To jej

najskuteczniejsza forma obrony, a może po prostu ukazywanie sekretów kosmosu niegotowym na to ludziom zwyczajnie ją bawi.

Formuła przyzwania Pasterza nie gwarantuje, że odleci on w kosmos. Robi to tylko, gdy uzbiera odpowiednio dużo ciem, i jeśli po przybyciu gdzieś nie znajdzie ich dość, po prostu zatrzymuje je przy sobie i zabiera w kosmos dopiero, gdy zbierze kolejne przy innej okazji. Od Strażnika zależy, czy Pasterz po przyzwaniu pozostaje w danym miejscu, dopóki nie wezwie go ktoś inny, czy też po pewnym czasie odchodzi – szukać ofiar gdzie indziej albo czekać z dala od ludzi na kolejne wezwanie.

Pasterz jest wytrzymalszy, niż człowiek, a jego ciało ze światła i pustki trudno zranić ludzką bronią. Jest jednak stworem kosmicznej próżni, bardzo wrażliwym na ciepło i ogień. Dlatego poluje w nocy, a w dzień chowa się wraz ze swymi śmieciami w budynkach lub pod ziemią. W tym scenariuszu Pasterz będzie spędzał dni, odpoczywając w zacienionej części podmiejskiego lasu bądź parku.

S 40 KON 130 BC 60 MOC 160 ZR 90 PW 19

Modyfikator Obrażeń: brak **Krzepa:** 0

Ruch: 10 **Punkty Magii:** 24

Ataki

Ataki na rundę: 1

Pasterz może atakować śmiertelnie chłodnym dotykiem: Walka Wręcz 70% (trudny 35% / ekstremalny 14%), obrażenia 2k4, ale robi to tylko, gdy z jakichś względów nie chce dołączyć przeciwnika do roju ciem. Zazwyczaj po prostu po kolei przemienia napastników – wystarczy, że wygra przeciwstawny rzut na MOC z osobą znajdującą się do pięciu metrów od niego, a taka postać traci świadomość, staje się śmiecią i dołącza do roju. Świadkowie tego zdarzenia tracą 1/1k6 punktów Poczytalności.

Uniki 60% (trudny 30% / ekstremalny 12%)

Pancerz: otrzymuje tylko połowę obrażeń od ataków fizycznych, ale podwójne od ognia i ciepła.

Utrata Poczytalności: ujrzenie Pasterza Ciem powoduje utratę 1/1k6 Poczytalności, a momentu, gdy odlatuje w gwiazdy lub z nich wraca – 1k3/1k10.

Lot w gwiazdy

Poniższy opis tego, co dzieje się z porwanymi przez Pasterza zakładając, że ma to być wydarzenie niezwykle i traumatyczne, ale jednocześnie dające Strażnikowi szansę na wskazanie Badaczom nowych wątków i stworzenie kolejnych przygód. Ma też mocno wpływać na całą przyszłość porwanej postaci, ale nie wykluczać grania nią dalej. Jeśli te założenia Ci nie odpowiadają, śmiało zmodyfikuj poniższe reguły zgodnie z potrzebami Twojej sesji.

Postać przemieniona w ćmę czuje się, jakby jej umysł tkwił w bryle lodu. Wszelkie wewnętrzne doznania są przytłumione. Gdy Pasterz zbierze dość osób i odlatuje, ten „lód” nagle pęka i umysły wędrowców zostają zalane przytłaczającą feerią widoków i wrażeń. Ludzki mózg nie jest w stanie za nimi nadążyć, więc postać ma tylko chaotyczne przebliski opisanych niżej wizji. Po powrocie na Ziemię zyskuje 1k6 punktów cechy MOC oraz umiejętności Mity Cthulhu, a także traci 1k6 Poczytalności.

Potem umysł postaci stopniowo analizuje i układa to, co widziała. Co pewien czas, wedle uznania Strażnika – na przykład co dzień, co tydzień lub przy każdej utracie Poczytalności – porwany ma jasną wizję tego, co się właściwie stało w kolejnym etapie podróży. Każda z takich wizji podwyższa MOC i Mity Cthulhu o 1k4 punkty, ale odbiera 1/1k6 Poczytalności. Domyślnie proponuję pięć poniższych wizji, ale Strażnik powinien wprowadzić oprócz lub zamiast nich inne, zapowiadające dalsze przygody lub dające Badaczom użyteczną, ale groźną wiedzę.

Dodatkowe wizje nadesłane na zorganizowany z okazji premiery *Pasterza Ciem* konkurs znajdują się w dodatku na końcu scenariusza.

Wizja 1

Pasterz lewituje na orbicie Ziemi, ćmy krążą wokół niego w próżni. Opisując tę scenę pamiętaj, że jeśli rozgrywasz scenariusz w latach 20., żaden człowiek nie poleciał jeszcze w kosmos, nie istnieją zdjęcia Ziemi z orbity i samo zobaczenie planety z tej perspektywy jest dla Badaczy ogromnym przeżyciem.

Wizja 2

Wciąż na orbicie stwór wkłada dłoń we własne ciało i wyciąga z niego flet ze światła i ciemności. Dmie w niego, a z najgłębszej przestrzeni zlatuje ku niemu ohydne, gnijące stworzenie przypominające ni to ptaka, ni to owada. Pasterz dosiada istoty i leci na niej głębiej w kosmos, a ćmy za nim.

Wizja 3

Pasterz leci przez głęboki kosmos, pełen nieznanых gwiazd i obcych planet, a ćmy ciągną się za nim niby ogon komety. Na granicy widoczności mającą kształty nieludzkich bytów przyglądających się lotowi. Gwiazdy i całe galaktyki czasami rozbłyskują lub nikną w jednej chwili, jakby podróż odbywała się w czasie, a nie przestrzeni.

Wizja 4

Wszyscy porwani lewitują w swoich ludzkich formach w najgłębszej otchłani kosmosu. Są przytomni, ale nie ruszają się. Do każdego z nich po kolei podpływa podobna do Pasterza, humanoidalna figura o onyksowo czarnej głowie bez twarzy, odziana w bogate egipskie szaty. Dotyka ona twarzy każdego porwanego, na chwilę ściąga mu ją z głowy i przymierza, po czym z powrotem wkłada na mięśnie czaszki, najwyraźniej nie zostawiając trwałych ran.

Wizja 5

Porwani, ponownie w postaci ciem, pikują za Pasterzem w głąb kosmosu. W końcu z oddali dobiega dźwięk fletów, a Badacz widzi mieniącą się, amorficzną masę nieustannie się zmieniającą, a jednocześnie nieskończonej wielkości, obdarzoną dziwną siłą przyciągania, od której nie sposób odwrócić wzroku ani myśli. Postać, która doświadczy tej wizji, odtąd zawsze będzie mieć poczucie, że znajduje się nieskończenie daleko od prawdziwego centrum kosmosu.

Od Strażnika zależy, jak na te wizje zareagują porwani Bohaterowie Niezależni. Każdy z nich może stoczyć się w obłąd, wyprzeć niesamowite doznania albo próbować je zrozumieć i zacząć szukać prawdy na własną rękę. Jeśli Badacze zdecydują się jakoś pomóc porwanym, wiele zależy także od ich działań, a zwłaszcza od tego, ile z prawdy o Pasterzu wyjawia. Istnieje także możliwość, że doświadczenie kolejnych wizji daje Badaczom lub postaciom niezależnym wiedzę o wybranych przez Strażnika czarach.

Dotychczasowe ofiary

Raszyński wezwał Pasterza Ciem w piątek wieczorem, a kolejne ofiary zostały porwane w trakcie weekendu. W poniedziałek rano obowiązkowy profesor po raz pierwszy nie pojawia się na zajęciach, co sprawia, że mieszkańcy miasta zaczynają bać się ciągu porwań. Wtedy też do akcji dołączają Badacze. Za dnia Pasterz pozostanie w najciemniejszej części lasu bądź parku, wieczorem znów wyjdzie na przedmieścia.

Ludwik Raszyński

Profesor nie był w stanie powstrzymać ciekawości i, całe życie badając podania o niezemskich przeżyciach, chciał wreszcie sam doznać czegoś podobnego. Wykrzyczał formułę przyzwania Pasterza Ciem na działkę Franciszka, do której miał klucze, i dobrowolnie dał mu się porwać.

Marta Wiącek

Pierwsza przypadkowa ofiara. Młoda kobieta, która w sobotę uciekła z domu po kolejnej kompromitującej rozmowie o tym, że musi zaraz wyjść za mąż, i na przedmieściach spotkała Pasterza. Nad ranem rodzice zgłosili na policję jej zaginięcie.

Józef i Ola Rak

Kolejne przypadkowe ofiary, leśniczy i jego córka. Pasterz Ciem wycofał się do podmiejskiego lasu bądź parku, gdzie jego nienaturalna aura spowodowała obumieranie roślinności. W niedzielę Józef Rak wybrał się z córką głębiej w las, by sprawdzić szkody, i w jego zacienionej części spotkali Pasterza.

Potencjalne ofiary

Licznik porwanych

Według ostatnich przekazów, do jakich dotarli profesorowie, Pasterz podróżuje w towarzystwie licznych ciem i niewielu porwanych brakuje do tego, by wyruszył w kosmos. Strażnik może ustalić dokładną liczbę ofiar, jakie jeszcze musi przemienić Pasterz, na jeden z następujących sposobów:

- Przyjąć z góry jakąś liczbę, np. 3, 5 lub 7. Porwani Badacze mogą liczyć się podwójnie.
- Przy każdym kolejnym porwaniu rzucać k10, przy czym za pierwszym razem Pasterz wyrusza w kosmos na wyniku „10”, za drugim na „10” lub „9” i tak dalej.
- Zwyczajnie zdecydować, że Pasterz wyrusza w odpowiednio dramatycznym momencie.

Konsultując się z profesorem Labaszem bądź Rytisem Badacze będą w stanie oszacować, ile porwanych jeszcze potrzebuje Pasterz.

Dawid Goldstein

Bystry i zaangażowany magistrant Alfreda Labasza. Profesor poprosił go, by w poniedziałkowy wieczór czuwał na obrzeżach miasta, blisko działki Franciszka – rzekomo podejrzewa, że rodzi się tam jakiś nowy, interesujący zabobon (Dawid specjalizuje się w przesadach), ale tak naprawdę chce, by studenta porwał Pasterz.

Dawid wie, że profesor Labasz i jego przyjaciele dywagowali ostatnio na temat innych płaszczyzn bytu i podróżowaniu między nimi, ale wierzy, że były to rozmowy o legendach, a nie faktach.

Zofia Wiącek

Starsza siostra Marty jest samodzielnie zarabiającą malarką, to właśnie przez jej trudne życie kobiety niezależnej rodzice tak naciskali na małżeństwo drugiej córki. Od piątku Zofia co noc miała sny o tym, jak „dziwny człowiek” porywa jej siostrę – ma ten typ wrażliwego umysłu, do którego stwór może przemawiać w wizjach. Tego wieczora chce poszukać tajemniczego porywacza. Zapytana o szczegóły snu wyjaśni, że wydawało się w nim, że po porwaniu siostra zwyczajnie znika.

Profesorowie

Alfred Labasz

Jedyny z trójki profesorów, który nie przestał prowadzić zajęć i spędzi większą część najbliższych dni na uczelni. Z jednej strony szczerze chce pomóc przyjacielowi odbyć podróż w kosmos i usłyszeć, co Ludwik tam zobaczył, z drugiej jest tchórzem. Boi się sam oddać Pasterzowi albo wyjaśnić komukolwiek, o co tak naprawdę chodzi, więc wrabia ludzi o silnej woli i otwartym umyśle w spotkania z istotą. Wmawia samemu sobie, że to w porządku, bo tacy ludzie mają szansę zyskać na byciu porwanym w kosmos. Zapewne uzna Badaczy za godnych kandydatów i spróbuje wmanipulować ich w spotkanie z Pasterzem.

S 40 KON 50 BC 45 INT 70 MOC 45

ZR 40 WYG 60 WYK 85 P 40 PW 9

Modyfikator Obrażeń: brak **Krzepa:** 0

Ruch: 8 **Punkty Magii:** 9

Broń: Broń Palna (rewolwer) 20%, (Trudny 10% / Ekstremalny 4%), obrażenia 1k10

Umiejętności: Korzystanie z Bibliotek 75%, Majętność 50%, Okultyzm 75%, Perswazja 40%, Psychologia 50%, Spostrzegawczość 50%, Ślusarstwo 65%, Unik 20% (Trudny 10% / Ekstremalny 4%)

Franciszek Rytis

Niezwykłe surowy etycznie człowiek, którego bardzo bolą wszelkie przejawy nieuczciwości i egoizmu. Jest skrajnie oburzony wyborem Ludwika i gotów skazać przyjaciela na śmierć, byle przez jego „zbrodniczą ciekawość” nie ucierpiały niewinne osoby. Czując, że musi szybko działać, wymawiając się chorobą odwołał zajęcia z całego tygodnia i zaczął skupować naftę oraz łatwopalne środki, by zastawić na swojej działce pułapkę na Pasterza. Jest przytłoczony całą sytuacją, nie myśli trzeźwo, chce tylko zabić istotę. Nawet przez myśl mu nie przejdzie, że Alfred może chcieć przyspieszyć proces, wabiąc ludzi do Pasterza, a gdy się o tym dowie, gotów uśmiercić także przyjaciela.

Statystyki jak Alfred, ale MOC 65, 13 Punktów Magii i Zastraszanie 55%.

Inne istotne postaci

Państwo Wiackowie

Edward i Sara, mieszczańskie małżeństwo w średnim wieku. Bardzo konserwatywni, źle widzieli samodzielną karierę swojej starszej córki i widząc, jak ciężkie prowadzi życie, chcieli go oszczędzić Marcie. Jeśli ich druga córka zniknie, mogą ogłosić nagrodę za wszelkie wieści o którejkolwiek z nich – co, swoją drogą, może ułatwić Pasterzowi Ciem zbieranie ofiar, gdy głodni zysku ludzie będą przeczesywać okolice miasta! Państwo Wiackowie wiedzą, że Marta miała znajomych poza miastem i skoro uciekła, to pewnie do nich. Dzisiaj przy śniadaniu Zofia opowiedziała im o dziwnym śnie, w którym ktoś porywał Martę, ale nie potraktowali tego poważnie.

Stach Nowak

Ciekawski bezdomny kręcący się po obrzeżach miasta. Widział, jak Pasterz spotyka Martę i przemienia ją w ćmę, ale jego umysł wyparł prawdziwy przebieg tego spotkania i teraz Stach twierdzi, że Marta musiała jakoś uciec swojemu niedoszłemu porywaczowi. Gdy widział to zdarzenie, był trzeźwy, ale sam sobie wmówił, że był pijany, skoro ma z niego dziwne i „niemożliwe” wspomnienia.

Wanda Tarska

Chciwa właścicielka sklepu z chemią w centrum miasta. Profesorowi Franciszkowi Rytisowi wymusknęło się przy niej, że chce kogoś spalić, i ta szantażuje go teraz ujawnieniem tego. Jeśli się dowie, że ktoś interesuje się profesorem albo jego przyjaciółmi, proponuje ujawnienie „kompromitujących informacji” o Rytisie w zamian za okrągłą sumkę.

Śledztwo

To, jak bohaterowie przeprowadzą śledztwo w tej sprawie, zależy głównie od ich początkowej motywacji. Powyższe opisy postaci zawierają większość informacji potrzebnych, by poprowadzić ten scenariusz, a poniżej Strażnik znaleźć może dodatkowe rady zależne od sposobu zbierania informacji przez postaci.

Pytania na uczelni

Uczelnia, na której profesorowie pracują, aż huczy od plotek o nagłej nieobecności Raszyńskiego. Wystarczy tam pójść i posłuchać lub zapytać studentów, by usłyszeć, że:

- Profesor Raszyński nigdy wcześniej nie opuścił swoich zajęć bez zapowiedzi.
- Franciszek Rytis także odwołał zajęcia, podobno jest chory.
- Rytis spędza większość wolnego czasu na swojej działce pod miastem.
- Trójka profesorów była ostatnio dziwnie nerwowa.

Zwykły sukces w teście Gadaniny pozwoli dodatkowo ustalić, że więcej o tej sprawie zapewne wie Dawid Goldstein – który tak naprawdę nie ma pojęcia, co zaszło między profesorami, ale chętnie opowie o zadaniu, które przydzielił mu Alfred Labasz. Jeśli Badacze są na uczelni rano albo wczesnym popołudniem, mogą też spotkać profesora Labasza.

Pytania na mieście

Zniknięcie Marty Wiącek zaniepokoiło wielu rodziców i młodzi ludzie płci obojga dostali nakaz, by wcześniej wracać do domów. Atmosfera jest nerwowa, a ludzie podzielili się między wierzących, że Marta po prostu uciekła i tych bojących się, że została porwana. Wszyscy szczególnie boją się części przedmieść leżących blisko lasu i działki profesora, bo to tam zniknęła Marta – i słusznie, bo tam będzie grasował Pasterz. Nikt jednak nie wie, kto właściwie mógłby ją porwać. Ludzie wiedzą też o zniknięciu Józefa i Oli Raków, ale większość miastowych nie traktuje zaginięcia leśników poważnie. Trudne sukcesy w teście Perswazji albo Gadaniny pozwolą dotrzeć do następujących tropów:

- Kogoś, kto widział Martę idącą w stronę przedmieścia. Nikogo z nią nie było.
- Porady, gdzie znaleźć Stacha Nowaka i informacji, że on dużo wie o tym, co dzieje się w mieście.
- Wzmianki, że profesor Rytis był widziany w godzinach swojego wykładu w sklepie Tarskiej.

Szukanie w lesie

Las, w którym przyczał się Pasterz Ciem jest wciąż przeszukiwany przez leśników, ale po zniknięciu Józefa i Oli nie zapuszczają się oni głębiej i chcą przede wszystkim odstraszyć ciekawskich, a nie cokolwiek ustalić. Badacze muszą wykonać testy Ukrywania, by badać las nie dając się zauważyć, lub trudne testy odpowiednich umiejętności społecznych, by po spotkaniu z leśnikami nie dostać nakazu wyjścia z lasu. Jeśli spotkają leśników i zdadzą test, mogą też usłyszeć od nich, gdzie tajemniczych szkód jest najwięcej. Rozmówcy nie mają jednak pojęcia, skąd mogły się one wziąć, bo wyglądają na skutki przymrozków, a temperatura od dawna nie spadała poniżej zera.

Odnalezienie w lesie Pasterza Ciem wymaga co najmniej trudnego sukcesu w teście Tropienia. Informacje od leśników gwarantują kość przewagi w tym teście. Jeśli sukces nie będzie ekstremalny, Pasterz wyczuje nadchodzących ludzi – zdecyduje wtedy, czy ich porwie czy ucieknie. W najgorszym razie Badacze znajdą wymarzniony do cna fragment lasu, w którym Pasterz odpoczywał w dzień.

Mieszkanie profesora

Raszyńskiego

Profesor ma mieszkanie zajmujące całe piętro w kamienicy w centrum miasta. Jest ono zamknięte na klucz. Raszyński miał dwoje służących – Gawła i Lidię Nowaków, rodzeństwo, rodzinę Stacha. Dostali oni w sobotę list informujący, że musiał pilnie wyjechać i daje im kilka dni wychodnego. Profesor nie dał im własnych kluczy, ale Nowakowie kręcą się wokół kamienicy i pytają znajomych profesora, czy wiedzą, co się z nim stało. Zauważyli, że ich pracodawca był ostatnio dziwnie nerwowy, i niepokoją się jego nagłym wyjazdem.

Jeśli postaci dostaną się do mieszkania, znajdą tam przede wszystkim mnóstwo materiałów dotyczących religii z całego świata – święte księgi, ich opracowania i rytualne przedmioty. Ten scenariusz tego nie wymaga, ale jeśli Strażnik chce, może umieścić w tej kolekcji księgi Mitów lub zapiski okultystyczne. W kominku leżą niedopalone resztki notatek, które profesor sporządził planując rytuał. Przyjrzenie się im i zwykły sukces w teście Okultyzmu pozwala ustalić, że przypominając formułę wezwania kogoś spoza świata śmiertelnych, a trudny sukces – że częścią tego rytuału jest ofiara. Badacze dysponujący punktami w Mitach Cthulhu mogą wedle uznania Strażnika zdobyć więcej informacji testem tej umiejętności. Wszelkie inne zapiski o Pasterzu Ciem profesor Raszyński zabrał ze sobą.

Jeśli chcesz podgrzać atmosferę na sesji możesz wprowadzić policjantów, którzy właśnie zainteresowali się tajemniczą nieobecnością profesora i chcą sprawdzić, czy jest w domu, gdy Badacze właśnie w nim myszkują. Ten zwrot akcji można wprowadzić też w mniej zagrażającej wersji – do mieszkania puka Dawid Goldstein pytając, czy z Raszyńskim wszystko w porządku.

Działka profesora Rytisa

Gdy Badacze wybierają się na działkę Franciszka Rytisa od Strażnika zależy, czy go tam zastaną – zdecyduj w oparciu o to, gdzie był ostatnio widziany i jaka opcja będzie dramatycznie ciekawsza. Działka składa się ze sporego ogrodu, niewielkiego domku i szopy na sprzęty gospodarcze. Otacza ją murek, przez który można przejść testem Wspinaczki (porażka przy forsowaniu – 1k4 obrażeń), a do otworzenia zamka u bramy wystarczy test Ślusarstwa.

W domku znaleźć można rachunki od Wandy Tarskiej, a w szopie dużo kanistrów z naftą i benzyną – to tutaj Franciszek planuje zwabić Pasterza. W samym ogródku widać okrąg wymarznętej ziemi w miejscu, w którym Ludwik przyzywał istotę. Wygląda bardzo podobnie do tego z kryjówki Pasterza w lesie.

Podsumowanie

Na najbardziej podstawowym poziomie rozwiązanie tego scenariusza ogranicza się do prostego dylematu – czy Badacze pozwolą Pasterzowi pokazać porwanym kosmos, czy nie? Trudno przewidzieć wszystkie szczegóły tego, jak ta historia się potoczy, ale bezpiecznie jest założyć, że jej końcem jest zniszczenie istoty albo powrót przemienionych ludzi.

Jeśli Pasterz zostanie zniszczony od Strażnika zależy, czy będzie to jednocześnie oznaczało śmierć wszystkich przemienionych, czy tylko ich pozostanie w postaci ciem. Dla niektórych grup rozwiązanie, w którym niewinni porwani giną wraz z istotą, może być zbyt dołujące, a jednocześnie szansa na odwrócenie przemiany po jego zniszczeniu może być ciekawym motywem na kolejne sesje.

Jeśli zaś Pasterz odleciał, kluczowym pytaniem jest oczywiście to, kogo porwał – a zwłaszcza, czy w tej grupie są Badacze. Od graczy zależy, jak ich postaci zareagują na to doświadczenie, choć do Strażnika należy ustalenie, co dokładnie zobaczyły (patrz sekcja Lot w Gwiazdy). Bohaterowie Niezależni mogą zaś zareagować w dowolny sposób, który Strażnik uzna za ciekawe podsumowanie sesji albo zapowiedź kolejnych. Jeśli powracający ludzie domyślą się, że Badacze mieli coś wspólnego z ich porwaniem lub powrotem, będą oczekiwać od nich wyjaśnień.

Od Strażnika zależy też jedna kluczowa dla konsekwencji tej przygody decyzja – czy Pasterz odsyła ludzi tam, skąd ich porwał, czy tam, skąd wyruszył w gwiazdy? Pierwsza opcja jest łatwiejsza, bo nie przekazuje w ręce Badaczy odpowiedzialności za wielu bardzo zagubionych ludzi, a Strażnikowi nie każe ich wymyślać. Jeśli jednak intryguje Cię wizja setki ludzi nagle budzących się w lesie, niektórych być może porwanych przed wiekami na innym kontynencie, śmiało uznaj, że Pasterz wypuści ich wszystkich w tym samym miejscu i poświęć kolejne sesje ich problemom.

Pomyślne rozwiązanie intrygi zazwyczaj nagradza się przywróceniem pewnej liczby Punktów Poczytalności, w Pasterzu Ciem trudno ustalić jednak, jakie rozwiązanie jest „pomyślne”. Strażnik może pozwolić Badaczom odzyskać po tej przygodzie 1k6 Poczytalności, jeśli uzna, że zrobili, co mogli, by ograniczyć kłopoty wywołane przyzwaniem Pasterza i ochronić potencjalne ofiary (np. Dawida Goldsteina i Zofię Wiącek) przed krzywdą.

Pasterz Ciem

Autor i skład: Marek Golonka

Oprawa graficzna: Michał Gralak

Ilustracje: Piotr Koziół

Redakcja: Adam Waśkiewicz

Font: Alessio Laiso

Testy: Jakub Czajka, Mikołaj Marzec, Julianna Trawińska

Konsultacje: Błażej Janik, Seweryn Jezierski, Tomasz Wiklandt, Iliani Zabu

Zapraszamy do zakupu pozostałych tekstów z serii Zgrozy oraz do śledzenia jej na Facebooku. Prosimy także o wystawienie opinii Pasterzowi Ciem na jego stronie.

Dodatek: Wizje Kosmosu

Z okazji premiery *Pasterza Ciem* ogłoszony został konkurs na wizję, które Pasterz może pokazać porwanym w trakcie lotu przez kosmos. Zostaliśmy zasypani bardzo ciekawymi, inspirującymi propozycjami, z których dziewięć postanowiliśmy umieścić w scenariuszu. Ich autorzy znali tylko fragmenty opisu *Pasterza*, stąd niektóre z ich pomysłów mocno odbiegają od tego, co prezentujemy w głównej części scenariusza. Wciąż są jednak intrygującymi wizjami tego, co Badacze mogą przeżyć podczas podróży z istotą, i mogą pasować do Twojej kampanii lepiej, niż domyślny zestaw wizji – lub zainspirować Cię do stworzenia własnych.

Wszyscy autorzy poniższych wizji otrzymali w prezencie darmowy elektroniczny egzemplarz scenariusza, a Błażej Janik, Tomasz Wiklandt oraz Kacper Sumiński także roczną prenumeratę elektronicznych wersji *Zgróź* (do marca 2020) – ich pomysły zasłużyły na szczególne wyróżnienie, gdyż w naszej opinii prezentują szczególnie ciekawe możliwości tego, co dokładnie Pasterz robi ze swoimi porwanymi i dają Badaczom najbardziej interesujące tropy do podjęcia na kolejnych sesjach.

Przemysław "Himiodzio" Grzejdziak

Porwany zostaje zawieszony w pustce, oprócz ciemności i migających w tle gwiazd, widzi zdeformowane ludzkie ciało pokryte setką twarzy. Twarze te wydają się znajome, chociaż każda próba skupienia na nich wzroku, kończy się coraz mocniejszym bólem głowy. Za lewitującym ciałem, formuje się powoli stworzenie, które używając obecnego słownictwa, jest nie do opisania. Porwany jest zafascynowany widokiem, chce za wszelką cenę zobaczyć stworzenie w całej swojej okazałości. Krzyk wydobywający się ze wszystkich ust potwora z setką twarzy, wprowadza badacza z wizji.

Błażej Janik

Przypominasz sobie nieskończoną pustkę kosmosu, spokój i ciszę. W pewnym momencie w zasięgu wzroku pojawia się dziwna piramida z nieznanego metalu, pokryta bluźnierczymi symbolami. Pasterz zbliża się do niej i kładzie na niej rękę. Odnosisz wrażenie, że piramida wibruje niczym ul, jakby wypełniona setkami owadów.

Wizja po chwili znika, a ty z przerażeniem zdajesz sobie sprawę, że podobne symbole widziałeś na plakacie reklamującym spotkania Tajemnego Towarzystwa Teozoficznego.

Airis Kamińska

Porwany budzi się w ciemności i czuje, jak ta napiera na niego ze wszystkich stron. Jej dotyk jest delikatny i ciepły, suchy i bezpieczny, ale gęstnieje z każdą chwilą, pozostawiając coraz mniej miejsca na oddech. Instynkt każe próbować się wydostać i ciało słucha, nagłymi spazmami wyrывая się ku górze, aż wreszcie duszny kokon pęka. Nowonarodzona istota wypada z ciemności – w inną ciemność, ale teraz bezkresną i usianą dalekimi rozbłyskami gwiazd. Za jej plecami po raz pierwszy rozpościerają się pokryte delikatnym puchem skrzydła. Na języku po raz pierwszy czuje cierpki smak całkowitej wolności – a może całkowitego zniewolenia?

Emil Ryba

Badacze wraz z Pasterzem znajdują się na krańcu Układu Słonecznego na niewielkiej planecie. Podziwiają tam ogromne, zanurzone w ciepłym morzu miasta z czarnego kamienia pełne wysokich i pozbawionych okien wież. Dostrzegają twory wielkości małego człowieka, które latają wokół wież na błoniastych niby-skrzydłach. Swoją budową przypominają skorupiaki, mają po kilka par kończyn a w miejscu głowy eliptyczną odrośl pokrytą czułkami. Po tym Badacze budzą się z krzykiem, w przerażeniu ale i w lekkim zachwycie.

Adrian Kopp

Wizja zaczyna się od ciemności i jednostajnego dźwięku. Do niego dochodzi zapach i smak – połączenie stęchlizny, pleśni i ziemi. Po chwili porwany zauważa, że leży w trumnie. Widzi siebie jednocześnie z pozycji osoby zakopywanej, jak i tej, która zakopuje trumnę. Gdy się rozgląda raz jeszcze z perspektywy człowieka leżącego w trumnie spostrzega, że ta od wewnątrz składa się z samych luster, w których widzi owadzie oczy i skrzydła, a za nimi Inne Światy. Gdy próbuje spojrzeć z perspektywy osoby zakopującej trumnę widzi, że wszyscy wokół przybierają postać Pasterza.

Tomasz "Antura" Wiklandt

Przemierzacie z Pasterzem bezkresne lądy, liczne bezdroża, a także wyrosłe metropolie. Tam, zatrzymani w potoku czasu, jesteście świadkami surrealistycznego zjawiska, które zachodzi za osnową rzeczywistości. Część ludzkich jaźni, uosobienie ichnich psyche, w ekwilibrystyczny sposób oddziela się od ciała i świadomie wędruje do paralelnego świata, o wiele bardziej cudacznego. Świata utrzymywanego przez połączony wysiłek wszystkich śpiących istnień. Żywot tamże odmienny. Świadomy, powolny, arytmiczny i szczególnie plastyczny. Gdyby tylko można było się tam dostać...

Marcin "czaki" Kmiec

Porwany stoi na ośnieżonym, skalistym szczycie. Poniżej, wokół wierzchołka rozciąga się nieprzenikniona biel chmur. Delikatny dotąd wiatr przybiera na sile, by po chwili zepchnąć bohatera w obłoki. Postać spada, pogrążając się w coraz większym mroku. Gdy dookoła jest już zupełnie ciemno, porwany dostrzega gwiazdy wokół siebie, a jednocześnie zdaje sobie sprawę, że jest na tym samym szczycie nocą. Wiatr po chwili znów się wzmacnia, strącając bohatera w ciemność. W czasie lotu zaczyna robić się jasno, a postać po chwili budzi się w mlecznej toni na ośnieżonym szczycie. Cykl się powtarza.

Kacper Sumiński

Tłoczycie się niczym rój wokół gigantycznej postaci w ciemnym płaszczu, który wydaje się być jej częścią. Postać trzyma misę z dogasającym żarem. Dookoła widać gęstą chmurę odrażających i zniekształconych stworów, które co jakiś czas rzucają się w waszą stronę. Gryzą płaszcz giganta i próbują was pochwytać. W pewnym momencie olbrzym chwytą kilkoro z was i wrzuca do misy, a żar rozbłyśka jaskrawym światłem. Stwory pierzchają na wszystkie strony, a kiedy światło znika, wracają.

Bartłomiej "Frugo" Owczarek

Gigantyczna postać o tysiącach głów przypominających węże - zakończone pyskiem z setkami zębów, które ociekają brunatno-czarną mazią. Z pysków tych zaczynają się wydobywać setki milionów małych ciem. Ćmy zbliżają się, zaczynając układać się w humanoidalny byt. Postać ta wskazuje palcem w stronę Badacza, a następnie z kończyny wystrzeliwuje bordowa posoka, która okazuje się być zbliżającymi się do badacza ćmami. Te oplątują postać Badacza, po czym następuje potężna eksplozja.