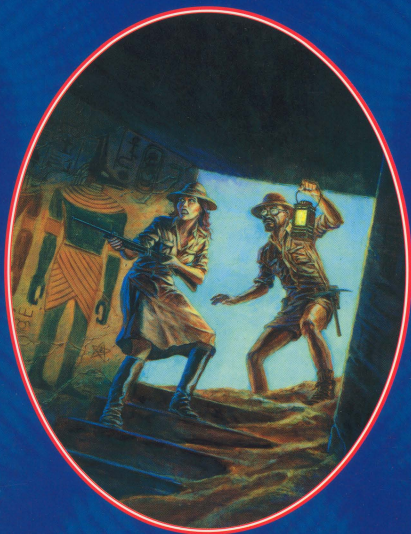


ZEW
CTHULHU
WERSJA 5.5

DZIEŃ BESTII



Keith Herber

oraz Lucya Szachnowski, Gary O'Connell,

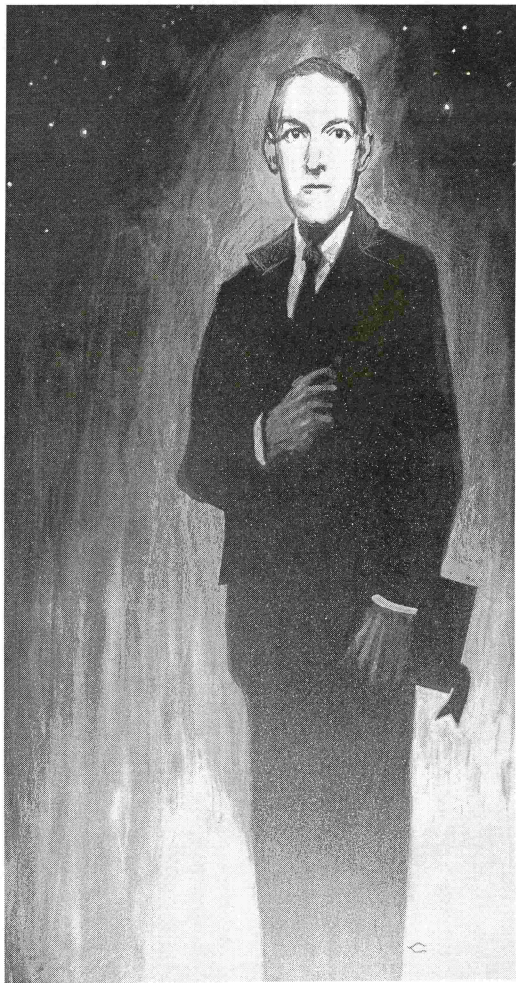
Sam Johnson, Kevin Ross & Shannon Appel

illus. by Chris Marrinan, Nick Smith & M. Wayne Miller



DZIEŃ BESTII





**Howard
Phillips
Lovecraft**

1890-1937

DZIEŃ BESTII

Keith Herber

oraz Lucya Szachnowski, Gary O'Connell, Sam Johnson, Kevin Ross & Shannon Appel

ilustracja na okładce

Chris Marinnan

ilustracje

Chris Marinnan Nick Smith & M. Wayne Miller

mapy

Tadashi Ehara & Shannon Appel

projekt i redakcja Shannon Appel

dodatkowa redakcja Janice Sellers & Sandy Petersen

projekt graficzny Shannon Appel

WERSJA POLSKA

przekład

Tomasz Andruszkiewicz

redakcja

Miłosz

redaktor linii Tomek Kreczmar

korekta Tomu\$

opracowanie grafiki Jarosław Musiał

skład i łamanie Tomek Laisar Frun



CHAOSIUM INC.



Day of the Beast is published by Chaosium Inc.
Edycja polska: Wydawnictwo MAG.

Day of the Beast is copyright © 1984, 1990, 1998
by Chaosium Inc.
All rights reserved.

Text of Polish translation is copyright © 2000.

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

This Polish edition of *Call of Cthulhu Role-Playing Game*
is licensed from Chaosium Inc.
Polska edycja gry *Zew Cthulhu*
na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

Chaosium, Inc.,
950-A 56th Street, Oakland CA 94608-3129, U.S.A.

Produkcja: Wydawnictwo MAG
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel. (0-22) 6424545, 6428285
email: krzaku@mag.com.pl
WWW: <http://www.mag.com.pl>

ISBN 83-87968-61-7
Warszawa 2000



Spis treści

Wstęp	6	VII: Sale Celaeno	71
Tło kampanii	6	Wielka Biblioteka	71
Streszczenie intrygi scenariusza	9	O bibliotece Celaeno [ramka]	72
Linia czasowa wydarzeń [ramka]	10	Celaeno [mapa]	72
CZĘŚĆ PIERWSZA: ZWIASTUNY ZAGŁADY	13	Stworzenie zapory Naach-Titha [czar]	74
I: Cierpiące małe dzieci	14	Wrota biblioteki Celaeno [obrazek]	75
Tabela poszukiwań Badaczy [ramka]	16	VIII: Piaski czasu	77
„Wezwanie ducha” LeMonda [ramka]	17	Podróż przez pustynię	77
Dom Tannerhillów	18	Plan Katifa [ramka]	78
Dom Tannerhillów [mapa]	20	Pustynni Bandyci [obrazek]	78
Nawiedzenie	20	Studnia Nophru-Ka [mapa]	80
Nawiedzony dom Tannerhillów [obrazek]	21	Grobowiec Nophru-Ka	82
Zostańmy w kontakcie [ramka]	24	Grób Nophru-Ka [mapa]	82
II: Czarne Wzgórza, najczarniejsze sekrety	25	Ochronny Znak [ramka]	84
Obóz	27	CZĘŚĆ TRZECIA: DZIEŃ BESTII	85
Zguba Kevina Norbridge’a [obrazek]	27	IX: Góry Księżycowe	86
Nie w porządku z głową [ramka]	29	Do Peru	87
Rezerwat Sosnowa Grafi	30	„Duch Który Chodzi” [ramka]	89
Jaskinia	32	Obóz górniczy	90
„Odstąpienie shana” [czar]	33	Okolice	93
III: Śniący	34	Tajemnica sektora A-48 [obrazek]	95
Poszukiwania Paula LeMonda	35	Księżycowa kolonia	95
Yithiańscy agenci [ramka]	37	Technologia mi-go: miotacz zimna [ramka]	97
Yithiańska technologia [ramka]	39	X: Przez Zatokę, część pierwsza	98
Wiadomość z przeszłości [obrazek]	39	San Francisco	99
Sanatorium Woods Estate	40	Chao Ying, hybryda, kapłan [obrazek]	100
IV: Wezwanie do Londynu	43	Pearl Beach	102
Linia czasowa wydarzeń [ramka]	44	Pearl Beach [mapa]	102
Londyn płonie!	44	Hydra powstaje [obrazek]	105
Głosy w mojej głowie [ramka]	45	Płaszcz życia [ramka]	106
Tooting	49	XI: Przez Zatokę, część druga	107
Waż w trawie	50	Ośrodek badawczy NWI	107
Londyn Płonie! [obrazek]	51	Ośrodek badawczy NWI [mapa]	108
CZĘŚĆ DRUGA: SNY NOPHRU-KA	53	Urządzenie międzywymiarowe [ramka]	111
V: Stwór w studni	54	Zabójca z innego świata [obrazek]	112
Posiadłość	55	Dyskredytując NWI	112
Trzeba pójść na obiad [obrazek]	57	XII: Dzień Bestii	114
Binokle Hauptmanna [ramka]	58	Płaskowyz Giza	114
Jeremy	58	Wzywanie Bestii [ramka]	115
Okna do innych kwiatów [obrazek]	59	Nekropolia [mapa]	114
VI: Mroczny zamek	60	Przywołanie Bestii [obrazek]	117
Drowosna	61	CZĘŚĆ CZWARTA:	119
Mroczny zamek [obrazek]	61	Pomoce	120
Zamek Hauptmanna	65	Indeks wycinków Bestii [ramka]	120
Spotkanie z baronem [ramka]	65	Skorowidz	126
Parter [mapa]	65	Znak ochronny [znak]	128
Pierwsze piętro [mapa]	68		
Piwnica i katakumby [mapa]	67		
Białoarmiści [obrazek]	70		



I ponownie śniłem o kapłanie Nophru-Ka i słowach, które wypowiedział w momencie śmierci, jak syn powstanie by odzyskać tytuł i będzie władał światem w imieniu ojca, i syn pomści morderstwo ojca, i syn wezwie Bestię, której hold oddają, i piaski będą piły krew tych z nasienia faraona, i w ten sposób dopełni przepowiedni Nophru-Ka.

– Abdul Alhazred, *Kitab al-Azif*

Oto przepowiednia umierającego kapłana z 1733 roku przed Chrystusem – przepowiednia, która właśnie znajduje się na krawędzi spełnienia. Czy Badacze powstrzymają machinacje potwornego Bractwa czy poniosą klęskę zostawiając świat w szponach szaleństwa?

Bohaterowie, korzystając z pomocy zapewnionej przez dość znanego spirytualistę ze Wschodniego Wybrzeża, odwiedzą cztery kontynenty, a prawdopodobnie nawet inną planetę, by przeszkodzić przesiąkniętemu złem Bractwu Bestii i wspierającej je korporacji – New World Incorporated (NWI).

Dzień Bestii to pełna kampania do *Zewu Cthulhu* w dwunastu rozdziałach. Została zaprojektowana jako ciąg epizodów – większość przygód można przeplatać innymi, pojedynczymi scenariuszami, zamiast prowadzić od początku do końca – dzięki temu kampania stanie się bardziej złożona. Wszystkie opowieści części pierwszej („Zwiastuny zagłady”) są odrębnymi całościami; dodatkowo między częścią drugą („Sny Nophru-Ka”) a trzecią („Dzień Bestii”) mamy kilkumiesięczną przerwę, która może zostać użyta do rozegrania innych scenariuszy.

Czas

W większości rozdziałów (wyjątkami są 4, 10, 11 i 12) nie została wyraźnie określona kolejność wydarzeń i nie ma potrzeby by w dokładny sposób pilnować czasu. Działania Badaczy i wymogi dramaturgii powinny pomagać Strażnikowi w decydowaniu, co wydarzy się w następnej kolejności.

Jeśli Strażnik Tajemnic zechce, może zacząć kampanię gdzieś w połowie 1927 roku i skończyć ją po około dwóch latach. Pozwoli to zaklasyfikować krach na giełdzie z 1929 roku jako rezultat załamania się światowego imperium Bractwa lub efekt przejęcia przez nich kontroli nad światem. Jednakże prezentowana w niniejszym wstępie linia czasowa fabuły proponuje daty dla większości umieszczonych tu scenariuszy. Oczywiście każdy Strażnik Tajemnic może i powinien je modyfikować wedle uznania.

Kampania jest zaskakująco współczesna w warstwie treściowej i przeniesienie jej z lat dwudziestych do teraźniejszości

nie powinno nastęrczać żadnych trudności. Synowie Terroru i ich anarchistyczne czy nihilistyczne grupy mogą bez specjalnych modyfikacji stać się częścią wielu organizacji terrorystycznych naszych czasów. Korporacje o światowym zasięgu podobne do NWI są nawet częstszym zjawiskiem dzisiaj niż w latach dwudziestych. Większe kłopoty sprawiło by przeniesienie wydarzeń do wcześniejszego okresu, ale i tego może dokonać każdy pomysłowy Strażnik Tajemnic, wkładając trochę pracy.

Rozszerzanie przygód

Choć *Dzień Bestii* jest pełną i kompletną kampanią, Strażnicy Tajemnic mogą zechcieć rozszerzyć jej fragmenty, szczególnie w drugiej połowie wydarzeń. W zakresie możliwości wchodzą dodatkowe scenariusze dotyczące zdemaskowania pojedynczego gangu Synów Terroru, odkrywania machinacji NWI czy wycieczki do Indii w celu odkrycia źródła „mądrości” rozsiewanej w świątyniach Rhon-Paku.

Strażnicy Tajemnic, którzy prowadzili *Maski Nyarlathotepa* zauważą zapewne, że ta kampania może stać się jej tematyczną kontynuacją. *Dzień Bestii* rozpoczyna się półtora roku po *Maskach* i może być postrzegana jako kolejna próba przejęcia kontroli przez kultu Nyarlathotepa o globalnym zasięgu (po klęsce *Masek*). Co więcej, kampanie mają wspólne obszary akcji (dokładnie Kair i Londyn), a ponowne przedstawienie miejsc czy postaci z poprzedniej historii powinno być proste. I w końcu kultu *Masek*, w szczególności Bractwo Czarnego Faraona, mogą uczestniczyć w konspiracji Bractwa Bestii – łączyć siły by patrzeć jak ich bóg zdobywa moc i władzę.

Tło kampanii

Główny wątek *Dnia Bestii* jest dość rozległy i bardzo skomplikowany. Dalej znajdziecie szczegóły historii i podłoża wydarzeń kampanii, a następnie kilka dokładnych analiz ważnych dla niej ludzi czy organizacji.

Historia Bractwa Bestii zaczyna się wraz ze wzrostem potęgi, a następnie śmiercią egipskiego kapłana znanego jako Nophru-Ka. Zamordowano go na polecenie faraona – kapłan w chwili śmierci wycharczał przepowiednię, która znalazła się potem w *Kitab al-Azif*. Następnie jej tekst został odkryty przez dwóch ludzi, którzy założyli Bractwo Bestii – tajną organizację planującą zdobyć władzę nad światem dzięki potomkowi dawno zmarłego Egipcjanina.

Właściwy potomek urodził się ostatecznie pod koniec dziejnostnego wieku. Nazywał się Edward Chandler i był synem obrotowego, drobnego biznesmena z Chicago. Machinacje Bractwa (łącznie z okrutnym morderstwem rodziców) doprowadziły go w końcu do stanowiska o wielkich wpływach i władzy – został przewodniczącym zarządu międzynarodowej korporacji New World Incorporated. W następnych latach NWI i Bractwo stworzyły dwie organizacje, Synów Teroru i Rhon-Paku, które zajęły kluczowe miejsca w planach podboju świata.

Ramka na str.10 zawiera informacje o umieszczeniu wstyckiego w czasie; powinna pomóc Strażnikowi Tajemnic uporządkować dawne wydarzenia i odpowiadać na stawiane przez Badacza pytania.

Życie Nophru-Ka

Potężny kapłan i wódz, Nophru-Ka, był jednym z pierwszych członków separatystycznego ruchu skupionego w Xoix, który nazwano później XIV Dynastią Egiptu. Wraz z podwalnymi czcił on Nyarlathotepa w tajemnych, podziemnych świątyniach i to właśnie dzięki pomocy Zewnętrznych Bogów, Nophru-Ka mógł uknuć spisek przeciw faraonowi. Plan był taki: kultysty ukrył w sekretnych świątyniach wezwą rytuałami zrodzone wśród gwiazd potwory (dhole) i sprawią, by bestie zaczęły siać spustoszenie w królestwie faraona. Kiedy faraon wyśle armię by powstrzymała zagrożenie, uzbrojeni wyznawcy kapłana zaatakują pałac i budynki rządowe faraona. W tym wszystkim Nophru-Ka miał być wspierany bezpośrednio przez Nyarlathotepa, który obiecał wysłać swego posłańca.

Dowiedziawszy się o spisku przeciw życiu i państwu, faraon Khasekhemre Neferhotep I wysłał szpiegów i zabójców do najdalszych rubieży swej krainy w poszukiwaniu diabolicznego kapłana. Nophru-Ka został w końcu odnaleziony w tajnej podziemnej świątyni położonej głęboko pod zachodnią pustynią. Świątynię tę zwano Studnią, a poświęcona była właśnie Nophru-Ka i jego poplecznikom. Zabójcy znaleźli kapłana pogrążonego w modlitwie; zaatakowali i zdołali go śmiertelnie ranić zanim wyznawcy rozerwali wszystkich na strzępy. Umierający Nophru-Ka wypowiedział przepowiednię, która potem przysięła się szalonom Arabowi, Abdulowi al-Hazradowi.

Zanim Neferhotep dowiedział się o śmierci Nophru-Ka, wyznawcy kapłana przenieśli jego ciało do małej doliny, gdzie pochowali upadłego przywódcę w naprędkie konstruowanym grobie. Stąd podążyli do Afryki Środkowej, do G'hame – zrujnowanego miasta Wielkich Przedwiecznych. Tam Shudde M'ell i jego potomstwo potraktowało ich jak ofiary, pozostawiając przy życiu jedynie garstkę tych, którzy mieli w żylach krew Nophru-Ka. Rodzina zamieszkała w zgodzie z cthonianami, czekając na spełnienie się przepowiedni. Był rok 1733 przed Chrystusem.

Bractwo Bestii

Trzy tysiące lat później, w XII wieku po Chrystusie, dwóch ludzi – baron Hauptmann i Lang-Fu – założyło organizację, której celem było przyspieszenie spełnienia się przepowiedni Nophru-Ka. I taki był początek Bractwa Bestii.

Lang-Fu, przywódca kultu istot z głębin w południowych Chinach, spotkał Hauptmanna podczas astrologicznych studiów w Damaszku. Lang-Fu posiadał fragment *al-Azif* i twierdził, że przyniosła mu go z miasta zasypanego piaskami Arabii ciemna, skrzydlata istota. Urywek ten mówił o przepowiedni i rodzinie czekającej w G'hame. Hauptmann wraz z Leng-Fu udali się w głąb Afryki i odnaleźli załosne szczątki rodu Nophru-Ka. Bardziej zwierzęcy niż ludzcy, potomkowie kapłana odmawiali kontaktu z dwoma przybyszami, aż w końcu Hauptmann przeniósł swój umysł do ciała ich przywódcy. Jako wódz plemięni poprowadził wszystkich na północ, aż do wybrzeża Morza Śródziemnego, gdzie zaczęli wchodzić w związki z miejscową ludnością rozpraszając linie krwi na wschód, do krajów muzałmańskich i na północ, do Europy.

Podczas gdy Lang-Fu wrócił do Chin, Hauptmann zakładał centra Bractwa w Europie i plótł sieć agentów wybranych spośród potomków Nophru-Ka, by pomagali mu szukać wszystkich noszących krew kapłana. Agenci ci rzadko zdawali sobie sprawę z planów Bractwa; wiedzieli, że pochodzą z rodziny związanej z przeznaczeniem i na skutek ciągłych machinacji Hauptmanna czerpali konkretne ekonomiczne zyski z pracy w organizacji. W tym samym czasie, w XII i XI-II wieku, Lang-Fu wykonał większość pracy przy fundamentach pod polityczne i duchowe cele Bractwa.

Na początku Bractwo planowało założyć królestwo we wschodniej Europie, ale dwie próby zakończyły się porażką: pierwszą pogrzebało polityczne załamanie w Polsce, a drugą przypadkowe zabicie wybranego dziecka przez przyzwaną istotę. Nadchodzący XX wiek i radykalnie zmieniająca się sytuacja na świecie wniosły poważne poprawki do planu spiskowców. Lang-Fu, przy użyciu mocy kontaktowania się z duchami podobnej do tej, którą posługuje się Paul LeMond, wezwał wraz z Hauptmannem ducha dawno zmarłego Nophru-Ka i w trójkę uknuł desperacki plan zażłobienia całym światem – plan bardzo zbliżony do tego, który Nophru-Ka chciał wykorzystać do obalenia faraona Neferhotepa I.

Pewnego konkretnego dnia – zwanego Dniem Bestii – Bractwo rozpoczęło działania. Zacznie od poszczególnych rządów całego świata wieloma niezależnymi grupami anarchistów założonymi i kontrolowanymi przez Bractwo dzięki New World Incorporated (NWI). W tym samym czasie świątynię Rhon-Paku, wspierane o cichu przez Lang-Fu, przyzwą na wielkie miasta dhole, sprowadzając je specjalną pieśnią ułożoną na (jak wierzą) ten święty dzień. Bractwo ma nadzieję, że zmniejszenia i zamęt doprowadzą do światowego kryzysu oraz załamania się dużej liczby ważnych rządów.

Wtedy pojawi się na scenie Edward Chandler, charyzmatyczny przewodniczący zarządu NWI, popularna w świecie postać i także potomek Nophru-Ka. Rzuci wszystkie środki NWI przeciw globalnemu zagrożeniu i, po szybkim zwycięstwie, zajmie pozycję przywódcy świata. Jeśli się to nie powiedzie, użyje tych samych środków, by we współpracy z wieloma ciemnymi siłami powiązanymi z Mitami rzucić świat na kolana przed sobą.

Hauptmann, Lang-Fu i Edward Chandler pojadą do Egiptu, gdzie 22 września 1929 roku mają się spotkać u stóp Wielkiego Sfinksa na płaskowyżu Giza. Tu rzucą zaklęcie

przyzywające Nyarlathotepa w formie Bestii. W tym potwornym kształcie zniszczył on Luxor, starożytną Tebę, stolicę faraonów, by potem ruszyć wokół Morza Śródziemnego, sięgając śmierć i spustoszenie od Kairu aż do Ankary.

Edward Chandler

WIZERUNEK PUBLICZNY

Charyzmatyczny i inteligentny Edward Chandler poświęcił swe dorosłe życie na polepszenie świata; w tym samym czasie rozbudowywał New World Incorporated (NWI), tworząc z niej jedną z największych korporacji. Fundacja Chandlera, poświęcona pamięci rodziców Edwarda, niesie pomoc obszarom dotkniętym przez różne klęski i poświęca duże sumy pieniędzy na projekty wspierające ludzkość. Chandler, jako przewodniczący zarządu, jest także odpowiedzialny za większość premii i udziałów z zysku rozdawanych szczęśliwym ludziom NWI. Sporo z takich premii trafia do zagranicznych pracowników, tam gdzie NWI ma swoje koncerny – dzięki takiej polityce łatwiej wchodzić w obszary obcej ekonomii, gdy są mile widziani przez rządy państw.

Wszystkie te wysiłki sprawiły, że Chandler jest jedną z najbardziej znanych i popularnych osób na świecie. W ostatnich latach walczyły o niego zarówno partie polityczne (widząc go jako prawdopodobnego kandydata na stanowisko wiceprezydenta), jak i ruch populistów, który podczas ostatnich wyborów uczynił go niemal głównym kandydatem. Chandler przerwał to, stwierdzając publicznie, że „w obecnej chwili polityka go nie interesuje”. Był dwukrotnie nominowany do Pokojowej Nagrody Nobla.

Życie Edwarda Chandlera dobrze udokumentowały media. Został wysłany do Europy w wieku dziesięciu lat jako chorowite dziecko; tam pobierał lekcje u prywatnych nauczycieli zatrudnianych przez ojca – właściciela kalki do dobrze prosperującej fabryki narzędzi w Chicago. Z powodu słabego zdrowia żył w ciągu tych lat jakby odcięty od świata; po wyjeździe z Chicago nie miał żadnych przyjaciół wśród rówieśników. W wieku 18 lat wrócił do Ameryki, a stan jego zdrowia poprawił się na tyle, że mógł chodzić do college'u. Przyjeżdży do szkoły biznesu na Uniwersytecie Illinois stawał się powoli popularny wśród studentów. Jego oceny były bardzo wysokie, a gwałtownie poprawiające się zdrowie pozwoliło nawet na grę (od drugiego roku) w drużynie futbolowej. Po uzyskaniu dyplomu pracował w firmie ojca i piął się po szczeblach kariery, zaczynając od pracy gońca.

Był czerwiec 1910 roku, a Chandler pracował na stanowisku wicedyrektora Chandler Enterprises, gdy jego rodzice zginęli w wypadku jachtu podczas wakacji w pobliżu San Francisco. Edward wkrótce przejął wodze firmy i zaczął budować na niej międzynarodową korporację z wieloma odrębnymi holdingami na całym świecie. Kilka lat później założył słynną Fundację Chandlera i jął gwałtownie zyskiwać na popularności.

PRAWDZIWY CHANDLER

Edward Chandler jest w prostej linii potomkiem egipskiego kapłana Nophru-Ka; Bractwo przygotowuje go do roli

władcy świata. Gdy urodził się o północy w święto Candlemas (1 lutego) 1880 roku, jego rodzice, późniejsi członkowie Bractwa, zawiadomili dr. Ambrose Cornwallisa z Bostonu o nowym członku linii – ten dostrzegł znaczenie momentu narodzin i skontaktował się z Hauptmannem. Po sprawdzeniu, że rzeczywiście Edward Chandler jest potomkiem z przepowiedni, zaplanowano chłopcu edukację: w wieku lat dziesięciu został zabrany do Bostonu, gdzie po krótkim stażu u doktora Cornwallisa, wyruszył w towarzystwie Hauptmanna do Europy. Tam zamieszkał w starym zamku w Transylwanii i studiował księgi magii, znalezione w bibliotece.

W wieku lat szesnastu Chandler kilkakrotnie podróżował wraz z baronem do zakazanej biblioteki Caelano, gdzie uczył się czarów służących przyzywaniu Bestii. Punktem kulminacyjnym jego edukacji stała się wyprawa do Egiptu (oczywiście z Hauptmannem), gdzie spotkali Lang-Fu i wszyscy razem ruszyli na zachód, docierając do dawno zapomnianej Studni Nophru-Ka. Tutaj wzięli obudziły w Chandlerze uśpione wspomnienia przodków i doprowadziły do przejęcia czegoś w rodzaju zespolenia się z umarłym przed wiekami kapłanem. Istota Nophru-Ka nie była oczywiście kompletna, lecz wystarczająca do gruntownej przemiany osobowości młodzieńca.

Chandler zawsze starannie ukrywał własne powiązania z ciemną stroną, ale raz, w wyniku młodzieńczej porywczowości, popełnił niemal tragiczny w skutkach błąd. Podczas przyjęcia ze szkolnymi przyjaciółmi, nieprzypuszczajono do działania alkoholu, zaczął opowiadać o dziwnych rzeczach, które widział i o których czytał. Nikt nie wierzył w jego fantazyjne opowieści. Desperacja Chandlera wraz z kilkoma kolejnymi drinkami doprowadziły do zawarcia zakładu. Po porwaniu przechodzącej ulicą koleżanki ze szkoły, młodzi ludzie udali się do pobliskiego parku. Zaalarmowana krzykami policja znalazła śpiewającą pijackimi głosami grupkę i związaną dziewczynę leżącą na ziemi. Pięciu młodzieńców zostało aresztowanych; na skutek nacisków ich rodzin, żadna informacja nie dotarła do gazet, a oskarżenie wycofano z sądu. Historia ta może zostać odkryta na nowo przez dociekliwych Badaczy.

Ostatnio Edward Chandler przebywa nieustannie w towarzystwie ochroniarzy. Jeśli Badacze doprowadzą do bezpośredniej konfrontacji z nim, najprawdopodobniej poniosą odpowiednie konsekwencje.

EDWARD CHANDLER, lat 48, Dziecko Przenaczenia

S 14 KON 14 BC 13 INT 20 MOC 150
ZR 16 WG 20 WYK 22 P 0 WT 14

Pancerz: 9 punktów kamizelka kuloodporna. Nosi ją zawsze w miejscach publicznych; chroni wyłącznie korpus, a więc jest 50% szansa, że zatrzyma obrażenia.

Umiejętności: antropologia 65%, archeologia 85%, astronomia 60%, chemia 55%, geologia 50%, historia 95%, historia naturalna 50%, korzystanie z bibliotek 95%, księgowość 90%, Mity Cithulu 99%, okultyzm 75%, perswazja 95%, pilotowanie samolotu 75%, prawo 65%, psychologia 95%, sztuka (śpiew) 75%, targowanie się 95%, wiarygodność 95%, wmwawianie 85%.

Języki: angielski 95%, arabski 75%, chiński 80%, francuski 85%, greka 75%, hiszpański 75%, łacina 80%, niemiecki 75%, rumuński 75%, starożytny egipski 85%.

Czary: „Wzwanie/Odeślanie Bestii”.

New World Incorporated

NWI, choć nie jest największą międzynarodową korporacją, to z pewnością ma holdingi w wielu gałęziach przemysłu, należących do najbardziej twórczych i rozwojowych tej dekady. W głównym kręgu jej zainteresowań leżą górnictwo, ropa naftowa i przemysł lotniczy. Ostatnio NWI zakupiło sporo stoczni w Anglii oraz na Wschodnim i Zachodnim Wybrzeżu; w obecnej chwili trwa w nich budowa specjalnie zaprojektowanych statków wyposażonych w elektroniczne urządzenia nawigacyjne skonstruowane przez inną filię NWI, umiejscowioną w Oakland, w Kalifornii. Owo eksperymentalne laboratorium jest chlubą NWI i udostępnia się je regularnie wycieczkom. Do mniej znanych obszarów działalności NWI należą z pewnością: wykupywanie wielkich pakietów akcji i obligacji, interesy w międzynarodowej bankowości czy kontrola firmy zbrojeniowej w Meksyku.

Biura korporacji mieszczą się w jednym z drapaczy chmur, w Chicago. Trzy najwyższe piętra składają się na prywatną rezydencję Edwarda Chandlera, który nazywa Chicago swoim domem. Dzięki mnogości przekazywanych przez lata miastu darów, wspiął się na pozycję honorowego mieszkańca i dostał pozwolenie na ustawienie na szczycie Biurowca Chandlera stalowej iglicy, do której cumuje swój prywatny sterowiec.

Plotki świata biznesu wieszczą ostatnio załamanie finansowe NWI, twierdząc, że korporacja rozciągnęła zbyt mocno swą działalność i ma zbyt mały kapitał, by utrzymać płynność. Mówi się także o tym, że rząd federalny zaczął się interesować niektórymi finansowymi posunięciami korporacji. Jednak poziom zaufania publicznego dla NWI pozostaje niezmiennie bardzo wysoki.

Jednakowoż jedynie garstka najwyższych urzędników NWI wie cokolwiek na temat politycznego zaangażowania korporacji, a żaden z nich nie ma pojęcia o ostatecznych celach Chandlera.

Synowie Terroru

W rzeczywistości nie jest to konkretna organizacja, ale raczej ogólne określenie używane przez członków Bractwa w odniesieniu do zombich dr. Dietera, które zinfiltrowały różne ugrupowania na całym świecie. Ugrupowania nie wybrane z powodów politycznych, ale raczej na podstawie skłonności do przemocy – każde z nich jest skrajne, radykalne i naznaczone skłonnościami autodestrukcyjnymi. Po latach starań osiągnęły one znaczne wpływy dzięki zapoatrzywaniu własnych grup w broń (zapewnioną oczywiście przez NWI) i mogą poprowadzić pozostałych do ataku. Każda organizacja wierzy, że działa sama i we własnym interesie, nie wiedząc nic o podobnych, rozsianskich po całym świecie, które zaatakują dokładnie w tym samym czasie w Dniu Bestii. Ich celem będą głównie stolice państw i instalacje militarne.

Rhon-Paku

Jest to nagle rozkwitła religia, która rozprzestrzeniła się po świecie w trakcie ostatniej dekady. Jej członkami stają się

najczęściej rozczarowani młodzi ludzie, przyciągani prostym przesłaniem braterskiej miłości i nieznacznym, intrygującym ukierunkowaniem na okultyzm.

Świątynie zarządzane są niezależnie i podlegają tylko Rhon-Paku – tajemniczemu świętemu człowiekowi żyjącemu w zapadłej wiosce w północnych Indiach. Każda z nich jest prowadzona przez lokalnego wyznawcę, który regularnie otrzymuje pocztą *Objawienia Rhon-Paku*, a jedynym między nimi związkiem pozostaje centralny fundusz, w którym gromadzone są finansowe nadwyżki, by zostać następnie rozdzielonymi między mniej zasobne świątynie. Wszystkie one czekają zaś na ogłoszenie specjalnego, świętego dnia, który niebawem ma nadejść – wiele z nich otrzymało już odpowiednie teksty modlitw i kadzidla, które mają być wtedy użyte.

Za świątyniami stoi oczywiście Bractwo. Gdy nadejdzie ów specjalny święty dzień, przywódcy nieświadomie doprowadzą do wyśpiewania zaklęcia, które wezwie z odległej planety potworne dhole. Do powodzenia tego czaru potrzeba palenia kadzidla zawierającego tajemniczy minerał zwany „Niebieskim Johnem”.

Powyższych celów nie zna absolutnie nikt ze świątyni. Wszyscy członkowie i przywódcy są całkowicie nieświadomi jakichkolwiek koneksji z Bractwem czy kimkolwiek innym, zamieszkanym w sprawę Dnia Bestii. Jeśli Badacze zdołają zlokalizować wioskę, w której żyje Rhon-Paku, odkryją że świętym człowiekiem jest starzec z wodogłowie, przy którym nieustannie czuwa dwóch Chińczyków. Staruszek został kiedyś uznany przez współmieszkańców za szaleńca, ale od czasu gdy dziesięć lat temu przybyli dwaj Chińczycy, osada zaczęła prosperować, a Rhon-Paku wrócił do task. Owi Chińczycy to, oczywiście, agenci Lang-Fu i Bractwa.

Świątynie Rho-Paku można znaleźć w następujących miejscach: Berlin, Bruksela, Hongkong, Londyn, Meksyk, Nowy Jork, Paryż, Rio de Janeiro, San Francisco i Sydney. W związku z negatywną decyzją władz nie powstały w krajach islamskich i Związku Radzieckim.

Streszczenie intrygi scenariusza

Zwistany zagłady

W pierwszej części *Dnia Bestii* Badacze poznają sporo elementów intrygi – Paula LeMonda, NWI i Synów Terroru – bez konieczności odkrywania połączeń między nimi. Każdy ze scenariuszy jest osobną całością i łatwo przeplatać go innymi przegodami, tak by bohaterowie nie domyślili się, że widzą właśnie początek działań jakiejś globalnej konspiracji. „Wezwanie do Londynu” ma miejsce na początku listopada 1928 roku; dobrze jest trzy wcześniejsze scenariusze rozmieścić w ciągu całego poprzedzającego te wydarzenia roku, zaczynając od lata 1927.

Linia czasowa wydarzeń

1733 p.n.e.: Nophru-Ka zostaje zamordowany przez śpiewników faraona Neferhotepa I

1732 p.n.e.: rodzina Nophru-Ka wraz z jego wyznawcami rusza do G'harne. Tam czeka na spełnienie się przepowiedni.

1136 n.e.: Baron Hauptmann spotyka Lang-Fu w Damaszku. Powstaje Bractwo Bestii.

1190: Hauptmann zakłada bractwo szpitalne, przemianowane 8 lat później na Zakon Szpitalny Najświętszej Marii Panny Domu Niemieckiego w Jerozolimie (Krzyżacy) jako ramię Bractwa.

1212: Hauptmann zostaje wydany z szeregu Krzyżaków za herezję.

1242: Hauptmann pokonuje najeźdźców w Transylwanii i zaczyna budować zamek, mający przechowywać zapiski Bractwa.

1542: Hauptmannowi udaje się wynieść oryginał *De Vermis Mysteriis* z więziennej celi Ludwiga Prinna.

1546: Hauptmann odwiedza Edwarda Kelly'ego i dr. Johana Dee. Dee tłumaczy na angielski *Necronomicon* z greckiej kopii Hauptmanna.

1628: Hauptmann zostaje wygnany z własnego zamku przez rozwścieczonych chłopów prowadzonych przez Jana Saveczika, miejscowego księdza. Następnie płynie do Ameryki, gdzie nawiązuje ważne kontakty w Bostonie i poza nim.

1792: Po powrocie Hauptmanna z Ameryki zamek ponownie wraca w jego ręce.

1880: O północy w rodzi się Chicago Edward Chandler. Dr Ambrose Cornwallis z Bostonu zostaje o tym powiadomiony (1 lutego) i przyjeżdża do Chicago. Potwierdza urodzenie potencjalnego „dziecka przepowiedni” i natychmiast wysyła telegram do Hauptmanna z Transylwanii. Bractwo zaczyna działać.

1880-1890: Dzięki interwencji Bractwa Chandler Enterprises gwałtownie się rozrasta.

1886: Hauptmann przenosi się do nowego ciała – księcia Spanglajsa z Węgier.

1890: Cornwallis jedzie do Chicago i wraca tydzień później do Bostonu w towarzystwie „panicza Edwarda” (9 stycznia). Hauptmann przybywa do Bostonu z Transylwanii (21 lipca). Hauptmann obdarowuje Cornwallisa specjalnymi binoklami, po czym płynie z paniczem Edwardem do Europy (29 lipca). Pani Cornwallis zakłada binokle i zostaje zaatakowana przez istotę z innego wymiaru (23 października).

1891: Rodzi się Jeremy Cornwallis (3 lipca). Morderstwa Cornwallisów (14 września).

1896: Hauptmann i Edward Chandler odbywają w ciągu roku serię podróży do biblioteki Celaeno. Wyprawy te pokrywają się z nagłą falą wampiryzmu w okolicach transylwańskiego zamku.

1897: Hauptmann i Chandler jadą do Egiptu, gdzie spotykają się z Lang-Fu i ruszają w głąb pustyni. Po wystawieniu Chandlera na wizję Studni wchodzi do grobu Nophru-Ka, zabierając potrzebne rzeczy, zabijając przewodnika i ponownie zamykają grób. Po powrocie do Kairu rozdzielają się; Chandler wraca do Ameryki.

1898: Chandler zostaje przyjęty do Szkoły Biznesu na Uniwersytecie Illinois.

1899: Chandler bierze udział w szkolnym skandalu wyciszonym przez władze.

1902: Chandler kończy szkołę z wyróżnieniem. Natychmiast zaczyna pracę w gwałtownie rozrastającej się firmie ojca (maj).

1910: Rodzice Chandlera giną w wypadku przygotowanym przez Lang-Fu i istoty z głębin. Chandler jest jedynym spadkobiercą fortuny rodziców i zostaje dyrektorem Chandler Enterprises (13 lipca).

1913: Chandler Enterprises zamienia się w NWI i zaczyna opanowywać różne rynki.

1920: Ku pamięci rodziców Chandlera powstaje Fundacja Chandlera. Zaczyna rozdzielać fundusze na badania naukowe i medyczne oraz wspierać organizacje charytatywne.

1924: NWI wykupuje potajemnie firmę zbrojeniową w Meksyku. W produkowaną broń zostają wyposażeni Synowie Terroru.

1925: NWI kupuje stocznię.

1927: Hauptmann zajmuje ciało Lionela Newmana, młodego brytyjskiego sekretarza (wiosna). „Cierpiące małe dzieci” (lato). „Czarne Wzgórza, najczarniejsze sekrety” tu lub następnego roku.

1928: „Śniący” (lato). „Wezwanie do Londynu” (listopad). Cztery następne scenariusze można umieścić, wedle uznania Strażnika Tajemnic, gdziekolwiek między początkiem listopada a końcem lipca.

1929: „Góry Księżycowe” (lipiec). „Przez Zatokę” (sierpień). „Dzień Bestii” (wrzesień). We wrześniu rynek zaczyna się chwiać. Panika rozpoczyna się 23 października. Zataśnianie następuje 24 października – dzień zwany Czarnym Czwartkiem. 29 października – Czarny Wtorek – następuje krach na giełdzie będący wynikiem albo manipulacji Bractwa, albo upadku NWI.

1930: Zaczyna się Wielki Kryzys.

Rozdział I, Cierpiące małe dzieci: W tym rozdziale Badacze poznają Paula LeMonda, znanego spirytualistę mieszkającego w Nowym Jorku. Na zaproszenie jego menadżera biorą udział w jednym z seansów, podczas którego okazuje się nagle, że znajdują się w naprawdę nawiedzonym domu. Przygoda powinna doprowadzić do zaprzyjaźnienia się z LeMondem i pozyskania zasobnego patrona w osobie Richarda Carringtona – oba te elementy będą kluczowe dla dalszego rozwoju kampanii.

Rozdział II, Czarne Wzgórza, najczarniejsze sekrety: Badacze jadą do Południowej Dakoty w celu wyjaśnienia tajemniczych zgonów w jednej z kopalń NWI – korporacja pojawia się tu po raz pierwszy. Osią problemu są insekty z Shaggai. Jeśli Badacze rozwiążą sprawę, mogą oczekiwać hojności korporacji. Nic nie wygląda podejrzanie dopóki – sporo później – bohaterowie nie zaczną się zastanawiać do czego służą uran wydobywany w kopalni.

Rozdział III, Śniący: W tej części, gdy Badacze jadą do Nowego Jorku by wyjaśnić zniknięcie starego przyjaciela – Paula LeMonda – zaczynają się ujawniać pierwsze powiązania. Bohaterowie nie dowiedzą się niczego o Bractwie, które służy tu raczej jako sposób na wyjaśnienie powodów dziwnego szaleństwa LeMonda i zesłanych mu proroczych snów. Paul musi przeżyć tę przygodę bez względu na to jak głupio czy nieostrożnie zachowa się nasza grupa, będzie on bowiem źródłem wskazówek i informacji podczas trwania kampanii.

Rozdział IV, Wezwanie do Londynu: Finał „Zwiastunów zgłady” prowadzi Badaczy do Londynu. Na początku rozdziału bohaterowie powinni dostrzec ważność dziwnych snów Paula LeMonda, by – w momencie gdy ten powie o płonącym Londynie – zechcieli zbadać całą sprawę. W Londynie spotkają terrorystów próbujących doprowadzić do załamania brytyjskiego rządu. Będzie to ich pierwsze, krótkie jak mruknięcie oka, wejście w globalne plany Bractwa Bestii.

Sny o Nophru-Ka

W drugiej części *Dnia Bestii* akcja nabiera rozmachu, a Badacze po raz pierwszy dowiadują się o istnieniu Bractwa Bestii. Te cztery scenariusze są ze sobą wyraźnie połączone aż do momentu, gdy bohaterowie trafiają w ślepy zaułek na końcu rozdziału VIII – wtedy pojawia się okazja przepięknej kampanii innymi przygodami. Żaden ze scenariuszy nie ma określonych sztywno dat; powinny zostać rozegrane w przerwie między 5 listopada 1928 roku (koniec rozdziału IV) a późnym lipcem 1929 roku (początek rozdziału IX). Sugerujemy, by rozpoczęcie „Stwora w studni” odwieść do 1929 roku, by wszystkie cztery scenariusze rozegrać w jednej, szybkiej sekwencji. Znacznie podniesie to jakość zabawy.

Rozdział V, Stwór w studni: Gdy Paul LeMond powie Badaczom, że seria morderstw dzieci w Bostonie jest w pewien sposób związana z jego przyszłościowymi wizjami zniszczenia ludzkości, Badacze powinni podążyć tym tropem.

Bohaterowie idąc śladem morderstw mogą dotrzeć do przerażającego dziecico-stwora żyjącego w starej studni i, co najważniejsze, znaleźć wskazówki sugerujące istnienie wielowiekowej organizacji znanej jako Bractwo Bestii z siedzibą w Rumunii.

Rozdział VI, Mroczny zamek: Wskazówki znalezione wcześniej prowadzą bohaterów do rozsypanych się zamku stojącego na szczycie skalnego urwiska w górach Transylwanii. Tu mieszka szef Bractwa i stąd kieruje realizacją zbrodniczych posunięć. Człowiek ten – baron Hauptmann – właśnie przygotowuje się do opuszczenia zamku, gdyż kilkusetletnie plany weszły w fazę realizacji i zmierzają prosto ku spełnieniu. Badacze mogą (choć nie muszą) się z nim spotkać. Powinni w końcu dostać się do zamku gdzie, oprócz potwomości snujących się po podziemnych kryptach i katakumbach, znajdą informacje częściowo wyjaśniające cele i kierunki działania Bractwa oraz mapy i inne wskazówki prowadzące do sekretnego grobu dawno pogrzebanego kapłana – Nophru-Ka.

Rozdział VII, Sale Celaeno: Po wydarzeniach „Mrocznego zamku” Badacze mogą zdecydować się na wyprawę na Celaeno, gdzie mogą znaleźć informacje kluczowe dla powstrzymania nadejścia Dnia Bestii. Będą się wtedy musieli zmierzyć z istotami postrzęgającymi Celaeno. Niestety – uważają one owe miejsce za swoją wyłączną własność.

Rozdział VIII, Piaski czasu: Wyprawa archeologiczna Uniwersytetu Miskatonick poszukuje właśnie zaginionego grobu Nophru-Ka. Ich informacje są jednak fałszywe, a to Badacze dysponując wskazówkami pozwalającymi znaleźć właściwe miejsce. Podróż na grzbietach wielbłądów do grobu usytuowanego w głębi pustyni, prawie sto mil na zachód od Kairu, będzie męcząca i skończy się atakiem grupy arabskich bandytów oraz wyprawą w głąb tajnej jaskini, gdzie nasi bohaterowie mogą być świadkami oddawania przez cień Nophru-Ka czci jego mrocznemu bogu.

Po dołączeniu do wyprawy Badacze pomogą odnaleźć grób kapłana i wejdą do środka tylko po to, by zobaczyć że ktoś był tam przed nimi. Wskazówki zaśleciają grobowiec, ale zaufany członek zespołu archeologicznego należy do Bractwa i w tajemnicy działa przeciw Badaczom od czasu ich przyjazdu do Kairu.

Dzień Bestii

Tu mamy miejsce na drobny przerwany, ponieważ żadne wskazówki z rozdziału VIII nie ruszą spraw do przodu – powinno to wyglądać na ślepy zaułek. Razem z początkiem rozdziału IX Badacze zostają wrzuceni w wir wydarzeń, które doprowadzą albo do pełnego sukcesu, albo całkowitej porażki. Te rozdziały są nawet mocniej splecione niż wydarzenia poprzedniej części. Rozdziały X i XI mogą się nawet częściowo pokrywać. Wszystkie scenariusze mają ustalone daty. Rozdział IX umieszczony jest pod koniec lipca lub na początku sierpnia 1929. Rozdział X i XI rozgrywają się pod koniec sierpnia 1929, a ostateczne wydarzenia rozdziału XII dzieją się 22 września.

Rozdział IX, Góry Księżycowe: Poprowadzeni ponownie przez dziwne sny Paula LeMonda, Badacze podróżują do Peru, celem odkrycia źródła serii straszliwych trzęsień ziemi, które nawiedziły ten obszar w ciągu ostatniego roku. Choć podejrzany teren położony jest wysoko w Andach, Badacze mogą odkryć idealną lokację na obóz – w pobliżu znajduje się należąca do New World Incorporated eksperymentalna stacja górnicza. Podczas przeszukiwania leżących blisko obszarów spustoszonych przez trzęsienia ziemi, Badacze zapewne natkną się na dowody bezpośredniej ingerencji grzybów z Yuggoth. Po tem owe dowody mogą wskazać na powiązania mi-go z obozem górniczym NWI. Przed rozpoczęciem tego rozdziału Badacze powinni co najmniej podejrzewać Bractwo o związki z konkretnymi pracownikami NWI. Jest bardziej niż pewne, że tropy poprowadzą bohaterów do San Francisco.

Rozdział X, Przez Zatokę I: Scenariusz ten daje Badaczom okazję poznania obecnych planów Bractwa i NWI. Dziwny minerał – Niebieski John – wydobywany przez grzyby i transportowany z Peru do San Francisco przez NWI trafia do tajnego laboratorium usytuowanego pod miastem, gdzie jest zamieniany przy użyciu odpowiednich rytuałów na kadzidło, mające zostać spalone w świątyniach Rhon-Paku w Dniu Bestii. To specjalne kadzidło jest materialnym komponentem czaru, który zostanie rzucony w celu sprowadzenia z odległej planety potwornych dholi i uwolnienia ich w okolicach głównych miast Ziemi. Członkowie i przywódcy świątyń nie zdają sobie sprawy ze swego miejsca w planach Bractwa; są nieświadomymi narzędziami.

Operacją tą kieruje Lang-Fu – starożytny chiński mag, który przewodził niegdyś kultowi istot z głębin na południowym wybrzeżu Chin. Badacze mogą być świadkami prowadzonych przez niego rytuałów Cthulhu i Hydry na opuszczonej plaży na północ od San Francisco. Dwie opcjonalne sceny mogą posłużyć jako wsparcie dla Badaczy w walce z Bractwem.

Rozdział XI, Przez Zatokę II: Przed opuszczeniem San Francisco Badacze zostaną zaatakowani przez odraźniącego stwora podczas snu w hotelu. Wskazówki w porannej prasie doprowadzą do przekonania, że za tym zamachem stać może

stacja badawcza NWI usytuowana w Oakland, po drugiej stronie zatoki.

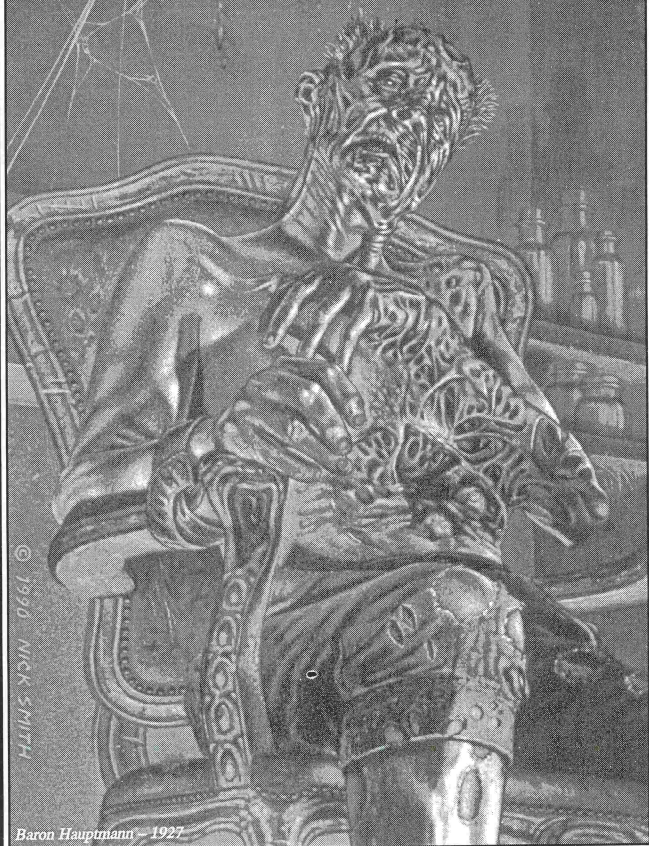
Korzystając z okazji, jaką dają dostępne dla wszystkich wydzielki po zakładzie, Badacze będą mieli okazję poznać rodzące się owoce postępu naukowego opracowane przez NWI. Podczas, gdy część będzie – zwiedzając – zdobywała nową wiedzę, jeden lub dwóch Badaczy może spróbować prześlizgnąć się do zamkniętych obszarów laboratorium, by znaleźć więcej wskazówek na temat planów NWI i Bractwa dotyczących zawiadnięcia światem.

Szef laboratorium, dr Hans Dieter, jest szalonym geniuszem, który ponosi winę za atak na Badaczy. Pracuje dla NWI wszczepiając w mózgi wybranych ofiar małe urządzenia elektroniczne. Następnie ludzie ci infiltrują różne organizacje terrorystyczne na całym świecie. Owe elektroniczne zombie osiągnęły przywództwo stanowiska w odpowiednich grupach i poprowadzą w Dniu Bestii ataki przeciw siedzibom rządów oraz wybranym instalacjom wojskowym, by wprowadzić globalny zamęt. Wskazówki odnalezione w laboratorium pozwolą Badaczom ostrzec ich własne (a może też inne) rządy przed nadciągającym niebezpieczeństwem; działania takie mogą dać ostrzeżonym dostatecznie dużo czasu, by skonstruowali plany uniemożliwienia ataku.

Rozdział XII, Dzień Bestii: Oto zwieńczenie kampanii. Badacze ponownie ruszają do Egiptu; tym razem do nekropolii na płaskowyżu Giza, do piramid i Wielkiego Sfinksa. Tu najprawdopodobniej spotkają ponownie barona Hauptmanna i Lang-Fu, choć teraz w towarzystwie Edwarda Chandlera i sporej liczby zaciętych arabskich ochroniarzy. Piekielne trio spróbuje wezwać potwora o postaci sfinksa bez twarzy, a zwanego Bestią. Rytuał wezwania zacznie się o świcie 22 września i da sygnał do rozpoczęcia Dnia Bestii, pociągając za sobą ataki Synów Terroru na całym świecie i wezwanie dholi przez wiele świątyń Rhon-Paku.

Będzie to zapewne najtrudniejszy dla Badaczy rozdział, który zmusi ich do wybrania metody powstrzymania Chandlera i Bractwa. Najpewniejsze sposoby będą prawdopodobnie w równym stopniu samobójcze, choć odważni Badacze mogą osiągnąć finalny sukces bez tak drastycznych strat.

CZEŚĆ PIERWSZA: ZWIASTUNY ZAGŁADY



I: CIERPIACE MAŁE DZIECI

W nawiedzonym domu Badacze poznają tajemniczego Paula LeMonda i siebie nawzajem.

Wwiosce Corbis Wood, w stanie New Hampshire, horror narastał przez wieki, otaczając stary dom Tannerhillów, który skrywał tajemnicę przez prawie dwieście lat od czasu dwóch zgonów w XVIII wieku. Teraz budynek, stojąc opuszczony przez całe pokolenia, został ponownie zamieszkały, a demony przeszłości wyciągnęły szpony w teraźniejszość.

Wiadomości Badaczy

Paul LeMond, spirytualista i medium, planuje egzorcyzmować duchy z domu w Corbis Wood, w New Hampshire. Jego agent, Herb Whitefield, postanowił udostępnić publiczności to wydarzenie, czego Badacze mogą się dowiedzieć z jego reklam. Alternatywnym sposobem na wprowadzenie jest prośba przyjaciela o przybycie: Paula LeMonda lub Roberta Carringtona, właściciela domu.

Wiadomości Strażnika

Pierwszy scenariusz przedstawia Badaczom kilka osób ważnych dla *Dnia Bestii*, a przede wszystkim Paula LeMonda – spirytualistę, którego prorocze sny są kluczowe dla kampanii. „Cierpiące małe dzieci” jest także dobrą okazją na zapoznanie Badaczy ze sobą i zapewnienie im patrona, mogącego zaofiarować finansową pomoc w trakcie dalszych wydarzeń. Przebieg przygody stworzył psychiczną więź między bohaterami a Pauliem LeMondem, z której można skorzystać na późniejszych etapach kampanii.

Rozdział ten powinien zostać umieszczony w czasie kampanii na rok przed rozdziałem III, a zaczyna się około roku po rozpoczęciu przez Paula zawodowej kariery medium. Jeśli rozdział III ma się rozegrać w połowie 1928 roku, „Cierpiące małe dzieci” zdarzy się prawdopodobnie latem bądź jesienią 1927.

Scenariusz nie zawiera bezpośrednich odniesień do Mitów, a nadnaturalne zagrożenie pochodzi od duchów zamieszkujących posiadłość Tannerhillów, przedstawioną jako kwintesencja amerykańskiego, gotyckiego, nawiedzzonego domu. Akcję umieszczono w wiosce Corbis Wood, stan New Hampshire, ale jeśli Strażnik zechce, może łatwo ją przenieść do dowolnego starego, odizolowanego społeczeństwa, które ma w swej historii procesy czarownic.

HISTORIA

Dom Tannerhillów został zbudowany w 1680 roku przez zamożnego kupca, Quintena Tannerhilla. Jego dziwne położenie ponad wioską Corbis Wood wywołało plotki o nawiedzeniu, nawet jeśli dwa zgony – w 1699 i 1700 – nie wskazywałyby na to.

Kiedy kochanka Quintena, Marion Lee (niezameżna szwaczka lekkiego prowadzenia), została oskarżona o czary, namówiła Tannerhilla, by adoptował jej nieślubne dziecko – chłopca Luthera. Marion nie była wiedźmą, ale jej uwodzieńskie sztuczki dawały łatwy pretekst do oskarżeń. Nikt nie wiedział kto jest ojcem bękarta, więc szybko zaczęto plotkować; niektórzy nawet szepotali, że jest to diabelski pomiot.

Kiedy powieszono Marion Lee, Tannerhill – upokarzając swoją żonę Katherine, która nie mogła mieć dzieci – dotrzymał słowa. Katherine była domyslna i wkrótce odkryła powody hojności męża; jego niewierność wzbudziła w niej pokłady goryczy. Była „prawdziwą” purytanką, więc nigdy nie pokazała Tannerhillowi swej złości; przeniosiła ją po prostu na Luthera. Wmówiła sobie, że nieślubne dziecko jest naznaczone przez szatana i trzeba je oczyścić. „Oczyszczaniem” było zamykanie go na całe dni w piwnicy, głodzenie, modlenie się nad nim i dotkliwa chłosta. Quinten nie robił nic, by jej przeszkodzić; powstrzymywało go poczucie winy za romans i złość na dziecko.

W końcu przekonania Katherine, nie rozkładająca złości, niemożność posiadania potomstwa i religijny fanatyzm wpędziły ją w szaleństwo. Luther umarł mając lat 12 pobity przez nią na śmierć. Quinten, nie chcąc, by jego żona powieszona za morderstwo, ukrył przestępstwo i zakopał zwłoki chłopca w piwnicy.

Niesprawiedliwa śmierć Luthera spowodowała, że pozostał w domu Tannerhillów w formie ducha. Choć nie był zły, to wypełniała go gorycz po żalonym życiu i bolesnej śmierci, dlatego skupił swą energię przeciw Katherine. Ukazywał się tylko jej i dokonywał drobnych działań przypisanych duchom – to pogrążyła kobietę w coraz głębszym szaleństwie. Czyściła cały dom i biczowała się każdego dnia w maniakalnym pragnieniu odpędzenia od siebie demonicznego dziecka. W 1700 r., rok po zabiciu Luthera, zmarła podczas modlitwy z powodu hipotermii. Było to niedzielnej nocy w środku zimy – nie rozpałała ognia, gdyż praca w Dzień Pański to grzech.

Po tym zdarzeniu Quintenowi zaczął się ukazywać biczujący się duch żony. Tego było już za wiele; Tannerhill sprzedał dom, który przechodził potem z rąk do rąk i przez wieki rzadko był dłużej zamieszkały. Duchy nie pojawiały się często, ale wisząca tam atmosfera nienawiści wystarczała, by nikt nawet nie poczuł się w nim jak u siebie. Budynek, choć sporadycznie zamieszkały, niszczał dziwnie mało. Bez kontaktu z żywymi, duchy ukazywały się coraz rzadziej i rzadziej, by w końcu przejść w stan uśpienia.

W 1892 roku David i Agnes Carrington kupili dom, wyremontowali go i wprowadzili się z młodą córką Jenny i niedawno urodzonym Robertem. Depresja postnatalna Agnes

i żał Jenny do matki, że „zostawiła” ją dla nowego dziecka, wzbudziły w domu psychiczny rezonans, który zaktywizował duchy i spolaryzował ich wpływy. Katherine pomyślała, że jej znieuawidzony „syn” znów sieje „zło”, a w Jenny dostrzegła kolejne wypaczone dziecko spiskujące z szatanem. Stopniowo opanowywała Agnes aż do późniejszego opętania, by „oczyszczyć” Jenny. Agnes karała córkę za drobne przewinienia stając się coraz bardziej drakońska wraz z zaciskającym się na jej umyśle jarzmem nakładanym przez ducha. W końcu Katherine przyjęła pełną kontrolę nad matką, która zaczęła chłostać córkę i zamykać ją w piwnicy. Katherine/Agnes uważała, że Jenny jest w zmnowie, czy nawet została opętana przez diabła.

Luther postrzegał Jenny jako przyjaciółkę w cierpieniu i pomagał jej jak tylko mógł. Został jej „niewidzialnym przyjacielem” i próbował chronić; gdy to robił, w pobliżu Jenny działy się dziwne rzeczy i kiedy David doświadczył ich sam, zaczął wierzyć w opowieści żony o tym, że ich dziecko jest opętane. Po miesiącach prób uleczenia, Jenny stwierdziła, że woli być ze swoim niewidzialnym przyjacielem niż żyć z nienawiścią matki i rozcięta nadgarstki o gwóźdź. Znalaziono ją martwą następnego dnia rano, a jej duch dołączył do grona zjaw w domu Tannerhillów. Choć Katherine opuściła ciało Agnes po śmierci/oczyszczeniu Jenny, kobieta została kompletnie szalona. David umieścił ją w zakładzie dla obłąkanych (gdzie zmarła rok później), a sam wyjechał do Nowego Jorku, zabierając małego Roberta. Próbował sprzedać dom; bezskutecznie.

W 1926 roku Robert odcziedzzył dom Tannerhillów w wyniku naturalnej śmierci swojego podstarzałego ojca. Nie mając właściwie żadnych wspomnień z wczesnego dzieciństwa, odwiedził dom, by zdecydować co z nim zrobić. Kiedy w nim przebywał, spotkał ducha swojej małej siostry; uciekł przerażony i będąc jeszcze w stanie szoku zwrócił się do Reverenda Lewisa z miejscowej kaplicy Kongregacjonalistów z prośbą o odprawienie egzorcyzmów. Pastor odmówił i zasugerował, by Robert lepiej porozmawiał z lekarzem – nie chciał mieszać się do sprawy, która mogłaby nagle stać się bardzo kontrowersyjna. Robert zwrócił się więc do Paula LeMonda, spirytualisty i medium, by ten udowodnił, że dom jest nawiedzony, mając nadzieję, iż uda się uspokoić ducha. Herb Whitefield, menadżer Paula, dostrzegł w tym wydarzeniu świetną okazję do zarobienia łatwych pieniędzy. Dzięki sugestyjności i umiejętności perswazji namówił Roberta, by ten zezwolił Paulowi przybyć z grupą badaczy psychiki – nazywając ich bohaterami – którzy zapłacą za udział w spektaklu.

Zaczynamy grę

Jak wspomniano we wstępie, jest wiele sposobów na wprowadzenie Badaczy do wydarzeń scenariusza. Jeśli jeszcze nie znają się nawzajem można użyć sporej części z tych metod, by po raz pierwszy spotkać ich ze sobą.

- Badacze z tego czy innego powodu odpowiadają na reklamę w gazecie czy magazynie. Patrz: *Wycinki Bestii nr. 1*.
- Mogą znać Paula LeMonda z kregów okultystycznych i zostać zaproszeni osobiście.

- Krewni lub przyjaciele Carringtona mogą zostać przez niego poproszeni o sprawdzenie *bona fides* weekendu Paula LeMonda.

Po otrzymaniu zaproszeń w jakiegokolwiek formie Badacze dostaną instrukcje, by stawili się na dworcu autobusowym w Nowym Jorku w piątek o piętej po południu, skąd prywatnym autobusem mają pojechać na miejsce.

Wstępne informacje Herba nie zawierają żadnych szczegółów na temat lokalizacji docelowego punktu w Nowej Anglii – po prostu chce mieć wszystko pod kontrolą i wołałby, żeby klienci nie przeprowadzali wcześniej prywatnego śledztwa. Oczywiście jeśli Badacze zostali zaproszeni przez Carringtona, to będą znali adres domu Tannerhillów i będą mogli przeprowadzić dochodzenie. Wizyta w Corbis Wood może pozwolić odkryć fakty 2, 3, 6 i 7 z „Tabeli poszukiwań Badaczy” (str. 16). Zdany test *korzystania z bibliotek* podczas przeszukiwania rejestrów własności ziemi i zapisów publicznych ukaże 1, 4, 5, 8, 9, 10, 11, dodatkowy test *korzystania z bibliotek* przy skupieniu się na Marion Lee odsłoni 12, 13 i 14, a kolejny, przy badaniu śmierci Jenny Carrington, pozwoli odkryć 15.

DWORCEZ AUTOBUSOWY

Na dworcu w Nowym Jorku Badaczy przywita agent Paula LeMonda – Herb Whitefield – i posadzi ich w poczekalni specjalnie dla nich przeznaczony. Herb wynajął autobus dla pryncypałów łowców duchów i będzie wołał, by wszyscy z niego skorzystali, choć jeśli Badacze przyjechali samochodami, mogą pojechać za autobusem.

Oprócz bohaterów obecni są: Robert Carrington – właściciel domu Tannerhillów, Cecilia Peters – dyktantka interesująca się okultyzmem, Martha – kucharka i pokojówka wynajęta przez Whitefielda, Herbert Whitefield – menadżer Paula LeMonda i na końcu on sam, Paul LeMond, spirytualista i wróżbita.

ROBERT CARRINGTON, lat 35, właściciel domu Tannerhillów

Robert jest dobrze prosperującym przemysłowcem. Do czasu niedawnego spotkania z duchem siostry – którego zobaczył płaczącemu w dziecięcej sypialni – poświęcał mało czasu i uwagi rzeczom nadnaturalnym. Teraz jednak jest w poważnych kłopotach – jako człowiek praktyczny i wysoko mierzący, który lubi widzieć efekty, postanowił wynająć profesjonalistę mającego rozwiązać jego problem. Ma nadzieję, że Paul będzie w stanie udowodnić, że dom Tannerhillów jest nawiedzony. Robert mało pamięta z wczesnych lat spędzonych tutaj; jego podświadomość wyparła wspomnienia ze względu na ich traumatyczną naturę. Zdołał sobie jedynie przypomnieć jak

Wycinki Bestii nr. 1

Doświadczyć nadnaturalnego!

Zapraszamy odpowiedzialne osoby, cechujące się odwagą i otwartością umysłu, do przyłączenia się do **sławnego** nowojorskiego spirytualisty, na weekend obserwacji, badania i weryfikacji nawiedzonych domów w Nowej Anglii. Kontakt ze światem duchów **zapewniony**. Nie dla ludzi o słabych sercach. Doświadczenie **nie** konieczne.

Pisać: Skr. p. G 28 Nowy Jork

opłata 50\$, zawiera pełne wyżywienie i transport na miejsce

Tabela poszukiwań Badaczy

1. Corbis Wood to mała, odizolowana, 300 letnia wiejska społeczność.
2. Większość mieszkańców to zadeklarowani członkowie Kościoła Kongregacjonalistów.
3. Corbis Wood ma dość nieciekawą historię. Jedynym wydarzeniem godnym uwagi był proces Marion Lee, szwaczki i starej panny, oskarżonej i powieszzonej za czary w 1687 roku.
4. Dom Tannerhillów zbudowano w 1680 roku dla Quinenta Tannerhilla, bogatego kupca mieszkającego w nim do 1700 roku.
5. David Carrington kupił dom Tannerhillów w sierpniu 1892 roku.
6. Przez większość swojej historii dom stał niezamieszkały i od 30 lat jest wystawiony na sprzedaż.
7. Budynek ma przynębiającą, ale imponującą fasadę, wyglądającą jak kwintesencja nawiedzzonego domu.
8. David Carrington wraz z żoną Agnes mieli dwójkę dzieci: Jenny urodzoną w lipcu 1888 i Roberta urodzonego w marcu 1892 roku.
9. Jenny zmarła w 1895 roku.
10. Agnes zmarła w 1901 roku.
11. David zmarł w 1926 roku.
12. Marion Lee, na kilka miesięcy przed procesem w 1687 roku, urodziła chłopca, którego nazwała Luther.
13. Ciało Marion, jako wiedźmy, nie zostało pogrzebane tylko spalone.
14. Quinten i Katherine Tannerhill adoptowali Luthera Lee natychmiast po egzekucji Marion, czyli we wrześniu 1687 roku.
15. Jenny Carrington zmarła na skutek utraty krwi po podcięciu sobie żył. Jako samobójczyni została pochowana w nie poświęconej części cmentarza przy kościele Kongregacjonalistów w Corbis Wood.

matka bujała go w kółce i jak jego siostra Jenny bawiła się ulubioną zabawką – pajacem wyskakującym z pudełka. Jego matka była chora i przebywała „w szpitalu” dopóki nie umarła gdy miał dziesięć lat; pojechał wtedy z ojcem i nianią do Nowego Jorku. Robert jest bogaty i, o ile akceptuje jakiś konkretny cel, bywa filantropem. Jeśli będzie zadowolony z dochodzenia w domu Tannerhillów, może zaofiarować pomoc i wsparcie finansowe dla podróży Badaczy w dalszej części kampanii.

S	12	KON	10	BC	13	INT	16	MOC	13
ZR	10	WG	14	WYK	18	P	60	WT	13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3+1k4.

Umiejętności: chemia 47%, fizyka 43%, historia rodziny 48%, księgowość 60%, perswazja 59%, wiarygodność 72%.

CECILIA PETERS, lat 18, melodramatyczna, młoda dyktantka

Cecilia jest 18 letnią, nałogowo palącą papierosy dyktantką. Była jedynaczką i rodzice, dopóki żyli, mieli dla niej zawsze zbyt mało czasu. Zginęli w wypadku samolotu, gdy lecieli na jej 14 urodziny; zostawili ją z pokątną fortuną, lecz całkowicie nieprzygotowaną do życia. Cecilia jest społecznym kameleonem przystosowującym zachowanie i cele do otoczenia. Aktualnie jest zafascynowana wszystkim co nadnaturalne – być może podświadomie próbuje znaleźć sposób na skontaktowanie się z rodzicami. Jest także nerwowa i podatna na wpływy – jej kompleks męczennika może doprowadzić do tego, że opowie się po stronie „złego dziecka” i stanie się kolejnym celem nienawiści Katherine.

Cecilia chce być aktorką, lecz jak na razie nie odnosi sukcesu, a spadek tempa w szybkim tempie. Podczas scenariusza Herb zauważył jej talent i stwierdził, że zaferowanie jej własnych usług jako menadżera może być zyskowne. Kobieta może przyjąć propozycję. Pomiędzy końcem „Cierpiących małych dzieci” a wydarzeniami „Śnięcego” Cecilia będzie miała romans z Pauliem LeMondem, czego oznaki można wpleść w ten scenariusz (jeśli zginie ona podczas przgody, łatwo wymyślić nową dziewczynę Paula, która posłuży przy „Śnięciu”).

S	8	KON	9	BC	8	INT	14	MOC	10
ZR	13	WG	16	WYK	12	P	37	WT	9

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: torebka 35%, obrażenia 1k3-1k4.

Umiejętności: aktorstwo 45%, krzyk 80%, okultyzm 15%, perswazja 40%, społeczna mimika 75%, wiarygodność 40%.

Języki: francuski 38%.

Przypadłości umysłowe: kompleks męczennika, obwinia siebie za śmierć rodziców.

MARTHA, lat 37, cicha, posłuszna kucharka

Martha jest cichą, otyłą kobietą, która rzadko wypowiada zrozumiałe słowa i w większości rozmów wzrusza tylko ramionami. Herb wynajął ją na weekend do sprzątania i gotowania; nie mogąc znaleźć nikogo w Corbis Wood do pracy w nawiedzonym domu, zatrudnił ją w Nowym Jorku (głównie dlatego, że zgodziła się pracować za grosze). Pod warstwą posłuszeństwa Martha złości się, że musi harować za marne pieniądze i traktują ją jak śmiecia. Takie nastawienie sprawi, że stanie się odpowiednim obiektem do opętania przez Katherine.

S	15	KON	13	BC	16	INT	9	MOC	12
ZR	10	WG	9	WYK	9	P	60	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3+1k4;

patelnia 30%, obrażenia 1k6+1k4;

nóż kuchenny 30%, obrażenia 1k6+1k4;

siekiera do drewna 30%, obrażenia 1k8+2+1k4.

Umiejętności: gotowanie 63%, nasłuchiwanie 30%, pierwsza pomoc 45%, posłuszeństwo 80%, skradanie się 40%, spostrzegawczość 47%, sprzątanie 70%, wzruszanie ramionami i mrużenie 80%.

HERBERT WHITEFIELD, lat 44, menedżer Paula LeMonda

Herbert jest niskim mężczyzną z czarnymi, tłustymi włosami. Szło mu kiepsko, dopóki nie odkrył LeMonda, który doprowadził go do pierwszego, poważnego sukcesu. Pieniądze są jego główną motywacją. Śledztwo w domu Tannerhillów to dla niego nowe wyzwanie, i jeśli się uda, ma nadzieję na zorganizowanie serii takich wycieczek. Herb jest zatrudnionym w branży rozrywkowej z nosem do pieniędzy i powinien być zakontraktowany jak przeciwnieśń Paula – spirytualisty, który po prostu chce czysto i uczciwie rozwiązać tajemnicę.

S 9 KON 10 BC 8 INT 13 MOC 12
 ZR 10 WG 14 WYK 12 P 55 WT 9

Umiejętności: perswazja 50%, psychologia 45%, targowanie się 65%, wiarygodność 50%, wmawianie 68%.

PAUL LEMOND, lat 27, łącznik z duchami

Paul jest młodym mężczyzną o wrażliwej, artystycznej naturze. Był jedynakiem wychowywanym przez matkę po tym jak ojciec umarł na gruźlicę. Został odkryty przez Herba przez rokiem i, od tamtego czasu, dobrze mu się wiedzicie dzięki posiadanym talentom. Dotychczas jego głównym zajęciem były organizowane na małą skalę seanse dla zamożnych rodzin i kilka większych imprez publicznych, zazwyczaj składających się z pytań typu gdzie babcia ukryła pieniądze albo czy owdowiła małżonek powinien ponownie brać ślub. Dochodzenie w domu Tannerhillów jest dla niego intrygującym intelektualnie wyzwaniem – zrobi wszystko najlepiej i najbardziej uczciwie jak tylko może.

S 8 KON 8 BC 9 INT 15 MOC 17
 ZR 12 WG 14 WYK 10 P 63 WT 9

Umiejętności: angielski 75%, korzystanie z bibliotek 35%, Mity Cthulhu 8%, okultyzm 75%, perswazja 30%, psychologia 40%, sztuka 45%.

Czary: „Wezwanie ducha” (patrz: ramka).

Uwaga: Paul widział wystarczająco dużo duchów i wykonuje testy Pocztałości jedynie wtedy, gdy spotka na prawdę przerażającego.

OPOWIEDZ MI O SWOJEJ MATCE

Zanim wyjadą, Herb da ostatnią szansę tym, którzy są zbyt przestraszeni i chcą zrezygnować, a potem poprosi o podpisanie oświadczeń (patrz: *Wycinki Bestii nr 2*).

Kiedy Badacz podpiszą oświadczenia, pojawi się mocno wymalowana kobieta w drogim i modnym, choć nieco pstrokатым płaszczu przeciwdeszczowym, niosąca sweter i stół ciasteczek. Podbiegnie do Paula i wcisnie mu to wszystko mówiąc: „Pomyślałam, że przyniosę ci zapasowy sweter na wypadek, gdyby zrobiło się zimno i zrobię twoje ulubione ciasteczka”. Ta kobieta to Irene LeMond, matka Paula. Jedne co mogą zrobić zebrani, to słuchać jak zażenowany LeMond dziękuje pospiesznie matce i mówi, że na prawdę nie powinna się o niego martwić. Będzie wyglądał na ucieszonego, gdy Herb upchnie wszystkich w autobusie zostawiając machającą na pożegnanie Irene na chodniku.

Paul odwróci się do siedzącego obok postaci Badacza, potrząśnie głową i powie: „Ach, te matki! Chciała dobrze, ale...”. Wzruszy ramionami i zapyta: „Czy twoja matka też jest taka?”. Jeśli Badacz zechce opowiedzieć o swojej rodzinie, Paul wysłucha go ze szczerym zainteresowaniem i odpowie: „Myślę, że moja matka jest nadopiekuńcza. Mój ojciec umarł kiedy byłem bardzo mały i musiała wychowywać mnie sama w dodatku bez pieniędzy – czasem nie zauważa, że jestem dorosły!”.

Badacz siedzący obok Carringtona, po udanym teście psychologii, zauważy, iż podczas tej milej pogawędki Robert czuje się nienajlepiej. Jeśli ktoś zapyta go o co chodzi, Carrington wytłumaczy, że jego matka umarła, gdy miał dziewięć lat, a przebywał w szpitalu od czasu, kiedy był bardzo mały. Nie pamięta – być może nikt mu nigdy nie wyjawiał – naturę jej choroby.

Podczas podróży do Corbis Wood Herb wykorzystuje swoje najlepsze umiejętności, podkreślając w rozmowie jakie fascynujące i unikalne doświadczenia stoją przed nimi. Zdradzi, gdzie znajduje się nawiedzony dom i poda fakty 1, 4 i 7 z „Tabeli poszukiwań”. Powie także, że ich głównym celem na weekend będzie skontaktowanie się z duchem Jenny Carrington, siostry Roberta, która zmarła mając sześć lat.

Podczas rozmowy z Carringtonem Badacz może użyć perswazji, by wyciągnąć z niego informacje 5, 8, 9, 10 i 11 z tabeli oraz jego własne, drobne wspomnienia z dzieciństwa. Cecilia będzie nerwowo palić papierosy i łatwo ją będzie nakłonić do opowiadania o własnej stracie i poczuciu winy.

PRZYJAZD DO DOMU TANNERHILLÓW

Dom Tannerhillów leży tuż poza Corbis Wood – rolniczą wsią składającą się z 30 gospodarstw. Stoi na szczycie skarpy, spoglądając w dół na południe, w kierunku osady.

Droga, która do niego prowadzi, jest w kiepskim stanie; wije się pętłami wokół wzniesienia aż do starego budynku o konstrukcji z drewnianych bali.

Dom Tannerhillów stoi od 30 lat niezamieszkały i przeznaczony na sprzedaż. Jest tylko częściowo umeblowany – David Carrington miał nadzieję, że tak łatwiej się sprzeda – wszystkie wartościowe sprzęty rodziny zostały wywiezione. Choć jest w dobrym stanie, wszystko w środku pokrywają kurz i pajęczyny, a tapety i miękkie części mebli są nieco nadgrzyzione przez mole i pleśń. W domu nie ma ciepłej wody,

„Wezwanie ducha” LeMonda

Aby wezwanie się udało, Paul musi pozostawać w fizycznym kontakcie z przedmiotem należącego do zmarłego. Może to być ulubiona zabawka dziecka czy pamiątka po jakimś ważnym wydarzeniu. Czasem Paulowi wystarczy do przyzwania ducha siedzenie na jego ulubionym krześle czy przebywanie w jego pokoju. Ogólnie, im dłużej osoba jest martwa, tym ważniejszy powinien być obiekt; decyduje „co wystarczy?” podejmuje Strażnik Tajemnic.

Gdy Paul ma już dany przedmiot, poświęca 15 Punktów Magii i popada w głęboki trans, zwieszając głowę na piersi. Po minucie czy dwóch podnosi wzrok z wyrazem twarzy i wyglądem zmarłego. Gdy wezwany duch pojawia się w ciele Paula, potrzebuje kilku chwil na przystosowanie się do nowej powłoki, na początku odzyskuje kontrolę nad mięśniami i zmysłami, a potem przypominając sobie jak się mówi.

Inne osoby obecne przy wezwaniu mogą brać udział w seansie. Wszyscy powinni chwycić się za ręce (często wokół stołu) tworząc krąg i wydać po dwa Punkty Magii, by wytworzyć psychiczne pole potrzebne do przyzwania ducha. Punkty te redukuje wartość punktów poświęconych przez Paula o jeden za każde dwa innych uczestników, którzy mogą – jeśli chcą – poświęcić więcej. Jeśli w którymkolwiek momencie okrag zostanie przerwany, duch może odejść.

Przebywanie w ciele Paula jest niewygodne i duchy często po dość niedługim czasie proszą o uwolnienie. Rany fizyczne nie robią krzywdy duchom tylko Paulowi. Magia dotycząca Mocy czy Inteligencji działa na duchy, a nie na Paula. Duch nie może odejść dopóki krąg dłońmi nie zostanie przerwany lub dopóki nie pokona Punktów Magii zainwestowanych w koło swoimi własnymi w pojedynku woli.

Wycinki Bestii nr: 2

Weekend psychicznego śledztwa
z Paulem LeMondem

Ja, niżej podpisany, oświadczam, że jestem zupełnie zdrowy, nie mam nerwowych skłonności i uczestniczę w wyżej wymienionym wydarzeniu na własną odpowiedzialność.

W żadnym wypadku nie będę żądał zwrotu pieniędzy.

Podpisano:

Data:

elektryczności ani działającej instalacji gazowej. Goście będą się więc posługiwać w nocy świecami lub skorzystają z własnych źródeł światła.

Gdy pierwszy raz bohaterowie wejdą do domu, po teście MOC x1 mogą poczuć nieprzyjemną atmosferę tego miejsca, tak jakby w powietrzu wisiała nienawiść.

WIECZORNE WYDARZENIA

Autobus przybędzie do domu Tannerhillów około 7 wieczorem w piątek. Wszyscy będą mieli chwilę czasu na wypakowanie się i zwiedzenie budynku, podczas gdy Martha będzie przygotowywać lekkie, wieczorny posiłek. Herb zaopatrzyl się w wystarczającą ilość sprzętu razem z polowymi łózkami i śpiworami dla tych, którzy nie chcą ryzykować używania łóżek w sypialniach.

Paul stwierdził, że po kolacji (która będzie około 8) zrobią pierwszy seans – próbę nawiązania kontaktu z Jenny. Z tego powodu powinny znaleźć coś, co do niej należało; Badacze mogą wykorzystać godziną przerwę przed posiłkiem na poszukiwania. Idealny będzie pajac wyskakujący z pudełka leżący w dziecięcej sypialni – jeśli bohaterowie go nie znajdą, zrobi to Robert (zakrwawiony gwóźdź w piwnicy także może zostać użyty do wezwania Jenny, ale raczej nikt na to nie wpadnie).

Dom Tannerhillów

Parter

SALON: Tu znajduje się kanapa, dwa fotele i bardzo rozstrojone pianino ze stołkiem; wszystko przykryte pokrowcami. Po ich zdjęciu jest to najprzyjemniejsze pomieszczenie w domu.

JADALNIA: Zawiera duży, dębowy stół, komplet dębowych krzeseł, mosiężny żyrandol i również dębowy kredens z zaśniedziałymi sztućcami i paroma świecami.

BIBLIOTEKA: Półki są w większości puste; zawierają jedynie te książki, na których Carringtonom nie zależało. Są tam

nudne opowiadania wiktoriańskie, książka o rolnictwie i kupka starych, pożółkłych gazet – kilka tuzinów numerów *Oaken Country Chronicle*, nie stanowiących pełnej serii, ale raczej pojedyncze numery z różnych lat zanim Carringtonowie się wyprowadzili.

Tylko gazety przedstawiają jakąś wartość; Badacze mogą się z nich dowiedzieć, że jedynymi rzeczami interesującymi mieszkańców Corbis Wood są rolnictwo i religia. Test *korzystania z bibliotek* pozwoli poznać punkty 1, 2, 4, 5 i 6 z „Tabeli poszukiwań”, a w szczególności:

- W każdym numerze gazety, oprócz tych z lat, gdy Carringtonowie tu mieszkali, są ogłoszenia o chęci sprzedaży domu Tannerhillów po śmiesznie niskiej cenie.
- W nekrologach ze stycznia 1895 roku wspomniano o pogrzebie Jenny Carrington na cmentarzu kościoła Kongregacjonalistów w Corbis Wood i o tym, że owa sześciolletnia dziewczynka popełniła samobójstwo.

Martha rozłoży sobie w tym pokoju polowe łóżko.

KUCHNIA: Tu można znaleźć starożytnie palenisko, które Martha doprowadziła do stanu używalności, duży kamienny zlew, solidny stół kuchenny, półki z garnkami, patelniami i niedrogą porcelaną.

Pierwsze piętro

PUSTY POKÓJ: To pomieszczenie jest zupełnie puste. Bładniebieskie tapety o roślinnych wzorach odłazią od ścian, a nagie klepki podłogi skrzypią głośno; tu właśnie Katherine zamazała na śmierć. Zawsze jest tu zimno, a czasem nawet lodowato.

SYPIALNIA GOSPODARZY: Herb zajął tę sypialnię dla Paula i siebie – Paul wziął dębowe łożo, a Herb rozstawił sobie łóżko polowe. W pokoju znajduje się także małe łóżeczko, szafa na odzież i toaletka. Robert może rozpoznać łóżeczko, jako to, w którym spał będąc dzieckiem.

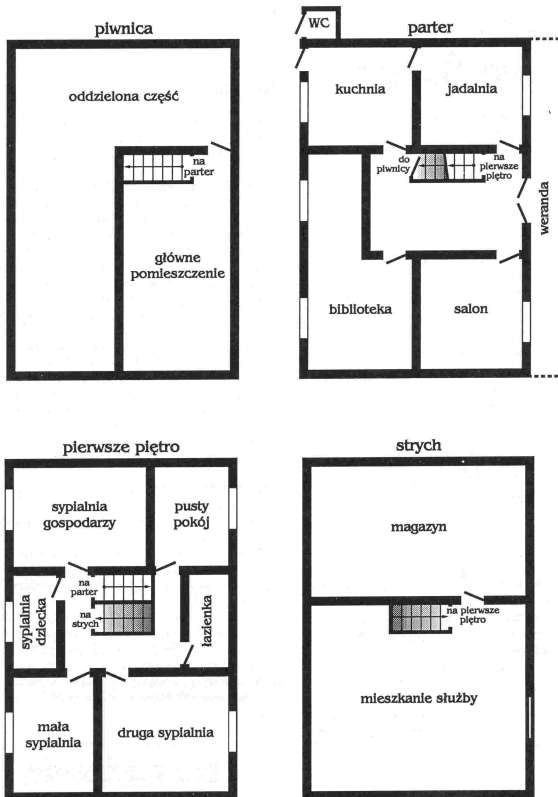
Ukryta głęboko w jednej z szuflad toaletki leży schowana, bardzo stara rodzinna biblia. Należała kiedyś do Katherine, a potem używała jej Agnes. Herb nie zwrócił na nią uwagi podczas rozpakowywania się, a Paul nie zerknie nawet do szuflad. Książka pozostanie nie odkryta, chyba że któryś z Badaczy przeszkuka pomieszczenie. Strona tytułowa – patrz: *Wycinki Bestii nr. 3*.

SYPIALNIA DZIECKA: Mamy tu pojedyncze dziecięce łóżko i drewnianą skrzynkę zawierającą należące do Jenny pajac w pudełku, zniszczoną drewnianą lalkę i zjedzonego przez mole pluszowego misia. Miś nazywa się „Buba” i należał do Roberta – Carrington będzie ucieszony i nieco zadowolony odzyskaniem zabawki.

POZOSTAŁE SYPIALNIE: Inne sypialnie nie wymagają opisu. Posiadają żelazne bądź dębowe łoża z zatęchłymi materacami z pierza, puste szafy i stoliki nocne.

ŁAZIENKA: W łazience znajduje się odłana z żeliwa wanna.

Dom Tannerhillów



Wycinki Bestii nr: 3

dla Katherine Tannerhill

PISMO ŚWIĘTE

ZAWIERAJĄCE

STARY I NOWY TESTAMENT

Łeuwice, 1680 – Pół Katherine i Quintan Tannerhillów
Luty, 1687 – Adopcja Luthera Tannerhill z domu Leo
Listopad, 1692 – Zwyczaj oczyszczenia
Marzec, 1699 – Zniszczenie szatańskiego pomiotu
Styczeń, 1700 – Ukochana Katherine Tannerhill umarła z zimu
Grudzień, 1893 – Szatański pomiot powstał ponownie.
Styczeń, 1895 – Szatański pomiot umarł w krwi i hańbie.
Mój Boże, cóż zrobiłam?



PAX PRESS

Strych

Podzielony na dwa duże pomieszczenia ze spadzistym stropem. Pierwsze służyło za mieszkanie służby; zawiera trzy wąskie, drewniane łóżka. Drugie było magazynem. Oba są bardzo zakurzone i zastawione skrzynkami po herbacie, polamanymi meblami i innymi śmieciami.

Testy *sposzregawczości* podczas przeszukiwania pokoju magazynowego ujawniają:

- Listy Carringtonów z różnymi datami.
- Listę „do zrobienia” napisaną przez Agnes w 1892 roku, zawierającą rzeczy, które trzeba naprawić w domu. Wspomina o frontowej, średniej sypialni, w której jest bardzo zimno.
- List Agnes do Davida z 1893 roku, podkreślający zaniepokojenie wybrykami Jenny i jej nieposłuszeństwem. Prosi w nim o powrót z podróży służbowej.
- Szkolne wypracowanie Jenny, w którym można przeczytać: „Mój przyjaciel i ja bawimy się pajacem wyskakującym

z pudełka. Nikt go nie widzi oprócz mnie. Jest moim NAJLEPSZYM przyjacielem. Robi tak, że pudełko się otwiera. Mamusia jest bardzo zła”.

- Rachunek ze stanowego (New Hampshire) zakładu dla obłąkanych precyzujący wysokość regularnych wpłat Davida Carringtona za stałą opiekę nad jego żoną w zakładzie.

Piwnica

Podzielona przez ceglana ścianę i wytrzymałe, drewniane drzwi na dwa obszary. Schody prowadzą z kuchni do głównego pomieszczenia.

GŁÓWNE POMIESZCZENIE: Piwnica nie pachnie świeżo, ale też nie cuchnie stęchłą. Poprzedni właściciele wykorzystywali stałą temperaturę pomieszczenia i zamienili je w spiżarnię. Drewniane ścianki oddzielają stertę opału od stojaków na wino i półek na żywność. Test *sposzregawczości* podczas przeszukiwania stojaków pozwoli odkryć 30-letnie butelki czerwonego wina, które przechowało się dobrze i nadaje się do spożycia. Następny test *sposzregawczości* ujawni siekiere leżącą wśród drewna na opał. Pod ścianą piwnicy przeciwną do drewnianych segmentów leżą różne sprzęty domowego i ogrodowego użytku: wiadro, miotła, szpadel i inne rzeczy, które wybierze Strażnik. Podłoga jest kamienna – to skała na której stoi dom. Drewniane podpory i dźwigary są nadal w dobrym stanie. Ceglana ściana oddzielająca główną piwnicę od reszty jest stara, ale solidna. Drzwi do odgradzonej części są zaryglowane i, dopóki klucz ma Carrington, takie pozostaną. Są bardzo odporne (S 25) dzięki pragnieniu Katherine, by pozostały zamknięte.

ODDZIELONA CZĘŚĆ: Nicoświatłona część, w której byli więzieni i zginęli Luther oraz Jenny; nie nosi żadnych śladów używania. Podłoga i ściany są niedbale wykute w skałę stanowiącej fundament; są kanciaste i pokryte odłamkami. Grube, drewniane podpory podtrzymują dom; z jednej z nich wystaje zardzewiały gwóźdź, który pewnie służył do zawieszania latami. To właśnie na tym gwóźdźu Jenny rozerała sobie nadgarstki i wykrwawiła się na śmierć – w tajemniczy sposób ocieka on ciągle krwią, tworząc kałużę na podłodze – to efekt spowodowany przez nawiedzenie domu (0/1k3 PP). Polamany szkielet Luthera leży pogrzebany pod stertą kawałków skalnych (0/1k4 PP); nie jest widoczny gołym okiem, ale może zostać odkryty po udanym teście *sposzregawczości* i kilku(nastu) godzinach sprzątania odłamków lub po seansie przeprowadzonym w piwnicy.

Nawiedzenie

Pierwszy seans

Podczas posiłku Paul chętnie odpowie na pytania dotyczące swojej umiejętności „Wezwania ducha” i opowie o poprzednich

doświadczeniach. Seans, na który zaplanowano kontakt z Jenny Carrington, odbędzie się po świetnej kolacji przygotowanej przez Marthę (chyba że Badacze mają inne plany); do jego celów idealnie nadawać się będzie jadalnica.

Po utworzeniu koła Paul wpadnie w trans, trzymając luzno ulubioną zabawkę Jenny – pajaca na sprężynie. Jego dłonie powoli będą kręcić korbką, a powietrze zacznie robić się coraz zimniejsze. Pajac, zamiast wyskoczyć z pudełka, wyjrzy zza krawędzi i, spoglądając na Roberta, powie głosem małej dziewczynki: „Czy to ty, Robercie? Ale wyrosłeś! Co tu robisz? Przepraszam za «sam-wiesz-co». Wszystko w porządku, przynajmniej zazwyczaj. Bawię się z przyjacielem. Dobrze nam, chyba że ONA przyjdzie...”. Z góry dobiegną odgłosy kroków, ucichną, a potem rozlegnie się powolne stapanie po schodach. „Ona nadchodzi! Puść mnie! PUŚĆ MNIE!”. Ostatni krzyk jest podkreślony dźwiękiem kroków dobiegających z korytarza i zbliżających się do zamkniętych drzwi pokoju, w którym odbywa się seans. Klamka zacznie się obracać, ale drzwi się nie otworzą (utrata Pocztylności 0/1k3 PP). Duch Jenny w ciele Paula bezskutecznie spróbuje rozerwać krąg, by się uwolnić – Paul jest jednak silniejszy; uwolni go sam, jeśli nikt wcześniej nie przerwie koła.

Po odejściu ducha dziewczynki klamka jeszcze dwukrotnie się przekręci i wszystko ucichnie. Jeśli ktoś otworzy drzwi, poczuje, że zarówno klamka, jak i korytarz, są lodowato zimne. Duch Katherine stoi w holu niewidoczny dla wszystkich oprócz osoby, która pierwsza otworzyła drzwi; to właśnie ją będzie próbował opętać. Ofiara musi wykonać test Moc przeciw Mocy upiora; powodzenie ochroni ją przed duchem choć sprawi, że straci orientację; porażka oznacza

natychmiastowe opętanie (utrata Pocztylności 0/1k6 PP). Strażnik powinien dać kontrolowanemu przez ducha bohaterowi *Wycinki Bestii nr 4* tłumaczące co odczuwa i zadbać, by pozostali nie wiedzieli co się dzieje.

Inni nie będą widzieć i słyszeć ducha, choć wszyscy poczują lodowaty chłód. Katherine poprowadzi wybranego Badacza do pustego pokoju – tu zimno jest wszechobecne, szron pokrywa ściany i podłogę, a okno jest szeroko otwarte – tu właśnie umarła Katherine. Doświadczenie nienaturalnego stanu pomieszczenia wymaga testu Pocztylności; straty 0/1 PP.

Paul sam zaproponuje, by następny seans przeprowadzić tutaj, o ile żaden z Badaczy nie wpadnie na to wcześniej. Katherine może zostać tu przywołana, gdyż pomieszczenie jest z nią ściśle związane przez fakt śmierci. Wezwana, będzie sprawiać wrażenie osoby o silnie religijnych przekonaniach. Będzie odpowiadać zgodnie z prawdą, a raczej z tym co wie, że nią jest; powie:

„Jestem strażniczką tego domu. Mieszka w nim Diabelski Pomiot i tylko ja stoję między nim a światem. W roku Pańskim 1680, z łaski Boga poślubiłam Quintena Tannerhilla, lecz nasze małżeństwo pozostało bezowocne. Siedem lat minęło bez naszych dzieci, dopóki nie adoptowaliśmy obcego jako własnego. Cóż złego może być w niemowlęciu, nawet nieślubnym, którego matkę osądzono i powieszono za czary? Ale mówią pisma, że grzechy matki przejdą na potomstwo aż do siódmego pokolenia. Marion Lee była kochanką Diabła, a Luther jego nasieniem. Otrzymał jej brzemień i znak Szatana. Czy źle zrobiłam zabijając dziecko? «Nie będziesz zabijał» mówi Pismo, ale także «Nie pozwolisz żyć czarownicy». Biblia jest jedyną prawdą i zapisane



Wycinki Bestii nr: 4

Widzisz stojącą w rogu tajemniczą postać kobiecą w sukni z XVII wieku i słyszysz jak mówi: „Jestem Katherine, strażniczka tego domu. Mieszka w nim Diabelski Pomiot i tylko ja stoję między nim a światem. Jeśli możesz pomóc mi go zniszczyć, chodź za mną, pokażę ci jak”. W tym samym czasie masz przytłaczające odczucie, że zło czai się w tym domu i wiesz, że postać mówiła prawdę. Kobieta odwraca się, przechodzi przez korytarz, wchodzi po schodach, przemierza piętro w kierunku drzwi do pustego pokoju. Czujesz, że musisz za nią iść.

w niej słowa są testamentem moich czynów. Za grzechy muszę tu pozostać i chronić żywych przed Pomiotem Diabła – aż do Dnia Sądu Ostatecznego, gdy zostanie osądzona za wszystko”.

Po rozmowie z Katherine Badacze muszą zdecydować co dalej. Mogą ponownie przeszukać dom lub po prostu iść spać – zbliża się właśnie godzina 22.

OPĘTANIE!

Na szczęście dla Badaczy Katherine znajdzie sobie bardziej odpowiednie narzędzie w postaci posłusznej, ale rozżalonej Marthy, którą opęta w nocy, zostawiając naszego bohatera w spokoju. Na szczęście, bo podporządkowany Katherine muśi wykonywać każdego dnia test Poczitalności (strata 0/1k4 PP) do chwili odpędzenia ducha. Martha nie będzie uczestniczyła w seansach, chyba że Badacze tego zażądają. Przebywa w kuchni i jak dotychczas nie widziała ani nie słyszała niczego niepokojącego.

Coś hałasuje po nocy

W nocy wszyscy, którzy wykonają test *nasłuchiwania*, obudzają się, słysząc dobiegający z piwnicy płacz dziecka. Jeśli pójdą sprawdzić, to w momencie otworzenia drzwi piwnicy i spojrzenia w dół na schody, ujrzą przez chwilę podświetloną postać kobiecą z okragłymi i wytrzeszczonymi oczami, trzymającą siekiere. Wtedy światło zgaśnie, pograżając piwnicę w ciemności. Utrata Poczitalności 0/1 PP.

To Martha. Usłyszała płacz dziecka i, zebraawszy się na odwagę, wzięła świeczkę i zeszła na dół, by sprawdzić, co się dzieje. Dotarła do pierwszej części piwnicy i zdenerwowała się na widok siekiery do drewna; postawiła świecę na podłodze i na wszelki wypadek chwyciła za trzonek narzędzia. W tym momencie otworzyły się popchnięte przez Badaczy drzwi – nieoczekiwane dźwięki wprawiły Marthę w panikę, a świeczka zgasła.

Cecilia, Martha i każdy, kto nie zdał testu Poczitalności, zacznie krzyczeć. Stan szoku, w którym jest Martha, sprawia, że staje się idealną ofiarą dla Katherine na opętanie. W obecnej jednak chwili zostanie nakloniona do pójścia prosto do łóżka, zamknięcia drzwi na klucz i nie wychodzenia przed rankiem.

Jeśli łowcy duchów nadal chcą zbadać zawrodoenie, okaże się, że dochodzi ono zza drzwi oddzielających część piwnicy. Nie dadzą się one wyważyć, zamek mocno trzyma, ale Badacze mogą je rozrąbać. Po ich otwarciu płacz ucichnie.

RESZTA NOCY

Podczas gdy Martha śpi śniąc koszmarny wynikłe z przeżyć w piwnicy, opęta ją Katherine; nie będzie to natychmiast widoczne dla wszystkich. Nic innego nie wydarzy się tej nocy. Herb pod żadnym pozorem nie pozwoli przeszkodzić Paulowi – może poza nagłą śmiercią – medium potrzebuje snu.

Sobotni poranek

Badaczy obudzi zapach jedzenia. Martha przygotowała prosty posiłek – opętana przez Katherine uważa, że niewykwindne jedzenie jest lepsze dla duszy. Wygląda na równie niekomunikatywną jak wczoraj, a zmiany w zachowaniu są na tyle małe, by nie wywołały na razie żadnych podejrzeń. Udany test *psychologii* doprowadzi Badaczy do stwierdzenia, że cierpi z powodu szoku przeżytego w nocy i jest nieco spięta.

Cecilia będzie chciała rankiem udać się do wsi, by zasięgnąć języka. Badacze, jeśli chcą, mogą pójść z nią lub kontynuować poszukiwania w domu. Paul nie wybierze się do Corbis Wood tłumacząc się tym, że choć poszukiwania w wiosce mogą być przydatne, to woli mieć czysty, nie zaśmiecony umysł, gdy prowadzi seanse; opowieści miejscowych mogą być zwindnicze. Kiedy grupa wyjdzie, Richard wspomni, że prosił Reverenda Lewisa, by przeprowadził egzorcyzmy i spotkał się z odmową. Może Badacze zechcą spróbować jeszcze raz?

ŚLEDZTWO W CORBIS WOOD

Jedynym wyróżniającym się budynkiem w Corbis Wood jest stojący po środku kościół Kongregacjonalistów. Wieśniacy będą najczęściej niechętni rozmowom o nadnaturalnych zdarzeniach w domu Tannerhillów. Są bardzo wierzący i nie chcą zgriać szukających sensacji miastowych, lekceważących ich proste przekonania. Zapytani, powiedzą obcym, że w domu nikt nie mieszka, bo jest remontowany (nieprawda), a ziemia nie nadaje się do uprawy (właściwie nikt nie chciał próbować). Udane testy *perswazji* doprowadzą do tego, że rozmówcy wspomną o opowieści, według której dom Tannerhillów jest nawiedzony przez ducha wiedźmy powieszony w XVII wieku. Legenda mówi, że składała ona dzieci w ofierze diabłu i nawet teraz jej duch może porywać dusze niegrzecznych chłopców i dziewcząt. Oczywiście historie te nie są dokładne, ale pomagają utrzymać dzieci w ryzach. Po rozmowach z miejscowymi Badacze poznają fakty 2, 3, 6 i 7 z „Tabeli poszukiwań”.

PRZECIĘTNY ROLNIK I BEŚNIAK

S	13	KON	13	BC	11	INT	9	MOC	10
ZR	12	WG	10	WYK	9	P	50	WT	12

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+1k4;

śrutówka 35%, obrażenia 2k6/1k6/1k3.

Umiejętności: niechęć do „miastowych” 100%, niezmienny dogmatyzm religijny 30%, rzemiosło (rolnictwo) 60%, spławianie nieznajomych 55%.

KOŚCIÓŁ KONGREGACJONALISTÓW W CORBIS WOOD

W świątyni Badacze znajdą Reverenda Lewisa, który właśnie wygłasza kazanie. Po udanym teście *perswazji* może udostępnić kościelne zapiski, które rozpoczynają się w okresie

wczesnej historii Corbis Wood. Udany test *korzystania z bibliotek* pozwoli dotrzeć do punktów 1, 2, 3, 4, 5, 9, 12, 13, 14 i 15 z „Tabeli poszukiwań”.

Grób Jenny znajduje się nie poświęconym rogu cmentarza zarezerwowanym dla samobójców, kryminalistów i nie ochrzczonych.

REVEREND LEWIS, lat 47, kaznodzieja z Corbis Wood

Reverend Lewis nie będzie dobrze nastawiony do grupy i nie będzie chciał, przynajmniej na początku, odrzucić egzorcystów. Jego zdaniem Robert jest „po prostu trochę zdenerwowany”, a pozostali to prawdopodobnie goniący za sensacją miastowi. Bardzo podejrzliwie podejrze do wszelkich dowodów mających potwierdzać, że dom jest nawiedzony. Krew i szkielet, na przykład, mógł być podrzucony przez Herba lub kogoś innego. Dziwne dźwięki to prawdopodobnie wiatr, skrzypienie drewna lub zwierzęce wycia. Badacze będą musieli przyjść z naprawdę dobrymi dowodami i zdać test *per sważii*, by zgodził się na egzorcyzm.

S	10	KON	15	BC	13	INT	13	MOC	14
ZR	14	WG	12	WYK	14	P	70	WT	14

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3.

Umiejętności: historia lokalna 53%, korzystanie z bibliotek 48%, nasłuchiwanie 50%, oratorstwo 65%, pierwsza pomoc 35%, psychologia 35%, teologia 61%.

Języki: łacina 27%.

Sobotni lunch

Podczas niedzielnego lunchu Paul poprosi wszystkich o opinie o nawiedzeniu domu Tannerhillów. Niektórzy mogą wierzyć, że to wiedza, inni, że to duch pilnujący czegoś złego tu uwięzionego. Część może myśleć, że Luther jest Diabelskim pomiotem, podczas gdy pozostali będą widzieć w nim ofiarę okrucieństwa. Robert nie wierzy, że jego siostra jest przesiąknięta złem. Strażnik powinien podsycać dyskusję, ukazywać problem z różnych stron, posługując się BNami zwracającymi uwagę na pominięte aspekty sprawy lub grającymi rolę adwokatów diabła. Jeśli cokolwiek jest opętany przez Katherine, powinien czuć się obowiązany do wzięcia jej strony. Paul pozwoli toczyć się rozmowie niczego nie oceniając; powie tylko, że duchy najczęściej nawiedzają miejsca, które dostarczają im dużych ilości podstawowych emocji – potęca dążeń, nienawiści, miłości, chęci zemsty itp.

Herb jest zachwycony przebiegiem spraw; czyż duchy nie grają świetnie swoich ról? Oczami wyobraźni już widzi regularne wycieczki; 50\$ to śmieszna opłata – ludzie zapłacą i 500\$ za taką rozrywkę! Z pewnością nie chce, by duchy znazły wieczny spokój.

Jedzenie jest ponownie proste i nieapetyczne. Jeśli Badacze zaprotestują, Martha wzruszy ramionami i nic nie powie; jej wewnętrzna złość wzrasta wraz z zwiększającym się wpływem Katherine. Duch powiedział jej, że wszyscy, którzy się nie zgadzają, są źli, zarażeni kłamstwami Diabelskiego Pomiotu i jeśli wkrótce nie nawrócą się ze ścieżki zła, trzeba ich będzie oczyścić.

Sobotni wieczór i niedziela

Martha/Katherine nie podejmie aktywnych działań przeciw Badaczom, chyba że któryś z nich całkowicie weźmie stronę Luthera i Jenny. Jeżeli żaden z nich, to możliwe, że

Cecilia stanie po stronie dzieci – wszystko zależy od tego, co dotychczas odkryto. Jeśli ktoś zacznie bronić Luthera i Jenny, Martha spróbuje zwać go do piwnicy i zamknąć w celu ukarania i oczyszczenia.

Jeśli Badacze nie wyjaśnią sprawy w niedzielę, Martha/Katherine spróbuje znaleźć biblię, by kontynuować notowanie oczyszczeń. W każdym momencie po niedzielnym poranku Badacze mają szansę odnaleźć starą biblię i nieoczekiwanie odkryć na niej nowy zapis – „Diabelski Pomiot powrócił”. Martha będzie nalegała, by wszyscy uczestniczyli we mszy w niedzielę rano.

Duchy Domu Tannerhillów

Duchy występujące w „Cierpiących małych dzieciach” są zmodyfikowane w stosunku do tych podanych w podręczniku podstawowym. Normalne duchy atakują wykonując test Mocy przeciw Mocy ofiary w „Tabeli porównawczej”, gdzie strona przegrywająca traci na stałe 1k3 punkty. Tu nie używają tego sposobu walki, chyba że Badacze będą aktywnie próbować je zniszczyć.

KATHERINE TAHHERHILL, religijna fanatyczka

Katherine jest fanatyczną chrześcijanką i wierzy, że jest strażnikiem pilnującym, by Luther – Diabelski Pomiot – nie zainfekował nikogo złem i oczyszczającym wszystkich dotkniętych przez niego; oczyszczającym nawet przez śmierć. Może manifestować się w trzech formach: pierwsza to po prostu intensywny zimno, druga jest eteryczna postać kobieca w XVII-wiecznym odzieniu, a trzecia to szkaradna kobieta z twarzą wykrzywną morderczym szaleństwem i nienawiścią. Ostatnią formę może przyjąć tylko wtedy, gdy Badacze spróbują ją zaatakować.

INT 13 MOC 18

Umiejętności specjalne: Opatanie. Katherine może opętać żywą istotę po udanym teście Moc przeciw Mocy. Opatanie zaczyna się od zaburzeń hierarchii wartości ofiary i postępuje aż do całkowitej dominacji.

Utrata Pocztywalności: 0/1 przy doświadczaniu nienaturalnego zimna; 0/1k4 ujrzenie normalnej formy; 1/1k8 zobaczenie potwornej formy.

LUTHER LEE, niewinny poltergeist

Luther chce jedynie spokoju dla siebie i Jenny. Będzie używał własnych zdolności do obrony każdego, kogo Katherine (lub ktoś przez nią opętany) spróbuje skrzywdzić. Rzadko manifestuje się w widzialnej formie; jeśli do tego dojdzie, przybiera postać szuplego, nagiego dwunastolatka pokrytego ranami.

INT 13 MOC 17

Umiejętności specjalne: Telekineza. Luther może przesuwac małe obiekty po udanym teście MOC x5; przy takim ataku ma 40% szans na trafienie, obrażenia zależą od użytego przedmiotu – najczęściej 1k6.

Utrata pocztywalności: 0/1k4. Straty spowodowane otwieraniem przez niego pajaca w pudełku lub czegoś podobnie nieszkodliwego 0/1; 0/1k3 przy ataku telekinetycznym.

JENNY CARRINGTON, młody duch

Jenny nie posiada specjalnych umiejętności. Woli wywoływać dźwięki i rzadko się manifestuje, a jeśli się pojawia, wygląda jak niematerialna, 6-letnia dziewczynka w wiktoriańskiej sukience.

INT 10 MOC 12

Utrata pocztywalności: 0/1k3.

Rozwiązanie

Żeby zakończyć scenariusz Badacze, powinni zrobić coś z duchem, którego obarczają winą za tragedię w domu Tannerhillów.

Choć Paul posiada umiejętności przywoływania duchów, to nie potrafi ich egzorcyzmować. Badacze lub on sam mogą zaproponować, by rozładować emocje (Moc) odpowiedzialne za przywiązanie zjaw do domu. Zniszczenie ducha wygląda podobnie jak „Wezwanie ducha” LeMonda. Tu jednak Paul przebywa wewnątrz kręgu, a jego efektywna Moc zwiększana jest o jeden punkt za każde dwie osoby w kole. By mieć szansę na sukces, Badacze muszą wiedzieć, którego ducha przywołują, i powinni posiadać ważną dla niego rzecz. Jeśli będą tylko myśleć, że wzywają bezimienną XVII-wieczną wiedźmę, to po prostu się im nie uda. W domu znajdują się przedmioty związane ze wszystkimi trzema zjawami: pajac wyskakujący z pudełka lub zakrwawiony gwóźdź mogą posłużyć do przyciągnięcia Jenny, Luthera można wezwać używając szkieletu, a Katherine przybędzie, jeśli grupa użyje zimnego, pustego pokoju lub jej cennej biblii.

Kiedy duch zostaje wepchnięty do Paula, ten próbuje wyssać z niego całą Moc przez kolejne testy własnej powiększonej Mocy przeciw cesze zjawy. Każdy sukces pozbawia ducha 1k3 Mocy, każda porażka kosztuje 1k3 Punkty Magii każdego stojącego w kręgu.

Innym wyjściem jest namówienie Reverenda Lewisa do odprawiania egzorcyzmów w domu Tannerhillów. Zjawy wychowane w duchu chrześcijańskim i wierzą one, że kapłan ma moc ich odpędzenia. Już to przekonanie wystarczy, by rytuał był skuteczny, jednak samo wyegzorcyzmowanie domu nie pomoże. Uda się tylko wtedy, gdy duchy będą w jakiś sposób spętane – może dzięki kręgowi „Wezwania ducha” – podczas trwania obrzędu.

Od Strażnika zależy, czy egzorcyzm ma prawdziwie magiczną naturę, czy działa wyłącznie na poziomie psychologicznym.

Zostanę w kontakcie

Po weekendzie w domu Tannerhillów Paul LeMond zaproponuje, by wszyscy utrzymywali dalsze kontakty. Wymieni adresy z Badaczami i wyśle im tydzień później krótkie, właściwie identyczne listy z podziękowaniami za wysiłki i zapewnieniem, że z przyjemnością z nimi pracował. Jeśli Badacze będą starali się podtrzymać korespondencję, odkryją, że Paul jest raczej poorny w pisaniu odpowiedzi, a jego listy są krótkimi notkami, w których przeprosza za opieszałość i dodaje, że jest bardzo zajęty pracą. Jedyną ważną informacją będzie to, że zaczął spotykać się z Cecilą, która również zatrudniła Herba jako menedżera. Żaden z listów nie będzie wspominał o niczym niezwykłym.

Taka korespondencja może trwać nawet rok. Urwie się przynajmniej osiem tygodni przed wydarzeniami rozdziału III, „Śniącego”, choć przy tempie wysyłania odpowiedzi przez LeMonda nikt nie dojrzy w tym nic dziwnego.

Badacze mogą wpaść na pomysł spalenia budynku, choć Carrington będzie ostro protestował. To z pewnością uniemożliwi komukolwiek zamieszkanie w nawiedzonym domu, ale mściwy duch Katherine może nadal przebywać w ciele Marthy, doprowadzając ją szybko do szaleństwa. Może Martha zostanie niania...

ZABICIE KATHERINE

Jeśli Badacze spróbują zniszczyć Katherine, ta nie pojawi się w kręgu; zamiast tego Martha przerwie seans przy użyciu siekiery. By poradzić sobie z duchem, trzeba go najpierw wygnać z kucharki (czy kogoś innego opętanego przez zjawę), umieszczając daną osobę w kręgu wraz z Paulem, podczas gdy on będzie próbował wciągnąć go do swojego wnętrza – dalej egzorcyzm może przebiegać tak jak opisano wcześniej.

Zniszczenie zgorzkniałego ducha Katherine jest idealnym rozwiązaniem przygody. Jeśli tak się stanie, Luther i Jenny znajdą w końcu spokój; można zaimprovizować emocjonalną scenę, w której Robert odzyskuje wspomnienia z dzieciństwa, przypominając sobie jak cierpiała Jenny i odkrywając dlaczego Agnes oszalała.

CIERPIĄCE MAŁE DZIECI

Jeśli Badacze postanowią zniszczyć ducha któregoś z dzieci, zjawy te będą jęczeć, że są niewinne i błagać ustami Paula o zaprzestanie zadawania im cierpień. Jeżeli bohaterowie nie przerwą obrzęd, utracą 0/1k4 PP słysząc niknące w otchłani zapomnienia krzyki.

Nawet gdy dzieci odejdą, Katherine nie zasnę spokojnie. Ucichnie na moment, by obudzić się po latach, pętać, gniesć i karać dzieci, które wejdą jej w drogę. Jeśli któryś z Badaczy był przez nią opętany, pozostanie przyczajona w jego podświadomości, gotowa przejąć kontrolę, gdy tylko popadnie w czasową czy dłuższą nieopieczność.

Nagrody

Za zniszczenie przerażającego ducha Katherine Badacze dostają 1k8 PP. Za pomoc w ukojeniu Luthera i Jenny – po 1k4 PP za każdą zjawę. Za przywrócenie Robertowi Carringtonowi utraconych wspomnień z dzieciństwa powinni otrzymać 1k3 PP. Teraz, kiedy umocniła się w nim wiara w rzeczy paranormalne, będzie starał się wspierać działalność Badaczy, oferując tyle pieniędzy, ile będzie mógł. Bohaterowie powinni także dostać +5% do *okultyzmu* za to, czego nauczyli ich Paul.

I wreszcie, każdy kto brał udział w „Wezwaniu ducha” odkryje wkrótce, że jest połączony psychiczną więzią z Paulem – w dalszym ciągu kampanii Badacze stwierdzą, że miewają czasem sny będące nikłymi odbiciami koszmarów nawiedzających LeMonda. To sprawi, iż będą czuli się bliżsi Paulowi, a zatem i bardziej przygotowani na zaakceptowanie jego proroczych snów na początku rozdziału III.

II: CZARNE WZGÓRZA, NAJCZARNIEJSZE SEKRETY

Gdy robotnicy zaczynają umierać, staje się jasne,
że za górniczym projektem NWI w Południowej Dakocie kryją się mroczne tajemnice.

Pod Czarnymi Wzgórzami w Południowej Dakocie ukrywa się obca i wroga człowiekowi siła – niebezpieczne insekty z Shaggai. Aby pozbyć się najeźdźców z gwiazd, Badacze muszą pokonać strach i własne paranoje.

Wiadomości Badaczy

Jeden z Badaczy dostaje telegram od Kevina Norbridge'a, szefa kopalni NWI Windy Point. Wiadomość jest krótka i mówi, że Kevin chce wynająć kogoś do przeprowadzenia dochodzenia w sprawie pewnych kłopotów w kopalni; podaje też czas, w którym będzie on próbował zadzwonić do Badacza.

Gdy Norbridge dodzwonił się (bardzo kiepskie połączenie) wytłumaczył, że w kopalni miały miejsce wypadki, które doprowadziły do śmierci kilku osób. Cała sprawa ma pewne aspekty... ezoteryczne – Badacz i jego znajomi zostali poleceni jako eksperci w takich przypadkach. Norbridge nie podaje więcej szczegółów tylko zapropnuje uczestnikom po 150\$ za pomoc oraz załatwi transport do Południowej Dakoty (i oczywiście z powrotem).

Wiadomości Strażnika

Od czasu rozpoczęcia prac w Windy Point zginęło tam ośmiu ludzi. Za każdym razem powodem była mała kolonia shanów (zwanych insektami z Shaggai). Insekty, uwieszone po tym jak ich świątynia-statek się rozbiła, chciały naprawić reaktor atomowy będący sercem napędu i rozpalili go ponownie czy – jak one na to patrzą – „odnowić więzy z bogiem Azathothem i przyzwać jego fragment”. Czarne Wzgórze kryją aż nadto złóż uranu, który shany mogłyby zamienić w paliwo jądrowe, ale obarczone słabymi ciałami, pozbawione służebnych ras i owoców technologii, nie były w stanie wydobyć rudy. Aż do teraz...

NWI przybyło do Czarnych Wzgórz po ołów, złoto i blendę smolistą, rudę bogatą w uran, którą po wydobyciu wysłała do swojego zakładu w Oakland. Tam oczyszcza się ją do wysokowartościowego uranu, który po zmieszaniu z Niebieskim Johnem dodaje mu mocy. Dr Dieter eksperymentuje także z rudą, próbując znaleźć inne przemysłowe zastosowania dla uranu. Nikt z personelu kopalni nie należy do Bractwa Bestii i nie zdaje sobie sprawy z potencjalnych przerażających owoców swojej pracy.

Insekty skupiły się na infiltrowaniu i przejmowaniu kontroli nad kluczowymi członkami personelu, których używają do osłaniania dostaw rudy do ich świątyni. Shany kontrolują wielu górników: część pracuje w nocy nad wydobyciem, a mała grupka zahipnotyzowanych ładuje rudę na ciężarówkę

i przewozi do jaskini insektów. Żaden z robotników nie pamięta nocnych wypraw, lecz bliskość uszkodzonego reaktora w jaskini powoduje u nich chorobę popromienną. Shany kontrolują także Norbridge'a, używając jego pozycji i wpływów do fałszowania firmowych zapisów i ukrywania ginących transportów rudy. Po dwóch miesiącach ciężkiej pracy insekty są niemal gotowe; ich długa obecność w głowach ofiar i nieustanna manipulacja myślami prowadzi prostą drogą do szaleństwa – do chwili obecnej pięciu opętanych popełniło samobójstwo, popchniętych do ostateczności potwornymi wizjami nawiedzającymi sny.

Norbridge, prześladowany przerażającymi snami i głosami w głowie, postanowił rozwiązać problem, sięgając po niekonwencjonalne metody. Jeśli Strażnik zechce, jeden z Badaczy może być starym przyjacielem Scotta Wallace'a – zastępcy dyrektora kopalni. Norbridge chce wyjaśnić sprawę jak najszybciej i zrobić to dyskretnie; włączenie do wszystkiego NWI mogłoby spowodować utratę stanowiska i nieodwracalne szkody w karierze zawodowej.

Starsi plemienia Czejenów z pobliskiego Rezerwatu Sosnowa Grań zawsze wiedzieli, że wśród wzgórz koło Windy Point czai się coś strasznego. Protestowali przeciw otwarciu kopalni, ale wielu mieszkańców rezerwatu było zbyt biednych, by odrzucić wysokie place oferowane przez NWI. Kiedy zaczęli chorować i popadać w szaleństwo, przypomniało sobie ostrzeżenia – większość indiańskich górników (stanowiących jedną trzecią siły roboczej kopalni) już ją opuściło.

Historia

INSEKTY

Insekty z Shaggai przybyły po raz pierwszy na Ziemię na początku XVII wieku, teleportując się do Sevm Valley w Anglii z odległego L'gy'hx, znanego ludziom jako planeta Uran. Okazało się, że skład ziemskiej atmosfery zakłóca pracę urządzeń teleportacyjnych shanów i insekty zostały uwieszone. W 1742 roku następna mała grupa blakających się od dawna niedobitków ocalałych ze zniszczenia Shaggai dotarła do L'gy'hx. Istoty zamieszkujące Urana opowiedziały im o współbraciach i wskazały kierunek, w którym mieli się udać opuszczając ten zmróźony świat. Shanowie, którzy przemierzali samotnie galaktykę od milionów, ucieśli się na tę wieść i skierowali na Ziemię, by połączyć się z dawno utraconymi kuzynami.

Ich przybycie było katastrofą; interferencje z atmosferą przerwały proces teleportacji, spowodowały rozbięcie świątyni-statku wśród Czarnych Wzgórz i gigantyczną eksplozję. Większość insektów zginęła w katastrofie razem

z wszystkimi istotami służebnymi. Co gorsza przestał działać reaktor świątyni. Żadne narzędzia czy urządzenia shanów nie mogły pracować bez źródła energii, a bez nich nie można było naprawić uszkodzeń. Insekty postanowiły znaleźć swoich zaginionych kuzynów; przejęły kontrolę nad kilkoma lokalnymi obcymi (ludźmi) i używały ich do poszukiwań; nikogo jednak nie znalazły. W końcu stwierdziły, że wszystkie inne insekty musiały zostać zniszczone i skupiły wysiłki na próbie opuszczenia tego jałowego świata. Chciały podporządkować sobie plemię Indian Arikara żyjące w pobliżu, mając nadzieję, że zbudują z nich zastępy służących, jednak sąsiedzi, Czejeni, zauważyli degenerujące praktyki i zaczęły wojnę z Arikara, próbując powstrzymać „epidemię szaleństwa” zanim się rozprzestrzeni. Insekty uciekły do świątyni, zostawiając plemię Arikara na pastwę losu. Aż do okresu NWI nie mieszały się do niczego.

KRYZYS W WINDY POINT

NWI założyło obóz Windy Point osiem miesięcy temu; służył on jako centrala dla różnych kopalni rozsiągniętych wśród okolicznych wzgórz. Wśród nich były dwie kopalnie złota, jedna ołowiu i jedna z rudą zawierającą uran. Problemy zaczęły się w kopalni ołowiu, w chodniku A-28. James Maxwell, jeden ze sztygarów, spotkał tam penetrującego tunele shana; insekt szybko przeniknął do wnętrza jego głowy i przejął kontrolę nad myślami bezbronnego górnik, pobudzając ośrodki strachu i bólu. Zainfekowana ofiara zaatakowała innych górników, gdy tylko do nich wróciła, zabiła dwóch i zawałiła wejście do chodnika; w końcu shan opuścił głowę Maxwella, pozostawiając go pogrążonego w całkowitym szaleństwie – po jakimś czasie uwolniono zasypanych, a sprawcę zamknęto w izolacie. NWI zaklasyfikowało całe zdarzenie jako wypadek, ale niektórzy podejrzewali coś znacznie gorszego. Po kilku dniach Maxwell popełnił samobójstwo.

Shan odpowiedzialny za katastrofę w kopalni odkrył, że ludzie wydobywają uran i to w dużych ilościach. Plan obcych szybko nabrał kształtów – insekty zaczęły wnikać do głów górników oraz ich szefów, popychając wszystkich do nocnych kradzieży rudy. Przez ostatnie cztery miesiące pięć shanowych marionetek zabiło się z powodu szaleństwa wywołanego przez obrazy i głosy żyjące wewnątrz ich mózgów. Jedna z ofiar, górnik Jim Grant, próbował dokonać sabotażu w kopalni uranu przy użyciu skrzynki dynamitu; wysadził jednak tylko siebie samego. Dyrektor Norbridge przeżywa właśnie ostatnie stadium szaleństwa – gdy Badacze dotrą na miejsce, powinien już nie żyć.

Zaczynamy grę

Przed wyjazdem Badacze mogą, po krótkich poszukiwaniach, znaleźć informacje o kopalni.

Obóz Windy Point jest położony wśród Czarnych Wzgórz w południowo-wschodniej części stanu Południowa Dakota. Zdany test *geologii* podpowie, że jest to jeden z najbogatszych w złoto regionów w kraju, zawierający ponadto spore pokłady ołowiu i węgla. Po udanym teście *historii* można stwierdzić, że właśnie w Czarnych Wzgórzach rozgrywały się fatalne wielkie bitwy wojen z Indianami (to tu Custer poniósł

klęskę), a miejscowe rezerwy stanowiły epicentrum ruchu Tańca Ducha. Zranione Kolano, pole ostatniej bitwy oddziałów Stanów Zjednoczonych z tradycyjnymi Indianami, leży zaledwie 50 mil dalej.

Po udanym teście Wiedzy okaże się, że Badacze słyszeli o New World Incorporated. Firma jest wielką, międzynarodową korporacją z holdingami rozsiągniętą po całym świecie. Rzut na korzystanie z bibliotek pomoże odkryć następujące fakty:

- w podstawowym kręgu zainteresowań NWI leży górnictwo, przemysł petrochemiczny, stocznie i badania nad nowymi technologiami;
- siedziba NWI znajduje się w Chicago;
- kopalnie NWI w Południowej Dakocie ruszyły około ośmiu miesięcy temu;
- działania w Południowej Dakocie obejmują eksploatację czynnych kopalni złota, ołowiu i blendy smolistej.

Udany test *geologii* pozwoli zidentyfikować blendę smolistą jako rudę o dużej zawartości uranu (uran, oczywiście, to „tylko” radioaktywny pierwiastek występujący w przyrodzie, odkryty przez Antoine’a Henri Bequerela w 1896 roku). Radioaktywność rudy uranowej jest śladowa; zazwyczaj używa się jej razem z ołowiem do barwienia przemysłowego szkła.

PODRÓŻ DO WINDY POINT

Jeśli Badacze podejmą się zadania, Norbridge przysła im wystarczająco dużo pieniędzy, by kupili kolejowe bilety do Południowej Dakoty. Podróż ze Wschodniego Wybrzeża – z przesiadką w Chicago – będzie trwała dwa dni i noc. Ostatnim etapem będzie przejechanie przez stan – opustoszałe ziemie, niekończące się panoramy wypełnione szarymi, dotkniętymi erozją wzgórzami i rzadką, wypłowiałą trawą. Południowa Dakota jest rozległa, cicha i pusta. W końcu Badacze dotrą do Rapid City, gdzie na stacji będzie na nich czekał Scott Wallace.

W obozie Windy Point wszyscy poczną się jak w innym świecie. Drogi to niewiele więcej niż rozjeżdżone koleiny, a otoczenie nie całkiem weszło jeszcze w XX wiek – koń jest nadal najpewniejszym środkiem transportu, a telefony i telegrafy nie istnieją poza Rapid City. Czarne Wzgórze to starożytne, puste miejsce; podczas podróży przez nie podsnuł Badaczom szeptanie, że wszystko wygląda na bardzo stare i może kryć dowolne antyczne sekrety, śpiące nieprzerwanie od tysiącleci.

Dokładna data rozgrywki zależy od Strażnika; można określić ją gdzieś między połową 1927 roku a środkiem 1928. Latem wzgórze wygląda pięknie w migoczącym słońcu i rześkim chłodnym powietrzu, podczas gdy zimowe noce mogą być mroźne, z ziemią pokrytą płatami śniegu.

PRZYJAZD

Scott Wallace, zastępca dyrektora kopalni w Windy Point, czeka na peronie na wysiadających z pociągu Badaczy. Jeśli jest starym znajomym jednego z nich, rozpozna go z daleka

i wykrzyczy ciepłe powitanie. Jeżeli nie, będzie miał tabliczkę z nazwiskiem.

Po przyjaznym przedstawieniu się, Wallace wezwie kilku tragarzy do przeniesienia bagażu przybyłych do ciężarówki z wymalowanym na drzwiach logiem NWI.

Jazda do Windy Point zabierze kolejne dwie godziny. Podczas długiej i bardzo trzęsącej przejażdżki Wallace będzie prowadził uprzejmą konwersację, wskazując na bogatą przeszłość terenu Czarnych Wzgórz. Czejen, a potem Siuksowie nazywali je „Sercem Wszystkiego”; na początku cały teren był indiańskim rezerwatem, ale odkrycie pokładów złota spowodowało regularne najazdy białych poszukiwaczy. W 1876 roku Czejen i Siuksowie, dowodzeni przez Szalonego Konia i Siedzącego Byka, rozpoczęli ostatnie wielkie powstanie indiańskie i pokonali Custer. Ostatecznie wzgórze sprzedano rządowi Stanów Zjednoczonych.

Razem z pytaniami o kłopoty w obozie górniczym humor Wallace'a będzie przygasał. Powie, że w ciągu miesiący zmarło osiem osób i że w większości były to samobójstwa. Dodatkowo sześciu górników leży w gorączce, na którą obozowy lekarz nie może znaleźć sposobu. Indianie szepczą o złych duchach żyjących wśród wzgórz, a dyrektor Norbridge odpowiada, że wydarzenia w Windy Point to coś więcej niż zwykły pech. Wallace wspomnił mu o przyjacieli z doświadczeniem w dziwnych sprawach i zasugerował, że mógłby tu pomóc. Reszta była prosta.

Po przejechaniu przez miasto Hayward skrócić z głównej drogi w stronę wzgórz. Każdy Badacz, który zda test *sposztregawczości*, zauważy małą grupę mężczyzn na koniach (może ośmiu), obserwujących ciężarówkę z pobliskich wzgórz. Zacienione postaci nigdy nie pozostają

widoczne na dłużej; zapytany Wallace odpowie, że najprawdopodobniej są to miejscowi Indianie, którzy w większości zaczęli obawiać się kopalni, twierdząc, że obudzone tam jakieś ciemne siły.

SCOTT WALLACE, lat 29, wesóły geolog NWI

Wallace to młody geolog z aspiracjami: jasnowłosy, żywy młodzieńcem z przyjaznym uśmiechem na ustach. Potrafi bardzo szybko rozjaśnić ponurą atmosferę czy zażartować. Darzy Norbridge'a dużym szacunkiem, ale nie wierzy, że w kopalni dzieje się coś nadnaturalnego. Jest prawdziwym naukowcem i najpierw szuka racjonalnych wyjaśnień, a bardziej ezoteryczne wytłumaczenia może zaakceptować dopiero wtedy, gdy zejdzie się z odpowiednio dużą liczbą dowodów.

S 14 KON 13 BC 13 INT 16 MOC 9
ZR 14 WG 14 WYK 19 P 45 WT 13

Broń: kiedy zaczynają się kłopoty (patrz: dalej) Wallace nosi: rewolwer .38 25%, obrażenia 1k10, 2 strzały na rundę.

Umiejętności: chemia 15%, dostrzeganie jasnych stron życia 75%, geologia 55%, historia naturalna 50%, jeździectwo 20%, księgowość 25%, mechanika 45%, nawigacja 40%, perswazja 25%, procedury górnicze 65%, prowadzenie ciężarówki 40%, skradanie się 40%, targowanie się 35%, tropienie 35%, ukrywanie się 45%, wspinanie się 55%.

Języki: czejeński 10%, siuksowski lakota 10%.

Obóz

Obóz Windy Point leży w szerokim wyżłobieniu w Windy Point – wysokim, nagim i stromym wznieśnieniu z ciemnoszarego granitu. Sosny tłoczą się na obrzeżach polany, a szerokie ślady prowadzą w głąb wzgórz. Sam obóz składa się z grupy drewnianych budynków: długich



baraków sypialnych, kuchni i jadalni, wielu magazynów, obiektów administracyjnych, lazaretu, dużych garaży i stajni oraz małego saloonu i sklepika, gdzie górnicy odpoczywają i kupują drobiazgi codziennego użytku.

Gdy ciężarówka dojeżdża na miejsce, Badacze zauważają, że obóz znajduje się w stanie nadzwyczajnej aktywności – ludzie biegają tam i z powrotem, duży tłumek gromadzi się przy budynku administracji. Po zatrzymaniu wozu Wallace zapyta przebiegających obok co się dzieje – odpowiedź jest szokująca: dyrektor Norbridge nie żyje; właśnie znaleziono go w biurze! Wallace pobiegnie tam, ciągnąc Badaczy za sobą.

Nasi bohaterowie przepchną się do budynku; w drzwiach spotkają Jake'a Colemana, szefa jednej z kopalni złota, który po spiesznym przywitaniu stresci sytuację: godzinę temu słyhać było dobiegający z biura Norbridge'a krzyk, a gdy ktoś poszedł to sprawdzić, znalazł martwego dyrektora przy biurku. Obecnie szeryf z Hayward wraz z doktorem Simmons przeprowadzają wizję lokalną. Wygląda na to, że aktualnie obozem rządzi Wallace; geolog zbierze się w sobie, zapyta Badaczy, czy przyłączą się do niego, i wejdzie do środka.

Biuro Norbridge'a

Biuro wygląda normalnie z wyjątkiem dwóch rzeczy. Pierwszą jest wielki, magicznie wyglądający diagram złożony z linii i spirali zdobiący tylną ścianę pomieszczenia, a wykonany kredą. Jest coś niepokojącego w owej dziwnej mandali; widzący ją muszą wykonać test Pocztałności – 0/1 PP. Drugą rzeczą jest sam dyrektor, który siedzi przy biurku odchylony do tyłu, z małym, geologicznym kilofem sterującym z czoła (test Pocztałności, 0/1k3 PP). Krew pokryła przód ciała i zachlapała porozrzuca na stole papieru.

W biurze znajdują się jeszcze dwaj mężczyźni: obozowy lekarz, Erasmus Simmons, właśnie oglądający głowę trupa i szeryf z Hayward, Dan Updike, który stara się wyłowić z zakrwawionego biurka jakąś kartkę papieru.

ERASMUS SIMMONS, lat 43, wiejski lekarz

Erasmus pracował przez niemal 20 lat w Rapid City jako lekarz ogólny. Bardzo ucieszył się propozycją pracy w obozie górniczym; miał nadzieję na cichą pracę, ale łańcuch zgonów wyprowadził go z równowagi. Najgorsza ze wszystkich okazała się choroba sześciu górników; żadna terapia nie pomagała zwalczyć dzwiennej gorączki, która najprawdopodobniej zabije ich w ciągu tygodnia. Simmons potraktował Badaczy jako boskich wysłanników i będzie mocno nalegał na podzielenie się opiniami o chorych; jeśli jest wśród nich lekarz, Erasmus poprosi o pomoc w leczeniu górników.

S	9	KON	12	BC	10	INT	16	MOC	11
ZR	16	WG	14	WYK	20	P	50	WT	11

Umiejętności: chemia 35%, farmacja 55%, historia naturalna 40%, medycyna 50%, pierwsza pomoc 65%.

SZERYF DAN UPDIKE, lat 58, zapalczywy stary stróż prawa

Szeryf będzie miał obiekcje co do obecności Badaczy, ale ugnie się pod naciskami Wallace'a, który oświadczy, iż zostali oficjalnie sprowadzeni tu przez NWL. Jest człowiekiem nie lubiącym wydziewiania i nie mającym cierpliwości do przesądnych bredni. Widzi doskonale, że Norbridge został zamordowany, i będzie potrzebował góry dowodów, by zmienić zdanie. Windy Point jest trochę poza jego jurysdykcją, więc planuje wezwać policję stanową z Rapid City. Do czasu, gdy zajmą się tą sprawą, miną trzy dni, co daje Badaczom przestrzeń na działanie. Updike jest cichym człowiekiem, zniszczonym wiekiem i żywiołami.

S	11	KON	10	BC	14	INT	14	MOC	15
ZR	15	WG	10	WYK	10	P	68	WT	12

Broń: 2 rewolwery 45, 60%, obrażenia 1k10+2;

Remington dzwiniowy 30.06, 75%, obrażenia 2k6+4, 3 strzały/2 rundy.
Umiejętności: historia naturalna 65%, jeździectwo 70%, nasłuchiwanie 50%, nawigacja 60%, perswazja 45%, pierwsza pomoc 45%, prawo 30%, psychologia 65%, skradanie się 45%, targowanie się 25%, tropienie 60%, ukrycie czegoś 35%, ukrywanie się 35%, wiarygodność 40%.

Języki: czejski 25%, siuksów lakota 30%.

WSKAZÓWKI W BIURZE

DIAGRAM: Dziwna mandala wyrysowana na ścianie biura opiera się prostym klasyfikacjom. Jest złożonym i precyzyjnym zbiorem okręgów, linii oraz łuków. W przerwach znajdują się konkretne symbole i słowa w dzwiny, obcym alfabetcie. Udany test *okultysty* powie tylko tyle, że całość przypomina magiczny diagram czy pieczęć. Znaki i słowa nie dadzą się odczytać, a po udanym teście *Mitów Cthulhu* można się domyślić, że pochodzi z prymitywnego, przed-ludzkiego języka. Tylko rzut na fizykę może uchylić nieco rąbką tajemnicy – pozwoli zidentyfikować rysunek jako pewien rodzaj naukowego czy matematycznego wykresu. Jeśli powiedzie się test na połowę wartości tej umiejętności, uda się dostrzec konkretne podobieństwa do szkieł i wykresów używanych w teorii atomowej czy kwantowej, choć próby rozszyfrowania co dokładnie przedstawia, spełzną na niczym.

PAPIERY: Na biurku Norbridge'a leżą porozrzucone zestawienia finansowe i dokumenty – krótkie spojrzenie wystarczy, by stwierdzić, że są to notatki i teczki z księgowości. Większość papierów pokryta jest krwią z ciała; rozdzielenie ich bez narażenia na uszkodzenie wymaga testu ZR x5. Do przeanalizowania i zrozumienia zawartości potrzeba udanego testu *księgowości* i sześciu godzin czasu. Jeśli się to uda, będzie można wykryć pewne nieprawidłowości – wygląda na to, że duże ilości rudy zawierające uran były szmuglowane poza obóz. Różnice między wielkością wydobycia a wysyłki zostały sprytnie zamaskowane i wygląda na to, że oszustw dokonywał sam Norbridge. Wallace nie znajduje zaginionej rudy.

CIAŁO: Udany test *medycyny* potwierdzi, że Norbridge zmarł około godziny wcześniej. Kolejny test wskaże, że narządzie zbrodni uderzyło wprost w płaty czołowe mózgu danej, powodując natychmiastową śmierć. Bez wątpienia został zamordowany – Wallace i Updike zaczęli rozmawiać o potencjalnym motywie i wrogach; szeryf podejrzewa Indian. Uważnym obserwatorowi nie wszystko będzie jednak pasowało do tej koncepcji. Udany test *medycyny sądowej* lub *sportrzegawczostki* doprowadzi do wniosku – na podstawie wzorów rozpryskanej krwi – że Norbridge w chwili śmierci siedział w fotelu patrząc na drzwi. W takim przypadku dybójca musiałby wychylić się nad całym, dużym biurkiem dyrektora, by zadać cios. Kolejny podobny test zwróci uwagę na sam kilof i pozwoli wydedukować z kąta penetracji, że cios został zadany spod poziomu głowy Norbridge'a, a nie z góry, jak można by się spodziewać.

Jeśli Badacze zdejmą odciski palców z trzonka, odkryją (udany test *medycyny sądowej*), że pasują one do odcisków

samego Norbridge'a! Nie było to więc morderstwo, ale samobójstwo. Warto podkreślić, że ani Uptidek, ani policja stanowa nie wykonają żadnych podobnie skomplikowanych testów – używane techniki są jeszcze zbyt „miejskie”, by miały dla nich jakieś znaczenie; szeryf nie wierzy w odkryte rewelacje, klasyfikując je jako zupełnie absurdalne. Od tej chwili Wallace i spora grupa jego pomocników będą otwarcie nosić broń.

Pierwsza noc

Gdy dzień ustąpi wieczorowi, Wallace pokaże Badaczom ich kwatery w części gościnnej. Mimo przerażających wydarzeń popołudnia, wszyscy będą spać spokojnie – oprócz jednego, wybranego losowo przez Strażnika Badacza, który obudzi się bladym świtem na dźwięk warkotu, podobnego do grzmotów odległej burzy, po czym natychmiast z powrotem zapadnie w sen.

Dźwięk ten był rykiem silników ciężarówek wiozących następną dostawę do groty. Tej samej nocy shan, który ostatnio siedział w głowie Norbridge'a, opuścił mózg dyrektora i zagnieździł się w Scottcie. Jeżeli Strażnik chce być wyjątkowo okrutny, może sprawić, że jeden z Badaczy (najlepiej

z wysokim poziomem Mocy) także zostanie opanowany przez jakiegoś insekta. Szczegóły takiej sytuacji podano w poniższej ramce.

Górnicy

Wypytywanie pozostałych górników niewiele posunie sprawę do przodu. Niechętni do rozmów, zgadzają się, że wszystkie problemy zaczęły się sześć miesięcy wcześniej od wypadku w chodniku A-28; mogą także przedstawić krótką historię następnych samobójstw. Koledzy z baraków zabitych potwierdzą, że każdy z nich miał koszmara i problemy ze snem. Górnicy bardzo przesadnie traktują chorobę sześciu ludzi; mogą także wspomnieć o masowym exodusie Indian. Wiele z nich wierzy, że Indianie wiedzą co się tu dzieje, ale na nic się nie przydadzą, bo chowają się w rezerwacie.

Dodatkowo okaże się, że następnego dnia po przyjeździe Badaczy do dr. Simmons'a zgłosił się kolejnych sześciu ludzi z objawami identycznymi jak u umierających w lazarecie. Plotka, że nieznana zaraza roznosi się błyskawicznie jak pożar, spowodzi pod drzwiami Wallace'a wyjący tłum robotników, domagających się wypłacenia wynagrodzeń za nim odejdą. Wiele górników ucieknie nawet bez odprawy.

Nie w porządku z głową: dodatkowe możliwości Strażnika

Jeśli do mózgu Badacza przedostanie się shan, pierwszej nocy nieszczęślika dotkną przerażające koszmara. Wzrósłby obcych pejzaży, potwornych robaków z trzema pasczczami i oślizgłych ślimakopodobnych stworów będą wirować w śniącym umyśle, powodując utratę 1/1k4 PP.

Potem, w ciągu liczby dni równej MOC celu minus 10, insekt będzie przyzwyczajał się do nowej ofiary – w nieszczęśliku o Mocy mniejszej niż 10 proces aklimatyzacji trwa jedną noc. W tym czasie Badacz będzie cierpiał na nieustanne bóle głowy; należy stosować modyfikator -10% przy wszystkich umiejętnościach umysłowych. Innymi objawami jest brzęczenie bądź dzwonienie w uszach oraz dziwne wrażenie *déjà vu* czy napięcia w obecności rzeczy związanych z shanami (np. diagramu wyruszonego kredą, chorych górników czy chodnika A-28). Od pierwszego dnia „zarażenia” w Badaczu będzie narastało poczucie bycia obserwowanym, które stanie się w końcu tak duże, że będzie powodowało utratę 1 PP każdego dnia aklimatyzacji. Można je opisać tak, jakby ktoś niewidzialny nieustannie śledził każdy ruch ofiary.

Warto podkreślić, że choć shan czyta myśli zainfekowanego i odbiera bodźce z jego zmysłów, to podczas aklimatyzacji nie może aktywnie manipulować jego myślami, a nawet potem ograniczony jest tylko do nocy. Podczas przyzwyczajania się do ofiary, insekt będzie próbował przejmować kontrolę podczas snu – próby mogą przyjmować formy: 1) częstszych koszmarów (ten sam co na początku plus wizja Badacza duszącego się w dziurze wypełnionej pszczołami lub obraz świata zaludnionego pszczołami człowieka rozmiarów), kosztujących 1/1k6 PP; 2) dziwaczne brzęczenie w uszach, przeradzające się powoli w głos, a potem w oddzielne słowa; 3) napady somnambulizmu,

podczas których Badacz wciąż śpiąc będzie wstawał i szedł w stronę pobliskich wzniesień; bezpieczne spacerowanie przez sen wymaga testów Szczęścia, pozwalających uniknąć drobnych zranień (obrażenia 1k3) – przebudzenie wśród zupełnie dzikich Czarnych Wzgórz, samotność i zagubienie, powodując stratę 0/1k3 PP.

Po okresie aklimatyzacji, shan może całkowicie przejąć kontrolę nad Badaczem na całą noc, jeśli tylko uda mu się test MOC przeciw MOCY ofiary. Od czasu, gdy insekt ujawni swoją obecność, nieszczęślik traci 1k3 PP dziennie. Shan będzie także zapobiegał próbom ukazania go przez Badacza innym lub pozbycia się go. Trzeba powiedzieć, że insekt może podejmować podobne próby przejęcia kontroli nad ofiarą, gdy ta będzie całkowicie odcięta od promieni słonecznych (np.: pod ziemią w chodniku kopalni).

Jeśli po okresie aklimatyzacji Badacz straci jedną piątą początkowej Poczytalności, to popada w trwały obłąd. Najczęstszą chorobą będzie mania samobójcza – ofiara zrobi wszystko, nawet umrze, by tylko uczyszy brzęczenie w uszach i uwolnić się od nocnych koszmarów. Często może zdarzać się także paranoja: nieszczęślik nie może zaakceptować wyjaśnienia, że popada w obłąd i jest pewien, że ktoś jakoś mu to robi – w trakcie pogłębiania się szaleństwa podejrzany mogą stać się nawet przyjaciele.

Na końcu warto dodać, że Tommy Poranna Gwiazda, szaman Czejenów, rozpoznaje na pierwszy test oka ludzki kontrolowanych przez shany; potrafi także w magiczny sposób wypędzić je z umysłów. Nie ma innego sposobu, by się ich pozbyć, może poza opuszczeniem na dobre Południowej Dakoty – w takim przypadku insekt sam wyniesie się z ofiary i wróci do współbraci.

Od Wallace'a (i być może Badaczy) zależy, czy uda się jakąś sprawą *perswazją* uspokoić tłuszcę zanim sprawą wymkną się spod kontroli. Bez względu na wynik dyskusji mniej więcej połowa pozostałych górników do wieczora ucieknie z obozu.

TYPOWY GÓRNIK, lat 30, silny robotnik

S 15 KON 14 BC 15 INT 9 MOC 13
ZR 13 WG 11 WYK 8 P 65 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+1k4;

kilof 35%, obrażenia 1k6+1+1k4;

łopata 35%, 1k3+1k4.

Lazaret

Do czasu, gdy Badacze zdecydowali się zbadać chorych górników ich liczba zwiększy się z sześciu do dwunastu. U wszystkich występuje te same objawy: zawroty i bóle głowy, wymioty, zaczerwienienia skóry dłoni oraz twarzy (tak jak przy oparzeniach słonecznych) czasem pokryte pęcherzami, a w późniejszych stadiach – wypadanie włosów oraz zębów i całkowita niemożność utrzymania pokarmów stałych. Sześciu pierwszych jest już bliskich śmierci i z każdą chwilą słabną w oczach; widok taki pociąga konieczność testowania Poczytalności i strat O/1k3 PP.

Udany test *medycyny* pomoże zidentyfikować objawy i łagodzące efekty, ale nie da żadnych wskazówek co do powodu. Tylko test na połowę *medycyny*, *fizyki* lub krytyczny sukces testu Wiedzy mogą umożliwić postawienie diagnozy – ludzie ci umierają od radioaktywności, na zespół nazwany później chorobą popromienną. Wydobytany w kopalni uran jest pierwszym rzucającym się w oczy źródłem, ale poziom promieniowania jego rudy jest taki mały, że drobne efekty mogłyby się pojawić po latach (jeśli w ogóle). Wszystkie ofiary mieszkają w tym samym budynku – baraku C – stojącym najbliżej garaży/stajni. Zapytany, żaden z nich nie będzie wiedział co to jest promieniowanie, a tym bardziej jak mógł być wystawiony na jego działanie. Nawet hipnoza nie pomoże w wywołaniu odpowiednich wspomnień.

Chodnik A-28

Badacze mogą zdecydować się na odwiedziny w chodniku A-28 – miejscu, w którym zaczęły się kłopoty NWI. Wallace załatwi dojazd na miejsce i może nawet towarzyszyć im w kopalni; decyzja należy do Strażnika. W każdym przypadku z grupą później doświadczony górnik, spełniający rolę przewodnika.

Opuszczona kopalnia składa się z centralnego pionowego szybu i trzech poziomów galerii rozchodzących się na boki, a rozmieszczonych odpowiednio na głębokościach 3, 6 i 12 metrów. Urządzenia dźwiękowe zostały usunięte, gdy przerwano prace, tak więc Badacze przy przechodzeniu z poziomu na poziom muszą posługiwać się rozchwytanymi drabinami. Duża stalowa rama wieńczy góry otwór szybu, zwieszając luźne łańcuchy wprost w mrok. Od galerii odchodzą tunele, które wiją się i zakręcają w smolistych ciemnościach; poruszanie się po nich może być bardzo niebezpieczne. Każdy

Badacz powinien wykonać test *Szczęścia*, gdy po raz pierwszy wchodzi do kopalni – porażka oznacza drobny wypadek dowolnego rodzaju: mały, lokalny zawal, złamany szczebel drabiny czy cokolwiek innego, powodującego obrażenia rzędu 1k4. Jeśli wynikiem jest krytyczny pech, Badacz ucierpi od czegoś dużo poważniejszego – w takim przypadku obrażenia powinny wynosić 2k6.

Katastrofa wydarzyła się na najniższym poziomie; grupa może znaleźć miejsce, w którym zostali zasypiani górnicy i sprawdzić, że zawal odkopano na tyle, by można było się nad nim przeczołgać. Dalsze tunele są wąskie, ciasne i podwójnie nieprzyjemne, gdy uświadomić sobie, że to właśnie w nich zginęło dwóch ludzi. Badacze przeszukujący najniższy poziom powinni wykonać testy *sposzrzegawczości*; ten, który osiągnie największy sukces, znajdzie coś na końcu eksploatowanego pokładu daleko od głównego tunelu – spiralny diagram linii, luków i okręgów niepokojąco podobny do tego w biurze Norbridge'a. Jest on wyrysowany krwią, co może potwierdzić udany test *historii naturalnej* lub *medycyny*.

Na końcu przypomnienie, że jeśli któryś z Badaczy nosi w głowie shana, będzie w kopalni wystawiony na jego mentalne ataki, z możliwymi przerażającymi skutkami opisanymi wcześniej. Jeżeli grupie towarzyszy Wallace, insekt z jego mózgu przejmie nad nim kontrolę i spróbuje spowodować wypadek. Gdy Badacze będą wychodzić z chodnika, pęknie kilka podpierających go drewnianych stępli (wcześniej postępień naruszonych) i posypie im się na głowy deszcz odłamków skalnych. Każdy, kto nie przejdzie testu *Szczęścia*, straci 1k6 WT – krytyczny pech podwaja obrażenia. Jeden lub więcej bohaterów może odnieść rany, ale nie zginąć. Insekty zrobią wszystko, by zachować swoją obecność w tajemnicy – Wallace nie powinien stać się jeszcze podejrzanym.

Rezerwat Sosnowa Grań

Wielu górników w obozie wspominało, że Indianie opowiadali o przebudzonym wśród wzgórz starożytnym złu. Prawdopodobnie więc, że Badacze zechcą odwiedzić pobliski rezerwat Sosnowa Grań, by dowiedzieć się czegoś więcej. Wallace i szeryf Updike wskażą im drogę, ale będą odradzać wyprawę – głównym podejrzanym w sprawie Norbridge'a jest John Czerwona Stopa, indiański wojownik, który wraz ze swoimi chłopcami nie raz już przysparzał problemów.

Jeśli Badacze mimo wszystko się tam wybiorą, dość szybko wpadną w tarapaty – świsną kule przebijające opony lub płosząc wierzchowce, a z ukrycia wyskoczą John oraz pięciu jego przyjaciół i otoczą bohaterów. Wszyscy trzymają myśliwską broń; John widzie do przodu i zacznie krzyczeć: „Co tu robicie, ludzie kopalni?” – rzuci zdenerwowany – „Chcecie zaprowokować nam więcej pieniędzy za gwałcenie ziemi? Nie chcemy waszych pieniędzy! Nie powinniście tu przychodzić, ludzie kopalni”. Każda próba wytłumaczenia spotka się z ostrym strumieniem inwektów Czerwonej Stopy; on i jego

ludzie będą głośno obrażać Badaczy po czerwieku. Jeśli któryś sięgnie po broń, Indianie podniosą strzelby. Dobrze, by sytuacja stała się napięta, ale Strażnik nie powinien dopuścić do strzelaniny.

Gdy będzie wyglądało na to, że walka jest nieunikniona, zabrzmi następny strzał, który uciszy Czerwoną Stopę. Po drodze jedzie samotny jeździec, Indianin, z winchesterem i z odznaką. „Zostaw ich w spokoju Johnnie Czerwona Stopa!” – krzyknij przybyły – „Oni nie są ludźmi kopalni. Są inni. Zostaw ich. Tommy chce ich widzieć”. Wtedy John i jego oddział cofną się, choć zanim nie odjadą będą rzucać wrogie spojrzenia.

JOHN CZERWONA STOPA, lat 33, indiański wojownik

S 16 KON 15 BC 12 INT 15 MOC 15
ZR 16 WG 15 WYK 10 P 75 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: karabin 30.06 65%, obrażenia 2k6+4, 1 strzał na rundę;

nóż Bowie 50%, obrażenia 1k6+2+1k4.

Umiejętności: jeździectwo 50%, nasłuchiwanie 65%, perswazja 65%, spostrzegawczość 70%, tropienie 50%, unik 55%, wspinanie się 75%, zastawianie pułapek 70%.

Języki: angielski 50%, czerwieński 25%, siuksów lakota 50%.

INDIAŃSCY MACIECIELE (pięciu, wszyscy identyczni)

S 14 KON 12 BC 13 INT 11 MOC 100
ZR 11 WG 9 WYK 7 P 50 HP 13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: karabin 30.06 45%, obrażenia 2k6+4, 1 strzał na rundę;

nóż Bowie 40%, obrażenia 1k6+2+1k4.

Umiejętności: jeździectwo 50%, tropienie 55%.

Nowy przyjaciel

Nieznamy przedstawi się jako William Królik, szeryf rezerwatu. Powie, że Badacze są oczekiwani i powinni jechać za nim; nie zdradzi nic więcej, tylko powie, że w głąb wzgórz. W końcu dotrą do małej chaty stojącej nad brzegiem głębokiej rozpadliny; w środku spotkają najstarszego człowieka, jakiego w życiu widzieli – zasuszonego Indianina o twarzy pomarszczonej niczym kora drzewa, oczach ciemnych jak krzemień i długich włosach, które dawno już temu stały się srebrne. William przedstawi go jako Tommy'ego Poranną Gwiazdę; starszego plemienia i szamana. Tommy posługuje się dobrym angielskim i ma zadziwiająco silny głos.

Po wstępnych grzecznościach starzec powie Badaczom, że wiedział o ich przybyciu. Powiedziała mu to Sowa, która wspominała, że ci obcy będą bardzo ważni, że w najbliższych latach przemierzą oceany, wypływają się na księżyc i będą walczyć, by powstrzymać najczarniejsze duchy przed przeniknięciem do normalnego świata. Tommy wie także po co przybyli i co nawiedziło kopalnię NWI. Opowie Badaczom długą historię:

„Było to wiele, wiele lat temu, w czasach dziadka mojego dziadka. Wiele to dni, kiedy Lakota po raz pierwszy wkroczyli na Złote Ziemie i znaleźli Centrum Wszystkiego, Wzgórza, które były czarne”. (Uwaga: zdany test *antropologii* pozwoli umieścić przybycie Siuksów Lakota do Północnej Dakoty w połowie XVIII wieku). „Tamte zimy

były wielkie kłopoty w Niebie; złe duchy siały zamęt, chciały odciągnąć gwiazdy, by noc stała się czarna. Duchy te zostały wyrzucone z Nieba i spadły na Ziemię na wielkim piorunie. Tu zamieniły się w szarańczę, skazane na wieczne pelzanie.

Rój szarańczę chciał wrócić do nieba, ale nie mógł, postanowił więc sprawić, by ludzie szaleli i by już żadna ludzka istota nie poszła do Nieba, bo wtedy mógłby rzucić Ziemią i nie pozwolić żadnemu więcej człowiekowi oglądać piękna niebios. I szarańczę ta śpiewała swoje dziwne pieśni dla ludu Arikara, który popadał w szaleństwo, aż Arikara zapomnieli o swoich przodkach i śpiewaniu pieśni Bizonowi i Kojotowi, stali się zachłanni i rozrutni, i zaczęli jeść ciała innych ludzkich istot i pić krew własnych dzieci.

Ludzie dziadka mojego dziadka byli zmartwieni. W końcu postanowili połączyć się z Lakota i zacząć wojnę z szalonymi Arikara zanim szarańczę zacznie śpiewać komukolwiek innemu. Cień Księżyca prosił Wilka o pomoc. Wilk dotknął go i dał mu pieśń, która zamykała usta szarańczę i mieszała jej w głowie. Nasi ludzie długo walczyli z Arikara, aż zabili wszystkich. Szarańczę śpiewała wielkie pieśni, ale pieśń Wilka była mocniejsza. W końcu szarańczę uciekła głęboko pod ziemię i zapadła w sen. Teraz ludzie kopalni przyszli i zaczęli drążyć w poszukiwaniu złota i innych kamieni. Obudzili szarańczę, która wpędziła ich w szaleństwo i sprawiła, że zachorowali. Ale teraz przyszedłcie wy – Sowa powiedziała mi, że to wy powstrzymacie złe duchy albo wypędzicie je z powrotem pod ziemię”.

Jeśli jakiś Badacz nosi w sobie shana, będzie on czuł się coraz gorzej podczas opowieści. Po zakończeniu starzec zaproponuje, że dowiedzie prawdziwość swoich słów; skoczy do niego krzycząc: „Odejdź! Odejdź!” i potrąsając parą rzeźbionych grzechotek, a potem zacznie dziwną, nawiedzoną pieśń. Wszyscy obecni będą zszokowani widokiem oszłego i wijącego się insekta wyłaniającego się z głowy ofiary (test Pocztyalności, 0/1k6 PP)! Paskudny robak o trzech paszczach upadnie na podłogę chaty, rozwijając nieoperze skrzydła – zginie z głośnym pląśnięciem rozdeptany przez Tommy'ego. Dotychczasowa ofiara natychmiast poczuje opadający ciężar opętania i odzyska 1k4 PP.

Tommy spróbuje nauczyć Badaczy starożytnej pieśni, czyli czary „Odstąpienie shana” (dokładnie opisanego dalej); musza przejść test na INT x3, by go poprawnie zapamiętać. Szaman, gdy skończy, zaprosi ich do wspólnego wypalenia fajki i odeśle z powrotem. William zaofiaruje Badaczom swoją pomoc w walce lub chociaż w roli przewodnika wśród wzgórz.

Żaden z Indian nie wie, gdzie jest jaskinia szarańczę, ale William wie, że ciężarówką wyjeżdżają w środku nocy z obozowiska NWI i jadą w góry.

TOMMY GWIAZDA PORANNA, lat 75, czerwieński szaman

S 8 *KON 12 BC 10 INT 16 POW 25
ZR 12 WG 11 WYK 12 P 72 WT 11

Umiejętności: czerwieńska wiedza 85%, historia 40%, historia naturalna 60%, medycyna 50%, Mity Chłuhu 15%, nasłuchiwanie 50%, nawigacja 70%, okultyzm 40%, perswazja 55%, pierwsza pomoc 55%, polowanie/rybołówstwo 50%, psychologia 50%, spostrzegawczość 60%, śpiewanie 75%.

Języki: angielski 50%, czerwieński 60%, siuksów lakota 60%.

Czary: „Odstąpienie shana” i wiele innych.

WILLIAM KRÓLIK, lat 45, szeryf szczepowy

S	14	KON	16	BC	13	INT	13	MOC	14
ZR	15	WG	13	WYK	11	P	63	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: karabin 30.06 75%, obrażenia 2k6+4, 3 strzały/2 rundy;
 nóż Bowie 40%, obrażenia 1k6+2+1k4.

Umiejętności: historia naturalna 55%, jeździectwo 70%, kamuflaż 55%, nasłuchiwanie 50%, nawigacja 60%, perswazja 50%, pierwsza pomoc 40%, polowanie/rybołówstwo 60%, prawo 35%, psychologia 50%, spozregawczość 65%, tropienie 55%, uniki 45%, wspinanie się 60%.

Jaskinia

Jaskinia shanów leży około 10 mil od obozu Windy Point na podstawie cypla ze splekanego granitu, przywodziącego na myśl zarówno fortecę, jak i ścianę dziwnego, obcego lasu. Aby ją znaleźć, Badacze muszą przeszukać okoliczne wzgórze. Co cztery godziny wszyscy powinni wykonywać testy *spozregawczości* – sukces oznacza, że grupa natknęła się na ślady opornych ciężarówek, kierujące się w głąb dżicy. Aby podążać nimi do siedliska insektów, potrzeba udanego testu *tropienia*.

Innym rozwiązaniem jest poczekanie do zmroku; co noc konwoj ciężarówek przewozi uran z obozu NWI do jaskini shanów. Podążanie za wozami będzie łatwe, choć jeśli nie powiodą się testy *skradania się*, insekty będą przygotowane na przyjęcie nieproszonych gości.

W najbliższej okolicy jaskini zalega kompletna cisza nie przerywana nawet odgłosami wiatru. Udany test *historii naturalnej* podpowie, że jest to dalekie od normalnego stanu; w otoczeniu nie widać absolutnie żadnych zwierząt. Dodatkowo, jeśli komuś powiedzie się test *Pomyślności*, zwróci uwagę, że trawa, a nawet pobliskie sosny są przywiedle, jakby ziemia, na której rosną, była zatruta. Rozsądni Badacze przypominają sobie chorych górników i będą postępować ostrożnie. Trzeba podkreślić, że insekty nie mogą opuścić jaskini za dnia, ale jeśli bohaterowie przybędą nocą, wyroją się ze środka przepelnione pragnieniem zemsty.

Na szerokim wejściem pospiera się obszerna grotta o wysokim sklepieniu, w której błotnistym podłożu krzyżują się ślady stóp i głębokie koleiny po oponach. Rozszepcone drewno i gnijące szmaty zaścielały podłoże w jednym końcu jaskini, obok nich znajduje się kopiec czegoś, co na pierwszy rzut oka wygląda jak węgiel, ale po dokładniejszym sprawdzeniu okazuje się stertą czarnych kamieni porzeczanych żyłami ołowiu. Udany test *geologii* potwierdza, że jest to ruda uranu. Zagadka gnijące rudy została rozwiązana; obok kopca zaczyna się tunel prowadzący w ciemność.

Insekty telepatycznie wykryły zbliżających się Badaczy i postanowiły bronić swego gniazda. Jeśli intruzi wejdą do groty i zaczną oglądać kopiec rudy, będą na tyle daleko od dobiegającego z zewnątrz światła, by shanowie mogli zaatakować bez obaw. Jeśli Badaczom towarzyszy Wallace, insekt kontrolujący jego umysł natychmiast przejmie nad nim kontrolę i zmusi do otworzenia ognia; każdy zarażony Badacz od razu się do niego przyłączy. Dla zasniania większej paniki shanowie nie będą blokowali ust swoich ofiar, pozwalając, by

wrzęszczały przerażone i błagały o wybaczenie zabijanych przyjaciół. Cztery następne insekty wylecą z ciemnego korytarza, próbując dostać się do głów losowo wybranych wrogów lub zmusić ich do posłuszeństwa przy użyciu batów nerwowych. Piąty shan kryje się w mroku poza zasięgiem wzroku i czarami stara się zniszczyć Badaczy. Atak koszmarny istot powoduje test *Poczytalności* – 1/1k6 PP. Kontrolowani przez insekty tracą 1k3/1k10 PP.

KONTROLOWANY SCOTT WALLACE, ujawniony zdrajca

S	14	KON	13	BC	13	INT	(19)	MOC	(23)
ZR	14	WG	14	WYK	19	P	45	WT	13

Broń: rewolwer .38 25%, obrażenia 1k10, 2 strzały na rundę.

Czary: „Chmura zapomnienia”, „Ogłuszenie”, „Sporządzenie mroku”, „Wezwanie Azathotha”, „Wywołanie szaleństwa”.

SHAN nr 1

S	1	KON	1	BC	1	INT	13	MOC	15
ZR	32	Szybkość	4/40	w locie		WT	1		

Broń: wejście w umysł 60%, obrażenia specjalne;

bat nerwowy 50%, paraliżuje ofiarę jeśli wygra test PM przeciw PM.

Pancerz: Żaden, ale gdy shan leci, wszystkie ataki dystansowe wykonuje się na jedną czwartą wartości umiejętności. Walkę wręcz przeprowadza się na połowę wartości umiejętności.

Czary: Brak.

SHAN nr 2

S	1	KON	1	BC	1	INT	14	MOC	22
ZR	35	Szybkość	4/40	w locie		WT	1		

Broń: wejście w umysł 60%, obrażenia specjalne;

bat nerwowy 50%, paraliżuje ofiarę jeśli wygra test PM przeciw PM.

Pancerz: Żaden, ale gdy shan leci, wszystkie ataki dystansowe wykonuje się na jedną czwartą wartości umiejętności. Walkę wręcz przeprowadza się na połowę wartości umiejętności.

Czary: Brak.

SHAN nr 3

S	2	KON	2	BC	1	INT	16	MOC	14
ZR	32	Szybkość	4/40	w locie		WT	2		

Broń: wejście w umysł 60%, obrażenia specjalne;

bat nerwowy 50%, paraliżuje ofiarę jeśli wygra test PM przeciw PM.

Pancerz: Żaden, ale gdy shan leci, wszystkie ataki dystansowe wykonuje się na jedną czwartą wartości umiejętności. Walkę wręcz przeprowadza się na połowę wartości umiejętności.

Czary: „Chmura zapomnienia”, „Mesmeryzm”, „Wezwanie Azathotha”.

SHAN nr 4

S	3	KON	3	BC	1	INT	14	MOC	16
ZR	32	Szybkość	4/40	w locie		WT	2		

Broń: wejście w umysł 60%, obrażenia specjalne;

bat nerwowy 50%, paraliżuje ofiarę jeśli wygra test PM przeciw PM.

Pancerz: Żaden, ale gdy shan leci, wszystkie ataki dystansowe wykonuje się na jedną czwartą wartości umiejętności. Walkę wręcz przeprowadza się na połowę wartości umiejętności.

Czary: Brak.

SHAN nr 5

S	3	KON	3	BC	1	INT	21	MOC	27
ZR	32	Szybkość	4/40	w locie		WT	2		

Broń: wejście w umysł 60%, obrażenia specjalne;

bat nerwowy 50%, paraliżuje ofiarę jeśli wygra test PM przeciw PM.

Pancerz: Żaden, ale gdy shan leci, wszystkie ataki dystansowe wykonuje się na jedną czwartą wartości umiejętności. Walkę wręcz przeprowadza się na połowę wartości umiejętności.

Czary: „Chmura zapomnienia”, „Fletnia szaleństwa” (fletnia nie potrzebna, wystarcza bzyczenie), „Mesmeryzm”, „Ogłoszenie”, „Przejęcie kontroli”, „Sporządzenie mroku”, „Sugestia mentalna”, „Wezwanie Azathotha”, „Wywołanie szaleństwa”, „Zaszczepienie strachu”, „Zesłanie snów”.

Zasadzka insektów jest śmiertelna – sprytni Badacze uciekną na światło słoneczne dopóki jeszcze będą mogli; żaden shan nie podaży za nimi. Pieśń Porannej Gwiazdy jest najpotężniejszą bronią, jaką dysponują bohaterowie, i prawdopodobnie ich jedyną nadzieją. Wykorzystaj statystyki shana nr: 2 i 3 do opisanie tych wypędzonych z głowy Wallace’a i Badacza. Po zetknięciu z pieśnią insekty uciekną w głąb jaskiń, wycofując się do świątyni-statku.

Jeśli bohaterowie będą na tyle głupi, by podażyć za stworami, zagłębia się w tunel wydrążony pod górą. W końcu dojdą do małej komory, która otwiera się na rozpadlinę nieokreślonej głębokości. Z mroku wyłoni się rozległy, metaliczny stożek z okrągłymi otworami i powierzchnią poznaną zagłębieniami oraz rysami. Widok obcej konstrukcji powoduje test Poczytalności – 0/1k4 PP. Spostrzegawczy Badacze dostrzegą, że podłoże zaścienione jest martwymi niepotperzami i robakami – to ostrzeżenie o niewidzialnym zagrożeniu. Tam insekty zaatakują jeszcze raz, koncentrując baty nerwowe na potencjalnych „śpiewakach”; wystawione ponownie na moc pieśni szamana uciekną do wnętrza stożka i pozamykają wejścia, pozostawiając promieniowanie resztę.

Jaskinia jest śmiertelną pułapką – uszkodzony reaktor statku obcych emituje promieniowanie o Mocy 13. Każdy Badacz musi wykonać test KON przeciw tej wartości; jeśli mu się powiedzie, zachoruje w ciągu 1k3 dni tracąc 1k6 punktów KON i cierpiąc od nudności, wymiotów czy bólu głowy, a po kilku dniach zacznie wracać do zdrowia. Ci, którzy nie zdali testu w „Tabeli Porównawczej”, zachorują w ciągu 24 godzin, a do powyższych objawów dołączy podrażnienie skóry i pęcherze. Taka ofiara będzie tracić 1 KON każdego dnia przez następne 13 dni; gdy współczynnik spadnie poniżej połowy początkowej wartości, zaczyna jej wypadać włosy i zęby. Jeżeli osiągnie zero, ofiara umrze; opieka szpitalna może uratować chorych Badaczy – każdego dnia wykonuje się test medycyny i jeśli się powiedzie, chory nie traci KON. Ofiary, które przeżyją efekty skażenia radioaktywnego, odzyskują KON z szybkością jednego punktu na tydzień odpoczynku w łóżku; ci, którzy nie zdali testu w „Tabeli Porównawczej” tracą na stałe 1 punkt KON. Długość życia może także się skrócić, gdyż gwałtownie rośnie prawdopodobieństwo powstania nowotworów.

Nowy czar: „Odstęczenie shana”

Czar ten składa się ze skomplikowanej czepejskiej pieśni. Podczas rzucania śpiewający musi poświęcić co najmniej trzy Punkty Magii i przejść test *Śpiewania*. Wszystkie insekty z Shaggai w zasięgu słuchu natychmiast ogarnia ból i przerażenie; muszą oddalić się od źródła dźwięku na odległość wydanych PM pomnożonych przez 1,5 metra. Odstęczane insekty muszą opuścić głowy swych ofiar i nie mogą podjąć żadnej akcji poza ucieczką, chyba że uda im się test na MOC x1. Jeśli śpiewający wygra test MOC przeciw MOCy najbliższego shana, insekt nie może nic robić i zupełnie bezbronny wije się z bólu przez 1k3 rundy. Inni śpiewacy mogą wspierać postać rzucającą czar, poświęcając Punkty Magii na rozszerzenie strefy odpychania.

Podsumowanie

Najlepszym wyjściem dla Badaczy wydaje się zamknięcie jaskini i uwięzienie insektów na długi czas. W obozie Windy Point znajduje się aż nadto materiałów wybuchowych, choć personel może nie być zadowolony z kradzieży, a shanowie zapewne będą próbować uniemożliwić podłożenie jakichkolwiek ładunków w wejściu do grotu. Mimo to, zawalenie jaskini zakończy działania insektów na całe pokolenia.

Jeśli Badacze nie powstrzymają shanów, kopalnia zostanie zamknięta, a sześć tygodni później Czarnymi Wzgórzami wstrząśnie potężna eksplozja, której siła wytłucze okna w oddalonym o ponad tuzin mil Rapid City. Nigdy już nie będzie jednak pewności, czy insekty opuściły Ziemię.

Jeżeli Badacze zniszczą wszystkich shanów, odzyskają 1k8 PP. Za zawalenie jaskini i uwięzienie potworów dostaną 1k6 PP. Jeśli uda się w jakiś sposób uratować Wallace’a, nagrodzić ich dodatkowymi 1k3 punktami.

Bez względu na wynik działań, NWI zamknie obóz Windy Point w ciągu kilku miesięcy. Gdy dużo później zaczną się sprawdzać przepowiednie Tommiego Porannej Gwiazdy dotyczące Badaczy, mogą próbować wrócić do rezerwatu Sosnowa Grafi, by spotkać się ze starcem i uzyskać dalsze wskazówki co do przyszłości. Jeżeli tak zrobią, okaże się, że szaman umarł niedługo po ich wyjeździe z Czarnych Wzgórz.

Już niedługo Badacze dowiedzą się pewnie do czego posłuży uran podczas *Dnia Bestii* – i może pomyśla, że lepiej było zostawić wszystko swojemu biegowi...



Nie wszystko jest w porządku z głową Paula LeMonda. Nawet nie zdawał sobie sprawy, że przez osiem lat podejrzeń o szaleństwo był w rzeczywistości pod kontrolą przedstawiciela wielkiej rasy z Yith. Teraz, gdy wspomnienia wracają w formie snów, a yithianscy agenci zbliżają się, Paul LeMond zniknął.

Wiadomości Badaczy

Paul LeMond zniknął w tajemniczych okolicznościach. Jeśli Badacze jeszcze nie dowiedzieli się o tym zdarzeniu, ich uwagę przykuje seria artykułów w prasie, których przykładem może być ten z *Wycinków Bestii* nr: 5; jeżeli nie będą się kwapić do podjęcia poszukiwań z własnej inicjatywy, skontaktuje się z nimi bezpośrednio Irene LeMond.

Każdy, kto czynnie uczestniczył rzucaniu czaru „Wezwania ducha” w domu Tannerhillów – a przez to ma psychiczną więź z Paulem – może, po teście MOC x4, przeżyć serię koszmarów na trzy tygodnie przed rozpoczęciem „Śniącego”. Jedynym konkretnym wspomnieniem będzie mglisty obraz wielkiego, przerażającego i potwornego kształtu goniącego śniącego. Później okaże się, że sny te są związane z wizją, którą miał Paul i która przyspieszyła jego załamanie.

Wiadomości Strażnika

Badacze mogą wiedzieć, że Paul LeMond miał w miarę normalne dzieciństwo. Dorastał na wsi koło Buffalo, w stanie Nowy Jork; jego ojciec zmarł, gdy był bardzo mały, wychowywała go matka, Irene, korzystając z niewielkich pieniędzy zostawionych przez rodzica.

Pewnie nie wiedzą, że w wieku lat 17 przeżył serię koszmarów, po której hospitalizowano go z częściową amnezją. Podczas pobytu w szpitalu Paul doznał zmian osobowościowych i blisko zaprzyjaźnił się z pacjentem o nazwisku Clarence Rodgers. Po zwolnieniu, razem z tajemniczym Rodgersem, rozpoczął serię długich podróży. Po ośmiu latach ciągłych wyjazdów wrócił i ponownie zamieszkał z matką; niedługo potem miał kolejny atak amnezji i znów był hospitalizowany. Szybko doszedł do siebie, ale stracił wszystkie wspomnienia z okresu po pierwszym ataku, poza tym wyglądał zdrowo, a matka uważała, że bardziej przypomina siebie sprzed lat. Opuścił szpital i wrócił do domu, męczony tylko czasami przez niewytłumaczalne, koszmarnie sny.

Podczas ośmiu lat podróży z Rodgersem ciało Paula zamieszkiwał członek wielkiej rasy z Yith; Rodgers należy do bardzo małego kultu, który pomaga yithianom. Równolegle,

umysł Paula zajmował ciało członka wielkiej rasy w prehistorycznej Australii. Na końcu ośmioletniego okresu yithianie wyczyścili wspomnienia LeMonda i wysłali jego umysł z powrotem do domu, ściągając swojego towarzysza do przeszłości. Zabłokowane wspomnienia Paula z jego wycieczki powodują przypadkowe koszmary senne. Przeżycia wyniesione z podróży poprzez czas przebudziły w nim psychiczne talenty, które umożliwiają używanie czaru „Wezwania ducha”.

Herb Whitefield, wtedy mało znany promotor talentów z Nowego Jorku, skontaktował się z Paulem i zapytał o możliwość pokazu. Po nim natychmiast podpisał z młodzieńcem długoterminowy kontrakt, został jego menedżerem i zabrał do Nowego Jorku. Nie minęło dużo czasu i LeMond stał się znany, a umiejętności promocyjne Whitefielda sprawiły, że na jego długiej liście klientów zaroiło się od wpływowych ludzi i majętnych gwiazd.

Przez ostatnie dwa lata wiodło im się dobrze i zarobili sporo pieniędzy, ale ostatnio zaczęły się problemy. Kilka tygodni temu Paul doświadczył serii naprawdę przerażających snów; punktem centralnym wizji stał się wielki potwór na czterech łapach, pustoszący starożytne miasto. Koszmary były tak realistyczne, że LeMond przeżył załamanie nerwowe i nie był w stanie normalnie pracować.

Herb starał się przekonać Paula, by w tajemnicy poddał się leczeniu psychiatrycznemu, ale ten odmówił, twierdząc, że nie ma najmniejszego zamiaru wracać z powrotem do zamkniętego zakładu. Whitefield ma dylemat: chce pomóc LeMondowi i tym samym ochronić swojego najlepszego człowieka, ale żeby posłać go do szpitala bez jego zgody, musiałby go oskarżyć, co niemal na pewno doprowadziłoby do końca kariery spirytualisty. Będąc w desperacji i próbując uniknąć podania do publicznej wiadomości stanu Paula, Herb postanowił porwać LeMonda i oddać na leczenie pod fałszywym nazwiskiem do prywatnego sanatorium na północy stanu Nowy Jork.

SENNE KOSZMARY PAULA I PLANY YITHIAN

Nowe koszmary Paula to kolejny efekt uboczny podróży w czasie. Podczas życia w przeszłości dowiedział się o katastrofie, mającej się wydarzyć w bliskiej przyszłości; teraz jego podświadomość próbuje go ostrzec. Yithianie, choć nie są zamieszani bezpośrednio w plany Bractwa Bestii, znają przepowiednię Nophru-Ka i chcą, by się ziściła. Wielka rasa z Yith nie jest wroga ludzkości, ale rozumie, że Dzień Bestii będzie ważnym krokiem w historii zniszczenia rasy ludzkiej, po którym (co yithianie wiedzą) będą mogli przerzucić swoje umysły do ciał żukopodobnych istot i ponownie rzucić Ziemią.

Chcąc zapobiec temu, by budząca się w Paulu wiedza o przyszłości nie zmieniała biegu wydarzeń, nakazali Rodgersowi zażegnania niebezpieczeństw jakie niesie LeMond i wszyscy, którzy mogą znać treść jego snów. Dodatkowo wysłany został członek wielkiej rasy, który ma się upewnić, że wszystko poszło zgodnie z planem – zamieszkuje on obecnie ciało kobiety zwanej Edith Bryant. Yithianie planują sprawdzić co można wyciągnąć z unikalnych wspomnień i myśli Paula, używając *tabula rasa* – yithiańskiego urządzenia, które wysysa całkowicie jego umysł i przechowuje go do dalszych badań, a pozostawi śliniacego się imbecyla, który nikomu już nie nie zdradzi. Jeśli nie będą mogli tego dokonać, w ostateczności po prostu go zabiją.

W ciągu tego scenariusza Rodgers i yithianie będą prześladować Badacza, być może nastąpią na ich życie. Na końcu spróbują użyć *tabula rasa* na Paulu, dopóki będzie jeszcze w szpitalu. Strażnik powinien zdawać sobie sprawę, że dla celów kampanii niezmiernie ważne jest, by nie udało im się zabić LeMonda czy wyssać więcej jego intelektu niż 5 lub 6 punktów.

Zaczynamy grę

Bez względu na metodę Badacz powinien wylądować w mieszkaniu pani Irene LeMond wiedząc, że Paul zaginął.

Dom Irene to mała, parterowa budowla umiejscowiona w większym terenie niedaleko Buffala. Podczas gdy z zewnątrz budynek nie prezentuje się okazałe ani z wielkości, ani wyglądu, w środku jest zapchany drogimi meblami i przeróżnymi drobiazgami. Choć wszystko jest wysokiej jakości, to w dopasowaniu całości widać zdecydowany brak smaku.

Pani LeMond, ubrana zbyt uroczyście, mocno pomalowana i obwieszona nadmiarem biżuterii, powita wylewnie Badacza proponując herbatę i wspinał się ciasteczka domowego wypieku. Będzie pamiętała niektórych z nich z krótkiego spotkania sprzed roku na dworcu autobusowym. Z listów Paula po wydarzeniach w Corbis Wood wie, że lubił ich; będzie starała się pokazać, jak bardzo martwi się o syna.

Irene opowie Badaczom o dzieciństwie Paula, o jego snach, amnezji w wieku 17 lat. Powie też, że zmienił się i zaczął zadawać z panem Rogersem, że podejmowali razem wiele długich, niewyjaśnionych podróży, których celów (mimo ciekawości) nigdy nie poznała. Po drugim ataku, gdy Paul miał 25 lat, wysoki i ciemny Rodgers znikł z pola widzenia. Paul stał się bardziej sobą, ale zaczął wykazywać dziwną moc komunikowania się z duchami, która przyniosła mu sławę.

Irene wspomni, że jej syn był przez ostatnie dwa lata bardzo zajęty karierą i w tym okresie tylko kilka razy odwiedził ją w domu. Ostatni raz zdarzyło się to sporo miesięcy temu, a Paulowi towarzyszyła jego nowa dziewczyna – Cecilia Peters. Irene nie wierzy zarówno Cecilii jak i Whitefieldowi; jest przekonana, że są zamieszani w spisek, mający wyeliminować Paula i pozwolić zainkasować jego ubezpieczenie.

Irene może dać Badaczom adres mieszkania Paula i biura Herba w Nowym Jorku, razem z najnowszym zdjęciem (jeśli go potrzebują). Może także oddać im pamiętnik LeMonda pisany od wieku lat 13 aż do hospitalizacji przy pierwszym ataku amnezji, mówiąc, że nigdy go nie przeczytała uważając, że byłaby to inwazja w prywatność Paula. Jeśli Badacz

przejrza go, poznają raczej nudną historię młodego chłopca dorastającego na wsi. Tylko ostatnie zapiski dotyczą dziwnych snów poprzedzających atak amnezji – jest tam opisane gigantyczne, dziwne miasto umiejscowione w tropikalnej dżungli, w którym Paul nie czuł się sobą, tylko dziwną rzeczą o obcych proporcjach.

IRENE LEMONDA, lat 62, troskliwa i opiekuńcza matka

Matka Paula jest uczynną kobietą, której jedyną wadą jest nadopiekuńczość w stosunku do syna. Tęskni za nim bardzo i w samotności wydaje przysyłane pieniądze na drogie przedmioty do jej małego domu. Zawsze była biedna i nie bardzo wie, co mogłaby zrobić z tak dużymi sumami. Mimo tego ma całkiem spore oszczędności.

S 6 KON 13 BC 6 INT 10 MOC 9
ZR 10 WG 15 WYK 8 P 48 WT 10

Umiejętności: pieczenie pysznych ciasteczek 95%, robienie na drutach 80%.

Poszukiwania Paula LeMonda

Biuro Herberta Whitefielda

Znajduje się ono na siódmym piętrze biurowca w centrum miasta; litery wymalowane na przeszklonym panelu w drzwiach głoszą: „Herbert Whitefield – profesjonalne usługi menedżerskie”. W środku ciasnego lokalu jest zaledwie tyle miejsca, by zmieściło się biurko Herba, biurko

Wyniki Bestii nr: 5

NOWOJORSKI OKULTYSTA NADAL ZAGINIONY!

Między dwa tygodnie od tajemniczego zniknięcia znanego nowojorskiego okultysty Paula LeMonda, który zaginął bez śladu. Policja nie znalazła dowodów przestępstwa i zaczęła przygotowywać sprawę do zamknięcia bez rozwiązania. Oficer Hatley skwitował całą sprawę: „Wiadomo wszak, że LeMond był dziwnym typem. Nie zdziwiłbym się, gdyby wskoczył do pociągu do Kalifornii albo rzucił się do rzeki.”

Cecilia Peters, znająca LeMonda, może być ostatnią osobą, która widziała tego młodego człowieka, ale jak twierdzi: „wyglądał całkiem normalnie, kiedy wychodził ode mnie tego wieczoru, a teraz nagle go nie ma”. Dom Cecilii jest oddalony o niecały kilometr od mieszkania należącego do LeMonda, nawet ta jednak niewielka odległość okazała się wystarczająca.

Matka Paula także jest bardzo zaniepokojona; zaofiarowała 2000\$ nagrody za informację, która byłaby znaczącą pomocą w sprowadzeniu jej syna do domu.

Wielu pamięta, że pierwszy raz głośno było o Paulu LeMondzie rok temu – po incydencie w domu Tannerhillów. Od tego czasu stał się jednym z najpopularniejszych okultystów na Wschodnim Wybrzeżu, potrafiącym naprawdę rozmawiać z duchami martwych osób, jak twierdzi jego menedżer Herb Whitefield.

jego sekretarki i stara kanapa dla klientów. W rogu stoi zniszczona szafa na akta.

Herb spędza ostatnio więcej czasu poza biurem, ale Badacze spotkają go już przy pierwszej wizycie. Whitefield będzie ich pamiętał z domu Tannerhillów i jego reakcja uzależniona jest od tego, jak traktowali go podczas tamtego pamiętnego weekendu. Jeżeli rozstali się w gniewie, a teraz są agresywni lub co gorsza wspomną imię Paula, nakaze im natychmiast opuścić biuro. Jeśli zakończyli poprzednie spotkanie w dobrych stosunkach, powita ich pospiesznie, po czym stwierdzi, że jest strasznie zapracowany i zaproponuje: „Musimy kiedyś zjeść lunch – zadzwonić do mojej sekretarki i ustalcie z nią datę; myślę że będę wolny pod koniec następnego miesiąca”, po czym postara się ich pozbyć.

Jeśli Badacze będą próbowali perswadować, że po prostu prowadzą śledztwo w sprawie zaginięcia Paula, pokazując – o ile byli na tyle sprytni i zdobyli odpowiedni papier – notarialnie potwierdzone pismo od pani LeMond, Whitefield będzie nadal unikał odpowiedzi. Powie, że choć sprawa bardzo go martwi, to to, co wie, dowiedział się od policji, a sam w momencie zniknięcia Paula był na przyjęciu. „Policja już sprawdziła moje alibi” podsumuje. Udany test psychologii pokazuje, że Herb bardzo się denerwuje, ale nie odkryje powodów jego zachowania.

Choć lojalny wobec Paula, Whitefield jest ostatnio naciśkany z powodu długów wynikłych z hazardu, co spowodowało, że zrobił to, co zrobił: porwał Paula i nakazał wysłanie go do zamkniętego zakładu. Herb robi niemal wszystko, by zapobiec odkryciu prawdy o Paulu LeMondzie; oczekuje jego szybkiego wyzdrowienia – będzie mógł wtedy sfabrykować opowieść tłumaczącą jego zniknięcie. Whitefield zrozumiał, że jego przyszłość jest związana z Paulem i dlatego nie cofnie się prawie przed niczym, co w jego oczach ochroniłoby karierę spirytualisty. Po spotkaniu w biurze nie będzie go można znaleźć aż do odkrycia go w jego mieszkaniu. Statystyki Herba można znaleźć w rozdziale I.

BETTY AVERY

Betty jest sekretarką Herba; nie będzie otwarcie rozmawiała w obecności pracodawcy. Po wyjściu Badaczy sprawdzi ich dane w aktach Whitefielda i tego samego popołudnia wykona do któregoś z nich szybki, enigmatyczny telefon, proponując spotkanie po zakończeniu pracy (w okolicy kolacji) i stwierdzając, że nie mogła mówić, gdy w pobliżu kręcił się Herb.

Jeżeli Badacze spotkają się z nią, powie, że słyszała jak Paul opowiadał o nich w ciepłych słowach. Uważa, że Paul jest wrażliwym, młodym człowiekiem, który bez pomocy

Wycinki Bestii nr: 6

Clarence Rodgers

Godzina pierwsza
West 10th St. 152 m3

pana Whitefielda nigdy nie osiągnąłby sukcesu, jaki teraz jest jego udziałem. Obawia się, że LeMond targnął się na własne życie, a także martwi się o Herba, który ewidentnie wpłatał się w jakieś poważne długi i zaczął być naciskany, by je spłacić. Dwóch mężczyzn reprezentujących pana Wexlera dwukrotnie odwiedziło biuro w ostatnim czasie. Byli dobrze ubrani, ale wyglądali raczej na zbiorów; powiedzieli, że przyszli ściągnąć zadłużenie dla swego szefa (test Wiedzy przypomni Badaczom Bugsy Wexlera, lokalnego gangstera). Dziś biuro odwiedził wysoki mężczyzna nazywający się Rodgers; gdy dowiedział się że Whitefielda nie ma, zostawił adres z prośbą o spotkanie o 1 po południu. Betty pokazała kartkę Herbowi, gdy tylko wrócił, ale on – nie rozpoznawszy nazwiska – wyrzucił ją. Notka znajduje się teraz w koszu na śmieci koło jego biurka.

PODWÓJNE UBEZPIECZENIE

Udany test perswazji nakłonił Betty do powrotu z Badaczami do biura po wizytówkę ze śmietnika, ale nie pozwoli na przeszukanie prywatnych papierów szefa (przynajmniej bez istotnej motywacji i testu perswazji) – grozi jej za to utrata pracy. Bohaterowie mogą się także włamać do biura bez pomocy sekretarki. Będą wtedy musieli ominąć nocnego strażnika i pokonać zamek wytrychem, bądź też stłuc szklany panel.

STRÓŻ NOCNY, lat 32, nieuważny strażnik

S 13 KON 11 BC 12 INT 8 MOC 10
ZR 10 WG 8 WYK 10 P 50 WT 12

Broń: pałka policyjna 52%, obrażenia 1k6+1k4.

Umiejętności: chwyt 48%, nasłuchiwanie 40%, spozostawczość 30%, asypianie na służbie 50%.

Jeśli Badacze przeszukają biuro po godzinach pracy, mogą znaleźć:

ŚMIETNIK SEKRETARKI: Przeszukanie śmietnika pozwoli znaleźć wizytówkę z nazwiskiem Clarence Rodgers. Dopisano na niej ręcznie adres mieszkania i słowa „Godzina pierwsza”; patrz: Wycinki Bestii nr: 6.

BIURKO WHITEFIELDA: Zamknięte na klucz; wewnątrz szuflad, pomiędzy normalnymi przedmiotami, znajduje się klucz z przyklepioną informacją „mieszkanie Paula” razem z drugim, nieoznaczonym (zapasowy do mieszkania Herba).

Wycinki Bestii nr: 7

Panie Whitefield,
Zwracamy uwagę na fakt, że zalega pan jeszcze z opłatą za pewne usługi zleczone dokładnie dwa tygodnie temu. Nie podobna nam się to; jeśli zaległości nie zostaną wyrównane w sposób szybki i satysfakcjonujący, konsekwencje będą tragiczne dla pana, pańskich interesów i przyjaźni. Z pewnością przedyskutujemy to wkrótce. Proszę odwiedzić nas dziś wieczór w starym magazynie Art-bilta przy ulicy Seaside Drive.

B. Wexler

Można także znaleźć bardzo dosłowny list z pogrózkami od Bugsy Wexlera (patrz: *Wycinki Bestii nr: 7*). List ten jest opatrzonej datą – po teście Pomysłowości Badacze stwierdzą, że Paul zniknął właśnie owe dwa tygodnie temu. Wspomniany magazyn usytuowany jest w najgorszej i najniebezpieczniejszej okolicy.

SZAFKA NA AKTA: Zamknięta na klucz; papiery zupełnie nieuporządkowane, potrzeba danego testu *korzystania z bibliotek* osobno dla każdej szuflady, by zrozumieć jej zawartość. W górnej znajdują się rachunki i faktury; zdanie testu *księgowości* powie Badaczom, że Whitefield jest poważnie zadłużony i zalega ze wszystkimi niemal płatnościami. W drugiej szufladzie jest umowa Herba z Paulem podpisana na 10 lat i dająca Whitefieldowi 50% udziału we wszystkich zarobkach LeMonda. Bohaterowie mogą pomyśleć, że to zdrzństwo, ale test prawa wskazuje, że w tamtych czasach takie warunki nie były niczym dziwnym. W trzeciej leży sporo polik ubezpieczeniowych Paula, których beneficjentem jest nieodmiennie Herbert Whitefield.

SPOTKANIE Z PANEM RODGERSEM

Krótko po opuszczeniu biura Whitefielda, Badacze spotkają wysokiego, brodatego blondyna, który przedstawi się jako John Denin ze spółki „Klein – Wzajemne Ubezpieczenia Na Życie”, w której LeMond wykupił polisę. Wytłumaczy, że firma w sprawach takich jak ta zarządza rutynowe sprawdzenie, czy nie ma dowodów próby wyłudzenia lub innego przestępstwa. Powie, że pieniądze z polisy dostałby Whitefield i możliwe, iż ma coś wspólnego z jego zniknięciem.

W rzeczywistości jest to Clarence Rodgers w przebraniu. Firma „Klein” jest fikcyjna i nie pasuje do żadnej polisy leżącej w szafie Herba (co można sobie przypomnieć po teście Pomysłowości). Rodgers kręcił się w pobliżu biura Whitefielda, próbując dowiedzieć się czegoś o Paulu, i postara się wykorzystać tą sytuację do wyciągnięcia z Badaczy wszystkiego co wiedzą, a możliwe, że także namówienia ich do pomocy. Będzie chciał zebrać jak najwięcej danych i odciągnąć bohaterów, podsuwając im fałszywe tropy.

Rodgers ma profesjonalnie dobraną charakterystykę, na którą składa się sztuczna broda i rozjaśnione włosy. Jeśli jakiś Badacz stwierdzi, że coś jest nie tak, a potem uda mu się test na *spostrzegawczość*, dostrzeże, że fragment brody zaczął się odklejać.

Po rozmowie z grupą Rodgers wróci do swojego mieszkania pięć przecznic dalej. Jeżeli któryś Badacz zechce go śledzić, powinien wykonać dwa kolejne testy *ukrywania się*, by nie zostać rozpoznany w tłumie. Jeśli któryś z testów się nie powiedzie, Rodgers zorientuje się, że ma ogon, i skróci w pierwszej opustoszałej alejce, gdzie przygotowuje pułapkę.

Mieszkanie Clarence Rodgersa

Mieszkanie znajduje się w wiejskiej części miasta. Drzwi zaopatrzone są w dwie zasuwę (S 25) i wymagają dwóch udanych testów *otwierania zamków*. Okno wychodzi na drabinę przeciwpożarową i jest nieco łatwiejsze do sforsowania – potrzeba jednego testu *otwierania zamków* lub

Yithiańscy agenci

CLARENCE RODGERS, lat 27, tajny agent yithiański

Rodgers to wysoki i ciemnowłosy mistrz w charakterystyce i rzadko dwa razy pokaże się Badaczom w tym samym wcieleniu. Należy do grupy przeznaczonej do wspierania członków wielkiej rasy podróżujących do tego punktu ziemskiej historii. Choć jest bezwzględny zabójca, to zawsze będzie się starał chronić własne życie i gdy zrobi się za gorąco może zabić swoich panów i uciec.

S 13 KON 13 BC 14 INT 15 MOC 14
ZR 14 WG 13 WYK 16 P 0 WT 14

Broń: rewolwer .32 65%, obrażenia 1k8.

Umiejętności: antropologia 50%, archeologia 55%, astronomia 10%, charakterystyka 90%, historia 70%, korzystanie z bibliotek 60%, Mity Cthulhu 25%, nasłuchiwanie 50%, okultyzm 50%, psychologia 48%, skradanie się 60%, spozregawczość 60%, szybkie zmiany wyglądu 75%, ukrywanie się 65%, wstawianie 70%.

RUKUKIK, wiek 65 lat, umysł yithianina zamieszkujący ciała Edith Bryant

Ten yithianin studiował umysł Paula (podczas gdy przebywał on w przeszłości) i został wysłany, by pomóc Rodgersowi wiedzą i umiejętnościami. Cały czas nosi przy sobie urządzenie zwane *tabula rasa* i normalnie uzbrojony jest (czy raczej uzbrojona) w rewolwer .32.

S 10 KON 14 BC 12 INT 20 MOC 14
ZR 16 WG 11 P 0 WT 13

Umiejętności: charakterystyka 50%, historia 99%, nasłuchiwanie 60%, rewolwer 45%, ukrywanie się 60%, używanie *tabula rasa* 80%, wiedza o umyśle Paula LeMonda 40%.

Języki: angielski 50%, pnakotycki 90%.

wystarczy po prostu wybić szybę (wtedy mamy 30% szans, że przypadkowy świadek włamania zadzwoni po policję). Jeżeli Badacze spróbują tam wejść w nocy, zastaną zarówno Rodgersa, jak i Edith. Co najmniej jedno nie będzie spało i – właśnie używa yithiańskiego komunikatora czasowy (patrz: ramka, str. 38).

Mieszkanie składa się z dwóch pokoi; frontowy zajmowany jest przez Rodgersa i zawiera łóżko oraz komodę z niewielką ilością ubrań. Na wierzchu leżą przybory do teatralnego makijażu, kawałki fałszywych bród i butelka rozjaśniacza do włosów. W małym, tylnym pokoju stoi uginająca się pod książkami szafka oraz zawalony kolejnymi tołmami stół, na którym leżą przybory do pisania. Oba meble umieszczone są w jednej części pomieszczenia – druga jest podejrzenie pusta.

Wszystkie książki na półkach i stole dotyczą historii, archeologii i antropologii. Na stole leży też zamknięta, metalowa skrzynka, pokreślone papiery i księga o wymiarach około 35 x 50 cm w dziwacznej, stalowej oprawie. Jej cienkie okładki chronią około setki stron wykonanych z twardego, celulozowego materiału i pokrytych dziwnymi, malowanymi pędzlem symbolami. Księga leży otwarta; zapisane ołówkiem papiery to tłumaczenie napisów z tajemniczego dzieła – udany test *Mitów Cthulhu* powie, że treści są zbliżone do tych, znajdujących się w *Pnakotyckich rękopisach*.

Metalowa skrzynka zawiera dziwne urządzenie elektryczne w dwóch kawałkach. Jest to yithiański komunikator. Potrzeba danego testu *mechaniki*, by go poprawnie złożyć, i *elektryki*, by częściowo odkryć mechanizm działania, choć

Yithiańska technologia

KOMUNIKATOR CZASOWY

W takie urządzenia zaopatruje się czasem ludzi pomagających przedstawicielom wielkiej rasy podróżującym przez czas. Wykonane z brązu i pokryte skomplikowanymi rzeźbieniami są po złożeniu wysokie na 30 centymetrów i zwierczone czerwonym kryształem. Każdy kryształ jest zsynchronizowany z konkretnym yithianinem.

Gdy złożą się razem górną część z dolną i włączą, wydają niski, mrużący dźwięk i emitują z układu zasilającego (umieszczonego w szczycie urządzenia) czerwone światło. Przez parę chwil nie się nie dzieje – maszyna cofa się przez czas, poszukując zestrojonego z nią yithianina. Gdy dojdzie do kontaktu przedstawiciel wielkiej rasy czuje to; w tym samym momencie urządzenie tworzy jego hologram. Yithianin może dzięki temu wejrzeć w czas i przestrzeń, w której znajduje się maszyna, i komunikować się osobami ją obsługującymi.

W każdym momencie yithianin może dobrowolnie przerwać mentalne połączenie z wspomaganym przez urządzenie kryształem. Jeśli do tego dojdzie, jedynie on może przywrócić komunikację tworząc psychiczną więź z innym kamieniem istniejącym w jego czasach.

TABULA RASA

Urządzenie to działa jak psychiczna gumka do wycierania, pozbawiając pacjenta wspomnień lub intelektu. Jeśli z kogoś wyświe się w ten sposób wszystko, stanie się on „wazywem”; można jednak używać maszyny selektywnie. Podobne urządzenia stosowane są do powodowania amnezji u ludzi wykorzystywanych przez wielką rasę. Jeśli yithianie odkryją, że Badacze częściowo dzielą sny Paula, mogą zechcieć użyć tabula rasa na nich.

Całość stanowi małe, wąskie, prostokątne pudełko wykonane z miedzi (S 25) i pokryte maleńkimi nacięciami. Z jednej strony wystaje pięć giętkich, metalowych rurek (S 12) zakończonych metalowymi igłami. Najpierw trzeba wbić igły w głowę ofiary, co zajmuje pięć rund; po włączeniu aparatu pacjent zostaje sparaliżowany, chyba że będzie zdawać testy MOC x1 w każdej rundzie, w której podłączony jest do urządzenia. W ciągu jednej rundy wymazuje ono rok wspomnień lub pozbawia jednego punktu INT (według uznania obsługującego). Pudelkonia i myśli przechowywane są w miedzianym wsporniku, pozwalając yithianom na dowiedzenie się wszystkiego, co pacjent wiedział. Wprawny operator może odwrócić cały proces. Utrata Poczytalności: doświadczenie na sobie działania – 1/1k8 PP; bycie świadkiem użycia na kimś innym – 0/1k3 PP.

Jeśli ktoś nie obeznany z technologią yithian będzie próbował użyć tego aparatu, to po udanym teście Pomysłowości stwierdzi, że tylko porani pacjenta. Nieumiejętne stosowanie powoduje obrażenia rzędu 1k3 i utratę punktu INT, gdy igły wbijają się w mózg.

po złożeniu uruchomienie jest rzeczą trywialną (potrzeba tylko testu Pomysłowości).

Włączony, znacznie cicho warcze, a po kilku chwilach czerwony kryształ świecący aparat zaleje pomieszczenie delikatnym czerwonym światłem. W pustej części pokoju pojawi się nagle trójwymiarowy wizerunek yithianina – hologram jest tak realistyczny, że wymaga testu Poczytalności – 1/1k6 PP. Potem test Pomysłowości odkryje przed Badaczami, że mają po prostu do zniszczenia z obrazem. Ów członek wielkiej rasy jest łącznikiem Rodgersa i Edith; wkrótce stwierdzi, że coś musiło pójść bardzo źle, i przerwie kontakt z kryształem, znijkając z pola widzenia; czerwone światło zostanie.

Pod urządzeniem, na dnie skrzynki, można znaleźć pamiętnik Rodgersa – udany test *angielskiego* pozwoli przebrnąć przez jego dziwną treść. Zyski i straty są następujące: utrata 1k6 PP i +3% do *Mitów Cthulhu*. W środku można znaleźć wyjaśnienie współpracy Rodgersa z wielką rasą, opis działania komunikatora czasowego, informacja o tym, że yithianin przybędzie do teraźniejszości i zajmie jakieś ciało, by pomóc mu w działaniach oraz polecenie wyeliminowania zagrożenia, jakie niesie Paul LeMond i wszyscy związani z nim ludzie.

PNAKOTYCKIE RĘKOPISY

Yithianie wskazali Rodgersowi ten konkretny tom, który ostatnio, po miesiącach pracy, został przełożony. Utrata Poczytalności: 1k3/1k6 PP. *Mity Cthulhu*: +6%. Modyfikator zakłóceń: x2. Czary: „Wezwanie Cthughi”, „Stworzenie yithiańskiego komunikatora” (potrzeba tu współpracy yithianina, z którym potem będzie można się łączyć przez urządzenie).

SPRZĄTANIE DOMU

Jeśli Badacze przybędą po mieszkania w ciągu dnia, zastaną je puste, ale jeżeli zostaną w nim jakiś czas, Bryant wróci wtedy, gdy będą weszli, dokładnie w momencie odkrycia czegoś ciekawego. Edith, odkąd próbuje wpaść na trop Paula, używa przebrania sprzątaczk i – ponieważ Badacze jeszcze jej nie spotkali – nawet osobie stojącej na czatach trudno będzie zanotować w pamięci, że weszła do budynku. Niesie ze sobą wiadro zawierające zsockę i rewolwer.

Jeżeli Badacze byli na tyle nieostrożni, że zostawili otwarte drzwi lub cokolwiek wskazują na fakt, że są w mieszkaniu (choćby głośne rozmowy), Edith zacznie szorować podłogę na korytarzu tak, by mieć na wszystko oko. W innym przypadku wejdzie do mieszkania, najpierw pukając, a przy braku odpowiedzi, otwierając drzwi kluczem. Gdy natknie się w środku na bohaterów, stwierdzi, że jest po prostu sprzątaczką wynajętą przez Rodgersa i przytaknie każdemu wytłumaczeniu, jakie na swoją obecność wymyśli Badacze.

Co Bryant zrobi później, zależy od tego, ilu Badaczy zostanie. Jeśli będą w przewadze, zacznie obserwować i śledzić, dopóki nie zostanie w sytuacji sam na sam – wtedy znieścacka obezwładni i przesłucha. Jeżeli w mieszkaniu będzie tylko jeden, a ona stwierdzi, że może wziąć go z zaskoczenia, wyciągnie nagle rewolwer i każe położyć się twarzą na łóżku. Będzie uspokajać i wypytывать, po czym użyje *tabula rasa*, pozbawiając ofiarę 1k2 INT i wspomnień z 1k6

dni. Kilka godzin później Badacz obudzi się parę przecznic dalej na parkowej ławce z pięcioma niemożliwymi do odnalezienia kłutymi rankami na głowie. Edith nie będzie dążyła do zabicia bohaterów, jeśli stawia opór, ale raczej ucieknie i rozplynie się w tłumie niż da się złapać.

Po okryciu istnienia Badaczy (przez Edith bądź Rodgersa) agenci yithian będą chodzić za nimi, mając nadzieję, że ci doprowadzą ich do LeMonda.

Mieszkanie Paula LeMonda

Mieszkanie składa się z trzech pokoi i jest położone w przyjemniejszej części miasta. Zostało rutynowo przeszukane przez policję; na stole leży mały notatnik, w którym znajduje się zaczęty list Paula do matki (patrz: *Wycinki Bestii nr 8*).

Mieszkanie Cecilii Peters

Cecilia widziała się ostatnio z Badaczami podczas wydarzeń w domu Tannerhillów (chyba że któryś z nich podtrzymywał kontakty). Od tamtego czasu zmieniła się; była społecznym kameleonem, a teraz stara się raczej grać wschodzącą gwiazdę niż nerwową, młodą kobietę zafascynowaną okultyzmem.

„Kochani, jak się macie? To już tyle czasu...” – przywita się teatralnie, zaciągnie się ciężką chmurą dymu z papierosa w długiej, wężkiej i modnej fice i stwierdzi: „Słyszeliście o Paulu? Czy to nie straszne? Mieliliśmy sprzeczkę, rozumiecie. Nie wiem co robić... gdy pomyślę, że mógł się przeze mnie zabić. Chyba oszaleję z żalu”.

Cecilia okarże Badaczom sympatię i będzie odgrywała sytuację najlepiej jak potrafi. Choć zerwała z Paulem przed jego zniknięciem, to nie jest to fakt ogólnie znany i gdy prasa to ujawni, ona zyska na popularności. Nic nie wie o okolicznościach zaginięcia LeMonda ponad fakt, że stało się to, gdy wracał od niej do domu (po nieudanej próbie pogodzenia się). Pokazuje, że bardzo ją martwi cała sprawa, ale w rzeczywistości jest Paulem raczej znudzona. Związała się z nim głównie z powodu minionego pędu do rzeczy nadnaturalnych, a także dlatego, że Herb, jej nowy menedżer, pochwałal to. Mimo wszystko obchodzi ją los LeMonda i nie chce, by stało mu się coś złego. Jeśli dalej będzie odgrywać przybitą żalem kochankę, może nawet zacząć oskarżać się o aktualny stan rzeczy.

Cecilia nie jest też już zadowolona z Herba Whitefielda. Kiedyś wierzyła we wszystko co mówił i widziała w nim билет do wielkiej sławy, ale teraz podejrzewa raczej, że interesuje go wyłącznie jej zdolność zarabiania pieniędzy i może wyrażać się o nim w ostrożnie podejrzliwy sposób. Miała kilka występów w knajpach kontrolowanych przez gang Bugsy Wexlera, więc może pomóc Badaczom, wskazując jakieś kierunki, gdy utkną w ślepych zaułku.

Jeżeli bohaterowie zapytają, czy miała jakieś dziwne sny, Cecilia odpowie, że od czasu zniknięcia Paula nie zmruryła nawet oczu. Gdy wspomną własne wizje, stanie się bardziej poważna i zgodzi się, że przed zaginięciem LeMonda miała parę koszmarów, których nie pamięta. To wszystko sprawi, że zacznie się denerwować i poczuje się współodpowiedzialna. Jest – tak jak wszyscy uczestnicy wydarzenia kończących scenariusz „Cierpiące małe dzieci” – połączona z Paulem psychiczną więzią, tylko nie zdaje sobie jeszcze



z tego sprawy. Jeśli Badacze przedstawiają jej taką możliwość, musi przejść test Pocztytalności lub przeżyje powrót do osobowości nałogowej palaczki zafascynowanej okultyzmem. W takim przypadku zrobi wszystko, by odszukać LeMonda. Jak może pomagać przez resztę kampanii, zależy od Strażnika.

Mieszkanie Herberta Whitefielda

Jest to ładnie umeblowany luksusowy apartament. Jeśli Badacze odwiedzą go później niż pierwszego dnia od przyjazdu do miasta, zobaczą zdemolowane wnętrze, porzucane meble i fragmenty połamanych sprzętów zaścielające podłogę. Herb leży na ziemi poważnie pobity. Jest nieprzytomny, ale żywy; kilkudniowy odpoczynek w szpitalu przywróci go do stanu, w którym będzie mógł mówić. W międzyczasie udany test *pierwszej pomocy* może ocucić go na tyle, by wymamrotał: „Bugsy... Bugsy...”. Whitefield został pobity za niespłacony dług zaciągnięty u Bugsy Wexlera; bandyta ów zorganizował porwanie Paula LeMonda.

Szybkie przeszukanie biurka Herba zaowocuje odnalezieniem serii rachunków z sanatorium Woods Estate, położonego na północy stanu Nowy Jork; są to opłaty za leczenie

pacjenta o nazwisku Paulie Meldon. Na rachunkach widnieje adres zakładu.

Kwaterna główna Bugsy Wexlera

Kwaterna mieści się w starym magazynie mebli w portowej dzielnicy Nowego Jorku. Każdy na tyle odważny, by chcieć się zobaczyć z Wexlerem, zostanie pojmany przez dwóch zbirów ze spluwami, gdy tylko zapuka do małych, bocznych drzwi. Tych dwóch wciąga gości do środka, gdzie przeszukuje ich i pozbawia każdej broni zanim porozmawia z nimi „szezo”.

Bugsy jest twardym zawodnikiem i jeżeli nie polubi Badaczy (potrzeba zdanego testu *wmawiania* lub kobiety, której powiedzie się test WG x5), rozkaże trzem swoim chłopcom, by spuścili im manto. Jeśli będzie z nimi Cecilia, może zdecydować, że pozwoli im się jeszcze pomartwić. Wexler ma słabość do „damulek”. Jeżeli Badaczom uda się z nim zaprzyjaźnić, powie, że Whitefield ma wielkie kłopoty finansowe; naciskając dalej stwierdzi, że lubi naiwniaków i opowie całą historię jak Herb poprosił go o zorganizowanie porwania LeMonda, po którym wziął Paula i wywiózł „gdzieśtam”. Doda także, że przez cały czas Paul był półprzytomny.

BUGSY WEXLER, lat 32, szezo

Notoryczny gangster; ma awersję do obcych oprócz wygadanych typów i „dobrze wyglądających dam”.

S	15	KON	15	BC	15	INT	13	MOC	10
ZR	13	WG	8	WYK	6	P	40	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: automatyczna .45 85%, obrażenia 1k10+2;

uderzenie pięścią 85%, obrażenia 1k3+1k4;

cios głową 55%, obrażenia 1k4+1k4.

Umiejętności: kradzież kieszonkowa 50%, perswazja 50%, prowadzenie samochodu 50%, skradanie się 75%, targowanie się 50%, ukrywanie się 75%.

TYPOWY ZBIOR WEXLERA

S	15	KON	13	BC	16	INT	10	MOC	8
ZR	13	WG	6	WYK	5	P	40	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: automatyczna .38 80%, obrażenia 1k10;

uderzenie pięścią 85%, obrażenia 1k3+1k4.

Umiejętności: ciche poruszanie się 30%, kradzież kieszonkowa 25%, prowadzenie samochodu 40%, ukrywanie się 35%.

Wycinki Bestii nr: 8

Droga Mamusiu,

Przepraszam, że tak długo nie pisałem, ale byłem bardzo zajęty tymi wszystkimi spotkaniem na jakie Herb umówił mnie ostatnio. Sesje takie naprawdę dużo ze mnie wyciskają i cały czas źle śpiam. Boję się, bo znów mam koszmary, takie od jakich cierpiałem przed atakiem amnezji. Strasznie na mnie wpływają; wygląda na to że nie jestem w stanie tak współżyć z ludźmi jak chciałbym. Cecilia i ja kłócimy się dużo. Wiem, że mało się nią przejmujesz, Mamusiu, ale to naprawdę wspinała dziewczyna i na pewno mnie kocha.

Później,

Właśnie wróciłem z mieszkania Cecili. Obawiam się, że znów się pokłóciliśmy. Powiedziała, że nie chce mnie więcej widzieć. Powiedziałem o tym Herbowi, a on zaproponował bym poszedł do szpitala. Myśli, że potrzebuję odpoczynku. Nie chcę. Muszę zobaczyć Cecilie, ale nie wiem jak to zrobić.

Jalujące na wietrze zarosła za moim oknem. Ponad nimi spadł dachy budynków... Nie pamiętam drogi. Boję się. Zgubie się. Muszę zobaczyć Cecilie, ale Bestia czeka na zewnątrz... Kto żyje w mojej głowie?

Sanatorium Woods Estate

Ten prywatny zakład ulokowany na północy stanu Nowy Jork prowadzi dr Fabian Woods i głównie zajmuje się osobami bardzo bogatymi lub sławnymi. Ochrona jest bardzo ścisła i miejsce ma reputację dyskretnego. Dostosowuje się tu metody leczenia do wymagań pacjentów i korzysta z usług specjalistów z różnych szkół – dostępna jest psychoanaliza, jeśli leczenie tego wymaga.

Istnieje też inna strona Woods Estate; jeśli cena jest odpowiednia, sanatorium zajmuje się przypadkami bez zadawania

zbędnych pytań o ile rodzice, małżonkowie czy opiekunowie są przygotowani na płacenie rachunków, a podopieczny nie jest agresywny. Sprawy, które normalnie mieszczą się w tej kategorii, to starsi i kłopotliwi członkowie rodziny lub niezamężne, źle prowadzące się córki, które zaszyły w ciąży. Kierownictwo szpitala racjonalizuje to twierdząc, że „rodzina wie lepiej co jest dobre, nawet jeśli oni nie wiedzą”; jako że prawdziwe leczenie jest często w takich przypadkach niepotrzebne, pacjenci są dobrze traktowani, dostają wygodne pokoje, smaczne jedzenie i gimnastykują się w pięknym, ale strzeżonym ogrodzie pod czujnym okiem pielęgniarzy. Często dostają brom lub inne środki uspokajające, by nie sprawiali kłopotów. Paul zalicza się do tej właśnie kategorii.

Szpital składa się z trzech skrzydeł ułożonych w literę U z ogrodem po środku. W głównej części budynku mieszczą się biura administracji, gabinety specjalistów, sale terapeutyczne, jadalnię i kuchnię. We wschodnim skrzydle znajdują się pokoje pacjentów płci męskiej. Kobiety zajmują skrzydło zachodnie. Partery wszystkich części mieszczą pokoje dzienne, magazyny, łaźnie i kolejne pomieszczenia do leczenia. W piwnicach mieszczą się bojler, piec i inne urządzenia.

Paul LeMond przebywa w sanatorium oddany przez Whitefielda pod nazwiskiem Paulie Meldon. Jego sypialnia umieszczona jest na najwyższym piętrze wschodniego skrzydła; aktualnie leży nafaszerowany po uszy środkami usypiającymi. Pracownicy nie znają jego tożsamości i nie dopuszczają Badaczy do odwiedzin, dopóki dr Woods nie wyrazi zgody.

Bezpieczeństwo

Cały teren jest ogrodzony bardzo wysokim, ceglanym murem zwieńczonym drutem kolczastym; służy to zarówno ochronie przed reporterami szukającymi sensacji, jak i uniemożliwiania ucieczki pacjentów. Aby przez niego przejść, potrzeba udanego testu *wspinania* się i testu *Szczęścia*, by uniknąć poranienia o drut (obrażenia 1k3). Strażnik z psem regularnie patroluje wewnętrzny obwód muru. Jeżeli Badacze będą próbowali przemknąć się do środka niezgodnie z prawem, to nawet w przebraniu pielęgniarzy mają 40% szans, że personel sanatorium zaniepokojony nieznanymi twarzami zacznie ich wypyttywać lub podnieśnie alarm.

Głównej bramy pilnuje zawsze dwóch strażników, którzy są bardzo szczegółowi w kwestii kto jest oczekiwany, a kto nie. Jeśli Badacze pojawią się tam bez zaproszenia lub bardzo dobrego wytłumaczenia popartego udanym testem *perswazji* lub *wmawiania*, nie zostaną wpuszczeni. Nawet gdy wejdą do środka, w drodze do głównego budynku będzie towarzyszył im strażnik, chyba że należą do stałego personelu lub częstych gości. Ktoś z odpowiednio wysoką *wiarygodnością* lub dokonaniami zawodowymi mógłby umówić się z dr. Woodsem. Jeśli Badacze przekonają go, że są uprawnieni do spotkania z „Paulim Meldonem” (być może dzięki listowi na firmowym papierze Herba) lub przedstawią mocne dowody łamania prawa (wraz z testem *perswazji* lub *prawa*) pozwoli na wejście do pokoju Paula.

TYPOWY STRAŻNIK

Każdy strażnik nosi palkę i gwizdek

S	15	KON	14	BC	13	INT	9	MOC	11
ZR	13	WG	9	WYK	10	P	55	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: palka 50%, obrażenia 1k6+1k4;

chwyt 65%, obrażenia specjalne.

Umiejętności: nasłuchiwanie 45%, spozostawczość 55%.

PIES STRAŻNICZY

S	10	KON	12	BC	7	MOC	7
ZR	13			WT	10		

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: nasłuchiwanie 75%, węch 90%.

DR FABIAN WOODS, lat 45, szef sanatorium Woods Estate

Dr Woods jest kompetentny i robi co w jego mocy, by służyć interesom tych, którzy placą ogromne rachunki za pobyt pacjentów w jego szpitalu. Na pierwszym jednak miejscu stawia dobre imię swoje i całego zakładu. Nie wie, że Paulie Meldon jest w rzeczywistości Pauliem LeMondem.

S	11	KON	13	BC	13	INT	16	MOC	14
ZR	12	WG	10	WYK	17	P	70	WT	13

Umiejętności: chwyt 45%, farmacja 30%, księgowość 43%, medycyna 60%, perswazja 59%, pierwsza pomoc 75%, psychoanaliza 40%, psychologia 85%.

Paul LeMond

Badacze znajdują Paula mocno odepionego lekami, leżącego w łóżku we własnym pokoju. Nie będzie jednak sam. Clarence Rodgers i Edith Bryant przeniknęli już do szpitala, przebrani za pielęgniarke i pomocnika. Edith ustawia właśnie *tabulą rasa* i potrzebuje jeszcze dwóch rund, by skończyć umieszczanie igieł w mózgu Paula. Jeśli nikt jej nie przeszkodzi, zacznie pozbawiać spirytualistę wspomnień. Raz ustawione urządzenie będzie wysysało z LeMonda jeden punkt INT co rundę, aż do osiągnięcia zera (co zmieni ofiarę w warzywo). Jeżeli aparat działa, to po teście Pomysłowości Badacze zrozumieją, że bez odpowiedniego przeszkolenia mogą go wyłączyć tylko niszcząc. Udany test *medycyny* pozwoli wyjąć igły z mózgu Paula bez zadawania mu obrażeń.

Jeśli yithianin siedzący w ciele Edith dostrzeże, że jest w niebezpieczeństwie, spróbuje uciec. Jeżeli ucieczka jest niemożliwa, będzie starał się powtórnie wymienić umysła. Prawdziwa Edith Bryant powróci do swojego ciała w wywołanym przeżyciami stanie trwałej niepoczytalności. Jedyne, co zapamięta z przeszłości, to „Potwory, potwory, POTWORY!!!”. Clarence Rodgers będzie próbował chronić yithianina wypełniając swoją powinność, ale wycofa się zanim straci życie. Jeśli przeżyje spotkanie z bohaterami, może ujawnić się w dalszej części kampanii, chcąc pokrzyżować im szczy. Strażnik powinien pamiętać, że Paul jest bardzo istotny dla całości i należy unikać sytuacji, które doprowadzą do tego, że nie będzie mógł spełniać swoich funkcji w grze.

Paul jest odepiany i nie może robić nic poza nieskoordynowanymi próbami odwrócenia głowy od Edith (24% szans) podczas wkładania igieł. Jego współczynniki są takie same jak w rozdziale I z wyjątkiem P, które jest niższe – teraz 46 – co jest wynikiem strasznych koszmarów.

Podsumowanie

Paul rozpozna Badaczy i ucieszy się na ich widok. Może powoli i sennie wytłumaczyć co się z nim stało, jeśli jeszcze tego nie wiedzą. Pielęgniarki były miłe, a medytacja osłabiła intensywność sennych koszmarów, dając mu szansę spojrzenia na wszystko z dystansu. Czuje, że sny przez próbowano przekazać mu coś ważnego, ale nie jest pewny co. Chce opuścić szpital, a Badacze mogą wynegocjować z Irene, Herbem i nim samym warunki odpowiadające wszystkim dalszemu leczeniu.

Dr Woods podejdzie bardzo poważnie do problemu przeniknięcia obcych przez mechanizmy ochrony szpitala, co Badacze mogą wykorzystać jako argument przy perswadowaniu mu, by wypuścić Paula lub zmienić warunki jego pobytu na preferencyjne. Sanatorium Woods Estate jest bardzo dobrym zakładem; jeśli lekarze dostaną bardziej szczegółowe informacje o stanie Paula, mogą zaoferować odpowiednie

leczenie. Mają kontakty ze specjalistami wszystkich dziedzin, więc także z tymi zajmującymi się snami. Można nawet przekonać dr. Woodsa, by na życzenie Paula przesyłał Badaczom nagrania jego snów.

Irene LeMond będzie z radością zajmowała się Paulem po jego powrocie do domu i wynajmie najlepszego psychiatrę jakiego będzie mogła, by przywrócić go do zdrowia. Będzie bardzo wdzięczna Badaczom za pomoc i wypłaci nagrodę zgodnie z obietnicą. Kupi także drutofon, którym będzie nagrywała sny Paula i wysyłała bohaterom wszystko co interesujące. Owe nagrania będą stanowiły wskazówki w trakcie kampanii; część z tropów może służyć za prologi rozdziałów, o ile Strażnik nie zechce wykorzystać innych. Przez następne kilka miesięcy (do rozdziału IV) sny Paula będą nieskładnym mamrotaniem o Bestii zwiastującej koniec świata.

Badacze powinni dostać 1k4 PP za zapobieżenie zabicia Paula lub pozbawienia go intelektu przez yithiańskich kultystów.

IV: WEZWANIE DO LONDYNU

Tajemnicze sny prowadzą Badaczy do Londynu, gdzie walka między dwoma ekstremistycznymi ugrupowaniami nie jest tym, na co wygląda.

Do globalnych, konspiracyjnych działań Bractwa Bestii należy infiltrowanie grup terrorystycznych na całym świecie. W Dniu Bestii podniosą one głowy, ale już teraz planują i wykonują pierwsze posunięcia tej przerażającej gry.

Wiadomości Badaczy

Parę tygodni po rozwiązaniu zagadki zniknięcia Paula (najlepiej, by jej finał nastąpił na początku października) Badacze dostaną paczkę od Irene LeMond. W środku znajdują pudełko ciasteczek domowego wypieku, nagranie i list, w którym kobieta po raz kolejny dziękuje za pomoc i donosi, że Paul miał następny dziwny sen. Nalegał, by sporządzić nagranie i wysłać je im, co też uczyniła. Słychać na nim głos spirytualisty mówiącego jak w transie (patrz: *Wycinki Bestii nr: 9*); przesłanka dotrze około 20 października.

Badacze, którzy przeżyli z Paulem „Cierpiące małe dzieci”, będą także pamiętać (po udanym teście MOC x3), że jakiś czas temu snili koszmar, dotyczący zamknięcia w płonącym budynku.

Wiadomości Strażnika

Główną częścią wielkiego planu Bractwa jest spowodowanie możliwie największego zamieszania na świecie w momencie, gdy nadejdzie Dzień Bestii. By tego dokonać, organizacja próbuje przejąć kontrolę nad wieloma niezależnymi grupami anarzystycznymi określanymi zbiorowo nazwą Synowie Terroru.

W Wielkiej Brytanii agentem Bractwa odpowiedzialnym za kierowanie Synami Terroru jest naukowiec, członek rasy węzowych ludzi, ukrywający się pod postacią dr. Christophera Lewisa. Specjalizuje się w eugenice i dzięki temu Hauptmann za interesował się nim – baron poszukiwał wtedy poważnych metod odnajdywania potomków starożytnej egipskiej linii krwi. Hauptmann wie, że dr Lewis kieruje własną organizacją, ale jako że nie koliduje to z planami Bractwa, obie grupy od jakiegoś czasu pracują razem. Parę lat wcześniej baron skontaktował się z Christopherem i zaproponował mu kierowanie projektem Synów Terroru w Anglii; w zamian Bractwo służy finansowym wsparciem, naukową aparaturą i wiedzą magiczną.

„DR CHRISTOPHER LEWIS”, lat 37, naukowiec węzowych ludzi
S 11 KON 14 BC 12 INT 20 MOC 17
ZR 15 WG 10/17*WYK 17 WT 13

* 10 jako Christopher Lewis, 17 jako Lillian Troy.

Broń: ukażenie 35%, obrażenia 1k8 + trucizna Moc 14; mauzer 50%, obrażenia 1k8.

Umiejętności: antropologia 25%, biologia 72%, chemia 58%, eugenika 65%, farmacja 41%, medycyna 64%, Mity Cthulhu 52%, okultyzm 70%, pierwsza pomoc 65%, wiedza o gadach 50%.

Języki: angielski 85%, łacina 70%.

Czary: „Mesmeryzm”, „Otworzenie bramy”, „Przywołanie/spełnienie ognistego wampira”, „Upodobnienie”.

Utrata Pocztykalności: 0/1k6 PP za zobaczenie Lewisa pod postacią węzowego człowieka.

Scenariusz ten powinien mieć miejsce między październikiem a listopadem 1928 roku (idealnie, gdyby doprowadził do 5 listopada).

BRACIA KRWI

Dr Lewis stanowi rzadkość wśród współczesnych węzowych ludzi. Jest obarczony atawizmem: jako jedyne młode z wylegu miał czystą krew swojej rasy i nie był dotknięty degenerującymi mutacjami. Większość jego braci była tak potwornie zdeformowana, że albo się nawet nie wykuli, albo umarli krótko potem; tylko on i jeszcze jeden przeżyli, choć tamten jest naprawdę ułomny – przerażająco nieproporcjonalny, zmasakrowany imbecyl. Jedyńm powodem, dla którego jeszcze żyje, jest opieka jego brata. Dr Lewis zrobi wszystko, by go ocalić; w ciągu ostatnich 25 lat stał się ekspertem od eugeniki – w nadziei, że znajdzie sposób na poprawienie stanu mutantu poprzez zwiększenie jego genetycznej czystości aż do poziomu węzowego człowieka czystej krwi.

Metoda Christophera łączy wiedzę naukową z Mitami, dając obiecujące rezultaty; dr Lewis eksperymentował na jaszczurkach, a ostatnio nawet na ludziach. Wyprodukował genetyczne serum oparte o własną krew, które pobudza komórki do szybkiego mutowania w kierunku cech gadzich. W obecnym stadium prac podanie serum zwiększa BC i S o 1k6 każde, ale powoduje gwałtowną chorobę trwającą 1k6 dni.

Wycinki Bestii nr: 9

Transkrypcja snu Paula LeMonda,
14-10-1928

„Ogień!... Muszę wydostać się z budynku... Zesłane przez ośliszlego węża!... Muszę biec!... Nie!... Bestia!... Nadchodzi – jest między drzewami!... Aaaaaaaaaa!”

Londyn płonie, Londyn płonie!,
Straż wzywajcie, straż wzywajcie,
Ogień! Ogień!, Ogień! Ogień!,
Polewajcie, polewajcie”.

Linia czasowa wydarzeń

- 13 października:** Terrence Datler, członek parlamentu, zostaje zabity.
26 października: Badacze ruszają do Southampton.
31 października: Badacze przybywają do Londynu.
2 listopada: Anarchiści atakują Reginalda Dawe'a.
3 listopada: Spotkanie faszystów w Stepney.
5 listopada: Atak na parlament.

Podczas tego delirium chory wykonuje codziennie testy Pozytalności i traci 1/1k4 PP; dodatkowo jego INT i MOC zostają zredukowane o 1k6 każda, a ciało nabiera bardziej gąstego wyglądu, obniżając WG o 1k6. Lewis jest zadowolony z efektów, ale pracuje dalej nad ulepszoną wersją, którą zamierza wyleczyć brata. Serum było podawane sporej liczbie londyńskich ekstremistów.

ANARCHIA W ZJEDNOCZONYM KRÓLESTWIE

Bractwo chce wypróbować Synów Terroru przed Dniem Bestii. Jako poligon wybrało Anglię, gdyż uważa, że jest ona na granicy rewolucji po strajku generalnym w 1926 roku. W okręgu zainteresowań NWI leży także projekt „Broń do zakończenia wojny” prowadzony przez znanych parlamentarzystów – stanowi on zagrożenie dla ich własnych planów. Dlatego Hauptmann wyznaczył Lewisowi dwa różne (i trochę sprzeczne) zadania:

- Sprawdzenie przydatności małego zespołu kierowanych mentalnie osób do pobudzania większych, niekontrolowanych grup, mających siłą zamęt i anarchię.
- Sprawienie, by „Broń do zakończenia wojny” została zniszczona albo żeby dostała się pod kontrolę kogoś związanego z Bractwem.

Istotą planu Lewisa jest doprowadzenie do sytuacji, by wybrana przez niego osoba zaczęła kontrolować projekt „Broń do zakończenia wojny”; chce użyć do tego niepotrzebnej mu już grupy anarchistów.

Zaczynamy grę

Zanim Badacze podejmą decyzję o wyjeździe do Londynu, będą pewnie chcieli sprawdzić sen Paula. Udany rzut na *korzystanie z bibliotek* wskaże, że słowa kończące wizję są tradycyjnie angielską piosenką śpiewaną dzieciom, a traktującą o wielkim pożarze w Londynie. Dział wiadomości zagranicznych w *The New York Times* wspomina o ostatnich zgonach w płomieniach (patrz *Wycinki Bestii nr. 10*); jeśli nikt sam na to nie wpadnie, po teście Pomysłowości można podpowiedzieć bohaterom, że atak nastąpił tego samego dnia, którego Paul miał sen.

Badacze nie znajdują żadnej informacji o Synach Terroru z Tooting, gdyż jest to pierwszy przypadek, gdy nazwa grupy pojawia się publicznie. Dopóki któryś z jej członków nie zostanie złapany, nie będzie widziany lub sfotografowany podczas akcji, bohaterowie nie znajdą nic, co mogłoby prowadzić do organizacji.

PODRÓŻ DO LONDYNU

Krótko po otrzymaniu listu od pani LeMond z Badaczami skontaktuje się telefonicznie Robert Carrington i stwierdzi, że także dostał kopię z zapisem snu Paula. Powie, iż też miał dziwne sny o płomieniach oraz że w najbliższej przyszłości jedzie do Londynu w interesach – planuje wykupić tam pewną firmę. Martwią go katastroficzne sny spirytualisty, ale nie ma czasu zająć się nimi sam, zaprasza więc Badaczy, by wybrali się z nim (pokryje wydatki, jeśli trzeba) i sprawdzili co te wizje znaczą. Badacze bez problemów wsiadą na statek z Nowego Jorku, odpływający 26 października.

Podróż do Anglii na pokładzie tak szybkiego statku jak *Mauretania* trwa pięć dni. Bilet pierwszej klasy na luksusowym liniowcu kosztuje 1000\$, ale klasą turystyczną można popłynąć już za 150\$. Na pokładzie zacieśnia pewnie stosunki z Carringtonem, który będzie chciał usłyszeć o sprawach, jakie wyjaśniali ostatnio. Bez żadnych problemów dopłyną do Londynu po południu 31 października.

Londyn płonie!

Wizyta w Chelsea

Dom Terrence'a Datlera w Chelsea był miejscem pierwszego ataku terrorystów i jest dobrym, z punktu widzenia logiki, miejscem na rozpoczęcie szukania wskazówek. Budynek był kiedyś imponujący, otoczony rozległymi ogrodami, z obsadzoną drzewami aleją prowadzącą od wysokiej, żelaznej bramy do frontowych drzwi. Teraz jest to tylko wypalona skorupa otoczona policyjnymi znakami. Przez kilka dni po wypadku wrota były strzeżone przez policjantów, a eksperci od medycyny sądowej przeczesywali cały teren w poszukiwaniu dowodów; jednak przez czas, gdy Badacze pokonali Atlantyk, wszyscy się już wynieśli i został tylko znak na zamkniętej bramie: **POLICJA – NIE WCHODZIĆ. Jeśli wiesz coś o pożarze w tym miejscu – zgłoś się do Scotland Yardu.**

Scotland Yard chętniej zbiera informacje niż się nimi dzieli. Wersja oficjalna mówi, że płomienie podłożono w wielu miejscach, a Datler wybiegł z budynku w palącym się ubraniu, upadł na środku dojazdowej drogi i wkrótce potem umarł od oparzeń.

Jeśli któryś z Badaczy należy do odpowiedniego zawodu, takiego jak lekarz, policjant czy prawnik, może próbować wykonywać test *wiarygodności* (nie *wmawiania*), by porozmawiać z Bernardem Spilsburym, rządowym patologiem zajmującym się sprawą Datlera. Ów – po odpowiedniej perswazji – wyjawí im, że dowody są dość dziwne. Choć przez okna na parterze wrzucono wiele koktajli Molotowa, to inne przesłanki pokazują, że większe źródło ognia dostało się przez górne okno, w dodatku pod kątem sugerującym, że przybyło raczej z góry niż powierzchni ziemi. Płomienie rozprzestrzeniały się po piętrze nienaturalnie, a wręcz nienaturalnie, prawie tak jakby wypalały ślad przez dom.

Następnym dziwnym zachowaniem ognia było wypalenie drzew na długości połowy drogi dojazdowej tylko po jednej

Głos w mojej głowie: Synowie Terroru dr Lewisa

Dr Dieter z NWI stworzył elektroniczne implanty pozwalające kontrolować ludzkie zachowanie. Hauptmann przesłał dr. Lewisowi trzy takie urządzenia, mające pomóc w infiltracji odpowiednich środowisk. Zostały one zaprogramowane tak, by noszące je osoby wypełniały wszystkie polecenia tego, kto wypowie odpowiednie słowo-klucz: *Belua*, co po łacinie oznacza bestię lub potwora. Nie da się odkryć, gdzie zostały wyprodukowane, a więc nie można ich połączyć z NWI.

Zastosowanie urządzeń podsunęło dr. Lewisowi pomysł konstruowania małych bomb, które umieszcza w głowach terrorystów. Nie wpływają na ich zachowanie, ale w razie zagrożenia dekonspiracja mogą zostać zdalnie zdetonowane. Żadna z ofiar nie wie, że nosi śmiertelności ładunek, gdyż Lewis zawsze używał „Mesmeryzmu” zanim zainstaluje bombę, wmawiając, że mają zapalenie ucha wewnętrznego lub coś podobnego i potrzebują drobnego zabiegu.

Dr Lewis przeniknął w szeregi dwóch przeciwnych grup uprzedzonych ekstremistów, by wykonać plan Bractwa: Synów Terroru z Tooting i Unii Faszystowskiej Wschodniego Londynu.

SYNOWIE TERRORU Z TOOTING

Do niedawna była to stosunkowo nieszkodliwa grupa pół tuzina ludzi posługujących się nazwą Partia Rewolucyjna z Tooting. Prowadzona przez Kevina Smitha, ograniczała się do rozdawania ulotek, organizowania marszów protestacyjnych oraz pikiet i nieskończonego ciągu spotkań. Dzięki kształtom uzyskanym za pomocą czaru „Upodobnienie” dr Lewis przeniknął do jej szeregów jako piękna blondynka, nazywająca się Lillian Troy. W tej postaci zmesmeryzował drugiego po szefie Matthew Tylera i wszczepił mu elektroniczny implant. Dzięki kontroli nad Tylerem powoli zmieniał profil grupy na bardziej anarchistyczny, posługujący się przemocą, i rekrutował nowych ekstremistów.

Jedynie Kevin nie poddał się perswazji Tylera i zdegradowany opuścił partię po ostrej wymianie słów. Organizacja zmieniła nazwę na „Synowie Terroru z Tooting” i zaczęła realizować podsunięty przez Lewisa plan serii zamachów ogniowych na ministrów w rządzie biorących udział w projekcie „Broń do zakończenia wojny”. Sam Lewis używał czaru „Przywołanie/Spętanie onieśmiętego wampira”, by upewnić się, że ofiara zginie, maskując atak monstrum rzucanymi przez anarchistów koktajlami Molotowa. Niedługo przed rozpoczęciem tego scenariusza został już w ten sposób zabity Terrence Datler.

Także niedawno Lewis zaczął podsuszać wybranym rewolucjonistom swój narkotyk wywołujący mutacje, twierdząc, że jest to środek na „wzrost”. Odkrył, że preparat zwiększa efektywność i jednocześnie ogranicza niepotrzebne pytania.

Manifestem Synów Terroru z Tooting jest: *Uwolnić więźniów! Uwolnić represjonowanych! Wolność od tyranii! Wolność dla wszystkich!*

PRZECIĘTNY SYN TERRORU Z TOOTING

S 14 KON 14 BC 13 INT 9 MOC 9
ZR 12 WG 9 WYK 9 P 40 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+1k4

rewolwer .22 35%, obrażenia 1k6

koktajl Molotowa 60%, obrażenia 1k6+2 plus 1k6 na rundę

Umiejętności: perswazja 40%, rzucanie 60%, skradanie się 63%, sposzragawczość 40%, ukrycie czegoś 35%, ukrywanie się 38%.

UNIA FASZYSTOWSKA WSCHODNIEGO LONDYN

Grupa faszystów jest kierowana przez Olivera Tanta, który także ma wszczepiony elektroniczny implant dr. Dietera. Lewis jest od jakiegoś czasu związany z tą organizacją – używał jej członków do testowania swojego serum wywołującego genetyczne mutacje. Ostatnio umieścił w głowach „popelszonych” faszystów bomby, by móc się ich pozbyć, gdy zajdzie taka potrzeba. Członkowie organizacji uznają doktora Lewisa za będącego całkowicie po ich stronie – w końcu zajmuje się eugeniką i doskonale rozumie idee rasowej wyższości; nie zdają sobie sprawy kim jest naprawdę i nie wiedzą nic o jego planach.

Unia Faszystowska ma spore poparcie w obszarze działania, czyli w Stepney (wschodni Londyn). Łatwo tam spotkać młodych ludzi ubranych w brązowe koszule, które są mundurami organizacji. Mieszkańcy wspierają faszystów, ponieważ pomagali oni zmniejszyć przestępczość i zorganizowali darmową klinikę lekarską – prowadzoną przez dr. Lewisa. Patrz na Włochy i Mussoliniego jak na wzory, które chcą naśladować.

Ostatnio faszyci zaczęli wspierać ekstremalnie prawicowego polityka, konserwatystę Arthura Branstone’a, który jest jednym z trzech członków parlamentu kontrolujących projekt „Broń do zakończenia wojny”. Zarówno oni jak i Branstone zrozumieli, że mogą sobie nawzajem pomóc – dr Lewis robi wszystko co może, by utwierdzić ich w tym przekonaniu. Jeśli Synowie Terroru z Tooting wywołają odpowiednio dużą falę anarchii i przemocy, Branstone może wykorzystać publiczne potępienie lewicowych terrorystów do zwiększenia poparcia dla siebie. Lewis chce zaciągnąć polityka na salę operacyjną i wszczepić mu elektroniczne urządzenie kontrolujące, by w Dniu Bestii zamiast chronić miasto użył broni przeciw Londynowi! Dodatkowo, cały projekt może być szybką drogą do Ministerstwa Wojny. Z Branstone’em jako ministrem, a może nawet premierem, Lewis mógłby rzucić Brytanię na kolana.

PRZECIĘTNY FASZYSTA ZE WSCHODNIEGO LONDYN

S 13 KON 13 BC 12 INT 8 MOC 9
ZR 11 WG 10 WYK 8 P 45 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+1k4

chwyty 35%, obrażenia specjalne

rewolwer .22 35%, obrażenia 1k6

Umiejętności: sposzragawczość 40%, ukrycie czegoś 30%, ukrywanie się 30%.

stronie i tylko do miejsca, gdzie upadł Terrence Datler – niemal tak, jakby była to kierowana rakietą, co jednak jest niemożliwe przy obecnym poziomie technologicznym. Spilsbury jest bardzo kompetentnym specjalistą, ale szczerze się przyzna, że nie może całkowicie opierać się na wszystkich dowodach. Zasugeruje, że możliwym wyjaśnieniem jest piorun kulisty.

ŚWIADKOWIE

Wielu mieszkańców okolicy twierdzi, że było naocznymi świadkami pożaru. Podczas wypytywania Badacze powinni wykonywać testy Szczęścia; jeśli się nie uda, usłyszą tylko „zobaczyłem płonący dom, więc zatrzymałem się, żeby popatrzeć”, ale jeżeli się powiedzie, okaże się, iż świadek widział biegających ludzi, którzy rzucali w okna butelkami i krzyczyli „Wolność dla wszystkich!”. Budynek zaczął płonąć, kiedy naprawdę duża ognista bomba spadła przez okno na piętrze, powodując wybuch morza płomieni. Datler wybiegł przez frontowe drzwi, ale ogień przeskoczył za nim na drzewa przy drodze i rozprzestrzenił się szybciej niż on uciekał. Gdy go dopadł, parlamentarzysta zginął krzyżując. Świadkowie wnioskują, że terroryści obłali drzewa benzyną zanim zaczęli atak na budynek.

Jeśli Badacze będą naciskać świadka, który widział Synów Terroru z Tooting – być może pytać, czy nie zauważył czegoś dziwnego lub niezwykłego – ten doda: „Widziałem dziwną, ruchliwą, spadającą gwiazdę – taki meteoryt – który zleciał z nieba i wpadł do środka przez górne okno. Wewnątrz budynku zaczęły gwałtownie przemieszczać się płomienie, od okna do okna, rozświetlając kolejne pomieszczenia. Kiedy Datler wybiegł na zewnątrz, kula ognia podążyła za nim

Wycinki Bestii nr 10

14 PAŹDZIERNIKA 1928

BRYTYJSKI PARLAMENTARZYSTA ZGINĄŁ W ZAMACHU!

Londyn. Terrence Datler, członek Parlamentu Brytyjskiego, został ubiegłej nocy zabity podczas ataku terrorystycznego na jego dom w Chelsea, w Londynie (Anglia). Grupa anarchistyczna – Synowie Terroru z Tooting – przynajmniej do podpalenia, twierdząc, że było to „zadanie ciosu w imię wolności”. Naoczni świadkowie mówią, że pożar wybuchł jednocześnie w wielu pomieszczeniach prywatnej rezydencji parlamentarzysty. Choć panu Datlerowi udało się uciec z budynku, umarł później na skutec odniesionych ran. Eksperci sprawdzają, jak mogło dojść do tak tragicznego zdarzenia.

Terrence Datler, konserwatysta, wspierał ostatnio projekt „Broń do zakończenia wojny” sponsorowany przez rząd brytyjski, a mający na celu wyprodukowanie broni mogącej powstrzymać działania wojenne, by nigdy już nie powtórzył się koszmarny Wojny Światowej. Terrence Datler miał przemawiać na konferencji „Broń do zakończenia wojny”, która odbędzie się w listopadzie. Parlamentarzyści Reginald Dawe i Arthur Branstone, także zajmujący się tym projektem, nie zamierzają się wycofać. Branstone powiedział: „Nie damy się zastraszyć tym rewolucyjnym bandytom”.

i przeskakiwała z drzewa na drzewo. To było nienaturalne, tak jakby była inteligentna, tak jakby go szukała”. Test psychologii może potwierdzić, że świadek wierzy w to, co mówi.

PRASA

Większość gazet trzyma się oficjalnej wersji wydarzeń dotyczącej pożaru; wiedzą także, iż anarchiści wysłali listy do prasy, w których biorą odpowiedzialność za zamach i żądają „wolności”.

Podczas wypytywania Badacze powinni trafić na reportera Mickey Mahoney, którego mogą już znać, jeśli brali udział w kampanii *Maski Nyarlathothepa*. Mickey jest cynicznym, 43 letnim, nieprzyjemnym, rudym, irlandzkim reporterem palącym cygara, który publikuje w tygodniku *The Scoop* opowieści o krwawych morderstwach, seksualnych skandalach i zjawiskach nadprzyrodzonych. Sprawdzał sprawę pożaru parując, czy uda mu się wyciągnąć z tego jakąś sensację – może Terrence był zamieszany w skandal obyczajowy? Sprawdź już wszystkich opisanych wyżej świadków; bardzo chętnie będzie współpracował z Badaczami, szczególnie gdy wspomną, że przysłał ich tu spirytualista – to brzmi jak rewelacyjna historia!

MICKEY MAHONEY, lat 43, cyniczny dziennikarz

S	11	KON	13	BC	8	INT	14	MOC	9
ZR	10	WG	14	WYK	14	P	60	WT	11

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: karabin Lee-Enfield .303 55%, obrażenia 2k6+1;

uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3;

cios głową 45%, obrażenia 1k4.

Umiejętności: historia 35%, księgowość 65%, mechanika 55%, okultyzm 15%, perswazja 65%, procesy o znieważnienie 95%, prowadzenie samochodu 55%, psychologia 60%, targowanie się 55%, wmwawianie 25%.

Mahoney ma sporo materiałów o zjawiskach nadprzyrodzonych – także związanych z ogniem – takich jak samoistne spalanie się pani Euphemii Johnson w 1922 roku, historia mistyków chodzących bez poparzeń po rozpalonych węglach czy gigantycznej ognistej salamandry widzianej w Stepney (patrz: *Wycinki Bestii nr 11*). Dom pani Johnson spłonął i został odbudowany sześć lat temu, mistycy się wynieśli, ale historia salamandry może zostać odgrzebaną.

Zwierzę ów należy do dr. Lewisa; uciekł i pożarł kota zanim Lewis go ujął. Jeśli Badacze podążą tym śladem, dotrą do pani Molly Bishop ze Stepney, która widziała, jak jaszczurka wielkości psa zaatakowała jej kota! Przegoniła ją mopem i od tamtego czasu nie widziała ani jej, ani swojego zwierzątka. *The Scoop* oferuje nagrodę 10 funtów za fotografię tego, co barwnie nazwano „Gigantyczną ognistą salamandrą ze Stepney”.

Wypytywanie sąsiadów nie przyniesie żadnych efektów. Darmowa klinika dr. Lewisa znajduje się zaledwie przecznice dalej i Badacze mogą się przy niej zatrzymać, ale nie uzyskają żadnych dodatkowych informacji. Może to jednak zwrócić ich uwagę, gdy spotkają Lewisa w dalszej części scenariusza.

Konferencja „Broń do zakończenia wojny”

Już w Anglii Badacze mogą się dowiedzieć, że konferencja ma się odbyć 5 listopada w Westminsterze, jednak od

SPONTANICZNE SAMOSPALENIE!

Londyńska gospodyni domowa wybuchła płomieniami bez wytłumaczalnej przyczyny!

MISTYCY I OGIEŃ

Chodząc po gorących węglach

GIGANTYCZNA OGNISTA SALAMANDRA ZE STEPNEY!
„Zjadła mego kota” mówi londyńska gospodyni

czasu ataku Synów Terroru z Tooting wszystko co z nią związane ukryto tajemnicą. Test *korzystania z bibliotek* ujawni tylko prasowe spekulacje na temat, kto będzie obecny i o czym będzie się mówiło. Plotki głoszą, że zostanie zaprezentowany prototyp urządzenia wytwarzającego promień śmierci Grindella Matthews'a.

Parlamentarzysta Reginald Dawe

Po sprawdzeniu domu Terrence'a Datlera Badacze zapewne będą podejrzewać, że kolejni uczestnicy projektu i konferencji, a więc Reginald Dawe i Arthur Branstone, staną się wkrótce celami ataku.

Sir Reginald Dawe ma duży dom otoczony sporym ogrodem. Policjanci pilnują frontowej bramy i jeśli Badacze nie są zaproszeni, będą musieli przekonać konstabla Bridgesa, że nie są wyrowotcami albo zostaną poproszeni o „spokojne opuszczenie terenu”. Jeśli umówili się wcześniej, mają wyznaczony termin spotkania z sir Reginaldem na wczesny wieczór 2 listopada. Ewentualnie mogą zechcieć przyciąć się gdzieś w okolicy, zakładając, że anarchiści wkrótce zaatakują. Każda z powyższych inicjatyw powinna zostać nagrodzona obecnością Badaczy, gdy Synowie zaczną swoją drugą akcję wczesnym wieczorem 2 października.

Lillian Troy (dr Lewis) nie będzie obecna – jest zajęta przyzywaniem ognistej wampira na dachu kwatery głównej anarchistów, którego potem skieruje do posiadłości Dawe'a z poleceniem zabicia parlamentarzysty. Gdy Tyler zabaczy rozpalony meteoryt nadlatujący z południa rozkaże swoim ludziom przeleźć przez płot na tyłach domu i zaatakować. Między rewolucjonistami jest dwóch osiłków „polepszonych” serum Lewisa. W następnej rundzie ognisty wampir wpadnie na górne piętro budynku i zacznie poszukiwania parlamentarzysty, które potrwa 1k6 rund.

Jeśli Badacze się spóźnią, zobaczą Reginalda, jego żonę i pokojówkę wzywających pomocy z górnego okna rezydencji – ludzie ci zostaną pochłonięci przez szalejące płomienie, jeżeli bohaterowie nie przeprowadzą akcji ratunkowej. Utrata Pocztylności – 0/1k4 PP. Badacze, którzy wejdą do ogrodu i będą próbować powstrzymać bądź ująć terrorystów, muszą zdać test *sposprzegawczości* lub *tropienia*, by odnaleźć kogoś w ciemnościach. Jeżeli zaatakują, anarchiści rzucą się do ucieczki – Strażnik powinien pozwolić na złapanie jednego

z nich (nie Tylera, który pozostaje z tyłu podczas, gdy jego ludzie sieją zniszczenie), chyba że gracze będą postępować wyjątkowo niezdamie. Troy dała Tylerowi wyzwalacz do bomb umieszczonych w głowach jego kamratów i przykazała, by zabił każdego, kto da się ująć.

Pochwycony znacznie wykrzykiwał rewolucyjne hasła: „Nie powstrzymacie nas. Wolność od tyranii! Wolność dla wszystkich!”. Strażnik Tajemnic powinien dać Badaczom 1k6 minut czasu rzeczywistego na przesłuchanie anarchisty, zanim ten nie zacznie krzyczeć z bólu, a jego głowa nie wybuchnie. Utrata Pocztylności – 1/1k6 PP. Warto podkreślić, że więzień nie wie nic o Mitach, Bractwie Bestii czy prawdziwej postaci Lillian, ale może dać wystarczająco dużo wskazówek, by bohaterowie zbliżyli się do jego organizacji i dowiedzieli się, że we wszystko zamieszana jest kobieta (Lillian Troy). Strażnik powinien dać tyle informacji, ile uważa za odpowiednie do popchnięcia sprawy naprzód. Ale nie więcej.

Po ataku, Badacze, którzy widzieli terrorystów, powinni wykonać test Pomysłowości. Jeśli się uda, odkryją, że z niektórymi rewolucjonistami było „coś nie w porządku”. Tych dwóch wielkich i silnych miało oczy absolutnie tępe – żadnej iskry inteligencji – a poza tym ich skóra była zupełnie sucha i dziwnie luskowata. Udany test *biologii* powie, że terroryści ci mieli wyraźne objawy gigantyzmu i pewne czysto gadzie cechy.

Jeśli na miejscu nie będzie żadnego Badacza, wtedy Mahoney sfotografuje Synów Terroru w akcji. Jeżeli będzie rozmawiał potem z bohaterami, pokaże im wielkich rewolucjonistów i wspomni o tępicie wyzieraającej z oczu oraz luskowatej skórze.

MATTHEW TYLER, lat 21, przywódca Synów Terroru z Tooting

Po założeniu implantu kontrolującego niewiele zostało z osobowości Tylera. Nie przejmując inicjatyw i czeka raczej na rozkazy Troy.

S	15	KON	15	BC	12	INT	12	MOC	13
ZR	15	WG	13	WYK	11	P	0	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenia pięścią 70%, obrażenia 1k3+1k4;

rewolwer .22 45%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: Mity Cihulhu 5%, perswazja 45%, rzucanie 60%, skradanie się 75%, sposprzegawczość 52%, ukrycie czegoś 40%, ukrywanie się 55%.

PRZECIĘTNY SYN TERRORU Z TOOTING

S	14	KON	14	BC	13	INT	9	MOC	9
ZR	12	WG	9	WYK	9	P	40	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+1k4;

rewolwer .22 35%, obrażenia 1k6;

koktajl Molotowa 60%, obrażenia 1k6+2 plus 1k6 na rundę.

Umiejętności: perswazja 40%, rzucanie 60%, skradanie się 63%, spozręczawczość 40%, ukrycie czegoś 35%, ukrywanie się 38%.

„ULEPSZONY” SYN TERRORU Z TOOTING

S 19 KON 14 BC 17 INT 5 MOC 5

ZR 12 WG 5 WYK 9 P 20 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+1k6;

rewolwer .22 35%, obrażenia 1k6;

koktajl Molotowa 60%, obrażenia 1k6+2 plus 1k6 na rundę.

Umiejętności: perswazja 40%, rzucanie 60%, skradanie się 63%, spozręczawczość 40%, ukrycie czegoś 35%, ukrywanie się 38%.

OGNIŚNY WAMPIR

S - KON 7 BC 1 INT 11 MOC 14

ZR 16 Szybkość 11 (w locie) WT 7

Broń: dykt 85%, 2k6 obrażeń od ognia* + test PM przeciw PM i utrata 1k10 PM

* udany test liczby obrażeń przeciw KON to tylko połowa strat.

** jeśli zwycięży ofiara wampir traci 1 PM.

Pancerz: Większość broni nie może go zranić. Wylanie 2 litrów wody zadanym punktem obrażeń, ręczna gaśnica 1k6, a wiadro piasku 1k3 obrażeń.

Utrata Pocztywalności: bez strat.

REGINALD DAWE, lat 57, brytyjski parlamentarzysta

S 11 KON 12 BC 13 INT 16 MOC 13

ZR 9 WG 11 WYK 17 P 65 WT 13

Umiejętności: historia 55%, księgowość 50%, perswazja 70%, prawo 43%, psychologia 35%, targowanie się 45%, wmwianie 40%.

PANI HELEN DAWE, lat 52, żona brytyjskiego parlamentarzysty

WT 11 P 50

MARY, lat 24, pokojówka

WT 9 P 55

WŁADZA DLA LUDZII

Udany test korzystania z bibliotek przy przeszukiwaniu archiwów, już po przesłuchaniu Syna Terroru lub zobaczeniu zdjęcia jednego z nich, doprowadzi do odnalezienia w gazecie z 1926 roku artykułu z czasów Strajku Generalnego. Jest tam zdjęcie grupy pikietującej dworzec autobusowy w Tooting, trzymającej transparent mówiący: „Wolność dla wszystkich”. Kilku z demonstrantów było wśród anarchistów atakujących posiadłość Dawe'a. Artykuł mówi o Partii Rewolucyjnej z Tooting – grupie politycznych aktywistów, których przywódcy, Kevin Smith i Matthew Tyler, chcieli „Wolności dla Tooting”. Zdjęcie przedstawia ich obu wyraźnie, mimo tego Badacze nie rozpoznają żadnego z nich jako uczestnika terrorystycznego ataku. Patrz: sekcja „Tooting” dalej, jeśli bohaterowie podążą tym tropem.

Jeżeli Badacze nie podejmą tego wątku, zrobi to Mike Mahoney wieczorem 3 listopada.

Parlamentarzysta Arthur Branstone

Badacze mogą stwierdzić, że Arthur będzie następną potencjalną ofiarą ataku anarchistów. Jest dobrze chroniony

przez grupę twardych i naprawdę paskudnych młodzieńców, wszystkich ubranych w brązowe koszule, brązowe spodnie i ciężkie buty – członków Unii Faszystowskiej Wschodniego Londynu. Branstone został wybrany z okręgu Stepney i chętnie porozmawia z Badaczami, jeśli powiedzą, że próbują złapać anarchistów lub interesują ich jego polityczne poglądy. Jeżeli uwierzy, że mogą być przydatnymi stronnikami, zaprosi ich na spotkanie Unii Faszystowskiej, które odbędzie się 3 listopada w Stepney.

Choć Arthur nie jest jeszcze członkiem Unii, pozostaje pod wrażeniem jej organizacji; powiedział: „Ludzie w Stepney przejęli inicjatywę i działają przeciw komunistom, anarchistom i innym kryminalistom”.

Nie będzie ataku na dom Branstone'a, którego nieustannie pilnuje tuzin brązowych koszul.

ARTHUR BRANSTONE, parlamentarzysta

Branstone jest uroczym i obrotnym politykiem, ale niestety bigotem. Lubi komplementy i towarzyszyto pięknych kobiet – najlepiej oczywiście angielskich.

S 10 KON 14 BC 15 INT 14 MOC 15

ZR 10 WG 16 WYK 17 P 75 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Umiejętności: historia 25%, księgowość 50%, perswazja 85%, pistolet 45%, prawo 38%, psychologia 25%, targowanie się 45%, wiarygodność 50%, wmwianie 40%.

ARMIA OLIVIERA

W obecnym czasie Unia Faszystowska Wschodniego Londynu jest popularna w Stepney wśród ludzi nie pochodzących z mniejszości rasowych. Dzięki rozmowom z miejscowymi Badaczami dowiedzą się, że szefem faszystów jest Olivier Tant, a doktor Christopher Lewis, szanowany lokalny lekarz, wspiera ich swą działalnością. Wraz z Unią Lewis uruchomił klinikę, w której leczy za darmo miejscowych; jest uznawany za świetnego fachowca i cieszy się w szeregach organizacji taką estymą jak Tant. Jednak jeden z pytanych wspomni, że zna członka Unii leczzonego przez doktora, który „nie był już potem taki sam jak wcześniej”.

Badacze mogą dowiedzieć się, że Olivier Tant walczył w wojnie światowej, a potem przez wiele lat był bezrobotnym. Prowadzi Unię Faszystowską Wschodniego Londynu od wczesnych lat dwudziestych. Jest fanatykiem. Chętnie będzie mówił o własnej wierze w wyższość rasową: „Imperium Brytyjskie potrzebuje silnych ludzi, by zapobiec dalszemu upadkowi, a Anglia powinna być dla Anglików”. Będzie podkreślał wkład Unii za przykład biorąc klinikę doktora Lewisa. Jeśli chodzi o Branstone'a: szanuje go i ma nadzieję, że będą pracowali razem. Tantowi zawsze towarzyszy co najmniej dwóch „ulepszonych” faszystów.

OLIVIER TANT, lat 31, dowódca faszystów

Tant jest rasistowskim fanatykiem i męskim szowinistą. Ma wszczepiony implant kontrolujący myśli, ale ponieważ Lewis używa go rzadziej niż Troy w przypadku Tylera, jest nadal żywym i aktywnym, choć nieprzyjemnym, człowiekiem.

S 15 KON 14 BC 15 INT 12 MOC 14

ZR 13 WG 11 WYK 11 P 50 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k4;

rewolwer .22 65%, obrażenia 1k6;

karabin 45%, nie posiada.

Umiejętności: Mity Cthulhu 3%, perswazja 62%, spostrzegawczość 52%, ukrycie czegoś 40%, ukrywanie się 38%.

SPOTKANIE FASZYSTÓW

Spotkanie odbędzie się 3 listopada w Stepney. Wszystkie przemówienia kipią od emocji i jeśli Badacze nie są białymi anglosasami, zostaną najprawdopodobniej wciągnięci w bójkę na ulicy po zakończeniu zebrania.

Jako pierwszy będzie mówił Olivier Tant; położy nacisk na potrzebę zaostreżenia prawa i wspomni degenerację brytyjskich wartości wywołaną po wojnie gwałtownym napływem obokrajowców. Podsumuje: „Komunizm i anarchia rozprzestrzeniają się po Europie, a żydowskie i amerykańskie pieniądze zamieniają nas w służących cudzoziemcom. Przywróćmy Brytanii Brytyjczykom! Staśmy w obronie tego, w co wierzymy! Walczmy o prawo i porządek!”.

Potem głos zabierze Arthur Branstone, wzywając również do wsparcia prawa i porządku oraz opisując gniew i szok, jakie wywołały ostatnie ataki na jego koleżków. „Musimy zrobić wszystko, by upewnić się, że możemy spać bezpiecznie”. Wspominając projekt „Broń do zakończenia wojny” zagrzm: „Bezpieczeństwo naszych domostw jest możliwe tylko wtedy, gdy udowodnimy naszą potęgę w oczach całego świata!”.

Pozwól Badaczom wykonać test Pomysłowości podczas przemówień. Sukcesy wskaza kilka zastępowców, którzy są nie normalnie wyrosnąć, mają te spojrzenia i łuskać skórę – dokładnie tak jak anarchości. Test *biologii* pozwoli zdiagnozować to jako objawy gigantyzmu i występowanie pewnych czysto gadających chęci. Jeśli bohaterowie wadzą się w przyznanie rozmów z zastępowcami, dowiedzą się, że ci członkowie Unii urosli po terapii podjętej niedawno u doktora Lewisa. Jeżeli jednak Tant lub Lewis zaczęli podejrzewać, że Badacze weszła zbyt mocno, wyla 1K4 „polepszonych” uniönistów, by odskortowali ich poza Stenep.

PRZECIETNY FASZYSTA Z WSCHODNIEGO LONDYNU

S	13	KON	13	BC	12	INT	8	MOC	9
ZR	11	WG	10	WYK	8	P	45	WT	13

Modifikator obrazu: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+1k4;

rewolwer .22 35%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: spostrzegawczość 40%, ukrycie czegoś 30%, ukrywanie się 30%.

„POLEPSZONY” FASZYSTA

S	19	KON	14	BC	18	INT	7	MOC	8
ZR	12	WG	6	WYK	8	P	30	WT	16

Modyfikator obrazení: +1k6.

Broń: uderzenie pięścią 70%, obrażenia 1k3+1k6:

rewolwer .22 35%, obrażenia 1k63

cios głową 40%, obrażenia lk4+1kt

Umiejętności: spostrzegawczość 50%.

Doktor Lewis planuje po spotkaniu zabrać Arthura Branstone'a na wycieczkę po klinice. Tam chce, używając „Meesyzmu”, przekonać go, by powiedział wszystkim, że ma z nim bardzo ważne sprawy do omówienia i nie chce, by im przeszkadzano przez najbliższe kilka godzin. Zamkną się wtedy w laboratorium, gdzie Branstone'owi zostanie wszczepiony implant kontrolujący umysł.

Tooting

Badacze szukający śladów Matthew Tylera w Tooting (południowy Londyn) niczego się nie dowiedzieli. Jednak Kevin Smith jest w okolicy znany i jeśli to niego pytać w Tooting, miejscowi zasugerują sprawdzenie któregoś z pół tuzina pobliskich pubów. Każdy metodyczny sposób odwołania owych lokali zaowocuje znalezieniem Kevina. Jest trochę pijany i bardzo boli go to, co stało się z Partią Rewolucyjną z Tooting. Za kilka piguł z chęcią opowie. Badaczom wszystko ko wie, a co głównie będzie dotyczyło faktu, że odkąd Matthew Tyler spotkał „tę blond dziewczynę, Lillian Troy” cała grupa się zmieniła. Kevin chciał pokójowej rewolucji, wierząc, że przemoce tylko obróci opinię publiczną przeciw nim. Słyszał o mobilizacji faszystów we wschodnim Londynie i obawiał się, że doprowadzi to do niepotrzebnego rozlewu krwi – faszyci i rewolucjonści od dawna byli przeciwnikami. Opowieść Kevina szybko przetrzeźnia w dyktando przez „systemowi”: „Czy ludzie nie rozumieją zagrożenia dzimającego w kapitalistycznym imperializmie? Otwieramy drzwi faszystomowi i jeszcze gorsze mu uciemiężeniu. Wyzwólmny się, bracia i siostry, nie mamy do stracenia nic oprócz kajdan...”.

Udany test *perswazji* lub odpowiednia ilość alkoholu pozwolą wydobyc z niego informacje, że miejscem zebrań Partii Rewolucyjnej ze Tooting był zazwyczaj kamienki na Gloucester Road, a nie sklep z wózkami dziecięcymi przy ulicy Upper Tooting – możliwe, że grupa Matthew nadal się tam spotyka. Jeśli przysiągną go pytając o cokolwiek niezwykłego, wspomni, że oczy Lillian świeciły czasem w ciemnościach, jak kocie. Kevin nie ma pojęcia, że jego partia przekształciła się w Synów Teroru z Tooting i ma bardzo dobre alibi na czas obu zamachów (po prostu pił w pubie).

KEVIN SMITH, lat 29, wyblakły rewolucjonista

S	14	KON	15	BC	15	INT	13	MOC	16
ZR	13	WG	10	WYK	11	P	80	WT	15

Modyfikator obrazów: +lk4.

Broń: uderzenie pięścią 55%, obrażenia 1k3+1k4;

karabin 30%, nie posiada.

Umiejętności: perswazja 45%, skradanie się 63%, spostrzegawczość 52%, ukrycie czegoś 40%, ukrywanie się 55%.

Kwatera główna Synów Terroru z Tooting

Sklep ten był złomowiskiem wózków dziecięcych; nad wejściem wisiał zniszczony i wyblakły szyld: „Polly – wózki dziecięce, nowe i używane. Naprawa i renowacja”. Okna pokryte są tak grubą warstwą kurzu i przesłonięte piętrzącymi się stosami żelastwa, że nie można przez nie zajrzeć do środka. Frontowe drzwi są zamknięte na klucz, a przez szybę widać pośótkłą kartkę z napisem „Nieczynne do jutra”.

Podczas rozmów z sąsiadami sklepu można dowiedzieć się, że nie był on otwarty od lat, choć zdarza się czasem,

że jacyś ludzie wchodzi do niego i wychodzą. Po pytaniach o daty ataków jeden ze świadków stwierdzi, że widział kogoś palącego na dachu ognisko, dokładnie w czasie którego zamachu.

Jeśli Badacze będą obserwować sklep nocą, mają 25% szans na to, że usłyszą 1k6 Synów Terroru ze skrzynka piwa, którzy przyszli świętować ostatnie sukcesy (nie będzie z nimi Tylera ani Troy). Każdy przyłapany przez rewolucjonistów na węszeniu zostanie pobity, chyba że *wstawianie* wyrażuje go z opresji.

Przez pozostały czas sklep stoi pusty i może zostać przesykany bez problemów.

PARTER

OBSZAR SKLEPOWY: Większość pomieszczenia jest wypełniona połamanymi wózkami; widać zakurzony kontuar i kręcone schody prowadzące w górę. Drzwi z tyłu prowadzą na podwórze, a drugie do warsztatu. Żadne nie są zamknięte na klucz.

PODWÓRZE: Ustlane zardzewiałymi wózkami.

WARSZTAT: Jest tu jedyne okno wychodzące na podwórze; ma zabezpieczone okiennice, a drzwi zamknięte na kłódkę. Jeśli oświetli się pomieszczenie, widać, że było używane całkiem niedawno. Części wózków zechnięto na jedną stronę, na zakurzonej podłodze widać ślady podkutych gwoździami ciężkich butów, a na dużym stole walają się butelki, pasy materiału i puste kanistry po benzynie.

PIERWSZE PIĘTRO

Jest tu jedno duże pomieszczenie rozciągające się nad całym sklepem. Zawiera biurko, sporo wykoślawionych krzeseł i półkę. Drabina prowadzi do zamkniętego kłapa wyjścia na dach. Biurko jest puste, a na półce leżą antyczne dokumenty księgowe dotyczące sklepu z wózkami. Udany test *księgowości* ujawni, że pan Polly dokonał ostatniego wpisu w księgach ponad pięć lat temu. Nawet Synowie Terroru nie wiedzą co się z nim stało – po prostu pewnego dnia wyszedł ze sklepu i nigdy nie wrócił.

- Na jednym z krzeseł leżą dwie gazety, każda z wyciętym zdjęciem. Jeden artykuł dotyczy Datlera, a drugi Dawe'a. Oba teksty są nieistotne i dotyczą mało ważnych miejscowych spraw. Troy użyła zdjęć, by pokazać ognistemu wampirowi przyszłe ofiary.
- Za biurkiem można znaleźć wepchniętą tam skórzaną teczkę mieszczącą siedem próbek. Dwie są puste, a reszta zawiera próbki mutagennego serum doktora Lewisa. W środku, obok pojemników, leży elegancka wizytówka z napisem „Dr Christopher Lewis”. Teczka jest zamknięta, ale zamek podda się łatwo (S 10).
- Test *spozstrzegawczości* pozwoli odkryć trzy nowe wyglądające mapy wsunięte za okładkę jednej z ksiąg rachunkowych. Pierwsza pokazuje dom Terrence'a Datlera, druga dom sir Reginalda Dawe'a, a trzecia budynki Parlamentu.

DACH

Na płaskim dachu stoi beczka po oleju ze świeżymi sładami kontaktu z ogniem, a obok widać resztki wymalowanego kręda okręgu, którego Troy używała do przyszwania ognistego wampira.

Widać stąd wyraźnie ścieżkę okrążającą sklep i prowadzącą na podwórze. Jeśli Badacze przyjdą tu po raz pierwszy za dnia, zobaczą Tylera i Troy niosących czarną teczkę, wychodzących z dróżki na ruchliwą ulicę Upper Tooting. Tyler zostanie natychmiast rozpoznany przez wszystkich, którzy widzieli zdjęcie Partii Rewolucyjnej z Tooting zrobione w 1926 roku. Przejdą do przystanku autobusowego, a gdy przyjedzie jej autobus (kierujący się do Clapham Common), pocałują się i pożegnają. Test *Szczęścia*, a potem udany test *spozstrzegawczości* pozwolą wyraźnie zauważyć w cieniu rzucanym przez Troy wielki, rozwidlony język, który wślizgnie się do ust Tylera w momencie pocałunku. Utrata Pocztylności – 0/1.

Tyler pójdzie do swojego mieszkania oddalonego zaledwie o kilka minut drogi. Badacze mogą spróbować go przesłuchać, ale nie będzie zbyt pomocny; poza tym niewiele mogą zrobić, dopóki nie zdobędą przeciw niemu poważnych dowodów. Tyler wie, że Troy kazała mu przeprowadzić zamachy na członków parlamentu wspierających projekt „Broń do zakończenia wojny”, ale stanowczo zabroniła atakowania Arthura Branstone'a. Wie także, że zaopatruje w narkotyki wzmagające się kilku jego ludzi.

Troy przesiądzie się w Clapham do metra jadącego do Stepney Green, gdzie (jeśli będzie przekonana, że nikt jej nie śledzi) wejdzie do najbliższej męskiej publicznej toalety, zmieni się w doktora Lewisa i pojawi się kilka minut później niosąc tą samą, czarną teczkę (zawiera ona jedynie ubrania Troy). Toaleta jest pusta.

Waż w trawie

Choć Badacze mogą nie zdawać sobie z tego sprawy, zbliża się ostateczna data – 5 listopada doktor Lewis planuje zdetonować bombę w Parlamencie. Tylko zdemaskowanie fałszywego lekarza pozwoli zatrzymać wydarzenia, zanim zajdą za daleko.

Rezydencja doktora Lewisa

Do domu Dr. Lewisa Badacze mogą trafić z różnych powodów. Mogą zrozumieć, że pracuje z obydwojema grupami ekstremistów naraz (dzięki odkryciu faktu, że jedni i drudzy używają dziwnego narkotyku „wzrostu”, którego trop prowadzi właśnie do niego) lub mogą być świadkami zaskakującej przemiany Troy w Lewisa. Każdy Badacz, który znacznie traktował doktora jako podejrzanego, powinien wykonać test *Pomysłowości* – sukces przypomni, że incydent z salamandrą w Stepney wydarzył się zaledwie przeciętnie od jego domu.

Przeszukanie domu Lewisa może być trudne. Zazwyczaj za dnia kręci się tam 1k10 miejscowych i 1k4 faszystów. Mieszkańcy Stepney siedzą zwykle w poczekalni, a brązowe koszule są

rozrzucone po całym terenie. Sam doktor ma 25% szans, że będzie w pobliżu domu za dnia i 75% w nocy.

PARTER

POCZEKALNIA: Za dnia w poczekalni przebywa pracujący tam faszysta i 1k10 miejscowych ludzi z pospolitymi dolegliwościami czekających na doktora. Drzwi do gabinetu są zamykane na noc lub gdy Lewis nie chce, by mu przeszkadzano.

GABINET: Pomieszczenie zawiera biurko, zamknięte szafy z instrumentami medycznymi i lekami, parawan i za nim kozetkę. Lewis zazwyczaj nie trzyma tu nic kompromitującego. Drzwi prowadzą do kuchni i do schodów w dół do piwnicy. Zarówno jedne jak i drugie są zamknięte na klucz (zamek o S 16).

KUCHNIA: Normalne pomieszczenie z kuchennym umeblowaniem. Są tu schody prowadzące do sypialni na górze.

PIERWSZE PIĘTRO

SYPIALNIA: Na wyposażenie składają się normalne meble oraz półka z medycznymi i naukowymi książkami – wiele z nich dotyczy eugeniki. Zdany test *sportrzegawczości* pozwoli odnaleźć zamkniętą walizkę zawierającą komplet kobiecych ubrań. Jeśli Badacze widzieli Lillian Troy, rozpoznają, że należą do niej.

PIWNICA

LABORATORIUM: Schody prowadzą do umieszczonego w piwnicy laboratorium. Na ich kocu znajdują się zamknięte

drzwi (S 20). Pozbawionego okien pomieszczenia pilnują dwie ogromne ogniste salamandry, będące rezultatem jednego z bardziej udanych eksperymentów doktora.

Pokój zawiera także: stół operacyjny, wózek z narzędziami chirurgicznymi, łódawkę z porcjami mutagennego serum, półki wypełnione słoikami i butelkami, aparaturę naukową, poważne książki medyczne, biurko oraz klatki i zbiorniki z doświadczalnymi gadami.

Zamknięta na klucz szafka zawiera kilka małych bomb gotowych do implantacji, jedno zaprogramowane urządzenie kontrolne (jeśli jeszcze nie zostało wszczepione Branstone'owi) i dużą bombę zawierającą wystarczająco materiałów wybuchowych, by uszkodzić budynek Parlamentu, ale nie zniszczyć go doszczętnie.

Zmasakrowany brat doktora Lewisa leży na materacu we wzmocnionym stałym kocu. Ten zdegenerowany węzowy człowiek nie potrafi chodzić i może poruszać się jedynie powoli czołgając się po ziemi. Nie potrafi mówić, ale może wydawać przeszywające, zwierzęce wycia. Nie jest w stanie efektywnie zaatakować kogokolwiek, ale wygląda naprawdę potwornie. Jeśli Badacze go zabiją, a potem zrozumieją, że był całkowicie bezbronny, powinni utracić 1/1k4 PP.

GIGANTYCZNE OGNISTE SALAMANDRY (identyczne)

S	10	KON	14	BC	8	MOC	8
ZR	12			WT	11		

Broń: ukąszenie 75%, obrażenia 1k6+trucizna (Moc 8) powodująca nudności i gorączkę.

Pancerz: 3 punkty skóry.

Utrata Pocztylności: 0/1 Punktów Pocztylności za zobaczenie nienaturalnie dużej jaszczurki.



Wycinki Bestii nr: 12

Doktorze Lewis,

Pana czynny w intencji Bestii zostają zapamiętane. Oto urzędowania, o których rozmawialiśmy. Jestem całkowicie pewien, że dzięki umiejętnościom chirurgicznym odpowiednio przeprowadzi pan implantację.

Hail Yog-Sotboth,

H.

ZDEGENEROWANY WĘŻOWY CZŁOWIEK, lat 37, zdeformowany brat Lewisa

S	3	KON	5	BC	5	INT	4	MOC	7
ZR	5	WG	0	WYK	0	P	0	WT	5

Modyfikator obrażeń: -1k6.

Broń: ukąszenie 35%, obrażenia 1k8-1k6+trucizna (Moc 5).

Umiejętności: przerażające i przewiercające uszy krzyki 40%, wycie z bólu 70%.

Utrata Poczytalności: 1/1k6 PP; kraciowo odpychający widok.

Na biurku leżą trzy rzeczy godne uwagi. Pierwsza to plany Parlamentu; napisano na nich odręczną datę 5 listopada i przeprowadzono wiele skomplikowanych obliczeń trygonometrycznych. Test Pomysłowości podczas ich analizowania wskaże, że nie mają wielkiego sensu matematycznego, ale wygląda na to, że odnoszą się do współrzędnych jakiegoś punktu w piwnicach pod budynkiem. Udany test Mitów Cthulhu może zasugerować, że to obliczenia do wyznaczenia miejsca powstania przejścia stworzonego czarem „Otwarcie bramy”.

Drugą rzeczą jest notatnik zapisany po łacinie przez doktora Lewisa – zawiera raporty z eksperymentów nad serum i wyliczenia wyznaczające lokację „Otwarcia bramy”. Potrzeba tygodnia na przeczytanie. Utrata Poczytalności 1k3/1k8, +7% Mitów Cthulhu, +10% chemii, modyfikator zakłóć x3.

Ostatnim przedmiotem jest notatka (Wycinki Bestii nr: 12); nic nie wskazuje na nadawcę, więc na obecnym etapie nie można pójść tym tropem. Jej obecność później podkreśli ważność listu odkrytego w rozdziale V i pomoże w przekonaniu Badaczy co do ważności pojechania do Rumunii.

Konferencja

Konferencja „Broń do zakończenia wojny” odbędzie się w Whitehall, a nie w Parlamencie. Badacze będą mogli się tam znaleźć jedynie jeśli mają rewelacyjnych współpracowników w brytyjskim rządzie, armii lub bardzo mocno zaprzyjaźnili się z Branstone. Rozmowy będą dotyczyły wielu możliwych typów uzbrojenia, które albo są właśnie projektowane, albo chociaż teoretycznie możliwe i dodatkowo kilku istniejących już owoców najnowszej technologii. Wiele naukowców bierze udział w konferencji, licząc na państwowe fundusze. Wśród rozmów przewija się temat zadziwiających planów rozszczepienia atomu i wykorzystania generowanej przy tym energii jako broni, używania trujących gazów,

promieni śmierci czy narkotyków zwiększających możliwości żołnierzy.

Lewis planuje wszczepić Branstone'owi urządzenie kontrolujące przed 5 listopada. Nie wysła Synów Terroru, by zaatakowali konferencję i chce, by był z nimi Branstone, z dala od Parlamentu, który zamierza wysadzić w rocznicę zamachu bombowego Guya Fawkesa.

Lewis/Troy chce, by Synowie Terroru spowodowali bombami w całym Londynie potworne zamieszanie, podczas gdy będzie przerzucać, wraz z największym ładunkiem, Matthew Tylera (używając jego własnej mocy do „Otwarcia bramy”) do Parlamentu. Tam ma on uruchomić zapalnik czasowy nastawiony na krótki czas i wrócić przez portal. Lewis chce spowodować śmierć wielu parlamentarzystów, by Branstone wykorzystał społeczny gniew do umocnienia swej pozycji, a także, by zyskał więcej władzy dzięki zniknięciu ze sceny jego silnych wrogów politycznych.

Jeśli Tyler nie będzie już żył, zastąpi go Oliver Tant.

Rozwiązania

Najlepszym rozwiązaniem jest zabicie doktora Lewisa. Po dostarczeniu odpowiednich dowodów na to, że właśnie on dowodził atakami, a także kontrolował zarówno Synów Terroru jak i faszystów, policja aresztuje wszystkich zamieszanych w sprawę. Lewis próbuje uciec, co przy użyciu jego zdolności powinno być łatwe, nie zostawi jednak własnych badań ani, co ważniejsze, brata. Każdy Strażnik powinien zdecydować sam, czy będzie próbował się później zemścić na Badaczach.

Branstone może zostać zmuszony do rezygnacji, jeśli Badacze go zdyskredytują. Może się to odbyć na dwa sposoby: dostarczenie do *The Scoop* pikantnych dowodów doprowadzi do skandalu (Mahoney zapłaci im sporo pieniędzy) lub sfalszowanie dowodów powiązań Branstone'a z terrorystycznymi atakami. To powinno zniweczyć plany Lewisa.

Jeżeli Badacze zdobędą potwierdzenie, że liderzy obu grup ekstremistów spiskują, mogą próbować wykorzystać to w rozmowach z członkami organizacji. Synowie Terroru z Tooting z całą pewnością nie ucieczą się, gdy zrozumieją, że zostali wykorzystani przez Troy jak narzędzia; zmobilizują się i natychmiast zaatakują faszystów. Będą to krwawe zamieszki, w których po obu stronach zginie wielu ludzi. Jeśli przeżyje je Tyler albo Tant, Troy może przyspieszyć realizację ataku na Parlament.

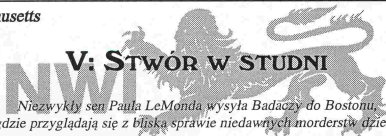
Gdy Lewis zostanie zdemaskowany, Badacze dostrzegą ślady działań większego spisku. Jako że nie mają jednak żadnych konkretnych tropów, powinni wrócić do Ameryki.

Nagrody

Za storpodowanie planów zaatakowania Parlamentu Badacze powinni dostać 1k8 PP. Ocalenie życia Reginalda Dawe'a i/lub innych ofiar ognia to dodatkowe 1k4 PP dla każdego Badacza.

CZEŚĆ DRUGA: SNY NOPHRU-KA





Niezwykły sen Paula LeMonda wysłał Badaczy do Bostonu, gdzie przyglądają się z bliska sprawie niedawnych morderstw dzieci.

Przerażający potwór ukrywa się w Bostonie. Zabija z głodu i jest najsłabszą emanacją przekłętą kontaktu nawiązanego przez Bractwo Bestii z istotami spoza wymiarów. Tu zaczynają się wskazówki mówiące o większym zagrożeniu, a sny Paula LeMonda nabierają nowych znaczeń.

Wiadomości Badaczy

Pani LeMond przysłała Badaczom ostatnie nagrania z sesji snów Paula. Choć większość nagrań wypełniona jest nieskładnym bełkotem, to jednak fragmenty można zrozumieć. Poza normalnymi opisami wielkiego potwora słychać dość wyraźnie: „Dzieci będą umierały... dzieci będą umierały... to trop bestii... Boston” (patrz: *Wycinki Bestii* nr. 13). Każdy Badacz połączony psychicznie z LeMondem przypomni sobie niewyraźny sen o zmasakrowanych ciałach trójki dzieci, na które pada cień przerażającego potwora.

Jeśli bohaterowie od razu pojadą do Bostonu, utkną w martwym punkcie. Nie istnieją żadne poszlaki wskazujące na nadchodzący koszmar. Tydzień później, zgodnie z przewidywaniami Paula, trójka małych dzieci zostanie w potworny sposób zamordowana na ulicach miasta. Wszystkie pochodziły ze slumsów i przebywały tej nocy poza domami; zbrodnie popołeno osobno, jedna dziennie w ciągu kolejnych nocy. Policja zaapelowała do rodziców o szczególne pilnowanie swych pociech aż do zakończenia śledztwa.

Wiadomości Strażnika

Morderstw dokonał przerażający dziecio-stwór żyjący w kamiennej, zrujnowanej studni położonej na terenie posiadłości zamieszkiwanej niegdyś przez lekarza, Ambrose Cornwallisa.

Jak inne scenariusze części drugiej, tak i ten nie ma ściśle określonej daty. Dobrze byłoby, gdyby poniższe wydarzenia miały miejsce gdzieś na początku 1929 roku. Wraz z kolejnymi przygodami – tyczącymi podróży do Rumunii, Egiptu i Cellaeno – powinny utworzyć dynamiczną, szybką sekwencję, aż do zatrzymania się w ślepych zaułku wraz zakończeniem części drugiej. Trzecia część *Dnia Bestii* powinna wystartować pod koniec czerwca 1929 roku.

Wycinki Bestii nr. 15

Transkrypcja snu Paula LeMonda
- początek 1929 roku

„Dzieci będą umierały... dzieci będą umierały... to trop bestii... Boston”.

HISTORIA

Doktor Cornwallis był członkiem Bractwa Bestii. To on pierwszy dowiedział się o narodzeniu Edwarda Chandlera i zawiadomił barona Hauptmanna przebywającego w Transylwanii. Kilka lat później wziął młodego Edwarda do siebie i krótko mieszkali razem zanim nie przekazał go baronowi.

Kiedy Hauptmann przybył do Ameryki, przywiózł doktorowi prezent: binokle zaopatrzone w dziwne, pryzmatyczne soczewki, które pozwalały noszącemu je wejrzeć w inne wymiary. Pewnej nocy, gdy Cornwallisa nie było w domu, szła założyla z ciekawości jego żona; gdy wrócił później, zastał ją skuloną w kącie i na wpół oszalałą ze strachu. Odkrył potem, że została zapłodniona przez istotę z tamtego świata.

Już po urodzeniu dziecka, jedenaście miesięcy później, pani Cornwallis oszalała zupełnie i została zamknięta w szpitalni na górnym piętrze, a doktor wraz ze swoją siostrą Sarą próbowali utrzymać przy życiu potworka, korzystając z wanny w piwnicy. Którejś kolejnej nocy wariatka wydostała się ze swojego więzienia i zanim ktokolwiek zdążył zauważyć, prześlizgnęła się na dół. Wyniosła dziecko z piwnicy, wyszła na zewnątrz domu, wrzuciła je do nieużywanej studni i zaczęła ciskać w dół wielkimi kamieniami. Doktor zobaczył ją, gdy rzuciła ostatni kamień; dopadł kobietę dopiero w kuchni. Tam został śmiertelnie pchnięty ręcznym nożem, a Sara (zaalarmowana krzykami rozlegającymi się w domu) zastrzeliła panią Cornwallis z pistoletu brata i – zanim zadzwoniła po policję – umieściła broń w jego martwej dłoni.

Sara była hospitalizowana z powodu zaburzeń nerwowych; podczas jej dwutygodniowej nieobecności wydarzyło się wiele morderstw dzieci. Gdy jeszcze nie do końca zrównowazona wróciła do posiadłości, odkryła że „Jeremy” – dziecio-stwór – nadal żyje i zamieszkuje dno studni, gdzie sprzyja mu otaczający chłodny mrok. Zaczęła zostawiać na noc surowe kurczęta na brzegu studni; robiła tak przez lata. Dopóki bowiem Jeremy nie jest głodny, nie sprawia żadnych problemów.

Na starość Sara zdziwaczała i ostatnio opuściła sporo karmieni. To właśnie zaowocowało nocnymi polowaniami potwora.

Wstępne śledztwo

Po przybyciu do Bostonu Badacze muszą odnaleźć źródło morderstw dzieci. Mają przed sobą trzy główne drogi, którymi mogą zacząć dochodzenie: bostońska policja, dziennik *Boston Globe* i archiwa starych gazet. Każde działania zaczęte przed falą morderstw będą bezowocne.

KOMENDA BOSTOŃSKIEJ POLICJI

Oficerem prowadzącym śledztwo jest detektyw Jason Earlbright. Badacze mogą spotkać się z nim, ale wyciągnięcie od niego jakichś informacji nie ujawnionych jeszcze prasie będzie wymagało udanego testu *wmawiania*, *prawa* lub *perswazji*. Namówiony do otwartego mówienia o sprawie, zdradzi, że ciała zostały znalezione w straszonym stanie, którego powodów jeszcze nie wyjaśniono; nosiły ślady wielu ran najwyraźniej spowodowanych jakimś rodzajem silnego ssania i pokryte były śluzem, który szybko wysychał wystawiony na poranne słońce.

Detektywi nie łączą w żaden sposób morderstw z posiadłością Cornwallisów, choć zapytany później przez Badaczy stwierdził, że wszystkie miały miejsce w promieniu mili od owego starego domu.

BIURO BOSTON GLOBE

Reporter odpowiedział na tę historię, Larry Holmes, jest dostępny, ale – by powiedział wszystko co wie – potrzeba udanego testu *wmawiania* lub *perswazji*. Jedyna informacja jaką posiada ponad te, które już opublikowano, to fakt, że ciała, gdy je odkryto były pokryte lepkiem śluzem. Może też powiedzieć, że osoba, która odkryła drugą ofiarę, twierdziła, jakoby śluz układał się w ślad przecinający ulicę i kończący się u podnóża wysokiego, kamiennego muru otaczającego posiadłość Cornwallisów. Policja odrzuciła to zeznanie.

ARCHIW A GAZET

Badacze mogą zechcieć przejrzeć archiwum w nadziei na znalezienie podobnych przypadków w przeszłości. Udany test *korzystania z bibliotek* pozwoli odnaleźć kopię *Boston Globe* z końca września 1891 roku (patrz: *Wycinki Bestii nr: 14*).

Uczuleni na nazwisko Cornwallis, mogą znaleźć w starych gazetach poniższe informacje. Każda wymaga osobnego testu *korzystania z bibliotek*.

- Klepsydra z 4 czerwca 1891 roku. Dotyczy Jeremego Cornwallisa, syna państwa Cornwallisów który urodził się martwy. Notka mówi, że ciało zostanie złożone do rodzinnej krypty na bostońskim Cmentarzu Wszystkich Serc.
- Artykuł o podwójnym morderstwie w domu Cornwallisów datowany na 15 września 1891 roku. Szczegóły zostały ledwie zarysowane, a reszta tekstu to spekulacje, czy do tragedii mógł doprowadzić fakt, że kilka miesięcy wcześniej pierwsze dziecko Cornwallisów przyszło na świat martwe. Artykuł informuje, że małżonkowie zostali złożeni do rodzinnej krypty na bostońskim Cmentarzu Wszystkich Serc.
- Artykuł datowany na 16 listopada 1891 roku. Mówi, że na Cmentarzu Wszystkich Serc policja aresztowała rabusia grobów, który próbował włamać się do rodzinnej krypty Cornwallisów. Detektywi spekulują, że motywem była chęć rabunku, choć oskarżony zaprzecza. Twierdzi, że niedawno pochowany doktor Ambrose Cornwallis był czarownikiem, a on chciał po prostu odwrócić jego ciało twarzą do ziemi.

Wycinki Bestii nr: 14

30 WRZEŚNIA 1891

DZIEŁO SZATANA

TRZECIE BRUTALNE MORDERSTWO DZIECKA

Boston, 30 września 1891

Diabelskie dzieło dzieją się w naszym spokojnym mieście Bostonie. Trzeci raz w ciągu dwóch tygodni potwór uderzył w nasz najsłabszy punkt – nasze dzieci. Ofiara, młody chłopiec, był po domo mordercą wczoraj po zapadnięciu zmroku. Jego ciało znalezione rano było martwe i zmasakrowane. Z całym naciskiem radzimy rodzicom pilnować dzieci w nocy.

Jak doniesiono, wszystkie trzy morderstwa zdarzyły się w promieniu mili od posiadłości Cornwallisów – miejsca potwornego podwójnego morderstwa, które zdarzyło się wcześniej w tym miesiącu, a w którym zginął doktor Cornwallis i jego żona Emily – jednak policja nie wierzy, by tragedie te były w jakikolwiek sposób powiązane.

CMENTARZ WSZYSTKICH SERC

Po zebraniu informacji o wypadkach, które wydarzyły się w posiadłości Cornwallisów w 1891 roku, Badacze mogą zechcieć sprawdzić cmentarz, na którym pochowano doktora, jego żonę i syna. Dookoła framugi drzwi do krypty Cornwallisów wypisano po łacinie motto: „Do syna, do ojca, do syna, do ojca, do syna, itd.”. Może to odczytać każdy, kto ma co najmniej 10% łaciny.

Jeśli Badacze wejdą do mauzoleum, zobaczą rząd dwudziestu trumien; każda przechowuje członka rodziny. Jeżeli wyciągną tę oznaczoną „Dr Ambrose Cornwallis” i otworzą ją, zobaczą zwłoki doktora leżące twarzą do ziemi. Wewnątrz tej, w której powinien być Jeremey, znajdują się tylko kamienie.

Posiadłość

Rozległe tereny posiadłości Cornwallisów zostały w ciągu dekad zredukowane do niewielkiego ogrodu otoczonego wysokim na prawie 2,5 metra kamiennym murem. Jedynym wejściem jest stara, drewniana brama dla powozów, otwierająca się na końcu wąskiej uliczki, która wspina się na wzgórze ze slumsów, gnieźdzących się obecnie w sąsiedztwie.

Gdy Badacze zbliżą się do bramy, ta otworzy się powoli i ze skrzypieniem, ukazując wychodzącego chłopaka w wieku około 13 lat, piegawatego i z rudą czupryną. Zapytany, przedstawi się jako Ted Ryder, pracujący jako dostawca w sklepie u stóp wzgórza. Wypytywany dalej zrobi się podejrziwy i wyciągnie jeszcze czegoś będzie wymagało testu *wmawiania* lub *perswazji*. Jeżeli grupa uzyska jego zaufanie, powie, że jak co tydzień realizuje dostawę dla pani Cornwallis, czyli chleb, mleko i inne produkty żywnościowe, razem ze standardowo zamawianymi siedmioma gotowanymi kurczętami. Jeśli Badacze zechcą dokładniej zapytać o drób, Ted opowie o poprzednim dostawcy, który

twierdził, że dostarczał takie same przesyłki co tydzień od lat. O samej pani Cornwallis może dodać, że choć wygląda na trochę pomyłona, to jest bardzo sympatyczna i zawsze daje dobre napiwki.

Po przejściu przez bramę Badacze zobaczą zrujnowany budynek otoczony ogrodem porośniętym chwastami. Nad domem góruje trzypiętrowa wieża, usytuowana na końcu bryły budynku, której romboidalne okna patrzą na miasto. Ślady drogi dojazdowej omijają nieużywaną studnię położoną pośrodku zieleni i kończą się przy (od dawna zawalanej) szpizie dla powozów, mieszczącej się w odległym rogu posesji.

Jeśli Badacze będą chcieli rozejrzeć się po posiadłości, zobaczą, że studnię zawalono dawno temu kamieniami (zapewne po to, by uniknąć wypadków). Udany test *spstrzegawczości* pozwoli dostrzec złamaną kostkę kurczaka wcisniętą pod jeden z kamieni. Jeżeli postanowią przeszukać zawaloną wozownię, zrozumieją od pierwszego spojrzenia, że budynek rozsypał się wiele lat temu. Po usunięciu śmieci mogą znaleźć tam drewnianą kłapę zamykającą wąski korytarzyk i kamienne schody prowadzące w dół. Na dole jest mała (3 x 3 metry) piwniczka wypełniona szklankami i ceramicznymi słoikami stojącymi na drewnianych półkach. Pojemniki wypełnione są suszonymi roślinami i strzępami nierozpoznawalnych substancji.

Wycinki Bestii nr: 15

Drogi doktorze Cornwallis,

Gratuluję odkrycia. Wszystko co pan przekazał wskazuje na to, że dziecko jest Nim. *Chwała Symb-Niggarah!* Przepowiednia się wypełni!

Zalaczam kopie materiałów genealogicznych, o które pan prosił. To powinno ponad wszelką wątpliwość dowiedzieć, że chłopak to właśnie On. Nosi znak, a gwiazdy są w porządku.

Hail Yog-Sothoth,

Hauptmann

Drogi doktorze Cornwallis,

Wszystko idzie zgodnie z planem. Powinienem przybyć do Ameryki 27 maja, by zabrać paniczkę Edwarda. Mam nadzieję, że odpowiednio przygotował pan chłopca do podróży. Tym razem nie możemy zmarnować szansy. Gwiazdy nie obiecują następnych narodzin w ciągu stulecia, a Bractwo robi się niecierpliwie!

Jestem w kontakcie z rodzicami, którzy rozumieją nasze plany i cele. Nie spodziewam się żadnych kłopotów od tej strony. On jest typowym, krótkowzrocznym „człowiekiem interesu”, a jego firma już została nagrodzona za podjęte decyzje. Myślę, że będą całkiem zadowoleni.

Przyniozę ze sobą prezent: dar Bractwa za pańskie nieocenione usługi. To para okularów, które sam skonstruowałem – gdy przyjadę poinstruuje pana co do prawidłowego używania.

Hail Yog-Sothoth,

Baron Hauptmann

Jest oczywiście, że pomieszczenie nie było wykorzystywane od lat. Może wyglądać tajemniczo, dopóki bohaterowie nie wykonają testu *historii naturalnej*, który powie, że rośliny w słojach to po prostu zwykłe zioła i przyprawy – najwyraźniej była tu spiżarnia.

Podczas owych wstępnych poszukiwań w ogrodzie Badacze nie powinni trafić na żaden ślad wskazujący istnienie Jeremy'ego. Jest dzień i potwór śpi.

Wnętrze domu Cornwallisów

Badacze zostaną powitani w drzwiach przez Sarę Cornwallis, która zaprosi ich do środka i sprzątnie trochę, by mieli gdzie usiąść. Jest nienawykła do towarzystwa i będzie wyglądać odrobnie nerwowo, gdy wyjdzie przygotować herbatę dla niespodziewanych gości.

Kiedy bohaterowie będą czekać na jej powrót, mogą zobaczyć, że cały parter budynku jest zakurzony i brudny. Stosy szmat i pudła starych czasopism zaścieniają podłogę oraz stoły. Jedynym wyjątkiem są kuchnia i jadalnia, które zasypane są startami brudnych naczyń.

Sara, gdy wróci z kuchni, będzie bardzo przyjazna i chętna do rozmowy na wszelkie tematy. Zapytana o brata – doktora – będzie go wspominać z dumą i opowiadać Badaczom, że był szanowany w Bostonie i okolicach. Jeśli rozmowa zejdzie na morderstwo-samobójstwo, umilknie i odmówi komentarzy.

Udany test *psychologii* podczas rozmowy z Sarą wskaże, że kobieta jest psychicznie niezrównoważona. Była taka już przed śmiercią brata i nie trzeba wiele, by doprowadzić ją na krawędź szaleństwa. Słowem-pryzwalaczem jest „Jeremy”; jeżeli Badacze wspomną przy niej to imię, jej oczy zrobią się wielkie jak spodki, a gdy opuszczą ją ostatnie strzępki normalności, zaczną bełdać mamrotac o karmieniu „małego, biednego dziecka”. Od tego punktu Sara będzie kompletnie szalona i dla własnego bezpieczeństwa będzie wymagała hospitalizacji.

SARA CORNWALLIS, lat 63, niezrównoważona niafka

S	5	KON	7	BC	6	INT	8	MOC	9
ZR	6	WG	12	WYK	12	P	3	WT	7

PARTER I PIWNICA

Jeżeli Badacze przeszukają parter, nie natkną się na nic ciekawego poza skrajnie nieprzyjemnym zapachem, który zdaje się dochodzić z kuchni. Tam też mogą znaleźć ostatnią dostawę artykułów spożywczych Sary, którą zapomniała rozpakować i – pod stołem – dostawę z poprzedniego tygodnia, a zawierającą gnijące już kurczaki. Obok kuchni jest też mała spiżarnia zaopatrzona w wąskie drzwi otwierające przejście do piwnicznych schodów. Cała piwnica zawalona jest skrzynkami i beczkami wypełnionymi śmieciami bez znaczenia dla bohaterów. Na samym jej końcu znajdują się zamknięte na klucz drzwi (S 18); zamykają one dostęp do niewielkiego pomieszczenia z dużą, porcelanową wanną pokrytą od wewnątrz zaschniętą, brązową substancją. Udany test *historii naturalnej* pozwoli stwierdzić, że są to wysuszone algi, a wanna była niegdyś wypełniona wodą.



TRZEBA POISĆ NA OBIAD

PIERWSZE PIĘTRO

Pierwsze piętro domu jest tak brudne i zagracone jak reszta domu. Jednym z nielicznych wyjątków od reguły jest pokój Sary jest nieco porządniejszy i ozdobiony fotografiami gwiazd filmowych, które kobieta wycinała i przyklejała do ścian.

Pokój, w którym doktor Cornwallis trzymał w zamknięciu swą szaloną żonę, jest podejrzanie pusty; gdy Badacze rozejrzą się po nim znajdą tylko małą, metalową tacę z bardzo starymi resztkami wyschniętego jedzenia. Fragmenty tapet są oddarte i jeśli ktoś przejdzie test Pomysłowości, będzie mógł stwierdzić, że zostały dosłownie zdrapane ze ścian paznokciami. Nikt nie wchodził do tego pomieszczenia od chwili tragicznego podwójnego morderstwa.

Główna sypialnia i pokój gościnny są ładnie umeblowane, ale również pokryte warstwą kurzu i zastawione wszędobylskimi pudłami śmieci.

Na końcu korytarza znajdują się zamknięte drzwi. Klucze zgubiono wiele lat temu, ale zamek nie trzyma mocno (zaledwie 5 7). Jeśli Badacze je wyważą, zobaczą wąskie schody, pokryte dywanem kurzu, prowadzące do wieży, która służyła Cornwallisowi za laboratorium. Do tego rejonu domu nie wchodził nikt oprócz doktora, a od jego śmierci drzwi były zawsze zamknięte.

DRUGIE PIĘTRO

Stojąc na szczycie schodów Badacze zobaczą dziwne laboratorium wypełnione jeszcze dziwniejszymi urządzeniami. Pomieszczenie jest oświetlone promieniami wpadającymi przez romboidalne okna z witrażami, a spod sufitu, na drutach, zwisa wypchany aligator. Udany test *okultyzmu* pozwoli stwierdzić, że znajdują się w pracowni alchemicznej.

Na biurku leży pamiętnik pisany po łacinie i małe pudełko, zawierające dwa listy oraz binokle z dziwnymi, pryzmatycznymi szklami.

Udany test *łaciny* pomoże przeczytać pamiętnik i znaleźć poniższe wskazówki.

1. Doktor Cornwallis był członkiem tajnego „Bractwa”, założonego w czasach antycznych.
2. Bractwo czeka na narodziny kogoś określanego jako „Dziecko”.
3. Bractwo jest kierowane przez barona Hauptmanna, który rezyduje gdzieś w Transylwanii.
4. Doktor Cornwallis odkrył narodziny „Dziecka” w 1880 roku i natychmiast powiadomił Hauptmanna.
5. W 1890 „panicz Edward” przybył do Cornwallisa i zamieszkał z nim na kilka miesięcy, dopóki w Ameryce nie pojawił się Hauptmann. Gdy baron wracał do Europy, zabrał ze sobą „panicza Edwarda” i zostawił Cornwallisowi specjalny prezent – binokle, które podobno były magiczne.
6. Zapis z 23 października 1890 roku mówi o tajemniczym wydarzeniu, w które zamieszana była żona Cornwallisa i binokle.
7. Cornwallis mówi o narodzinach Jeremy’ego 3 czerwca 1891 roku, choć nie wspomina jego wyglądu, oraz

Binokle Hauptmanna

Te dziwne okulary były prezentem od Bractwa i barona dla doktora Cornwallisa w nagrodę za zlokalizowanie „Dziecka”. To właśnie je z ciekawości założyła i wypróbowała pani Cornwallis.

Soczewki mają niezwykle, pryzmatyczny kształt. Założone, pokazują dziwny świat zmieniających się ciemnoniebieskich i purpurowych form, świat nierealnych kątów i pokręconej perspektywy. Widok jest tak niepokojący, że obserwator, który nie przejdzie testu Pocztytalności, traci 1k6 PP. Dodatkowo nosząca je osoba dodaje sobie 1% do *Mitów Cthulhu*.

Jeżeli Badacze odwiedzą zamek Hauptmanna, znajdą pomieszczenie, w którym baron skonstruował owe binokle. Za zgodą Strażnika będą mogli ustalić jak wykonać ich kopie.

POZAWYMIAROWA ISTOTA

Podczas oglądania ciemnego pejzażu pokazywanego przez binokle błysnie nagle piorun czerwonego blasku, oświetlając upiorny, pajęczy kształt przemierzający w kierunku obserwatora pomiędzy sterczącymi formami kryształicznymi. Istota mierzy ponad dwa metry wzrostu i jest bardzo wychudzona. Ma ciemną twarz nieruchomą jak maska, a porusza się pomagając sobie długimi ramionami; z łatwością przesuwa się przez kryształiczne pagórki.

Istota natychmiast zaatakowała obserwatora, jeśli ten nie może zdjąć binokli lub nie jest na tyle mądry, by to zrobić. Ofiara nie może atakować potwora fizycznie bronią ani gołymi rękami. Może zranić go magią lub stosować *unikę*, nie częściej jednak niż jeden na rundę. Jeżeli ZR obserwatora jest mniejsza niż stwora, ten zdąży raz zaatakować nim ofiara zerwie binokle. Zdjęcie okularów przerywa połączenie z innym wymiarem.

POZAWYMIAROWA ISTOTA, stwór z innego świata

S 18 KON 16 BC 19 INT 7 MOC 10
ZR 16 Szybkość 10 WT 18

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: szpony* 65%, obrażenia 1k8+1k6.

* dwa razy na rundę.

Utrata Pocztytalności: 1/1k8.

Ci, którzy będą świadkami ataku, zobaczą, że ubrana ofiara nagle rozdziera się na strzępy, na ciele pojawiają się wielkie rany i, co najgorsze, wnętrzności wylewają się na ziemię (widok powoduje straty Pocztytalności 0/1k6 PP).

Pani Cornwallis spotkała innego stwora. Każdorazowo, od czasu, gdy założyła się binokle, dostaje się 1% *Mitów Cthulhu* i 40% szans na spotkanie jakiejś przerażającej istoty, której dokładny opis i natura leżą w gestii Strażnika.

o wysiłkach utrzymania go przy życiu w wannie umieszczonej w piwnicy.

Listy napisano po niemiecku. Jeśli Badacze są w stanie je odczytać, daj im *Wycinki Bestii nr: 15*. Kartki są w kopertach, na których znajdują się stemple pocztowe z Klausenburga w Rumunii.

Jeremy

Choć łatwo będzie dojść śladem morderstw do posiadłości Cornwallisów, to znalezienie bezpośrednich dowodów z pewnością nastręczy kłopotów. Mało poszlak wskazuje na prawdziwego sprawcę, a dodatkowo za dnia nic nie wygląda podejrzanie. Oczywiście jeśli Badacze zaczną się w okolicy domu, noca szybko pojawią się niepokojące znaki.

- Jeśli Sara nadal przebywa w posiadłości, każdej nocy jest 25% szans, że będzie pamiętała, by zanieść Jeremy'emu drób; zostawi wtedy jedzenie koło studni.
- Jeremy wyjdzie zjeść kurczaka po 1k100 minutach, pod warunkiem, że nie wyczuje nikogo w promieniu kilku (np.: siedmiu) metrów od studni.
- Jeżeli Sara będzie zapominać o karmieniu stwora przez trzy lub więcej dni, ten wypelnzi ze studni, by poszukać czegoś na własną rękę (nadal zakładając, że nie wyczuje nikogo w pobliżu).

Nawet jeśli bohaterowie odkryją, że potwór Jeremy ukrywa się w studni, jego zniszczenie nie będzie proste. Jeżeli zdecydują się na odkopanie studni, czeka ich ciężka, fizyczna praca, której wykonanie zajęłoby cały dzień trzem (lub więcej) silnym i nawykłym do podobnych zadań mężczyznom. Badaczy może być mniej lub mogą być nie tak atletyczni – będzie to wtedy trwało dwa lub więcej dni. Jeremy zaatakuje, gdy wyczuje zagrożenie; najprawdopodobniej w momencie, gdy jeden z pracujących będzie stał na dole i podawał kamienie do góry.

Innym rozwiązaniem jest oczekiwanie na ponowne pojawienie się potwora, któremu nie będzie się jednak spieszyło z opuszczeniem schronienia, jeśli będzie podejrzewał, że ktoś chce go skrzywdzić. Mimo ciągłego głodu, Jeremy może przeżyć długi czas bez pożywienia; poczeka na dnie studni do momentu, gdy nabierze pewności, że jest bezpieczny.

JEREMY CORNWALLIS, lat 37, dziecko-stwór

Jeremy jest potomkiem pani Cornwallis i istoty z innego wymiaru. Jego matka zobaczyła przyszłego ojca (a on dostrzegł ją), gdy założyła binokle ofiarowane jej mężowi przez Hauptmanna.

Jedenaście miesięcy później, już po urodzeniu Jeremy'ego, oszalała. Doktor Cornwallis próbował wychowywać Jeremy'ego w wannie w piwnicy, ale pani Cornwallis wrzuciła go do studni przed domem i zasypała kamieniami. Stwór przeżył i od czasu śmierci doktora mieszka w zawiąglwym mroku studni. Stwór wyglądał jak biała, oślizga kula galarety o średnicy nieco większej niż metr. Porusza się jak ameba, wciąż wyrzucając przed siebie małe pseudopodia

zakończone bezzębnyimi, dokładnymi kopiami ludzkich ust. To przez nie mały Jeremy próbuje łapać i wysysać pożywienie. Ową masę wieniec głowa dziecka, która wciąż płacze i boleśnie zawodzi. Woli ciemne, wilgotne miejsca i nigdy nie wystawia się na światło dnia.

Jeremy nie jest wrogi ludziami ani nikomu innemu, ale podczas zaspokajania głodu może spowodować wielkie obrażenia ssącymi ugryzieniami. Każdy atak fizyczny odstraszy go i spowoduje, że natychmiast wróci do studni, przelewając się między kamieniami i kryjąc na dnie. Jego drogę zawsze zna czy lepki śluz, który szybko wyparowuje na wolnym powietrzu.

S 11 KON 12 BC 16 INT 6 MOC 10

ZR 8 Szybkość 6 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: ssawki* 30%, obrażenia 1k4.

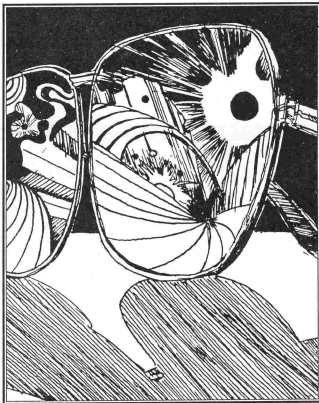
* 1k6 na rundę.

Pancerz: Broń palna zadaje galaretowatemu ciału minimalne obrażenia. Nie występuje efekt przebicia.

Utrata Poczytalności: 1k3/2k6 PP za zobaczenie ohydnych Jeremy'ego.

Jeśli Badaczom uda się zabić Jeremy'ego i przerwać dzięki temu falę morderstw w Bostonie, powinni dostać 1k6 PP minus 1 za każde morderstwo dokonane po ich przyjeździe.

Najważniejsza rzecz, jakiej bohaterowie dowiadują się w niniejszym rozdziale, to istnienie dziwnego Bractwa z siedzibą w Rumunii. Jeśli ominą tę informację, Strażnik będzie zmuszony przekazać im ją w innej formie, na przykład: zakładając, że rozwiążą zagadkę morderstw, detektyw Earlbright będzie szczęśliwy mogąc pokazać im notatnik oraz listy i zapytać, co o tym sądzą.



*Zagadkowy list pisany po niemiecku wiedzie Badaczy do Rumunii
na poszukiwanie tajemniczego barona Hauptmanna.*

Wiadomości Badaczy

Badacze mogą poznać lokalizację zamku Hauptmanna zarówno dzięki poszukiwaniom przeprowadzonym przed wyjazdem z Ameryki, jak i później, po prostu pytając w Klausenburgu. Zamek stoi wysoko w górach rozciągających się niedaleko miasta, na wysokości około 2000 metrów nad poziomem morza; jego spekaneoki wieńczer północno-wschodnie ściany Montelui Mare, patrząc z góry na przełęcz i pilnując pobliskiej wioski – Drowsny. Zamek jest wciąż zamieszany przez potomka barona Hauptmanna, który w XI-II wieki wzniósł jego murw.

Wiadomości Strażnika

Powyższe informacje są prawdziwe oprócz jednego szczegółu: człowiek – zwany Hauptmannem – zamieszkujący zamek jest dokładnie tym samym, który prawie siedemset lat wcześniej wznosił go. Od stuleci zamieszkuje tę budowlę kierując sekretnymi posunięciami Bractwa i opiekując się rozległymi archiwami genealogicznymi, potrzebnymi do śledzenia świętej linii krwi.

Hauptmann i Bractwo czują, że przepowiednia Nophru-Ka (patrz: *Wycinki Bestii nr: 17*) wkrótce się wypełni – przygotowują się więc do opuszczenia zamku i rozpoczęcia ostatniej fazy swego planu.

Atmosfera i nastrój tego rozdziału powinna przypominać stary film Bela Lugosi. Obecna nazwa Klausenburgera to Cluj.

Zamek Hauptmanna stoi od połowy XIII wieku, kiedy to teren ów zajął baron. Nakazał zbudowanie siedziby na obszarze, na którym odbywały się wcześniej (jak przypuszczano) starożytnie, bluźnierskie rytuały. Od tamtego czasu rodzina Hauptmann mieszkała w zamku rządząc Drowsną i okolicznymi ziemiami.

Nikt nie wiedział, że sukcesja baronów była fikcją i tak naprawdę kłępiła się wokół jednego i tego samego człowieka – barona Hauptmanna, który przybył na te tereny w 1242 roku. Podtrzymywał on swą długowieczność dzięki czarowi, który pozwalał mu przenosić ducha i umysł do nowego ciała, gdzie tylko stare zbytnio się starzało. Był żądny tajemnej wiedzy i przemierzył cały świat w jej poszukiwaniu – wykorzystał ją m.in. do stworzenia dziwnych szkielet doktora Comwallisa. Z pomocą gwiezdnego wampira wielokrotnie podróżował do wielkiej biblioteki na Celaeno – rewanżował się potworowi pozwalając mu żyć i opowieść na wieśniakach z Drovosny, co sprawiło, że ożyły opowieści o wampirach.

Tylko raz w historii zamek został zdobyty, gdy zaatakował go książę tak oddany sprawie, że sam przeszedł na stronę mrocznych sztuk, by tylko pokonać barona. Hauptmann uciekł, ale wrócił po dekadach twierdząc, że jest niewinnym potomkiem piekielnego barona.

Zaczynamy grę

Mimo faktu, że obok rozegrała się I wojna światowa, a także Rewolucja Październikowa, zamek i jego otoczenie pozostały właściwie niekierowane problemami współczesnego świata. Dominującym językiem kraju jest oczywiście rumuński z dużymi wpływami niemieckiego na północy i południu. Centralny obszar zamieszkuje mniejszość węgierska.

POSZUKIWANIA W RUMUNII

Jeśli Badacze znajdą czas na prowadzenie przed wyjazdem poszukiwań w Ameryce, mogą poznać lokalizację zamku Hauptmanna razem z poniższymi wiadomościami. Wszystkie te wskazówki można znaleźć w historycznym dziale biblioteki publicznej; do każdej z nich potrzeba udanego testu *korzystania z bibliotek*.

- W 1242 roku pierwszy baron Hauptmann zbudował zamki po wygnaniu z tych terenów Mongołów. Później odkryto, że jest on potomkiem Hauptmanna wykluczonego za herezję z szeregów Krzyżaków.

- W 1348 roku Ludwik Wielki z Węgier wysłał patrol w celu sprawdzenia niepokojów w baronii. Patrol zaginął, co uznano za wynik napaści bandytów.
- W 1389 roku zamek Hauptmanna był oblegany przez turecką armię. Czwartego dnia oblężenia, o poranku, znaleziono dowódcę armii i jego skrybę zmasakrowanych i pozbawionych krwi; oddziały odstąpiły od murów, zwinęły obóz i poszły podbijać Wołoszczyznę.
- W 1628 roku wieśniacy, prowadzeni przez zakonnika, zaatakowali zamek. Baron został zabity, a budowla pozostała niezamieszkała aż do 1792 roku, kiedy to okoliczne ziemie odbiła Turkom Austria. Potomek wcześniejszego barona powrócił i przejął rodzinne ziemie wraz z tytułem.

Drovosna

To mała wioska oddalona od Klausenburga o trzydzieści pięć mil, leżąca wysoko na wzniesieniach Montelui Mare, ukryta w cieniu rozpadającego się zamku Hauptmanna. Pobliska górską przełęcz jest w obecnych czasach mało używana, a droga do Klausenburga wyboista, prymitywna i zupełnie nieprzejezdna dla samochodów; Badacze zrozumieli, że trzeba będzie wynająć powóz.

Oprócz marnych domostw miejscowych chłopów znajduje się tu także niewielki hotel wraz ze stajniami oraz stary,

kamienny kościół i zaniedbany przykościelny cmentarz. Wieśniacy są bardzo podejrzliwi i słysząc pytania o barona oddają się szybko, kreśląc w powietrzu znak krzyża i zerkając ze strachem na zamek.

Hotel

Właściciel (nazywa się Drobne) wylewnie powita nowych gości. Mówi po rumuńsku (60%), niemiecku (45%) i angielsku (20%). Słaba znajomość tego ostatniego języka może sprawić od czasu do czasu kłopoty z porozumieniem się, a może nawet prowadzić do błędnego zrozumienia czy mylących informacji. Drobne chętnie będzie opowiadał o wszystkim, z wyjątkiem zamku czy barona – na te tematy odmówi wszelkich komentarzy i pozostanie przy kreśleniu na pierśi krzyża.

Wspomni, że w hotelu jest tego lata jeszcze jeden gość: młody student z Węgier, który zbiera historyczne materiały o tym rejonie. Nazywa się Jan Kopeche i spędza większość dnia na łażeniu po okolicznych wzgórzach; wraca do hotelu dopiero na obiad, kiedy słońce zaczyna zachodzić. Drobne ostrzeże Badaczy przed potencjalnymi kradziejami – tuż za wioską, obok lasu, rozłożyli się bowiem cyganie.

„JAN KOPECHE”, lat 32, tajny agent sowiecki

W rzeczywistości mężczyzna nazywa się Siergiej Rosalawicz i jest agentem wykonującym misję dla sowieckiego rządu. Udaje węgierskiego studenta przeglądającego historyczne zapiski, a w rzeczywistości szuka w lesie tajnego wejścia do siedziby barona, na którego istnienie wskazywał dokument odkryty w Leningradzie po rewolucji. Ma ów dokument ze sobą razem z papierami opisującymi misję i identyfikującymi jego samego;



wszystko to zapisano po rosyjsku. Próbuje określić trasę oddziału białomistrów, który przeszedł przez tę okolicę jakieś dziesięć lat wcześniej. Oddział ten uciekł z kraju, zabierając dokumenty obciążające nowy rząd; Siergiej doszedł ich tropem aż do zamku, gdzie ślad się urwał.

Rosławicz jest oddanym rewolucjonistą i jego stosunek do działania przeciwko Badaaczom – zachodnim kapitalistom – mogą być bardzo różne zależnie od ich zachowania czy wyrażanych opinii. Nie zdekonspiruje się i nie zdradzi celu swej misji, chyba że będzie to jedyny sposób na osiągnięcie sukcesu.

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

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pistolet .38 30%, obrażenia 1k10.

Umiejętności: historia 55%, korzystanie z bibliotek 70%, perswazja 55%, pierwsza pomoc 50%, prawo 40%, rzucanie 70%, ukrywanie się 45%, wmiawianie 40%.

Języki: angielski 30%, rosyjski 65%, rumuński 55%, węgierski 55%.

ZAUSZNICY HAUPTMANNA

W pewnym momencie konwersacji frontowe drzwi hotelu otworzą się z hukiem i do środka wejdzie trzech mężczyzn. Wszyscy są ogorzali i krępi, a najstarszy, najwidoczniej przywódca, ma złoty ząb i kolczyk. Trio usiądzie przy stoliku w kącie i, rzucając podejrzliwie spojrzenie, zamówi napitki. Badacze mogą – po zdanyim teście *antropologii* – stwierdzić, że są to Węgrzy. Drobne na ich widok robi się nerwowy i odmówi dalszego prowadzenia rozmowy.

Mężczyźni spędzą nad kufami około dwudziestu minut, po czym wyjdą i odjadą wozem. Zapytany później Drobne powie, że przywódca nazywa się Laszlo i że wszyscy są sługusami barona. Spiegują także dla niego, a mieszkający udzielają im gościny, kiedy tylko przybywają do wioski. Raz w tygodniu jadą całą trójką do Klausenburga po zaopatrzenie; zostają tam na noc i wracają następnego dnia. Jeśli Badacze wyjrzą przez okno, zobaczą ciągnięty przez konie wóz wyładowany towarami, powoli wspinający się po drodze do zamku.

Laszlo oczywiście natychmiast zda Hauptmannowi raport i opowie o obecności nieznanym w wiosce.

LASZLO, lat 33, wynajęty przez Hauptmanna goryl

Laszlo pracuje dla barona od prawie dwudziestu lat i jest mu bezgranicznie oddany. Skłonność Hauptmanna do tortur i zadawania bólu pasuje mu, ale nie wie nic o innych ciemnych sprawach barona. Jest niskim, silnym mężczyzną z ciemnymi, czarnymi włosami; rzadko można zobaczyć go bez strzelby. Jest bezwzględnie zabójcą i tylko czeka, aż Hauptmann wyznaczy kolejną ofiarę.

S 15 KON 16 BC 11 INT 9 MOC 8
ZR 12 WG 7 WYK 6 P 20 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: strzelba 12-gauge 60%, obrażenia 4k6/2k6/1k6;

nóż rzucany 70%, obrażenia 1k4.

pistolet .38 45%, obrażenia 1k10.

Umiejętności: kradzież kieszonkowa 50%, okultyzm 25%, rzucanie 70%, skradanie się 70%, tropienie 50%, ukrywanie się 80%.

Języki: angielski 10%, rumuński 25%, węgierski 35%.

JERZY, lat 26, pomocnik

Młodszy mężczyzna, podlegający bezpośrednio Laszlo; pomaga zajmować się zamkiem i szpiegować wieśniaków. Nie będzie miał ochoty umierać za barona czy Laszlo. Nie nosi broni palnej.

S 12 KON 13 BC 11 INT 8 MOC 6
ZR 13 WG 9 WYK 5 P 30 WT 12

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: nóż rzucany 35%, obrażenia 1k4;

nóż 30%, obrażenia 1k4+2.

Umiejętności: kradzież kieszonkowa 25%, okultyzm 15%, rzucanie 35%, skradanie się 35%, tropienie 25%, ukrywanie się 35%.

Języki: angielski 8%, rumuński 15%, węgierski 25%.

YAREK, lat 25, pomocnik

Kolejny pomocnik Laszlo.

S 14 KON 11 BC 9 INT 10 MOC 10
ZR 10 WG 8 WYK 6 P 50 WT 10

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: nóż rzucany 35%, obrażenia 1k4;

nóż 30%, obrażenia 1k4+2.

Umiejętności: kradzież kieszonkowa 25%, okultyzm 10%, rzucanie 35%, skradanie się 35%, tropienie 25%, ukrywanie się 40%.

Języki: angielski 5%, rumuński 15%, węgierski 30%.

Kościół

To kościół prawosławny. Budynek ma ponad czterysta lat, jego kamienie są szarobłękowe; za nim, prawie ginący w chaszczach chwastów, leży rozsypany się cementarz. Główne wejście jest zamknięte.

Jeżeli Badacze zapukają w ciężkie, drewniane drzwi, otworzy im Peter Cousescou – pomarszczony staruszek w kapłańskich szatach. Po pierwszym zawoździe, że to nie wyznawcy, uprzejmie zaprosi ich do środka i zacznie rozmawiać. Jest wykształconym człowiekiem i z radością powita okazję do konwersacji z ludźmi z dalekiego świata. Prowadzi swoje stado owieczek od prawie czterdziestu lat, więc może opowiedzieć wiele zadziwiających folklorystycznych historyjek czy miejscowych legend.

Zapytany o zamek albo wampiry, stary kapłan zmieni nastroj i ściszy głos; powie, że rzeczywistość okolica jest od lat celem cyklicznych ataków wampira – ofiary znajduje się zawsze zmasakrowane i pozbawione krwi do ostatniej kropli. Największe nasilenie miało miejsce trzydzieści dwa lata temu, gdy w ciągu tygodni zginęła bardzo duża liczba miejscowych.

Zapytany o barona, Cousescou stwierdzi, że wielu wieśniaków uważa, jakoby Hauptmann był wampirem, ale on nie daje temu wiary. Powie, że choć barona rzadko ktokolwiek widuje, a czasem znika z oczu wręcz na kilka lat, ośobiście widział go chodzącego w pełnym słońcu. Opisz go jako niskiego, ciemnowłosego i bardzo muskularnego mężczyznę.

Na pytania Badaczy o obcych oddających zamek, stary kapłan powie, że baron rzadko przyjmuje gości, a ostatnim był młody Anglik, który poprzedniego lata pracował jako jego sekretarz. Mieszkał tam przez kilkanaście tygodni, a potem wyjechał nagle w środku nocy (jeśli bohaterowie popytają innych, dowiedzą się, że nikt w wiosce nie widział właściwie jak wyjechał). Zapytany o wygląd owego młodzieńca, Cousescou stwierdzi, że miał nieco ponad 180 cm wzrostu, był blondynem i nieco kulak.

Kapłan opowie także o innym gościu: młodym chłopcu, który zamieszkał z baronem gdzieś koło 1890 roku i został przez parę lat. O chłopcu mówiono „panicz Edward”; Hauptmann tłumaczył, że jest to jego daleki kuzyn, którego rodzice zginęli w tragicznym wypadku na jachcie. Gdy chłopak miał siedemnaście lat, pojechał z baronem w podróż, z której rok później wrócił tylko ten ostatni.

Zapytany o obozujących niedaleko Cyganów, starszek powie, że to stara i nieszkodliwa wróżbitka wraz z szalonym symem. Nie wierzy w insynuacje właściciela hotelu, jakoby byli złodziejami.

W KATAKUMBACH

Pod budynkiem kościoła znajdują się okropnie zawilgłe podziemia, w których przechowuje się księgi parafialne datowane na setki lat wstecz. Kapłan pozwoli przetrzeć je Badaczom, pod warunkiem, że uwierzy w naukowe podstawy ich chęci, ale będzie nalegał, by nie wynosić papierów z podziemnego magazynu. Obawia się, że nagła zmiana temperatury i wilgotności powietrza mogłaby uszkodzić stare dokumenty.

Sprawdzenie wszystkich materiałów złożonych w katakumbach zajmie osobie posługującej się językiem rumuńskim kilka dni. Archiwa zawierają sześć istotnych dla nas informacji i każdy z Badaczy mówiący po rumuńsku może dwa razy dziennie testować tą umiejętność próbując na nie trafić. Można też wynająć miejscowych, choć w zasadzie mało który z nich potrafi czytać.

1. W 1545 roku miejscowy kościół zażądał formalnego śledztwa przeciw baronowi Hauptmannowi VII, oskarżając go o bezprawne więzienie ludzi i torturowanie ich.
2. W 1546 roku Kościół Prawosławny nałożył na barona Hauptmanna VII ekskomunikę.
3. W okresie 1546-1552 wystąpiła gwałtowna fala wampiryzmu. Żadne wnioski nie zostały wyciągnięte.
4. W 1628 roku oskarżono barona Hauptmanna o porwanie i przetrzymywanie w swojej siedzibie dziewczyny ze wsi. Kilkanaście dni po kidnapiu jej zmasakrowane ciało zostało zrzucone z murów zamku.
5. W 1632 roku ówczesny kapłan Drowosny, Jan Saveczik, spisał testament. Badacz, który znajdzie ów manuskrypt na półce, odkryje, że jest zapieczętowany dziwnym symbolem – po zdanyu teście *Mitów Cthulhu* można stwierdzić, że jest to Znak Starszych Bogów. Szczegóły testamentu przedstawiają *Wycinki Bestii nr: 16*.

Wycinki Bestii nr: 16

Ja, Jan Saveczik, pokorny kapłan wsi Drowosna, w Roku Pańskim 1632 ten testament spisuję powodowany wydarzeniami towarzyszącymi działaniom przeciw baronowi Hauptmannowi powziętym przez mieszkańców. Zeznanie to różnić się musi od wersji przekazanej Władzom Kościoła, których przysłano do wyjaśnienia występu w wieśniaków. Tak oto jest to jedyny zapis naprawdę opisujący zdarzenia, jakie miejsce miały. Piszę to dla spokoju sumienia, a gdy skończę zapieczętuję dokument woskiem z wyciśniętym pogańskim symbolem, który strzegł będzie zawartych tu wiadomości przed ludźmi mogącymi wykorzystać je do celów niecznych lub będzie sygnałem dla tych, którzy będą mogli stanąć przeciw owym siłom.

W Roku Pańskim 1627 trafiła w me ręce księga należąca niegdyś do barona Hauptmanna. Wielki był to wolumin, a zapisany po grecku. Jego tytuł nie powinien być tu powtarzany, niejasne wyrzuty heretyckiego poety, który miał być autorem oryginału, zawierały aluzje do przeklętych rzeczy, a także wzmiankował metody mające chronić czytającego przed demonami i diabłami.

Kiedy w 1628 roku została przez barona porwana dziewczyna z wioski, a potem zabita i zrzucona z murów zamku, jej szalony z gniewu ojciec poszedłszy tam, jął łomotać pięściami w bramę wykrzykując słowa nienawiści pełne. Wtedy na blankach nad bramą, w miejscu doskonale widocznym z Drowosny, objawił się Hauptmann i używając swego piekielnego spojrzenia trupem położył chłopca, którego ciało jeszcze dwa dni leżało pod zamkiem zanim ktokolwiek odważył się je stamtąd ściągnąć.

Wtedy właśnie, choć wiedziałem, iż nieśmiertelną mą duszę na potępienie skazuje, przeczytałem przeklętą księgę. Treści, które tam zapisano wstrząsnęły mną aż do fundamentów mej wiary i poczułem wnet zimne, czarne ręce ściskające me serce. Wolumin opowiadał o potwornych istotach, które żyją w innym niż my miejscu. Z notatek czynionych na marginesach dłonią barona dowiedziałem się, że czci je jako bogów, a szczególnie jedną, zamieszkuje pod zamkiem w śmierdzącej czeluści. Tom ów mówił także jak wykreślić znak, którego owi bogowie nie tolerują i przed którym uykają. Po uzbrojeniu wieśniaków w krucyfiksy wzięte z kościoła poprowadziłem ich zatem przeciw szatańskiemu baronowi.

Rozbiliśmy wrota i rozbiegli się po zamku w poszukiwaniu barona. Kilku znalazło wejście do katakumb rozciągających się pod budowlą i odważnie zagłębiło się w ciemne tunele. Szedłem z nimi, a w pewnej chwili usłyszałem przed sobą ich wrzaski. Pospieszyłem tam dzierżąc pogański symbol oraz bluźnierczą księgę i po pokonaniu zakrętu zobaczyłem diabła, demona który istnieć nie powinien. Wrzeszczałem patrząc, jak żarliwie pożera wieśniaków wciąż zaciskających krzyże w dłoniach. Wystrzałami i pochodniami zmusiliśmy go do wejścia z powrotem do śmierdzącej dziury, po czym wykułem pogański znak w wielkim głazie, którym zamknęliśmy czeluść. Nie znaleźliśmy barona; jego przeklęci słudzy zostali wycięci a my, po zawaleniu jednej z wielkich wież, zostawiliśmy zamek jego przekłętemu losowi.

Nigdy nie mówiłem o rzeczach, jakie zobaczyłem w podziemiach zamku. Podejrzewano że ci których straciliśmy w jakis sposób trafili do cuchnącej czeluści znalezionej pod budowlą. Nikt nie odważył się podejść do otchłani. Obawiam się, że sprowadzę na siebie wieczne potępienie za moje działania, ale muszę opisać to, by oczyścić przynajmniej umysł, jeśli duszy już nie jestem władny.

Jan Saveczik

Spotkanie z baronem

Hauptmann zostanie poinformowany o obecności Badaczy, gdy tylko Laszlo wróci do zamku; będzie starał się z bliska przyglądać grupie, wysyłając szpiegów, którzy nawet nie będą się starali ukrywać swej działalności. Bohaterowie szybko zorientują się, że są pilnowani.

Gdy baron znudzi się oczekiwaniem na ich ruch, wyśle Laszlo do wsi z zaproszeniem na obiad. Kiedy przyjmą zaproszenie i przybędą do zamku, zostaną poproszeni, by poczekał w salonie. Baron nie pojawi się przed zachodem słońca, tłumacząc się potem, że woli pracować w nocy, a spać za dnia (to wszystko po to, by zaskoczyć graczy myślą, że może jednak jest wampirem).

Baron spróbuje nakarmić wszystkich wystawianymi daniami obiadu nafaszerowanymi narkotykami powodującymi głęboki sen; substancja na Moc 12, a efekty pojawiają się po około dwudziestu minutach. Ci, którym nie powiedzie się test obronny, bardzo twardo zasną na cztery czy pięć godzin, a pozostali będą mieli przez podobny okres czasu obniżone do połowy poziomy wszystkich umiejętności.

Hauptman wspierany przez pomocników spróbuje ożwilić przytomnych Badaczy i zamknąć wszystkich w lochach. Potem będzie ich systematycznie, po kolei i na oczach pozostałych torturował, planując na końcu wrzucić ich ciała do dziury w sąsiednim pomieszczeniu. Obserwowanie powolnej śmierci przyjaciół wymaga testu Pocztytalności obciążonego kosztem 0/1k8 PP. Jeśli Badacze doprowadzą do takiej właśnie sytuacji, Strażnik Tajemnic powinien włączyć do działań Siergieja Rosalawicza, którego pojawienie się umożliwi im ucieczkę.

6. W 1886 roku w tajemniczych okolicznościach zaginal książę Spanglais z Węgier, który przebywał z długą wizytą u barona Hauptmanna. Grupa przyjaciół i krewnych przyjechała do Drowsosy szukając go, ale nawet nie mogli spotkać się z baronem. Księcia opisywano jako niskiego, ciemnowłosego i bardzo muskularnego mężczyznę.

Cygański obóz

Obóz jest położony około ćwierć mili od wioski na polanie blisko ścian wielkiego lasu. Gdy grupa będzie się do niego zbliżać, zobaczy pojedynczy wóz pomalowany na jasnoczerwony kolor i obwieszony dzwonkami. Niedaleko stoi przywiązany stary, przgarbiony koń, a obok zwierzęcia widać dwoje ludzi: małą i pomarszczoną starszkę w długiej, kolorowej sukni oraz niskiego i wiotkiego mężczyznę w średnim wieku. To wróbitka Sarena oraz jej głuchy syn Vech (prawie idiota).

Sarena ma prawie 85 lat i wiele rzeczy widziała czy słyszała podczas swoich podróży po kraju, łącznie z opowieściami o tajemniczym baronie Hauptmannie. Powie, że wielu uważa go za wampira, jednego z nieumarłych, ale ona obojętnie widziała trzech różnych baronów przychodzących i odchodzących, choć nie pamięta żadnych dokładnych dat. Najczęściej wieśniacy nawet nie wiedzą, że stary baron umarł,

aż do chwili, gdy pojawi się młody i przejmie tytuł. Sarena nie pamięta, żeby kiedykolwiek w zamku rezydowała baronowa – tutejsi Hauptmannowie wydawali się zawsze wybierać kawalerstwo i przekazywali tytuł na kuzyna czy bratanka. Z drugiej strony Sarena wierzy całym sercem w istnienie wampirów i wilkołaków; w ciągu swojego życia widziała wiele dziwnych rzeczy.

Cyganka ma naturalne predyspozycje do dywinacji i poproszona o przeczytanie przyszłości, zaprosi Badaczy do wozu oraz wyśle Vecha z siekierą do lasu, by narybał drewna na opał. W środku wyjmie z drewnianej szafki podniszczoną już talie Tarota i zacznie układać karty na stole, obrazkami do dołu, w skomplikowany wzór. Potem, gdy w tle będzie słychać dźwięki siekiery Vecha, spróbuje przeczytać rozkład, ale nie uda się jej. Wypełnione omienami karty – Śmierć, Miecz, Diabeł, Wieża – wciąż będą się pojawiać. Sarena będzie próbowała tasować talie ponownie kilka razy, ale arkan Śmierć za każdym rozłożeniem będzie wśród trzech pierwszych obrazków. W końcu, przerażona, podniesie spojrzenie i roztrzęsionym głosem powie, że dziś nie odważy się już wróżyć.

SARENA, lat 84, stara cyganka

Kobieta wygląda na każdy dzień ze swoich prawie 85 lat. Jej mąż zmarł dawno temu i od tamtego czasu żyje w towarzystwie cherlawego syna Vecha. Posiada wrodzone zdolności, dzięki którym może zobaczyć mglisty obraz przyszłości (z pomocą kart Tarota), ale ani naprawdę nie rozumie tej umiejętności, ani nie potrafi zawsze jasno zinterpretować tego, co ujrzy.

Jeśli Vech zostanie zabity, Sarena poczuje, że utraciła wszystko i może zgodzić się pomóc Badaczom. Realną wycenę jej dywinacyjnych zdolności zostawiamy Strażnikowi, choć w większości przypadków powinny one dawać jedynie kryte podpowiedzi za wskazówki.

S	8	KON	12	BC	6	INT	14	MOC	16
ZR	11	WG	8	WYK	10	P	80	WT	9

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Umiejętności: historia (lokalna) 45%, kradzież kieszonkowa 65%, nasłuchiwanie 65%, okultyzm 55%, pierwsza pomoc 60%, psychologia 40%, skradanie się 60%, spozregawczość 35%, targowanie się 50%, ukrywanie się 75%, wstawianie 60%.

Języki: angielski 15%, niemiecki 20%, rumuński 70%.

VECH, lat 56, syn cyganki

Vech jest synem Sareny. Jest głuchy, prawie niemy i niezbyt bystry, ale zawsze słucha matki.

S	7	KON	8	BC	8	INT	4	MOC	5
ZR	7	WG	5	WYK	3	P	25	WT	8

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: siekiera 85%, obrażenia 1k8+2-1k4.

Umiejętności: mruczenie z zadowolenia 75%.

Po zakończeniu wróżby dźwięk siekiery nagle umilknie, a zastąpi go zduszony charkot i coś podobnego do dławionego krzyku. Usłyszawszy to, Sarena poderwie się od stołu wołając Vecha i, przepychając się między Badaczami, wyskoczy z wozu, by pobic w las skąd dochodził krzyk.

Gdy bohaterowie dotrą do polany (zakładając, że udali się za cyganką), zobaczą Vecha wiszącego nad ziemią i wyraźnie walczącego z jakimś niewidzialnym przeciwnikiem. Jeśli Badacze zatrzymają się, próbując zdecydować, co robić, zobaczą jak Vech gwałtownie wygina się do tyłu aż do momentu złamania kręgosłupa, któremu będzie towarzyszył potworny, chrupający odgłos. Wszyscy świadkowie muszą wykonać test Pocztytalności – 0/1k3 PP.

Jeżeli bohaterowie będą dalej patrzyli, zobaczą coraz wyraźniejszy kształt gwiazdnego wampira, pojawiający się wraz z wypijaniem przez niego krwi Vecha. Obserwowanie przybierania przez potwora formy wymaga następnego testu Pozytalności i utraty 0/1k10 PP. Całkowite pozbawienie krwi cygana zajmie ohydnej istocie około trzech rund; gdy skończy lub Badacze zaatakują, gwałtownie wystrzeli w powietrze i zniknie z oczu. Sarena nie będzie w stanie zidentyfikować widzianego monstrum i będzie całkowicie załamana stratą (bądź zmasakrowaniem) syna.

Zamek Hauptmanna

Wszystkie tropy prowadzą do zamku Hauptmanna i w końcu Badacze będą musieli znaleźć sposób na dostanie się do budowli. Jest sporo możliwych dróg; niektóre mniej, a niektóre bardziej niebezpieczne.

- Tajne wejście – wlot do tunelu leży pod zamkiem Hauptmanna i prowadzi do katakumb. Można go znaleźć u stóp południowo-zachodniego urwiska za pomocą testu *sposzeregawczości*, jeśli tylko wiadomo, w jakiej okolicy szukać. Laszlo zna to przejście, tak samo jak inni służący Hauptmanna, którzy od czasu do czasu odwiedzają wioskę. Sowiecki szpieg, Siergiej Rosalawicz, jest na dobrej drodze do jego odkrycia. Badacze mogą podążyć za którymkolwiek z wymienionych, by znaleźć tunel. Inną możliwością jest pośrednie wskazanie na niego przez Sarenę używając Tarota.
- Przekupstwo – Hauptmann ma trzech służących: Laszlo (który jest jego prawą ręką), Rolfa (kucharza) i Hildę (pokojówkę). Wszyscy co jakiś czas jeżdżą do miasta. Laszlo jest całkowicie lojalny, ale pozostała dwójka może zostać przekonana do wpuszczenia intruzów dzięki odpowiednio dużej łapówce.
- Zaproszenie na obiad – jeżeli Badacze spędzą dostatecznie dużo czasu na prowadzeniu śledztwa, baron znuży się i zaprosi ich na obiad (patrz: ramka, str. 64). Da to możliwość obejrzenia w czasie wizyty kilku okolicznych pomieszczeń, a potem, po uspieniu bohaterów i zakuciu w łańcuchy, pojawi się możliwość uwolnienia i przeszkubania wnętrza zamku.
- Ucieczka – gdy baron poczuje, że Badacze zbyt się przybliżają, ucieknie i spróbuje przy okazji, jeśli zdąży, uwolnić Nyogthę. W tym przypadku będą leżeć ciała Rolfa i Hildy (oba w salonie) z poderżniętymi gardłami. Podczas, gdy bohaterowie będą przeszukiwali zamek, z podziemnych otchłani wyłoni się starożytny potwór.

Zamek jest wiekową konstrukcją z rozpadających się kamieni. Otaczające go mury są w połowie zrujnowane, tak jak jedna z wielkich wież. Druga wieża patrzy z góry na pobliską wioskę, a nocą często widać światło bijące z jej małych

okienek. Gargulce wychylają się zza każdego narożnika czy blanków, a wielkie kamienne bloki, do połowy ukryte przez zarośla, leżą na ziemi tam, gdzie spadły wieki temu. Wielka, żelazna kołatka przymocowana do bramy uformowana jest w nieludzką czaszkę zaopatrzoną w parę diabelskich rogów. Po przejściu przez bramę Badacze dostrzegą, że cały dziedziniec zasypany jest kamieniami. Przed nimi znajduje się rezydencja barona, z prawej strony stara stajnia, a z lewej wieża zamknięta ciężkimi, żelaznymi drzwiami.

Stajnia

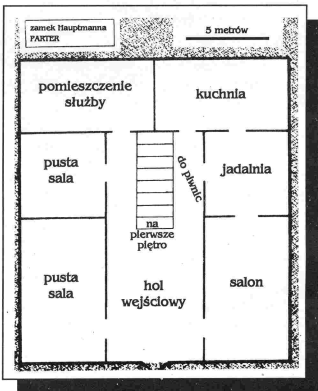
Budynek ten jest prawdopodobnie tak stary jak cały zamek; został częściowo zaadaptowany na pomieszczenia dla ludzi. Przednia część, bliższa głównej bramie, mieści dwa konie należące do barona; resztę oddzielono oraz wyposażono w palenisko i komin.

Tu mieszka Laszlo i jego dwóch pomocników. Zawsze któryś z nich jest na miejscu, chyba że jadą w trzech do Klausenburga lub Badacze przeprowadzą jakiś akt dywersji. Przeszukanie pomieszczenia nie zaowocuje znalezieniem niczego ważnego: ot, kilka sztuk ubrań, dodatkowa amunicja do strzelby Laszlo czy puste butelki po winie.

Rezydencja Hauptmanna

PARTER

HOL WEJŚCIOWY: Pomieszczenie to, tak jak reszta zamku, ma nagie, kamienne ściany. Żelazny żyrandol obsadzony świeczkami i zwieszający się spod sufitu na łańcuchu zapewnia oświetlenie tylko w tym końcu sali. Lampy oliwne osadzone w uchwytych z żelaznych prętów dają światło prawej ścianie; druga strona pozostaje spowita ciemnością.



SALON: W tym pomieszczeniu czekają zazwyczaj nieczęści goście Hauptmanna. Jeśli baron spodziwiał się kogoś, każe rozpalić ogień w kominku, co dodaje komnacie nieco komfortu. Wokół kominka stoją półki z książkami historycznymi napisanymi po łacinie, grecku czy we wschodnioeuropejskich językach. Choć ich treść pozostaje mało istotna, to większość z nich jest dość stara i prezentuje sporą wartość kolekcjonerską. Krzesła są wysokie, proste i twarde, co powoduje, że goście wolą stać.

JADALNIA: Komnata zawiera długi, drewniany stół otoczony krzesłami podobnymi do tych z salonu. Na ścianach wiszą przegnięte gobeliny przedstawiające sceny polowania.

KUCHNIA: Mieści normalne kuchenne utensylia i jedzenie.

POMIESZCZENIE SŁUŻBY: Tu mieszkają Rolf i Hilda. Komnata jest spartańska; dwa stare łóżka zajmują jej przeciwne strony, a po środku między nimi wisi poprzecierana zasłona.

PUSTE POKOJE: To dwa zimne, nieużywane pomieszczenia. Gnijące meble pokryte są podobnie zniszczonymi narzutami. Udany test *sposprzegawczości* podczas oglądania kominka w pierwszym z nich pozwolił odkryć nienaturalną rysę czy szczelinę przebiegającą przez kamienie tworzące tylną ścianę paleniska. Pociągnięcie w dół żelaznego kinkietu wiszącego z lewej strony kominka spowoduje, że ściana za paleniskiem cofnie się, wydając ciche dźwięki zgrzytania kamienia o kamień. Badacze zobaczą, że otworzyło się przejście do jednego ciągu schodów prowadzących do góry i drugiego zbiegającego pod zamek.

PIERWSZE PIĘTRO

POKOJE GOŚCINNE: Wszystkie cztery komnaty wyglądają podobnie: łóżka z baldachami, skrzynie, kominki i okna z okiennicami wyglądające na dziedziniec. Tylko pierwsza z nich różni się czymś od pozostałych: w kominku ma – podobnie jak puste pomieszczenie na parterze – tajne przejście do ukrytej klatki schodowej. Ta strona zamku, tak jak na parterze, jest zimna i ciemna.

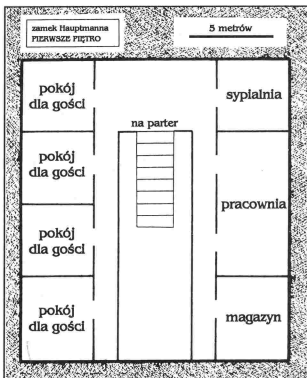
MAGAZYN: Pokój wypełniają pudła i skrzynie z meblami czy innymi przedmiotami, których baron nigdy nie rozpakał od czasu powrotu do zamku w 1792 roku.

PRACOWNIA HAUPTMANN: W tej komnacie znajduje się wielkie okno ułożone z wyciętych w romby kryształowych płytek, przez które widać dziedziniec, mury zamkowe i dalej aż do wielkiego wawozu znajdującego się po tej stronie budowli. Okno ma prawie pięć metrów długości, zaczyna się przy podłodze, a kończy przy suficie, co daje około czterech metrów wysokości. W jednym końcu komnaty jest duży kominek, w drugim stoi wielkie, dębowe biurko i szafka z książkami, która mieści prawie 100 tomów osobistego pamiętnika barona pokrywającego niemal 700 lat jego życia. Stare woluminy rozpadną się, gdy zdjąć je z półki, ale nowsze mogą być spokojnie wzięte i przeczytane. Są pisane po łacinie i potrzeba dwóch tygodni, by je przejrzeć. Będzie to ponadto

kosztować 1k6 PP i zwiększyć poziom *Mitów Cthulhu* o 5%. Późniejsze tomy zawierają więcej osobistej historii barona i sporo niejasnych odwołań do Bractwa. Ostatnia wolumin jest najciekawszy; mówi o „paniczu Edwardzie” i jego specjalnym przeznaczeniu. Na temat historii Hauptmanna każdy Strażnik Tajemnic może sam improwizować, opierając się o przedstawione wcześniej informacje.

Na biurku leży duża księga oprawiona w skórę i zamknięta klamrami (mają one S 10, więc mogą zastać łatwo wyłamane). Jej łaciński tytuł tłumaczy się na „Bractwo Bestii”. Po otwarciu Badacze zobaczą, że zawiera mało tekstu i naszkicowaną mapę – cała reszta to skomplikowane drzewa genealogiczne, ogarniające czas aż do starożytnego Egiptu. Najnowsze wpisy datowane na XIX wiek zawierają setki nazwisk (może w którymś drzewie pojawi się nazwisko jednego z bohaterów?). W środku znajduje się jeszcze pergamin złożony i wsunięty między dwie kartki.

Jeżeli któryś z Badaczy posługuje się łaciną, przeczytanie księgi zajmie mu godzinę czy dwie. Wiąże się to ze stratą 1k3 PP i podniesieniem poziomu *Mitów Cthulhu* o 2%. Można dzięki owemu tomowi poznać trochę szczegółów na temat Bractwa (wybranych przez Strażnika Tajemnic z wiadomości umieszczonych we wstępie naszej kampanii), a także znaleźć mapę opisującą położenie tajemnego grobu dawno zmarłego egipskiego kapłana zwanego Nophru-Ka. Na marginesie mapy dopisano: „L. twierdzi, że znajdziemy to czego potrzebuje, by podnieść przepowiednię z grobu”. Badacz, który zda test Wiedzy lub ma *archeologię* na poziomie przekraczającym 10%, będzie wiedział, że właśnie w tym momencie najsłynniejszy zespół archeologiczny wspierany przez Miskatonic University, a prowadzony przez profesora Ronalda Gallowaya szuka na pustyni na zachód od Kairu tego samego grobu. Jak na razie bezskutecznie.



Pergamin jest także zapisany po łacinie, ale potrzeba oddzielnego testu, by go przeczytać. Jest to kopia czaru „Wezwanie/Odesłanie Bestii” i można się go z niej nauczyć wykonując test INT x5. Nie zawiera żadnych informacji co do działań zaklęcia; można domyślić się jedynie tego, że jest w jakiś sposób związany z Nyarlathotepem.

W szufladzie biurka można znaleźć żelazne kółko z czterema kluczami i inkrustowane pudelko o orientalnym wyglądzie o wymiarach 25 x 40 x 5cm. Trzy większe klucze mogą otworzyć każde drzwi w zamku, a najmniejszy kluczyk leżący na biurku. Znalezione pudelko jest lamigłówką, w której trzeba przesunąć w odpowiedniej kolejności ruchome panele, by dostać się do środka. Potrzeba do tego testu INT x2; każdy Badacz może wykonywać ten test tylko jeden raz. Jeśli ktoś się zniecierpliwi i spróbuje na siłę otworzyć wieczko, krucha zawartość pudełka ulegnie zniszczeniu. W środku znajduje się kartka rozsypującego się ze starości pergaminu zapisana średniowiecznym arabskim. To strona z oryginalnego *Kitab al-Azif*, zawierająca pełny tekst przepowiedni Nophru-Ka (patrz: *Wycinki Bestii nr: 17*).

Nephru-Badacz zechcą grzebać w kominku, znajdując wśród popiołu popalone fragmenty kopert i listów, wskazujące prawdopodobnie na to, że baron dokładnie niszczył wszelkie dowody (tak rzeczywiście było; Hauptmann palił dokumenty przygotowując się do opuszczenia zamku).

SYPIALNIA HAUPTMANN: Komnata jest zdominowana przez wielkie łóż z baldachimem; na ścianach wiszą gobeliny i skrzyżowane rapier. Pościel i narzutka bóżka są w nieładzie, a rysujący się pod nimi ludzki kształt sugeruje, że ktoś tam leży. Na małym stoliku obok spoczywa duża księga.

Wolumin zawiera ryciny pokazujące niemal wszystkie rodzaje tortur, które można sobie wyobrazić. Jeśli ktoś odważy się na odkrycie leżącego na łóżku narzutu, znajdzie zmasakrowane ciało kobiety martwej od wielu tygodni, która ma zmiażdżone i połamane kończyny. Widok wymaga testu Pożyteczności (0/1k6 PP). Pod łóżem znajdują się narzędzia tortur (te, których Hauptmann użył na nieszczęsnej ofierze).

Piwnica i katakumby

KRYPTA RODZINNA HAUPTMANN: Leży tu piętnaście trumien na katafalkach, każda z herbem Hauptmanna i parą dat. Najstarsze z nich, znajdujące się na końcu komnaty, są całe pokryte pleśnią i tak zniszczone przez czas, że nie da się przeczytać widniejących na nich dat, ale już te z XIV wieku i późniejsze można zidentyfikować. Badacze mogą zauważyć chronologiczną lukę zaczynającą się na początku XVII wieku i trwającą do późnych lat XVIII w. Nie ma tu żadnych innych członków rodziny; na wszystkich trumnach napisano „Baron Hauptmann”. Po otwarciu najświeższej, z datami 1886-1927, bohaterowie zobaczą, że zawiera dość zdeformowane ciało niskiego, czarnowłosego i bardzo muskularnego mężczyzny. Wygląda jakby nie żył zaledwie kilka dni.

WARSZTAT: To właśnie tu Hauptmann projektował i wytwarzał swoje precyzyjne lustra i soczewki. Udany test Wiedzy podczas sprawdzania komnaty podpowie, że działania, które miały tu miejsce radykalnie odbiegały od podejmowanych przy

Wycinki Bestii nr: 17

ponownie śniętym o kaptanie Nophru-Ka i słowach, które wypowiedział w momencie śmierci, jak syn powstanie, by odzyskać tytuł i będzie wdał światem w imieniu ojca, i syn pomści morderstwo ojca, i syn wezwie Bestię, której hołd oddają, i piastki będą piły krew tych z nasienia faraona, i tak powiedział Nophru-Ka.



konwencjonalnej optyce. Jeśli odsunąć ciężki stół ziemieśnierzcy od ściany, oczom ukaże się wąski tunel, który prowadzi na zewnątrz, do stóp urwiska po południowo-zachodniej stronie zamku.

SALA TORTUR: Średniowieczne miejsce kaźni z pełnym wyposażeniem. Wokół ścian rozmieszczono zakratowane, małe cele, do których klucze wiszą na haku koło wejścia. Są puste, ale znajdujące się w środku ekskrementy wskazują, że były dawno temu używane.

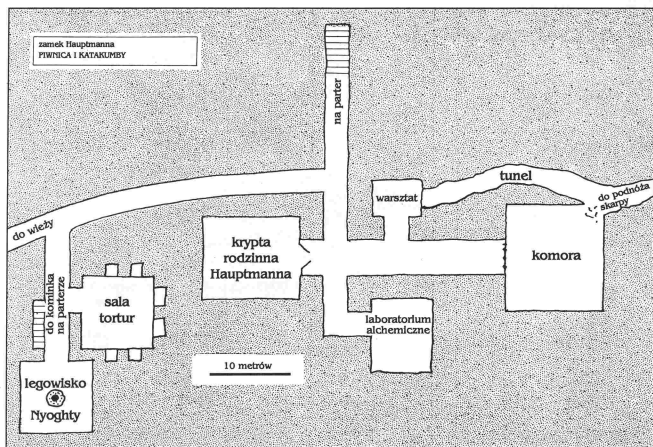
LEGOWISKO NYOGHTY: Pomieszczenie to zostało zbudowane przed zamkiem przez wcześniej mieszkających na tych terenach ludzi i było powodem, dla którego Hauptmann wybrał tę lokalizację. Różnice w obróbce kamiennych ścian są oczywiste dla każdego, kto zda test Przemysłowości lub *geologii*. Ciemny otwór o średnicy ponad trzech metrów jest otoczony krawężnikiem z zaokrąglonych kamieni, na których wyryto łaciński tekst. Z czołusci powoli unoszą się mdlące opary.

Badacz, któremu powiedzie się test *łacyny*, będzie mógł odczytać inskrypcje na kamieniach: to czar „Wezwanie/Odesłanie Nyoghty”. Potrzeba pół godziny czasu i testu INT x5, by nauczyć się tego zaklęcia.

LABORATORIUM ALCHEMICZNE: Na stołach i półkach okalających ściany znajduje się wiele butelek, wag i nieoznaczonych słoików. W stojaku widać trzy duże próbówki zawierające lepką, żółtawą substancję. Udany test *farmacji* albo *chemii* pozwoli zidentyfikować ją jako środek nasenny. Na stole obok leży kartka papieru z wypisaną niemiecką wersją zaklęcia „Warzenie kosmicznego miodu” – aby się go nauczyć potrzeba czasu na przestudiowanie tekstu i testu INT x4. Cztery butelki z już przygotowanym kosmicznym miodem stoją na pobliskiej półce; zostały niedawno wyprodukowane przez barona.

KOMORA: Odcięta od przejścia muirowaną przegrodą, która jest zupełnie inna niż otaczające korytarz ściany; bardzo wyraźnie widać, że powstała w pośpiechu i została postawiona go amatorsku. Może zostać rozbita (przy użyciu ciężkiego młota), ale jest też inne wejście do tego pomieszczenia – ostatniej wiosny woda podmyła ściany tunelu i spowodowała zawalenie się tylnej ściany komory, co daje łatwy do niej dostęp.

W środku spoczywa pluton od dawna zmarłych żołnierzy. Szkielety ponad dwóch tuzinów ludzi, odziane w gnijące



strzępy mundurów siedzą pod ścianami lub pływają w bajoru stojącej wody zostawionej przez wiosenną powódź. Część szkieletów jest potrząskana i ogryziona. Badacze powinni na ten widok wykonać test Pocztylności (0/1k8 PP). Jeżeli przetrząsnąć szkielety i należące do nich rzeczy, można po teście Pomysłowości domyślić się, że ciała są od około dziesięciu lat martwe; broń jest przrzedziwiała i bezużyteczna. Mała skrzynka, zanurzona do połowy, zawiera tuzin granatów ręcznych, z których jeden czy dwa da się jeszcze uratować. Udały test Wiedzy (na połowę wartości) pozwoli zidentyfikować zwłoki jako białarmistów.

Trup w resztkach munduru oficerskiego trzyma skórzaną torbę zawierającą sporo dokumentów i małą, czarną książkę. Papiery zostały zniszczone przez wodę, ale wciąż można przeczytać fragmenty książki. Jest pisana odręcznie i po rosyjsku; to pamiętnik Rasputina, szalonego kapłana, którego przeczytanie powoduje utratę 1k3 PP i podniesienie poziomu *Mitów Cthulhu* o 2%. W jednej z części autor odwołuje się do wielkiej eksplozji w Tunguskiej na Syberii w 1907 roku. Na następnej stronie znajduje się zaklęcie „Wezwanie/Odesłanie Azathotha”, do nauczania się przez 2k6 tygodni po rzucie na INT x1.

Pluton przybył tu w 1919 roku uciekając z Rosji i od Rewolucji, przenosząc ważne dokumenty bezpośrednio związane z zamordowaniem cara, a także małą książkę mającą być pamiętnikiem Rasputina. Oddział uciekł z Rosji przez przełęcz Montelui Mare. Tu zażądał od barona jedzenia i schronienia, który bardziej niż chętnie na to przystał. Po sprowadzeniu ich na dół do komory, gdzie mieli być „bezpieczni”, Hauptmann nakarmił ich jedzeniem nafaszerowanym

usypiającym narkotykiem. Nieszczęśni żołnierze stracili przytomność, a kiedy się obudzili, odkryli, że baron uwięził ich zamurowując jedyne wyjście z pomieszczenia. Przez małą szczelinę zostawioną w przegrodzie Hauptmann obserwował ludzi, którzy najpierw sprawdzili, że ich broń jest nieprzydatna przeciw grubym ścianom, a potem mierzyli powoli od głodu i kanibalizmu do szaleństwa i śmierci. Później baron zamurował także szczelinę, bo zaczęło z niej cuchnąć.

TUNEL: Wzmocniony kamieniami i zbudowany wtedy, kiedy cały zamek miał zapewniać awaryjną drogę ucieczki – sprawdził się doskonale w 1628 roku. Kończy się u stóp skarpy, około 30 metrów poniżej zamku. Badacz przeszukujący południowo-zachodnie podnóżę urwiska może po teście *spostreżawczości* odkryć to dobrze zamaskowane wyjście. Z drugiej strony tunel zamienia się w przejście do warsztatu zablokowane przez ciężki stół rzemieślniczy. Mebel będzie opierał się przesunięciu go od strony tunelu z S 15; jest tam zaledwie tyle miejsca, by jedna osoba naraz mogła pchać go do środka.

Wieża

Wieża ma 30 metrów wysokości; wejść do niej można przez ciężkie, żelazne drzwi otwierające się na dziedziniec koło zamkowego muru. Drzwi są zawsze zamknięte na klucz i mają S 40. Po sforsowaniu tej przeszkody Badacze zobaczą, że wewnątrz wieży jest puste, a kamienne schody wystające ze ścian pną się spiralnie w górę i giną w mroku. W podłożu znajduje się drewniana kłapa otwierająca się na

schody prowadzące do katakumb. Wspinanie się na górę zakończy kolejna, tym razem zamknięta kłapa (S 10); nad nią znajduje się obserwatorium Hauptmanna.

OBSERWATORIUM

Przed oczami Badaczy roztoczy się widok pomieszczenia wypełnionego różnymi przedmiotami. Sala ma trzy okna z okiennicami, kilkanaście uchwytych w ścianach przeznaczonych do podtrzymywania świec. Także na ścianie widzą rząd żelaznych klamer prowadzących do kłapy na suficie i umożliwiających wejście na dach.

Większość pomieszczenia zajmuje obserwatorium zdominowane przez duży teleskop. Łańcuchy zwieszające się ze stropu pozwalają na przesuwanie fragmentów dachu wieży tak, by umożliwić obserwację odpowiednich kawałków nieba. Na pobliskim stole leży mnóstwo astronomicznych i astrologicznych książek razem z ręcznie sporządzonymi notatkami i wykresami.

Zdany podczas sprawdzania teleskopu test Wiedzy powie, że kombinacja luster i pryzmatów jest całkowicie niezrozumiała i całość nie ma prawa działać. Ale działa. Udany test astronomii w czasie przeglądania wykresów i tabel pozwoli stwierdzić, że ktoś od stuleci obserwował ruchy gwiazdy zwanej Xoth; test *Mitów Cthulhu* podpowie, że Xoth uważano za poprzedni dom Wielkiego Cthulhu.

Na starym, drewnianym pulpicie leży rozłożona, wielka księga. To łaciński oryginał „De Vermis Mysteriis” Ludwiga Prinna; jest rozłożony na stronie zawierającej zaklęcie „Przyzwanie gwiazdowego wampira”, a marginesy pokrywają dziwne runy i symbole (Hauptmann zaklął na stałe tę stronę – MOC 9 – by służyła jako pomoc do przywołania). Udany test *sposzregawczości* podczas badania pulpitu ujawni mały haczyk otwierający przedni panel; w środku znajdują się dwie kryształowe butelki wypełnione złocistym płynem, mały kamyk i zwinięty pergamin.

Butelki zawierają kosmiczny miód – zapas Hauptmanna na czarną godzinę. Są zamknięte woskowymi pieczęciami z wyciśniętymi magicznymi znakami, które mogą utrzymywać substancję w stanie świeżości w nieskończoność. Gdy się je zerwie, zaklęcie pryska i miód zaczyna tracić właściwości w normalnym tempie. Na małym kamieniu leżącym obok flaszek znajduje się Znak Starszych Bogów. Potrzeba trzech osobnych, udanych testów *Mitów Cthulhu*, by rozpoznąć gwiazdny miód, pieczęcie na butelkach i kamień z symbolem, o ile oczywiście Badacze nie spotkali się z tymi rzeczami wcześniej i nie potrafili ich zidentyfikować.

Gdy rozwinał znalezione pergamin, okazało się, że to dwa złożone razem arkusze, oba spisane po łacinie. Pierwszy jest bardzo ostrożnie wypisany najpięknym, odręcznym stylem Hauptmanna i opatrzone na dole uwaga: „Przełożone z oryginalnego

Tekstu z R'lyeh przez barona Hauptmanna w 1238 A.D.”. Jeżeli Badacze przeczytają resztę, znajdą tam informacje zawarte w *Wycinkach Bestii nr. 18*. Cały pergamin to utrata Pożyteczności 1/1k2 PP i +1% do *Mitów Cthulhu*. Drugi arkusz, przetłumaczony w *Wycinkach Bestii nr. 19* zawiera notatki poczynione przez barona po odbyciu pierwszej podróży do Celaeno.

BARON HAUPTMANN, ponad 800 lat, starożytny czarownik

Hauptmann żyje od stuleci. Aby podtrzymać swą egzystencję, przenosi umysł i wspomnienia do kolejnych ciał. Kiedy aktualna powłoka fizyczna zaczyna się starzeć, szuka sobie odpowiednio młodej ofiary i, gdy nadzieję właściwy czas, przy użyciu potężnego czaru dokonuje zamiany umysłów. Potem morduje ofiarę (uwieczoną w poprzednim ciele) i grzebie jako swojego przodka. Następnie pojawia się w nowej formie ze wszystkimi dokumentami potwierdzającymi, że jest potomkiem rodziny i ma prawo do tytułu. Dzięki odizolowanemu położeniu zamku mógł wielokrotnie korzystać z tego mechanizmu bez wzbudzania w wieśniakach podejrzeń.

Hauptmann zamieszkuje obecnie ciało młodego Anglika, Lionela Newmana, którego zatrudnił poprzedniego lata jako sekretarza. Młodzieniec został wybrany, bo był sierotą i dzięki temu mało prawdopodobniostwo, że ktoś zainteresuje się jego zniknięciem. Barona wygląda teraz jak dwudziestokuletni, wysoki blondyn, który nieco kuleje.

Nie wiadomo gdzie i kiedy urodził się Hauptmann, ale fragmenty jego pamiętnika wskazują na to, że towarzyszył krucjatcom do Ziemi Świętej. Stamtąd podróżował na wschód i dotarł do Indii, gdzie studiował magię u starego i świętego człowieka. Potem, w Damaszku, spotkał Lang-Fu – niezwykłego człowieka Orientu – razem z którym założył Bractwo Bestii. Po uratowaniu potomków Nophru-Ka z G'harnie, Hauptmann wrócił do Europy i z wsparciem dwóch niemieckich kupców założył w 1190 roku bractwo szpitalne (późniejszy Krzyżacy). Planował użyć tej organizacji jako frontu dla działań Bractwa, ale najwidoczniej nie był odpowiednio dyskretny. Został wydany z zakonu w 1212 roku przez Hermanna von Salze za niespójną herację.

Potem znikł z oczu na parę lat, by pokazać się znowu (i w nowym ciele) w 1240 roku, kiedy to poprowadził małą armię. Gdy Krzyżacy zostali pobici przez Mongołów pod Legnicą, Hauptmann zdołał pokonać oddział owej skośnokolej, szaleńczej konnicy na północy. Ogłosił się panem na tamtych ziemiach, zbudował zamek wysoko w górach zwany Monteliu Mare i broń i okolice przez kolejnymi mongolskimi rajdami. Wydarzyło się to zaraz po tym, jak przyjął tytuł i ogłosił, że jest potomkiem Hauptmanna wykluczonego z szeregów Krzyżaków. Jego „rodzina” zamieszkiwała zamek niemal nieprzerwanie aż do dzisiejszych czasów.

W 1542 roku Hauptmann pomógł przeszmuglować oryginalne wydanie „De Vermis Mysteriis” Ludwiga Prinna. Prin był wtedy uwieczony przez Rzymską Inkwizycję i jeszcze tego samego roku został stracony.

W 1586 roku Hauptmann odwiedził Edwarda Kelley i dr. Johna Dee. Dee przetłumaczył „Necronomicon” z greckiej kopii barona. Miał jednak opory i ominiął partie tekstu, które wydawały mu się zbyt obraźliwe. W pamiętnikach można znaleźć adnotacje z 1627 roku, że grecka kopia została skradziona.

Hauptmann jest wyjątkowo inteligentny i zdolny, ale uzależniony od widoku ludzkiego ciepłota. Uwielbienie okrucieństwa niemal kosztowało go życie w 1628 roku, gdy wieśniacy zaatakowali zamek. Przeanalizował potem swoją słabość i w kolejnych latach nauczył się postępować ostrożnie.

S 15 KON 15 BC 14 INT 18 MOC 32
ZR 13 WG 16 WYK 35 P 0 WT 15

Wycinki Bestii nr. 19

Wycinki Bestii nr. 18

...a Wielka Sala jest pilnowana przez jej strażników i trzeba mieć ze sobą symbol Starszych. Mądry człowiek nie będzie patrzył do góry na owych strażników, bo inaczej skradną mu umysł. Nie powinien też zabierać ze sobą żadnej wiedzy, gdy odejdzie, bo inaczej śpiący obudzi się i zabierze ową wiedzę, a wraz z nią także jego.

Podróż przez przestrzeń do Celaeno była spokojna. Gwiezdny wampir był całkiem potulny, a gwiazdny miód działał zgodnie z przewidywaniami. Pisma o Bestii znajdują się w drugiej galerii z prawej strony na piątym piętrze. Tam też znajduje się kopia „Stworzenia Zapory Naach-Tibha”; może się okazać przydatna, gdy nie będziemy mogli kontrolować Bestii i trzeba ją będzie spętać.

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pistolet automatyczny .38 85%, obrażenia 1k10;
rapier 95%, obrażenia 1k6+1+1k4;
karabin 60%, nie nosi.

Umiejętności: antropologia 75%, archeologia 85%, astronomia 95%, chemia 80%, farmacja 90%, geologia 85%, historia 95%, historia naturalna 65%, jeździectwo 90%, korzystanie z bibliotek 95%, lingwistyka 95%, medycyna 70%, Mity Cithulhu 99%, nasłuchiwanie 75%, nóż 65%, okultyzm 95%, perswazja 50%, pierwsza pomoc 95%, prawo 75%, prowadzenie samochodu 55%, psychologia 85%, skakanie 20%, skradanie się 35% (z powodu ułomnej nogi), spozregawczość 80%, ukrywanie się 85%, wstawianie 80%, wspinanie się 25%.

Języki: niemal wszystkie na więcej niż 90%.

Czary: „Otwarcie bramy”, „Proszek Ibn-Ghaziego”, „Przyzywanie/Spętanie gwiazdowego wampira”, „Straszliwa klątwa Azathotha”, „Warzenie kosmicznego miodu”, „Wezwanie/Odesłanie Bestii”, „Wskrzeszenie”, „Wstrząśnienie”, „Zaklęcie przedmiotu”, „Znak Starszych Bogów”, „Znak Voorsch”.

Podsumowanie

Trzeba pamiętać, że Hauptmann przygotowuje się do opuszczenia zamku, by oczekiwać na nadejście Dnia Bestii. Choć oczywiście ukaranie tych, którzy chcą pokrzyżować mu szyki, jak zwykle sprawi mu przyjemność, to nie będzie ryzykował życia, by stanąć naprzeciw Badaczy. Na najmniejszy znak wskazujący, że mogą mu zaszkodzić, z pomocą gwiazdowego

wampira zmieni miejsce pobytu. Bohaterowie powinni dostać nagrodę w postaci 1k3 PP, jeśli Hauptmann ucieknie, a oni będą mogli przeszukać opuszczony zamek.

Jeżeli baron będzie miał czas, uciekając poszczuje Nyoghtę na Badaczy i nieszczęsnych wieśniaków. Jeśli do tego dojdzie, ci, którzy przeżyją, mogą doświadczyć utraty Punktów Poczytalności z żalu, że sprowadzili zagładę na niewinnych ludzi. 1k10 PP nie będzie zbyt dużą karą – w końcu śmierć mieszkańców Drowosny to bezpośredni wynik ich działań.

Rosalawicz, sowiecki szpieg, jest postacią grającą rolę dzokera. Może sprzymierzyć się z Badaczami, by nieświadomie mu pomogli, lub może sprowadzić ich na manowce fałszywymi informacjami. Może też pojawić się w wiosce po odkryciu tajemnego wejścia do zamku i z szaleństwem w oczach mamrotać o czeluściach i „dziwnych rzeczach pełzających i ślizgających się”. Jednak jego najważniejszą funkcją jest wtargnięcie do środka i uwolnienie grupy bohaterów uwięzionych bez nadziei na ratunek. W takim przypadku Siergiej nie powinien pojawić się zanim jednego czy dwóch z nich spotka przerażający los.

Najważniejszym śladem odkrywanym podczas tego scenariusza jest mapa pokazująca lokalizację ukrytego grobu Nophu-Ka. Jest to kluczowa wskazówka do rozdziału VIII.



VII: SALE CELAENO

Poszukując zwoju zawierającego bardzo istotne zaklęcie, Badacze pokonują ponad cztery tryliony kilometrów drogi do biblioteki.

Niedaleko gwiazdy Celaeno leży największa biblioteka naszej galaktyki. Jest to miejsce starożytnej mądrości ukradzionej, jak twierdzą niektórzy, samym Starszym Bogom. Miejsce bogate, ale także niebezpieczne, bo odwiedzane przez wiele obcych ras, z których część jest zbrodnicza i potworna. W Wielkiej Bibliotece Celaeno Badacze mogą znaleźć zarówno narzędzia powstrzymania Bractwa Bestii, jak i swój ostateczny koniec.

Wiadomości Badaczy

Wszystko czego potrzeba do podróży na Celaeno – kosmiczny miód, czar „Przyzwanie/Spełnianie gwiazdnego wampira” i wskazówki mówiące o ważności wyprawy – można znaleźć w rozdziale VI. Jeżeli Badacze nie trafią na niektóre informacje lub po prostu zdecydują, że nie leżą na Celaeno, następną szansą i powody pojawiają się po rozdziale VIII.

Po prostym rozpoznaniu, bohaterowie określają, że Celaeno to gwiazda należąca do gromady Plejad mająca po jednej stronie Alcyonę i Elektrę, a po drugiej Maię i Taygetę. Grupa ta współtworzy gwiazdozbiór Byka, a sama Celaeno jest odległa od Ziemi o ponad 400 lat świetlnych.

Stworzenie bramy łączącej punkt tak odległe wymagało by poświęcenia (na stałe) 15 punktów Mocy, więc prawdopodobnie jest, że Badacze spróbują raczej dotrzeć tam na grzbiecie przyzwanego potwora. Potrzeba będzie tyle kosmicznego miodu, by starczyło także na powrót. Wezwane monstra mogą zostać spełnione zaklęciem i zmuszone do poczekania na pasażerów, by potem przewieźć ich z powrotem na Ziemię. Pokonanie takiej odległości (przy użyciu kosmicznego miodu) będzie kosztowało każdego bohatera 2 Punkty Magii i 2 PP.

Wiadomości Strażnika

Wielka Biblioteka Celaeno znajduje się na pokrytej mgłą czwartej planecie od gwiazdy. Niezmierzone milenia temu „Ten, którego nie da się nazwać” spełniał magicznie tłumy swych sług – bykhee – i nakazał im pilnowanie Wielkiej Sali przed intruzami; potwory te kłębią się pod sklepieniem budynku błyskając głodnymi spojrzeniami. Dodatkowo zawartości biblioteki zazdrośnie strzeże potworny potomek Bezimiennych („The Sleeper in the Lake”).

Podróż

W stanie podobnym do snu, a wywołanym użyciem kosmicznego miodu, Badacze będą odporni na spadki temperatury i niewiarygodne ciśnienia przestrzeni kosmicznej. Choć cała podróż zajmie 15 godzin, to miód skutecznie pozbawia

używanego go percepcji czasu i przestrzeni, więc dopiero po powrocie na Ziemię bohaterowie zorientują się jak dużo (czy mało) upłynęło czasu.

Gdy podróżnicy dotrą do tajemnicznej planety, wraz z opadaniem i przedzieraniem się przez kłęby mgły efekty działania kosmicznego miodu będą sukcesywnie znikły, a Badacze poczują charakterystyczny, gorzki i metaliczny posmak atmosfery. Różnice w ciśnieniu sprawią, że wszyscy poczują ucisk w głowie, a każdy dźwięk będzie jakby odległy i wyszczyony. Po jakimś czasie obniżania pułapu bohaterowie wyłecą z obszaru mgły i zobaczą daleko pod sobą rozległe jezioro albo ocean. Zbiornik wodny ciągnie się całymi kilometrami we wszystkie strony, a zimnej, szarej i podobnej do stali powierzchnii nie mać żadna fala. Przybycie na obcą planetę wymaga testu Poczytalności (0/1k6 PP).

Badacze będą kontynuować lot i wkrótce dostrzegą monstrualnie wielki, czarny budynek wyłaniający się zza horyzontu i stojący na brzegu oceanu. Tworzą go tytaniczne bloki czarnego kamienia porzeczinane żyłami zieleni i złota. Biblioteka jest szeroka na 300 metrów z frontową kolumnadą strzelającą 150 metrów w górę i kamiennym mołem wdzierającym się w jezioro. Pusty brzeg tworzy szara, pylista, podobna do popiołu gleba pomieszana z potłuczonymi, czarnymi łupkami.

Wielka Biblioteka

Potworne wierzchowce złożyły swój ciężar na kamiennym dziedzińcu przed frontem biblioteki. Jeśli nie zostały „Spełnione” natychmiast odleć; żadna siła nie zmusi ich do wejścia do budynku. Gdy Badacze zsiądą, wiele małych, czarnych kształtów ześlizgnie się z molo i zniknie w gęstej wodzie. Przed bohaterami wznosi się Wielka Sala – główny korpus biblioteki Celaeno.

Miejmy nadzieję, że Badacze zabrali ze sobą źródło światła, ale nawet bez tego szary blask przedostający się przez wielkie szczeliny w suficie zapewnia półmrok wystarczający do poruszania się po Wielkiej Sali. Przytaczająca atmosfera biblioteki znacznie wywiera przerażający wpływ na Badaczy, gdy tylko wejdą do budynku, powodując konieczność wykonania testu Poczytalności (0/1 PP). Rzut ten należy powtarzać po każdej godzinie spędzonej wewnątrz.

Wielka Sala

Po wejściu do Wielkiej Sali Badacze poczują się przytłoczeni olbrzymią skalą budowli. Ze wszystkich stron widać mnóstwo kolejnych warstw balkonów wspinających się po

ścianach, których szafy wypełnione są wszystkimi rodzajami książek, zwojów, tabliczek i daleko dziwniejszych urządzeń do przechowywania danych. Ogromną większość tych „woluminów” napisano w językach nieznanych, zapomnianych lub zupełnie obcych ludzkości. Zrozumienie zastosowań wielu z tajemnicznych urządzeń jest poza człowieczym zakresem pojmowania.

Balkony łączą Wielkie schody; rozmiary przejść sugerują, że miejsce to zaprojektowano dla istot o kolosalnych gabarytach. Sześć mniejszych (w porównaniu z resztą) galerii odgałęzia się od głównej sali.

Badacze szybko dostrzegają, że budynek biblioteki niszczy się; fragmenty kamiennych łuków leżą roztrąskane na posadzce, utrudniając poruszanie się. W wielu miejscach podłogę pokryte jest grubą warstwą śluzowatych substancji – test *Mitów Cthulhu* pozwoli zidentyfikować to jako fekalia jakichś mniej ważnych istot rodem z Mitów. Po dokonaniu takiego odkrycia Badacze usłyszą szelesły i ciche chichoty dochodzące z mroku nad ich głowami; na ów dźwięk, budzący zimny dreszcz przebiegający po kręgosłupie, muszą wykonać test Pocztylności (0/1k3 PP).

Miejmy nadzieję, że bohaterowie dotarli w rozdziale VI do kopii strony „Tekstów z R'lyeh” i pamiętając przestrógę przed patieniem do góry. Jeśli któryś z nich podniesie jednak zbyt wysoko wzrok, zobaczy, że górne poziomy i łuki nad nimi są oblepione hordami podobnych insektom potworów, zaopatrzonych w nietoperze skrzydła – to byakhee. Pechowiec musi wykonać

test Pocztylności (1/6 PP). Jeśli jakiś Badacz oszaleje (z dowolnych powodów) podczas przebywania w bibliotece, rezultaty będą następujące: najpierw ogarnie go śmiertelny strach przed tym budynkiem, a potem rzuci Znak Starszych Bogów i pobiegnie do wyjścia. Jeżeli szalenie nie zostanie od razu obezwładniony przez towarzyszy, to byakhee (widząc, że jest zdezorientowany i niechroniony) spadną na niego stadem i rozszarpią na kawałeczki, po czym wrócą na swoje miejsce pod sklepieniem. Każdy, kto będzie świadkiem owej potworności, straci 0/1k6 PP (a także 1/6 PP po zobaczeniu grupy latających stworów). Trzeba podkreślić, że strażnicy w ten sam sposób traktują tych, którzy wchodzi do biblioteki bez Znak Starszych Bogów (i nie zdając testu *ukrywania się* czy *skradania się* – bierze się umiejętność o niższym poziomie).

A. W tym miejscu fragment dachu zawalił się i przelatując przez ponad dwa tuziny balkonów uszkodził albo zniszczył tysiące tomów.

B. Każdy, kto wejdzie w ten obszar, usłyszy dziwne, buczące i monotonne śpiewy dochodzące z galerii 6 (patrz niżej).

Galerie

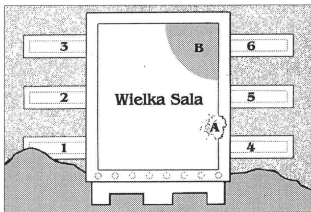
Sześć mniejszych korytarzy odgałęzia się od Wielkiej Sali; każdy zaczyna się ciemnym łukiem i ciągnie na 120 metrów. Sklepienia owych galerii są nieuszkodzone, więc nie

O bibliotece Celaeno

Biblioteka Celaeno mieści wiedzę gromadzoną przez każdą rozsądną rasę we Wszechświecie. Niestety, większość informacji zapisano w językach obcych człowiekowi lub przy użyciu urządzeń poza ludzkim zrozumieniem, a dodatkowo strażnicy pilnują, by żadnego dzieła nie można było zabrać ze sobą do dokładniejszych studiów.

Badacze, a nawet kultysty, mają nikłą szansę na znalezienie dzieł dotyczących czegoś konkretnego, jeśli nie wiedzą, w której części ich szukać. Muszą polegać na odkryciach innych, którzy odwiedzając bibliotekę katalogowali własne znaleziska, np.: opierać się na wskazówkach barona Hauptmanna kierujących do miejsca gdzie zgromadzone dzieła mówiące o Bestii. Z całą pewnością inni magowie czy poszukiwacze wiedzy przeprowadzali tutaj podobne studia i ich notatki mogą być przydatne przy korzystaniu z biblioteki. W podobny sposób książki dotyczące Mitów mogą również odnosić się do konkretnych sekcji tego „księgozbioru”, podpowiadając gdzie szukać dokładniejszych informacji na dany temat.

Bez wiedzy poprzednich bywalców biblioteki można go dzinami przetrzącać miliony woluminów zanim trafi się na tekst napisany (pomijając jego zawartość) w języku, który się rozumie. Za każdą godzinę spędzoną na takich poszukiwaniach należy pozwolić każdemu Badaczowi wykonać test k100, z podstawową szansą 1%, pozwalającą znaleźć „wolumin” (książkę, zwój, tabliczkę, piktogram itp.), który będzie mógł odczytać; dodaje się 1% za każdy znany bohaterowi język. Jeżeli trafi się już na coś zrozumiałego,



treść zależy wyłącznie od Strażnika – może to być książka historyczna, filozoficzna, matematyczna itd. lub (jeśli uda się test *Szczęścia*) okultystyczna czy związana z Mitami. Naukowcy i magowie z ziemskiej prehistorii zostawili tu kroniki własnych cywilizacji, tak samo zresztą jak historycy innych ras. Jak wspomniano wcześniej, biblioteka Celaeno jest właściwie składowiskiem całej wiedzy Wszechświata.

Biblioteka jest zabójczym miejscem. Oprócz trudności w dotarciu do niej ma jeszcze przerażających strażników i z racji tego, że jest źródłem raczej mrocznej wiedzy, odwiedzana bywa przez wiele dziwnych i potwornych istot – zarówno ziemskich jak i innych. Badacze podróżujący do Celaeno ryzykują spotkania z obcymi rasami, czarownikami, ludzkimi kultystami i szaleńcami wszelkiej maści.

zapewniają dostępu do światła – Badacze, chcąc coś znaleźć, muszą zapewnić własne oświetlenie. Korytarze są niższe i mieszczą tylko piętnaście piętér balkonów; nie są strzeżone przez byakhee.

1. Z powodu postępującej erozji nabrzeża tylna część korytarza jest częściowo zalana przez jezioro. Po udanym rzucie *nasłuchiwanie* do uszu Badaczy dobiegną z końca galerii ciche odgłosy szluzowania się. Test Pomysłowości pozwoli stwierdzić, że najprawdopodobniej dźwięki te wydają te same małe stworzenia, które widzieli przy kamiennym moło przed biblioteką.

2. Galeria jest ciemna i cicha.

3. Po niższych piętrach galerii przemyka szalony pomocnik kultysty uwięziony tu kilkanaście miesięcy wcześniej. Duncan Jarednich – bo tak się ów człowiek nazywa – utknął w bibliotece po tym, jak byakhee rozdarły na strzepy jego szefa z którym przyleciał. Nie mogąc samodzielnie wrócić na Ziemię, żyje tu jedząc osłigłże stwory z jeziora. Jego zdrowie – zarówno fizyczne jak psychiczne – ucierpiało znacznie od takiego stylu życia (oryginalne, „zdrowe” wartości cech podano w nawiasach). Gdy usłyszy w bibliotece ludzkie głosy, zacznie się skradać w tamtym kierunku, by zorientować się w sytuacji.

Jarednich pragnie za wszelką cenę uciec z mrocznej biblioteki zamieszkaanej przez straszne monstra i wypełnionej nieziemskimi wizjami. Aby to osiągnąć, spróbuje zmusić Badaczy, by zabrali go z powrotem ze sobą; może grozić im pistoletami czy nożem, a nawet wziąć jednego z nich jako zakładnika. Stracił tu poczucie czasu i, choć w rzeczywistości siedzi tu od miesięcy, wydaje mu się, że od chwili uwięzienia minęły lata. Jeżeli bohaterowie zgodzą się zabrać go na Ziemię, może w ramach wdzięczności dołączyć do nich; ma sporo przydatnych umiejętności i kontaktów. Na nieszczęście jest także krwiożerczy i lubi przemoc.

DUNCAN JAREDHICH, lat 35, uwięziony pomocnik kultysty

Duncan jest atletycznym, ciemnowłosym mężczyzną z ogniami szaleństwa w oczach i rzadką brodą. Urodził się w Londynie, w biednej rodzinie rosyjsko-szkockiej, ale podróżował po całym świecie, wypełniając zadania wyznaczone przez kult (którego naturę, gdy będzie to potrzebne, pozostawiamy do wymyślenia wraz ze szczegółami każdemu Strażnikowi Tajemnic). Jarednich nosi dwa automatyczne pistolety .45, jeden w pochwie pod ramieniem (zostało 6 pocisków), a drugi na biodrze (2 kule) oraz zakrawawiony nóż przy pasie. Ma Znak Starszych Bogów.

S 12 (14) KON 11 (14) BC 14 (15) INT 12 MOC 10 (11)
ZR 13 WG 9 (12) WYK 13 P 0 WT 13 (15)

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pistolet automatyczny .45 (x2) 65%, obrażenia 1k10+2;

duży nóż 55%, obrażenia 1k4+2+1k4;

cios pięścią 75%, obrażenia 1k3+1k4;

chwyt 65%, obrażenia specjalne.

Umiejętności: mechanika 45%, Mity Cithluhu 15%, nasłuchiwanie 35%, okultyzm 25%, pilotowanie samolotu 55%, prowadzenie samochodu 60%, skakanie 55%, skradanie się 50%, spozostzegawczość 40%, ukrywanie się 25%, unik 40%.

Języki: angielski 65%, rosyjski 25%.

4. Galeria jest ciemna i cicha.

5. Oto galeria, w której jak wspomina „Tekst z R'lyeh”) znajdują się informacje o Bestii. Zgodnie z notatkami barona

mieszczą się one na piątym piętrze. Co godzinę Badacz z największą wrażliwością Mocy powinien wykonać test Szczęśliwości; sukces oznacza, że bohaterom udało się znaleźć wysoki, kamienny stół z porozrzucanymi na jego blacie przedmiotami. Hauptmann spełnił czarem jednego z byakhee z Wielkiej Sali i nakazał mu pilnować leżącego dobytku. Jeśli ktokolwiek inny niż baron, Chandler czy Lang-Fu poruszy któryś z obiektów, stwór podkradnie się i zaatakuję.

STRAŻNIK, spętany byakhee

S 22 KON 12 BC 19 INT 10 MOC 13
ZR 15 Szybkość 5/20 w locie WT 16

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: szpony (x2) 45%, obrażenia 1k6+2k6;

ugryzienie 35%, obrażenia 1k6+wyssanie krwi*.

* Podczas każdej rundy, aż do odierwania potwora od ciała, ofiara traci 1k6 punktów W. Siła regeneruje się w tempie 1k3 dziennie (lub dzięki transfuzji).

Pancerz: 2 punkty futra i twardej skóry.

Umiejętności: nasłuchiwanie 45%, skradanie się 65%, spozostzegawczość 65%, ukrywanie się 55%.

Utrata Poczytalności: 1/1k6 za zobaczenie Strażnika.

Pierwszym z pilnowanych przedmiotów jest pokryty hieroglifami zwój papirusu. To kopia czaru „Wezwanie Bestii”, sporządzona przed wiekami przez Nophru-Ka; po udanym teście *egipskich hieroglifów* można znaleźć podpis tłumacza. To bardzo dobra kopia i jej treść może zostać w ciągu jednego dnia przyswojona przez Badacza, pod warunkiem że powiedzie mu się test *egipskich hieroglifów* i test INT x5 na k100.

Obok zwój leży karta papieru z zaklęciem „Stworzenie Zapory Naach-Titha”, spisany po angielsku i opatrny własną sygnaturą „Edward” oraz datą 1896 rok; na marginesie dopisano następujące słowa: „ubezpieczenie – użyć do ujęcia Bestii jeśli będzie trzeba?”. To także dobra kopia i podobnie jak przy poprzednim zaklęciu, tak i tego można nauczyć się w ciągu jednego dnia po udanym teście INT x5. W pobliżu leży pióro, atrament i papier używany przez Chandra, a także kryształowa butelka z kosmicznym miodem, którą Hauptmann zostawił tu na wszelki wypadek; jest zabezpieczona taką samą pieczęcią jak flaszki barona w „Mrocznym zamku”.

6. Z tej galerii dochodzą dziwne, buczące śpiewy, które słychać na pewnym obszarze Wielkiej Sali. Jeśli ciekawscy Badacze zajrzą do środka, mogą (po teście *spozostzegawczości*) zobaczyć dziwną scenę, dziającą się w powietrzu około 4 poziomów wyżej (30 metrów). Grupa czterech istot (wielkości człowieka), ubranych w powiewające szaty, zaklinali wielką, czarną sferę, która strzela podobnymi do pionurów wyładowaniami energetycznymi. Każdy, kto to zobaczy musi wykonać test Poczytalności (0/1k4 PP). Jeżeli bohaterowie przerwą w jakiś sposób tę scenę – krzyżując, błyskając na postaci latarkami, strzelając itp. – stanie się rzecz przerażająca. Śpiew umilknie, istoty spojrzą w dół na powód zakłóceń, a potem nagle ogarnie je sieć błyskawic ze sfery. Sama kula spadnie na ziemię i eksploduje wybuchając czarnym ogniem; po bibliotece przetoczy się ogłuszający huk i spowoduje, że wszystkie byakhee zerwą się z posterunków w Wielkiej Sali. Widok ten powoduje test Poczytalności i stratę 0/1k2 PP. Oczywiście trzeba pamiętać też o testach przy zobaczeniu lotu stada strażników. Jedną z ubranych w szaty postaci leży na posadzce i patrzy na

tego, który przerwał rytuał, po czym znika pożarta przez ostatnie wyładowanie. Osoba winna całego zamieszania będzie od tej pory nawiedzana przez koszmary, w których pojawiać się będą owi dziwni magowie. Sny będą powodować utratę 1k3 PP tygodniowo aż do chwili, gdy prześladowany przez nie Badacz zda test MOCX1; testy wykonuje się raz na tydzień.

Śpiący w Jeziorze

Biblioteka Celaeno ma jeszcze jednego strażnika, który w dodatku nie boi się Znaku Starszych Bogów. To Śpiący w Jeziorze i to o nim wspominają „Teksty z R'lyeh” mówiąc, że żadna wiedza nie może zostać wyniesiona z biblioteki, bo „ten, który śpi, będzie wiedział!” i się przebudzi.

Jeżeli Badacze próbują wziąć ze sobą jakąś książkę czy też inny „wolumin”, Śpiący dowie się od razu (dziela mogą być oczywiście kopiowane wewnątrz budynku, kopie można wynosić).

Pierwszą oznaką kłopotów będą wielkie pęcherze powietrza, mające normalnie spokojną powierzchnię jeziora. Kilka sekund później z wody podniesie się gigantyczna, łuskowata kończyzna zwieńczona trzema szponami, która skieruje się na osobę łapiącą prawa biblioteki. Pazury pochwycą Badacza i wciągną pod powierzchnię, która bezpowrotnie zamknie się nad nieszczęśliwkiem. Nie ma żadnego sposobu, by uniknąć tego losu. Wszyscy świadkowie wciągnięcia przyjaciela ku straszemu przeznaczaniu tracą 1/1k6 PP. Śpiący porwa tylko jedną ofiarę, więc jeśli jej towarzysze także coś wynosili, mogą uciec.

Stworzenie zapyry Naach-Titha

Zaklęcie tworzy barierę chroniącą zarówno fizycznie, jak i magicznie. Każdy uczestnik rytuału traci 1k10 PP i zmienia liczbę Punktów Magii; każdy PM powiększa Siłę zapyry o 1k6 punktów. Rzucenie czaru trwa minutę (podczas której muszą zostać wydane wszystkie przeznaczone na niego Punkty Magii), a efekt utrzymuje się przez 1k4+4 godziny. Każdy, kto zna zaklęcie, może uczestniczyć w jego rzucaniu, poświęcając PM do wzmocnienia zapyry.

Bariera ma sferyczny kształt i około 100 metrów średnicy. Może być stworzona wokół maga, by chronić go przed zagrożeniem zewnętrznym, bądź uformowana tak, że zamyka w sobie potwora czy wroga. Każda istota, która znalazła się tylko częściowo wewnątrz sfery, jest w stanie nienaruszonym odrzucana poza zaporę. Jedyńm sposobem, by wydostać się z wnętrza ochronnej kuli, jest przebicie jej powierzchni przy udanym rzucie Siła przeciw Siłę bariery rozstrzyganym w „Tabeli porównawczej” (ofiary uwięzione w środku nie mogą łączyć swych sił, by uciec). Kula czy rakietą może przebić zaporę wtedy, gdy wylosowane obrażenia pokonają Siłę zaklęcia w „Tabeli porównawczej”. Po przebicciu zadają ustaloną już liczbę ran, tak jakby bariera nie istniała. Każde przebicie niweczy działanie czaru.

Spotkania na Celaeno

Wielka Biblioteka Celaeno jest regularnie odwiedzana przez istoty z całego Wszczęświata, dlatego Badacze przesiadujący w jej murach nie powinni być zaskoczeni spotkaniami ze stworami robiącymi dokładnie to co oni – szukającymi wiedzy. Na każde rozpoczęte cztery godziny przebywania w bibliotece powinno przypadać jedno spotkanie wybrane przez Strażnika (lub wylosowane za pomocą kostki 1k6) z wymienionych niżej. Większość dotyczy gości biblioteki, a reszta to wydarzenia bardziej „naturalne”.

TABELKA SPOTKAŃ W WIELKIEJ BIBLIOTECIE

1. Laban Shrewsbury
2. Inwazja węgory
3. Nie-ziemskie starsze istoty
4. W księgać...
5. Sługa Ghata
6. Ostrzeżenie Yaddithianina

LABAN SHREWSBURY: Podczas poszukiwań Badacze usłyszą, jak ktoś zbliża się do nich, mamroczać po angielsku. Kilka sekund później pojawi się Laban Shrewsbury, całkowicie zatopiony w lekturze trzymanej książki. Jeśli nie nie zrobią, po prostu na nich wpadnie.

DR LABAN SHREWSBURY, lat 62, wróg Mitów

To starszy mężczyzna z długimi, siwymi włosami i krzaczastymi brwiami, od którego bije wynikająca z wieku powaga. Zawsze nosi nieprzeźroczone, czarne okulary z dodatkowymi bocznymi zasłonami. Nie ma galek ocznych, po których zostały jedynie cienne jamy zięjące z pustych oczodołów – ujrzenie ich wymaga testu Poczulawości obarczonego utratą 0/1k3 PP. Od czasu utraty wzroku Dr Shrewsbury znalazł nową, magiczną metodę czytania ukochanych tekstów.

S	13	KON	14	BC	13	INT	20	MOC	21
ZR	12	WG	9	WYK	21	P	44	WT	13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: nie ma.

Czary: „Warzenie kosmicznego miodu”, „Przyzwanie/Spełnienie byakhee”.

Umiejętności: antropologia 85%, archeologia 70%, astronomia 34%, chemia 15%, farmacja 35%, geologia 21%, historia 43%, historia naturalna 28%, korzystanie z bibliotek 90%, lingwistyka 55%, Mity Cthulhu 32%, nasłuchiwanie 95%, nawigacja 45%, okultyzm 80%, perswazja 45%, psychologia 55%, spozregawczość 75%, targowanie się 65%, ukrywanie się 40%, uniki 44%.

Języki: angielski 75%, francuski 91%, łacina 92%.

Shrewsbury zajmuje się obecnie własnym problemem dotyczącym istot z głębin nekających małe miasto w Ameryce Południowej, ale jeśli Badacze chcą, może poświęcić kilka chwil na rozmowę z nimi. Bardzo dobrze zna bibliotekę i istnienie 1% szansa, że będzie potrafił wskazać przybliżone położenie tekstu dotyczącego jakiegos konkretnego tematu (gdy znajdzie się już dział, można kontynuować testy 1%+1% za każdy dodatkowy język, tak jak wspomniano wcześniej przy szukaniu tomu napisanego w zrozumiałym języku). Dodatkowo Shrewsbury może podać dokładną lokalizację kopii *Fragmentów z Celaeno*, gdyż sam ją umieścił w bibliotece.

Zapytany o Dzień Bestii powie, że słyszał gdzieś to określenie użyte do opisanja apokaliptycznego dnia, gdy gwiazdy będą w porządku. Pamięta, że jest związane z przepowiednią czarownika zwanego Nophru-Ka, zapisaną w *Kitab al-Azif*. Nie wie nic o Bractwie i jego planach.



WROTA BIBLIOTEKI CELAENO

Shrewsbury wspomni, że zbiór przepowiedni jest umieszczony na dwudziestym poziomie balkonów w głównej sali. Jeśli Badacze postanowią znaleźć ten tekst, mają 1% szans za każdą godzinę poszukiwań na odszukanie książki wymieniałej objawienie Nophru-Ka (patrz: *Wycinki Bestii nr: 17*). W tym samym czasie można przedstawić im także inne przepowiednie.

INWAZJA WĘGORZY: Podczas poszukiwań Badacze usłyszą dźwięki dochodzące z głównej sali podobne w brzmieniu do ślizgania się, tak jakby na raz pęzały tam tłumy węży. Po chwili zacznie nabrzmiewać kakofonia tysięcy tryumfalnych wrzasków zamieniająca się powoli w symfonię odgłosów rozdzieranych ciał. Każdy, kto to usłyszy, powinien wykonać test Poczytalności – 0/1k3 PP.

Jeżeli któryś z Badaczy patrzy właśnie na główną salę, zobaczy, że czarne, podobne do węgorzy stwory z jeziora wlewają się właśnie wielkimi masami do biblioteki. Są ich dziesiątki tysięcy i pokrywają podłogę niczym dywan. Korzystają z tego byakhee, ciesząc się z wielkiej uczy i żrąc tyle, że nie mogą wzbicić się ponownie w powietrze i zalegają posadzkę. Wiodok ten kosztuje 0/1k3 PP plus dodatkowo 1/6 punktów za użyczenie byakhee i 0/3 PP powodowane masami „węgorzy”.

Wielka Sala jest zupełnie zablokowana na następne 1k6 godzin. Każdy, kto spróbuje się przedrzeć, będzie musiał błąd po kolana w roju stworów – co rundę będzie go atakowało 1k10 z nich próbując wyssać Punkty Magii.

W godzinę po rozpoczęciu się powodzi węgorzowatych istot, każdy powinien wykonać test Szczęścia. Porażka oznacza, że dany Badacz zostanie zmieniony zaatakowany przez takiego stwora, który wślizgnął się do galerii, gdzie pracowali bohaterowie. Po pierwszym ataku „węgorze” nie pojawiają się więcej.

CZARNE WĘGORZE Z CELAENO, osłizgłe pasożyty

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k6	3-4
KON	4k6	14
BC	1k3	2
INT	1	1
MOC	4k6	14
ZR	2k6	7

Szybkość 6

WT 8

Przeciwny modyfikator obrażeń: -1k6.

Broń: ugryzienie 50%, obrażenia 1k6-1k6 + wysysanie 1k6 Punktów Magii, jeśli stwór pokona ofiarę w teście PM przeciw PM.

Pancerz: 3 punkty elastycznej skóry.

Utrata Poczytalności: 0/1k3 PP za wyraźne ujrzienie jednego z węgorzy.

NIE-ZIEMSKIE STARSZE ISTOTY: Potężne uderzenia skrzydeł zwiastują przybycie trzech nie pochodzących z Ziemi starszych istot. Stwory przybyły z planety krążącej wokół Alcyone, gwiazdy leżącej nieopodal Celaeno. Nie wiedzą nic o swych pobratymcach żyjących na Ziemi przed milionami. Każdy Badacz, który spotkał już kiedyś starsze istoty, może po teście *Mitów Cthulhu* stwierdzić, że te są większe i sprawniejsze od swych wcześniej żyjących kuzynów – rzeczywiście: są one takie, jakie były stwory z Ziemi zanim nie nastąpiły eony ich upadku.

Gdy starsze istoty zobaczą ludzi, wylądują obok i zaczną rozmawiać swymi wysokimi, gwiżdżącymi głosami. Po paru minutach komunikacji jedna z nich odepnie od pasa opłatającego tors dziwne urządzenie i skieruje je na Badaczy. Po minucie spędzonej na gestykulacji wokół przyrządu stwór przypnie go z powrotem i wszystkie trzy odleć (starsze istoty po prostu „nagrywały” bohaterów). Nie podejmą żadnych wrogich działań, chyba że zostaną zaatakowane.

NIE-ZIEMSKIE STARSZE ISTOTY, międzyświatowi naukowcy

	1	2	3
S	43	41	37
KON	22	31	28
BC	34	32	37
INT	19	22	24
MOC	11	13	12
ZR	10	15	11
WT	28	32	33
mo.	+4k6	+4k6	+4k6

Szybkość 8/15 w locie

Broń: macki 40%, obrażenia połowa mo (2k6), miążdżenie; pistolet plazmowy 80%, obrażenia 3k6.

Języki: nath 95%.

Pancerz: 12 punktów skóry.

Utrata Pocztytalności: 0/1k6 Punktów Pocztytalności za zobaczenie nie-ziemskiej istoty.

W KSIĘGACH...: Podczas przeglądania przypadkowych ksiąg jedna z nich upadnie i otworzy się na wspaniałej, barwnej ilustracji. Obrazek przedstawia ze szczegółami odłączoną od ciała głowę przyjaciela bądź sprzymierzeńca któregoś z Badaczy, osadzoną na wijącej się płataninie macek. Ilustrację otacza pnakotycki tekst, więc bohaterowie nie będą w stanie znaleźć wyjaśnienia tak dziwnego zbiegu okoliczności. Utrata Pocztytalności – 0/1 PP.

ŚŁUGA GHATA: Badacze zostaną zaskoczeni niemal bezczesnym pojawieniem się w ich galerii pewnej postaci. Ów ktoś, który zapytany przedstawi się jako sługa Ghata, jest wysoki, szczupły i niemal nagi (okryty jedynie przepaską biodrową). Tors, ramiona i nogi poznaczone ma wieloma liniami blizn, które precyzyjnością i równością przywołują na myśl pracę chirurga. Bliższe przyjrzenie się postaci pozwoli stwierdzić, że nie jest to człowiek – ręce i nogi mają zbyt dużo stawów, na piersi nie widać linii żeber, a kształt długiej i wąskiej twarzy przypomina insekta. Ujrzenie sługi kosztuje 0/1 PP.

Gdy istota spotka Badaczy, odezwie się do nich w dziwnym, chropowatym języku. Jeśli nie odpowiedzą, spróbuje jakiegos innego – angielski będzie szósty z kolei. W krótkich, urwanych zdaniach rozkazujących sługa Ghata zażąda, by bohaterowie poszli za nim. Zgromadził kilka pięter niżej pokątną stertę ksiąg (około sześćdziesięciu) i chce, by Badacze pomogli mu je przenieść do wierzchołka, czekającego na frontowych schodach biblioteki. Jest skrajnie prymitywny umysłowo; jeżeli bohaterowie mu odmówią, chwyci jednego każdą ręką i będzie ciągnął tam, gdzie leżą tomy, co łatwo może przerodzić się w walkę.

ŚŁUGA GHATA, tępy niewolnik

S	25	KON	25	BC	20	INT	5	MOC	1
ZR	7	Szybkość 6				WT	23		

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń*: uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3+2k6; chwyt 60%, zaczyna ciągnąć pochwyczonego; nóż ** 40%, obrażenia 1k6+2k6.

* Może atakować dwa razy na rundę, raz każdą ręką.

** Ma nóż, ale nie pomyśli o jego użyciu przez 1k6 rund.

Języki: 50% przy szerokim zakresie różnych języków.

Utrata Pocztytalności: 0/1k3 Punktów Pocztytalności za ujrzenie sługi Ghata.

Jeśli Badacze zgodzą się pomóc słudze Ghata w przeniesieniu ksiąg, zostaną poinstruowani, by zabrali je na zewnątrz, do stojącego na schodach wierzchołka, który wygląda jak ogromny, podobny do modliszki owad (0/1 PP). Tam sługa weźmie je od nich i starannie zapakuje w kieszenie i torby poprzyczepiane do siodła, wdrapie się na grzbiet insekta, który skoczy wysoko w niebo ruszając w podróż. Wtedy wielka, huskająca kończyna wystreli z jeziora, złapie owada i wciągnie w bulgoczącą toń. Badacze nie zobaczą już więcej sługi Ghata. Bycie świadkiem śmierci dziwnego stwora wymaga testu Pocztytalności i utraty 0/1k3 PP.

OSTRZEŻENIE YADDITHIANINA: Jasny błysk rozświetli galerię, w której przebywają bohaterowie. Świetlisty punkt rozrośnie się szybko do sfery; potem w jej pozostałościach pojawi się insektoidalny członek wyniszczonej rasy yaddithian (ujrzenie go powoduje test Pocztytalności – 0/1k6 PP). Prawie natychmiast zacznie mówić skrawkami angielskich zdań przy wtórze nieustannego szczekania zębami:

– Dhole nadchodzi. Żle. Bardzo źle. Zniszczyły Yaddith. Moje Yaddith. Teraz zniszczą Ziemię. Wezwane przybędą. Bardzo źle. Żle dhole.

Yaddithianin nie może właściwie robić nic innego oprócz powtarzania tych słów i będzie kontynuował swą przemowę aż do chwili, gdy upewni się, że Badacze zrozumieją wagę jego ostrzeżenia. Spełniwszy swą misję, uruchomi powtórnie swoje świetliste „opakowanie” i zniknie. Jeśli zostanie zaatakowany albo przestraszony, także zniknie w podobny sposób.

Podsumowanie

Jeśli wszystko pójdzie dobrze, Badacze mogą odnaleźć treść czaru „Stworzenie zapory Naach-Titha” i opuścić bibliotekę z niewielkimi stratami. Zachłanni bohaterowie, którzy postanowią zdobyć więcej wiedzy, nie powinni być zaskoczeni niebezpiecznymi spotkaniami.

Jeżeli gwiazdy wampir nie został „Sępatany”, musi być „Przyzwany” ponownie, gdy grupa wyjdzie na schody przed frontowym wejściem. Należy pamiętać, że Śpiący w Jeziorze zaatakuję każdego, kto spróbuje wynieść ze środka jakieś księgi czy urządzenia (co, jak mówiliśmy, nie dotyczy sporządzonych na miejscu kopii).

Do powrotnej drogi na Ziemię potrzeba kolejnych porcji gwiazdowego miodu (po jednej dla Badacza), a także wydania 2 PP i 2 PM. Podróż minie spokojnie.



Badacze podróżują do Egiptu w poszukiwaniu zaginionego grobu Nophru-Ka.

Grób Nophru-Ka jest zakopany głęboko w piaskach egipskiej pustyni. Badacze mają nadzieję, że rzuci on nowe światło na wszystko. Zawiodą się srode. Został już spustoszony, a Bractwo Bestii konspiruje w celu odcięcia bohaterów od możliwości odkrycia resztek, które w nim zostały.

Wiadomości Badaczy

Badacze, dzięki serii odkryć w zamku Hauptmanna, zdobyli informacje prowadzące do zaginionego grobowca Nophru-Ka. Dowiedzieli się także, że zespół archeologiczny z Uniwersytetu Miskatonic szuka tego grobu od osiemnastu miesięcy. Wyprawa, którą kieruje szeroko znany egiptolog, profesor Ronald Galloway, nie może się pochwalić żadnym sukcesem i władze uniwersyteckie zaczęły rozważać zaprzestanie finansowania projektu.

Warto skłonić Badaczy do osobistego przekazania informacji na temat grobu profesorowi Galloway'owi. Jeśli skontaktują się wcześniej z uniwersytetem, będą rozmawiać z Staffordem Evansem (członkiem akademickich władz), który walczył o przerwanie wyprawy i który stanowczo będzie odradzał wysyłanie informacji o grobie do Egiptu. Evans stara się po prostu oszczędzać pieniądze uniwersytetu, ale nie nie stoi na przeszkodzie, by Badacze zaczęli podejrzliwie myśleć o jego motywach. W końcu powinni wybrać się ze znalezionymi dokumentami w podróż do profesora Gallowaya'a.

Jeżeli bohaterowie nie są w stanie sfinansować wyprawy do Egiptu, powinni skontaktować się z Robertem Carringtonem i powołać się na jego obietnicę pomocy. Z chęcią zapłaci za wycieczkę, jeśli tylko powie się mu, że jest ona związana z dziwnymi snami Paula LeMonda.

Wiadomości Strażnika

Zespół profesora Gallowaya'a pracuje w odległości około 100 mil na zachód od Kairu. Składa się z czterdziestu „kopaczy”, arabskiego brygadzysty i dwóch studentów z Uniwersytetu Miskatonic. Od półtora roku przeszukuje obszar zwany Doliną Wicherów i kierując się skąpyimi wskazówkami, próbuje zlokalizować grób Nophru-Ka – przekłętego kapłana żyjącego podczas chaosu panowania XIV dynastii. Postęp prac jest znikomy; obecnie zespół kopie o dziesięć mil na południe za daleko.

Zaufany pracownik Gallowaya'a – arab Hamid Katif – jest (o czym profesor oczywiście nie wie) agentem Hauptmanna, wykorzystującym pokładane w nim zaufanie do odciągania archeologów od celu. Jego zadaniem jest też to, by w przypadku odkrycia grobu ukraść i zniszczyć specyficzne przedmioty tam pozostawione.

Zaczynamy grę

Obóz profesora Gallowaya'a leży na trudno dostępnym terenie, więc Badacze powinni najpierw wysłać telegram informujący archeologów o swych zamiarach. Począta i zaopatrzenie docierają tam dwa razy w tygodniu zrzucone z samolotu. Lądowanie i starty są bardzo niebezpieczne ze względu na ogromne połacie miękkiego piasku i piloci ryzykują takie manewry wyłącznie wtedy, gdy obóz będzie sygnalizował sytuację krytyczną. Wszystko, co opuszcza tamto miejsce, wyjeżdża na grzbietach wielbłądów. Każdego dnia rusza też karawana po wodę pobieraną z oazy oddalonej o osiem mil.

Po nawiązaniu kontaktu profesor wyśle dwóch pracowników i umówi ich w Kairze z Badaczami – jego ludzie mają przeprowadzić ich przez pustynię do obozu.

KAIR

Tu Badacze spotkają dwóch młodych arabsów, którzy przedstawiają się jako pracownicy profesora Gallowaya'a. Pozwólą oni bohaterom spędzić kilka dni w Kairze i będą pomagać skompletować odpowiednie ubrania czy ekwipunek, a także przeszkolą ich z podstawowych spraw związanych z podróżowaniem na grzbiecie wielbłąda. Po tym treningu Badacze zyskają 10% lub 20% wartości umiejętności *jazda na wielbłądzie*, w zależności od tego, czy powiedzie im się na końcu nauki test Pomysłowości. Mogą te dni wykorzystać także na poszukiwania informacji i kręcenie się po Kairze.

Podróż przez pustynię

Badacze zaczną czterodniową wyprawę przez piaski pustyni wczesnym rankiem. Po przejściu przez most na Nilu wjadą na przedmieścia Gizy i przejadą w cieniu piramid obok zagadkowego Sfinksa. Cały tamten obszar usiany jest wieloma archeologicznymi wykopiskami sponzorowanymi przez przeróżne rządy i uniwersytety. W środku jednego z większych obozów dostrzegą robotników stawiających wysoką, metalową wieżę. Zapytani o to przewodnicy nie będą nic wiedzieć; jeżeli bohaterowie będą o tym pamiętać i popytają po powrocie do Kairu, dowiedzą się, że sponsorem tego stanowiska jest Fundacja Chandlera, która jest znaną organizacją charytatywną (podobną do



Fundacji Forda) połączoną z NWI. Badacze muszą wypytać pracujących tam robotników, by dowiedzieć się, że smutką wieść stanę się miejscem kotwiczenia sterowców.

Już na pustyni naszych bohaterów czeka nudna podróż w skwarze, przerywana z rzadka drobnymi problemami z upartymi i złośliwymi wielbłądami. Każdego dnia Badacze będą doświadczać kłopotów z wierzchowcami. Jeśli któryś z nich nie zda testu jazdy na wielbłądzie, zostanie zrzucony na ziemię, by potem gonić i łąpać opornego zwierzaka. Porażka przy rzucie Szczęścia oznacza przy upadku 1k3 obrażeń.

Plan Katifa

Hamid Katif, ostrzeżony przez Hauptmanna, planuje wrzucić Badaczy do Studni. Wierzy, że wzięcie wpędzi ich w szaleństwo, a niemożność wydostania się doprowadzi do śmierci głodowej. Brak ciała jest wygodny, a poza tym Katif uważa, że takie rozwiązanie pozostawi jego ręce nie splamione krwią Amerykanów. Cała scena wizji w Studni będzie efektem nagromadzenia się psychicznych sił zostawianych tam przez wielu wyznawców oddających cześć mrocznym bogom. Katif nie przewidział jednak, że po tak wielu stuleciach większość Europejczyków nosi w sobie choć garść genów dawno zmarłego kapłana i przez połączenie owych doświadczeń może nastąpić przebudzenie pamięci komórkowej podobne do tego, które przeżył Edward Chandler, choć oczywiście daleko mniej intensywne. Katif nie uwzględnił w swoim planie także tego, że ostatnia burza piaskowa odsłoniła zasypane przez długi czas wyjście ze Studni.

Pustynni bandyci

Pod koniec trzeciego dnia podróży nasza wyprawa zobaczy ponad wydami kierującą się na nich grupę jeźdźców. Przewodnicy od razu (może nawet zbyt szybko) rozpoznają w nadjeżdżających bandytów prowadzonych przez Kemala – rozbójnika działającego na tym terenie i polującego na karawany. Natychmiast zjeżdżają z wierzchowców i będą błagać Badaczy, by i oni się poddali, twierdząc, że jeżeli tak zrobią, Kemal tylko ich złupi. Jeśli bohaterowie będą oporni, przewodnicy podkreślą, że w takiej sytuacji wszyscy zostaną po prostu zabici.

Jeśli któryś z Badaczy zda test Pomysłowości, przypomni sobie opowieści z Kairu o sławie Kemala. Podobno jest to bandyta, który napada tylko na arabsów, bojąc się, że rabowanie Europejczyków przysporzy mu za dużo kłopotów z władzami. Zaatakowanie naszych podróżników jest w sprzeczności ze wszystkim, co bohaterowie mogli o nim usłyszeć. Prawdę mówiąc, przewodnicy dostali rozkazy od Katifa – agenta Hauptmanna w Kairze – by poddać się Kemalowi, który został przekupiony właśnie przez Katifa. Powiedziano im, że przeżyją, jeśli się podporządkują.

Kemalowi towarzyszy dziesięciu jego najlepszych ludzi – wszyscy świetnie strzelają z karabinów zarówno pieszo, jak i z grzbietu wielbłąda. Jeśli któryś z Badaczy będzie na tyle głupi, by zacząć uciekać czy wyciągać broń, Strażnik Tajemnic powinien bez oporów pozwolić, by bandyci zestrzelili mu z głowy kapelusze czy zabili wierzchowca albo by sam zrozumiał sytuację – strzelanie z grzbietu zwierzęcia obniża szansę na trafienie do poziomu jazdy na wielbłądzie (oczywiście jeśli normalna szansa jest niższa, to pozostaje niezmienną).

Kemal pojmie Badaczy i zabierze im wszystko, co może mieć jakąkolwiek wartość. Broń i pozostałe cenne rzeczy może zatrzymać dla siebie, ale jest zobowiązany oddać Katifowi wszelkie znalezione przy nich książki i dokumenty. Powinien też związać ich i zasłonić oczy przed dalszą drogą oraz zabić dwóch młodych przewodników. Wypełni dokładnie wszystkie rozkazy oprócz ostatniego – uwolni dwóch arabów i pozwoli im uciec do obozu profesora Galloway'a.

Związani Badacze będą prowadzeni przez gorące piaski przez godzinę czy dwie zanim będą musieli wdrapać się po kamienistym podłożu i przepelznąć gęsnego przez ciasny otwór. Z dziury wieje wyraźnie chłodniejsze powietrze, a odbijające się echem głosy bandytów wskazują na fakt znajdowania się wewnątrz zamkniętej przestrzeni.

Po krótkim marszu w środku grupa zatrzyma się i przepaśki zostaną ściągnięte jeńcom. Bohaterowie zobaczą, że stoją w ciemnej jaskini nad zięjącą pustką, okrągłą przepaścią. Oprawcy wyciągną do przodu jednego po drugim, których z bandytów będzie przecinał im więzy na rękach, podczas gdy dwóch innych będzie wypychał ich (zapewne wrzeszczących) do otworu. Każdy Badacz, na skutek lotu przez ciemność, straci 0/1k4 PP.

KEMAL, lat 31, pustynny rozbójnik

Bandyta ten dowodzi około dwudziestoosobową grupą ludzi napadającą na karawany podróżujące przez pobliskie tereny. Nie zadziara z nie-rodakami, bojąc się po prostu odwetu egipskich władz. Ma reputację takiego, który rzadko zabija swoje ofiary, gdyż woli raczej je wypuszczać licząc na to, że ponownie będą próbowali przedostać się przez kontrolowane ziemie. Kemal boi się Katifa i nie jest zadowolony z faktu, że musi z nim współpracować, ale na razie wykonuje jego polecenia. Katif, nie mogąc postrzymać się od przechwałek, wspominał czasem, że pracuje dla barona Hauptmanna i innych – jeśli uda się porozmawiać z bandytą i zdać test *perswazji* (posługując się językiem arabskim), może dać się przekonać do wystąpienia przeciw Katifowi.

S 16 KON 15 BC 12 INT 15 MOC 15
ZR 16 WG 17 WYK 11 P 75 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: karabin łtokowo-obrotowy .30-06 80%, obrażenia 2k6+4;

rewolwer .45 50%, obrażenia 1k10+2;

nóż 80%, obrażenia 2k4+2.

Umiejętności: jazda na wielbłądzie 95%, kradzież kieszonkowa 45%, nasłuchiwanie 80%, okultyzm 25%, perswazja 80%, psychologia 65%, skakanie 80%, skradanie się 80%, spostrzegawczość 75%, tropienie 75%, ukrywanie się 80%, uniki 75%, wspinaczka 80%.

Języki: angielski 25%, arabski 55%.

PUSTYNNI BANDYCI, lojalni wykonawcy

Gang złodziei jest fanatycznie oddany Kemalowi. Wszyscy chętnie oddadzą za niego życie. Zakładamy, że mają identyczne statystyki.

S 11 KON 10 BC 11 INT 15 MOC 10
ZR 9 WG 8 WYK 7 P 75 WT 11

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: karabin łtokowo-obrotowy .30-06 85%, obrażenia 2k6+4;

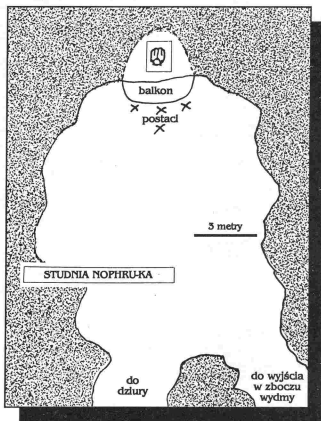
nóż 65%, obrażenia 1k4+2.

Umiejętności: jazda na wielbłądzie 90%.

Dzięki słabemu światłu płynącemu z góry grupa zobaczy, że znajduje się w z grubsza okrągłej jaskini o średnicy kilkunastu metrów o kształcie odwróconego lejka. Kamienne schody pozwalające niegdyś wychodzić na górę biegly wzdłuż ścian, ale zawałyły się dawno temu, pozostawiając jedynie porozrzucane po pieczarze skalne bloki. Ściany nie są pionowe, ale raczej pochylone do środka tak, że im wyżej, tym bardziej zbliżają się do siebie, co czyni ewentualną wspinaczkę niemożliwą (przynajmniej bez odpowiedniego sprzętu). Wkrótce Badacze powinni zrozumieć, że jedyną drogą wyjścia jest ciemny tunel zaczynający się w grocie, który wraz z każdym krokiem obniża się w dół.

Przejście to ma około dwóch mil długości i jest zupełnie ciemne aż do końca, na którym wpada do niego słabe światło ze Studni Nophru-Ka – starożytnego miejsca kultu czczonoego przez strasznego kapłana i jego szalonych wyznawców. Gdy Badacze dostrzegą przed sobą światło na końcu tunelu, udany test *nasłuchiwania* pozwoli zarejestrować dziwne, monotonne, zawołujące dźwięki.

Jeśli bohaterowie będą posuwać się dalej, tunel otworzy się na dużą, okrągłą grocie oświetloną pochodniami osadzonymi w małych dziurach w ścianach. Od razu z prawej strony widać wejście do pasażu podobnego do tego, z którego wyszli (okaże się potem, że prowadzi poza Studnię). Po drugiej stronie komory, prawie trzydzieści metrów przed nimi, widać postać odzianą w stylu starożytnego Egiptu, kłęczącą jak w modlitwie przed inną sylwetką. Owa druga postać jest wysoka i ma tak ciemną skórę, że wydaje się niemal czarna, ale to jedynie szczegóły, jakie można dostrzec w migotliwym blasku pochodni. Nierówne i zmienne oświetlenie nie pozwala też dokładnie dostrzec dwóch mężczyzn z rękami skrzyżowanymi na piersiach, stojących



Studnia Nophru-Ka

Badacze spadną z około dziesięciu metrów na kopiec miękkiego piasku. Każdy, który nie zda testu *skakania*, dozna 1k6 obrażeń.

za tym wysokim. Zawodzące dźwięki zdają się dochodzić z balkonu wyciętego w skale i umieszczzonego dokładnie nad opisywaną tajemniczą grupą.

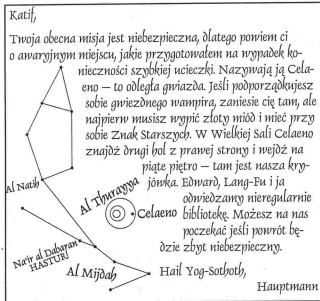
Podczas śpiewu dwie postaci zbliżają się do siebie rozmawiając w dziwnym języku (udany test *arabskiego* pomoże postawić hipotezę, że jest to kemicki – zapominamy język starożytnego Egiptu – choć nie pozwolił nam zrozumieć). Bycie świadkiem tej sceny przez dłuższą niż minutę spowoduje przebudzenie się pamięci genetycznej, uwiecznionej w komórkach od antycznych czasów; wszyscy tracą po 1k6 Punktów Pocztałości i o tyle samo wzrasta im procentowy poziom *Mitów Chtulhu*. Nie ma możliwości uniknięcia powyższych efektów.

Zwieńczeniem sceny będzie wyjście dwóch postaci (choć nie owej wysokiej i ciemnej) z cienia i stanięcie w oświetlonym miejscu; na widok mężczyzn z głowami krokodyli bohaterowie muszą wykonać test Pocztałości (0/1k6 PP). W tym momencie pochodnie nagle zgasną, widza rozpylni się, a grotę zaleje ciemność. Jeżeli Badacze zechcą wcześniej przerwać oglądaną scenę w jakikolwiek sposób, pochodnie również zgasną, a obrazy natychmiast znikną.

Kilka chwil po zapadnięciu ciemności oczy bohaterów przyzwyczajają się do zmiany oświetlenia i zaczynają dość dobrze rozróżniać otaczające ich obiekty – po prostu krystaliczne żyły przecinające ściany jaskini emanują fosforyzującym, niebieskim blaskiem. W jakiś dziwny sposób naładowały się światłem „niematerialnych” pochodni i będą lśnić przez najbliższe pół godziny, po czym stopniowo zgasną.

Badacze stwierdzają, że po obserwowanej przez nich ceremonii nie ma żadnych śladów. Udany test *wspniania się* pozwoli dotrzeć po szalonych do kamiennego balkonu. Tam znaleźć można małą salę, w której stoi wysoki na prawie dwa metry czarny posąg sfinksa bez twarzy. Statua pokryta jest egipskimi hieroglifami; po zdany test *teście Mitów Chtulhu* można stwierdzić, że sfinks przedstawia jedną z wielu form Nyarlathothepa. Udany test *egipskich hieroglifów* odkryje, że napis zawiera zaklęcie „Wezwanie/Odesłanie Bestii”.

Wycinki Bestii nr: 20



którego po zdaniu testu Pomysłowości może nauczyć się Badacz znający hieroglify.

Jeżeli bohaterowie wejdą do drugiego tunelu, zobaczą, że ciągnie się on na około trzysta metrów, po czym kończy się wąskim, przysypym piaskiem wyjściem umieszczonym w zbrocu wydmy. Po opuszczeniu przejścia nagle, porywisty wiatr (częsty przecież na pustyni) pogrzebie otwór, zostawiając ich na otwartym powietrzu.

Można mówić o uśmiechu losu, gdyż Badacze wyszli na powierzchnię zaledwie o kilka mil od obozu Galloway'a i mogą go, z odrobiną szczęścia, odnaleźć. Pierwszy dzień powinien upłynąć na bezowocnym włóczeniu się po piaskach. Na początku drugiego, a w razie potrzeby także każdego następnego, bohater o najwyższym szczęściu powinien wykonywać test MOC x1. Jeśli się powiedzie – grupa odnajdzie oboz, jeżeli nie – każdy musi testować KON x5, w zależności od wyniku doznając obrażeń równych 1 lub 1k6 punktów WT. Pod koniec czwartego dnia, jeśli Badacze nie znajdą obozu sami, odkryje ich ekspedycja wysłana przez Galloway'a. Utracąco Wytrzymałość mogą odzyskiwać w tempie jednego punktu za każdy dzień w pełni poświęcony na odpoczynek.

Jeżeli gracze potrafią wskazać powody, dla których ich bohaterowie mogliby posiadać umiejętności przydatne do przeżycia na pustyni, Strażnik Tajemnic może nieznacznie zmienić zaproponowany wyżej przebieg wydarzeń.

Obóz Galloway'a

Badacze, którzy dotrą do obozu samodzielnie, najpierw usłyszą dobiegający zza dużej wydmy zawoływający głos. Udany test *antropologii* podpowie, że to muzułmańska modłitwa zniekształcona przez wiatr. Bez tej informacji będą musieli zebrać się na odwagę i wyrzucić zza krawędzi wydmy.

Patrząc w dół wąskiej doliny, bohaterowie ujrzą trzydziestu czy czterdziestu muzułmanów klęczących w modlitwie z twarzami odwróconymi na wschód. Kawalek dalej, obok małego zbiorowiska namiotów, stoi trzech mężczyzn w ubraniach koloru khaki, rozmawiając z wysokim, brodatym arabe. To profesor Galloway i jego studenci arabski ar. Po pobliskim terenie rozszani jest pół tuzina próbnych wykopów, choć od razu widać, że nic nie znalezione. Niedaleko mężczyzn widać półczerwone z wymalowanym na boku napisem „Miskatonic University”. Po drugiej stronie doliny znajdują się namioty oddalone na bezpieczną odległość od odoru spotęganych wielbłądów.

Wszyscy będą zdumieni widokiem Badaczy, którzy (jak powiedzieli przewodnicy) zostali uprowadzeni przez Kemala. Najbardziej zaskoczony będzie Katif i po udanym rzucie *psychologii* będzie można to zauważyć. Dla bohaterów zostaną przygotowane namioty i zapewnione jedzenie oraz pierwsza pomoc.

Choć Badacze stracili mapę z zaznaczonym grobem Nophru-Ka, to każdy, kto dokładnie ją studiował, może przypomnieć sobie bez trudu jej szczegóły. Jeśli przedstawia profesorowi Galloway'owi ową wiedzę, będzie zainteresowany, ale nie wierzy, że grób może być położony gdzie indziej. Ma własne dowody (zbierane przez lata) i wręcz czuje, że szuka w odpowiednim miejscu. Powie, że jego opinii popiera

Hamid Katif, z którym pracował już wcześniej i który udowodnił swą głęboką wiedzę o starożytnym Egipcie. Informacje Badaczy wskazują na miejsce położone dziesięć mil na północ od obecnego terenu poszukiwań. Jeden z bohaterów może próbować użyć *perswazji* – jeśli mu się powiedzie, profesor zacznie planować przeniesienie całej operacji dalej na północ. Nawet w przypadku niepowodzenia powyższej próby Galloway przyzna, że Badacze mogą być na tropie czegoś ciekawego i zapropnuje, by wzięli jednego z jego studentów – Danielsa – i wraz z kilkoma kopaczami przenieśli się do obszaru, który chcieliby zbadać.

PROFESOR RONALD GALLOWAY, lat 53, szanowany egiptolog

Profesor Galloway jest znanym na świecie egiptologiem. Będąc po pięćdziesiątce jest silnym, ogorzałym mężczyzną – to efekt lat spędzonych w terenie. Jest człowiekiem kierującym się w życiu logiką i trudno namówić go do czegoś dzięki umiejętności *perswazji*. Nie będą interesowały go rozmowy o potworach ani tajnych organizacjach (przynajmniej do chwili wydarzeń w grobie Nophru-Ka).

Jeśli profesor przeżyje ten scenariusz, może być cennym źródłem pomocy w późniejszych wydarzeniach. Ma nieskalaną reputację człowieka całkowicie uczciwego i posiada kontakty z członkami rządów czy pracownikami przeróżnych uniwersytetów na całym świecie. Wszystko, co będą mieli do powiedzenia Badacze, zostanie dużo szybciej zaakceptowane, jeśli tylko zostanie wsparte wpływami Galloway'a. Po zakończeniu tej przygody profesor wróci prawdopodobnie do Uniwersytetu Miskatonick, by przestudiować to, co znalazł.

S	12	KON	15	BC	11	INT	16	MOC	15
ZR	12	WG	15	WYK	26	P	75	WT	13

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: rewolwer .38 (zawsze w kaburze) 45%, obrażenia 1k10;

karabin łukowo-obrotowy .30-06 30%, obrażenia 2k6+4.

Umiejętności: antropologia 35%, archeologia 95%, geologia 20%, historia 55%, korzystanie z bibliotek 80%, nawigacja 40%, *perswazja* 80%, pierwsza pomoc 75%, *sposrządzawstwo* 55%.

Języki: angielski 95%, arabski 50%, egipskie hieroglify 90%, łacina 55%.

SZCZEGÓŁY OBOZU

CIĄGNIK: Pojazd benzynowy na gąsienicach mogący poruszać się po każdym niemal terenie; mieści osiem osób. Pokonuje odległość na pustyni dwa razy szybciej niż wielbłąd. Niestety, zepsuł się jakiś czas temu i nikt go jeszcze nie doprowadził do stanu używalności. Kilkanaście godzin pracy i trzy testy *mechaniki* mogą sprawić, że znów zacznie jeździć. Odpowiednie rezerwy benzyny i części zapasowe znajdują się w pobliskim namiocie.

NAMIOT-MAGAZYN: Oprócz benzyny i części, namiot mieści jedzenie, narzędzia do prac wykopaliskowych i skrzynkę dynamitu z dwudziestoma czterema łaskami zaopatrzonymi w zapalniczki.

NAMIOT PROFESORA GALLOWAY'A: Oprócz książek i papierów można tu znaleźć dwa karabiny .30-06 (pod łóżkiem połówym) wraz z amunicją. W razie kłopotów Galloway nosi je ze sobą; dotychczas nie były potrzebne.

NAMIOT HAMIDA KATIFA: Po drugiej stronie doliny, obok namiotów kopaczy, stoi jeden większy, należący do Katifa. Jeśli Badacze będą mieli okazję się po nim rozejrzeć, znajdą książki i dokumenty zabrane im przez Kemala (włączając mapę z zaznaczonym grobem Nophru-Ka). Odkryją

Wycinki Bestii nr: 21

Katif,

Sprawa pilna. Kilku nieznanym pojawiło się ostatnio w Drowosnii; prawdopodobnie mają jakieś informacje na temat naszych planów. Podejrzewają mój udział. Mam powody wierzyć, że dotarli do wiadomości prowadzących do grobu. Jeśli spróbują interweniować, trzeba uciszyć ich na zawsze.

Załatwienie tej sprawy zostawiam w twoich rękach. Pamiętaj, że w przypadku odnalezienia grobowca musisz za wszelką cenę skraść lub zniszczyć złożone tam zwoje. To zaklęcie, które zabrałymi ze sobą trzydziestki lat temu, gdybym tylko wiedział, że tak rozwija się nasze plany, nie może wpasć w ich ręce.

Hail Yog-Sothoth,

Hauptmann

także dwa listy, oba po arabsku, ze znaczkami z Klausenburga w Rumunii.

Wycinki Bestii nr: 20 są zapisem wyraźnie starszego z nich, który już zaczął zółknąć. Dziwny diagram może zostać po teście *astronomii* odczytany jako wskazujący Celaena – gwiazdę z gromady Plejad. Kilka następnych stron dotyczy czaru „Przywzwanie/Spełnienie gwiazdnego wampira”, którego można się nauczyć po teście *Pomyślności*. Do listu dołączono pojedynczą folkę z gwiazdnym miodem i kamień z wyritym Znakami Starszych Bogów.

Wycinki Bestii nr: 21 wyglądają na dość „świeże” list. Dołączono do niego dwa zwoje zapisane również po arabsku. Jeden zawiera cząść „Wezwanie/Odesłanie Bestii”, a drugi opisuje pewien rodzaj „Ochronnego znaku” – twórnego dionymi magicznego przejścia. Żadnemu z zaklęć nie towarzyszą wyjaśnienia; obu można nauczyć się po udanym teście *Pomyślności*.

ASYSTENCI GALLOWAY'A: Obaj to młodzi studenci z Uniwersytetu Miskatonick, dumni z możliwości pracy z profesorem Galloway'em.

LAWRENCE DANIELS, lat 21, student archeologii

Lawrence jest studentem czwartego roku.

S	10	KON	9	BC	10	INT	15	MOC	12
ZR	14	WG	10	WYK	15	P	60	WT	10

Modyfikator obrażeń: +0.

Umiejętności: antropologia 25%, archeologia 45%, korzystanie z biblioteki 55%.

Języki: angielski 75%, egipskie hieroglify 25%.

RICHARD McFARLAND, lat 25, doktorant archeologii

To magister archeologii kontynuujący naukę; ulubieniec Galloway'a. Jest wysokim i atletycznym mężczyzną, zaprawionym w bójkach. Ma .45 w namiętności, ale nie nosi jej po obozie.

S	16	KON	15	BC	16	INT	15	MOC	13
ZR	11	WG	10	WYK	17	P	65	WT	16

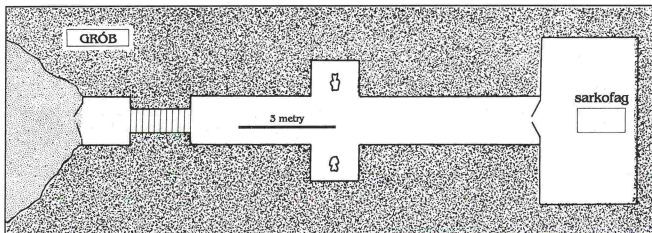
Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: rewolwer .45 65%, obrażenia 1k10+2;

uderzenie pięścią 75%, obrażenia 1k3+1k4;

kopnięcie 50%, obrażenia 1k6+1k4;

karabin 60%, nie nosi.



Umiejętności: antropologia 30%, archeologia 60%, okultyzm 20%, pierwsza pomoc 75%, pilotowanie statku powietrznego 40%.

Języki: angielski 85%, arabski 35%, egipskie hieroglify 40%.

ARABSCY ROBOTNICZY: To grupa wynajęta przez Katifa. Choć żaden z nich nie wie o prawdziwych intencjach Katifa, to wszyscy się go boją i nieliczni będą o nim rozmawiać z Badaczami. Po udanym teście *perswazji* (po arabsku) któryś może zdradzić, że widział go jak odbywał w środku nocy spotkanie z innym arabem (Kemalem). Kolejny rzut *perswazji* (przy innym robotniku) zaowocuje podaniem prawdopodobnej lokalizacji kryjówki Kemala – pięć mil na zachód od oazy zaopatrującej obóz w wodę.

W obozie znajdują się także inne namioty-magazyny, namioty studentów itd., ale nie mają dla nas większego znaczenia.

Grobowiec Nophru-Ka

Miejsce to umieszczone jest dziesięć mil na północ od aktualnej lokalizacji obozu. Droga nie jest łatwa i zajmie cztery godziny na wielbłądzych grzbietach lub dwie ciagnikiem. Po rozbiciu obozu grupa zapewne ruszy na poszukiwanie śladów wskazujących wejście do grobowca. Każdemu, który poświęci na to pełen dzień, może się to udać, jeśli powiadać mu się jednocześnie test *spostregawczości* i *archeologii* (robotnicy mają po 25% w obu z potrzebnych umiejętności). Gdy grobowiec zostanie odnaleziony, Daniels zabierze dwóch kopaczy i natychmiast uda się do profesora, by go powiadomić o odkryciu. Po usłyszeniu tych nowin, Galloway (wraz z grupką robotników i Katifem) skieruje się do nowego miejsca, zostawiając Daniela i McFarlanda, by dopilnowali przeniesienia obozu na północ.

ATAK POTWORYCH NIETOPERZY

Każdej nocy mały obóz rozłożony przy grobie będzie atakowało 1k6 byakhee wezwanych przez Katifa. Będą to ostrożne rajdy typu „uderzyć i odskoczyć”, mające na celu zabicie zaskoczonych w pojedynkę osób lub rozdzielenie namiotów i zlikwidowanie śpiących ofiar; potwory natychmiast

będą rozpyływały się w ciemności. Ataki ustaną po przybyciu Galloway'a i Katifa. W obliczu takich kłopotów Badacze mogą mieć kłopoty z utrzymaniem robotników na miejscu.

BYAKHEE

	1	2	3	4	5	6
S	16	14	18	12	20	21
KON	07	11	13	10	12	15
BC	17	18	20	13	12	14
INT	12	04	11	14	11	12
MOC	08	12	11	14	07	10
ZR	11	14	12	18	14	12
WT	12	15	17	12	12	15

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: pazury (x2) 45%, obrażenia 1k6+1k6;

lub ugryzienie 35%, obrażenia 1k6+wyssanie krwi*.

* Podczas każdej rundy, aż do oderwania potwora od ciała, ofiara traci 1k6 punktów S. Siła regeneruje się w tempie 1k3 dziennie (lub dzięki transfuzji).

Pancerz: 2 punkty futra.

Umiejętności: nasłuchiwanie 45%, skradanie się 65%, spostregawczość 65%, ukrywanie się 55%.

Utrata Pocztywalności: 1/1k6 za zobaczenie byakhee.

Grób Nophru-Ka

Gdy Galloway dołączy do grupy, odkopywanie grobu pójdzie bardzo sprawnie. W ciągu dwudziestu czterech godzin zostaną oczyszczone schody i duże kamienne drzwi prowadzące do środka. Gleba zasypująca wejście była dziwnie nie ubita, tak jakby niedawno poruszona. Zdany test *geologii* powie, że jest w tym coś nienormalnego. Członkowie zespołu wyrażą zawód, gdy zobaczą wykruszoną glinę niegdyś pieczętującą drzwi – to ewidentny znak grobowych rabusiów (Badacze nie wiedzą zapewne, że Hauptmann wraz z współpracownikami odwiedził to miejsce w 1896 roku, by zabrać pewne przedmioty potrzebne do realizacji jego planów).

Po otworzeniu drzwi i odczekaniu, aż zstąpi powietrze trochę się rozwieje, grupa wejdzie do przedsionka, za którym widnieją kolejne kamienne schody prowadzące w dół. Są pokryte grubą warstwą pyłu, w którym odcisnęły się dość świeże ślady. Udany test *tropienia* pozwoli stwierdzić, że choć do środka weszły cztery osoby, to wyszły już tylko trzy. Widać, że ktośkolwiek to był, nosił współczesne buty.

Na dole schodów zaczyna się mały korytarz długi na około trzynaście metrów i kończący się parą kamiennych drzwi. W połowie przejścia są dwie głębokie alkozy, każda mieszcząca prosty, kamienny sarkofag ustawiony pionowo. Wyglądają na nienaruszone; są pokryte grubą warstwą kurzu i zapieczetowane zieloną, podobną do wosku substancją. Pieczęcie na końcowych drzwiach są skruszone i wrota łatwo otwierają się do środka.

Po ich otwarciu grupa stanła w miejscu ostatecznego spoczynku Nophru-Ka, który został przez wyznawców umieszczony tu wraz z uratowanymi resztkami skarbow. Mimo wielu śladów w pyłe, wnętrza na pierwszy rzut oka nie wygląda na spładowane. Jedyne co rzuca się w oczy, to leżące obok sarkofagu zmasakrowane ciała mężczyzn, odzianego we współczesne, arabskie ubranie.

Dokładniejsze oględziny trupa wskazały, że zginął od strzału w tył głowy – widąc przyklejone do pobliskiej ściany zaschłe fragmenty organiczne. Najnowsze monety w kieszeniach człowieka pochodzą z 1895 roku. Dzięki suchemu powietrzu grobowca ciało jest częściowo zmumifikowane.

Ściany pokryte są pospiesznie wycinanymi hieroglifami. Zdany test *egipskich hieroglifów* pozwoli odczytać zapisaną nimi historię Nophru-Ka (patrz: Wstęp). Potrzeba dwóch tygodni, by przetłumaczyć te inskrypcje.

Szybkie sprawdzenie wnętrza grobowca pokaże, że rabusie niewiele w nim zmieniły. Zginął właściwie tylko zamknięty słoń z wątroba Nophru-Ka i prawdopodobnie zwoje z pólki. Ten pierwszy przedmiot zabrał Lang-Fu, by w przyszłości pomógł mu wezwać ducha Nophru-Ka, a papiery wziął Hauptmann, ponieważ potrzebuje ich do rozpoczęcia Dnia Bestii. Baron, w akcie szacunku i podziękowania duchowi kapłana, zostawił sporo innych, wartościowych pism. Niestety; w miarę rozwijania się planu rozumiał, że pozostawienie przy sarkofagu fragmenty *Księgi Eibona* mogą spowodować zagrożenie, zawierając bowiem czar „Odesłanie dhola” – to właśnie te dokumenty są istotą misji Katifa – za żadną cenę nie powinny wpasć w ręce Badacza.

MUMIE-HYBRYDY

Jeśli grupa otworzy drzwi prowadzące do głównej komory bez wykonania specjalnego „Ochronnego znaku” w pobliżu strażniczych mumii (ze zwoju znalezionej w namiocie Katifa), owi martwi słudzy zaczną się budzić po tysiącachlet snu, zaalarmowani obecnością intruzów. Pierwszym znakiem będzie huk pękających i rozpryskujących się na podłodze holu kamiennych pokryw sarkofagów. Dwie mumie wyjdą ze swych legowisk i powloką się w stronę grupy, wzbudzając kłęby pyłu. Badacze zobaczą skurczone, wyschnięte ludzkie ciała zwieńczone pokrącanymi głowami krokodyli przyszytymi grubymi i niedbatymi szwami do szyi.

KROKODYLE MUMIE, specjaliści strażnicy grobowca

W wizji, jaka nawiedziła bohaterów w Studni Nophru-Ka, stwory te wyglądały jak ekstremalnie umięśnieni ludzie z sztywno stopniowo zamieniającymi się w obsadzone ostrymi jak brzytwa żębami głowy krokodyli. Tu w formie mumii, w grobowcu Nophru-Ka, umieszczono je, by pilnowały doczesnych resztek zamordowanego kapłana.

Mumie te nie są niczym owinięte, a po prostu zakonserwowane; ich ciała wyschły, stając się twarde na kształt skórzanych rzemieni i rozciągając gorzką

woni dziwnych przypraw i śmierci. Tak naprawdę to ludzie z obcymi głowami, do szyi których przyszyto krokodyle głowy. Istoty te są animowane magią i obje mają takie same charakterystyki.

S	21	KON	16	BC	15	INT	8	MOC	15
ZR	7	Szybkość 6				WT 16			

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: uderzenie ręką 80%, obrażenia 2k6;

ugryzienie 60%, obrażenia 3k6.

Pancerz: 2 punkty skóry. Kule nie czynią im widocznej szkody.

Umiejętności: skradanie się 50%.

Utrata Poczitalności: 1/1k3 Punktów Poczitalności za zobaczenie prymitywnie poskładanych mumii.

Po odpowiednich testach Poczitalności grupa zacznie walczyć z potworami, a Katif (korzystając z zamieszania) spróbuje ukraść papiery i ukryć je pod szatą. Aby nikt tego nie spostrzegł, potrzeba mu udanego testu *kradzieży kieszonekowej*. Potem spróbuje uciec z grobowca używając „Ochronnego znaku” do bezpiecznego przejścia między mumiami. Każdy Badacz obserwujący wykonywanie przez niego skomplikowanej gestykulacji ma szansę równą INT x 1 na powtórzenie znaku (jeśli oczywiście chce podążyć za nim na zewnątrz).

Poza grobowcem czekają na Katifa dwaj jego pomocnicy z wielbłądami, by zabrać go do kryjówek Kemala. Złapany przez bohaterów spróbuje raczej zniszczyć wyniesione papiery, niż odda je w ich ręce.

HAMID KATIF, lat 37, nieuczciwy przewodnik

Katif jest wysoki i gibki. Jego czarna, niemal niebieska, broda nadaje twarzy przerażający wyraz. Jest od lat agentem barona Hauptmanna, ale najważniejsze zadanie zostało mu powierzone dopiero teraz. Hauptmann woli używać innych ludzi do operacji tak delikatnych jak ta, ale był to jedyny dostępny człowiek. Obawy barona potwierdziły się przy okazji porażki Katifa podczas próby zamordowania Badacza, co nie zmienia faktu, że jest to oddany członek Bractwa Bestii, który (jeśli przeżyje ten scenariusz) pojawi się z Hauptmannem w rozdziale XII podczas Dnia Bestii.

Katif twierdzi, że jest Koptem i nie bierze udziału w muzułmańskich obrzędach robotników wykopalisk. Był przewodnikiem Galloway’a od początku jego poszukiwań i pracował z nim wcześniej. Professor uważa go za dziwnego człowieka, ale szanuje za wiedzę o przeszłości i tajemniczą zdolność znajdowania dobrych miejsc na prace archeologiczne. Galloway ufa Katifowi bez zastrzeżeń i nie zwróci się przeciw niemu dopóki nie dostanie niezbitych dowodów winy. Robotnicy boją się Katifa. Nie mają pojęcia do czego dąży.

Jeżeli Katif zostanie zdezakomowany przed odkryciem grobowca, ucieknie wraz z dwoma pomocnikami do kryjówek Kemala i poczeka na odwołanie

Ochronny znak

To specjalna sekwencja gestów dłońmi, która powinna zostać wykonana w grobowcu Nophru-Ka przed otworzeniem drzwi do wewnętrznej komory. Jeśli będzie odprawiona poprawnie, spowoduje, że wejście do pomieszczenia z sarkofagiem kapłana nie obudzi mumii-strażników. Jeżeli zostaną one zaalarmowane, wyjdą z trumien, by zabić intruzów. Nawet po przebudzeniu można nadal wykorzystywać znak do przejścia obok nich, ale nie wrócić do sarkofagów, jeśli wewnętrzne wrota nie zostaną zamknięte i nie otrzymają odpowiedniego symbolu. Jeżeli dopełni się tego obowiązku, wrócić do trumien i będą czekać na następnych gości (choć pokrywy sarkofagów zostaną potłuczone). Wykonanie „Ochronnego znaku” kosztuje 1 Punkt Magii bez względu na gestykulację została wykonana poprawnie.

krypty, by potem dokończyć swą misję. Jeśli zrobi się naprawdę niebezpiecznie, przyzwie gwiazdowego wampira albo byakhee i ucieknie (możliwe, że na Celaeno).

S	14	KON	14	BC	13	INT	10	MOC	12
ZR	15	WG	9	WYK	7	P	50	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: duży nóż 75%, obrażenia 1k6+1k4;

rewolwer .32 (ukryty w szatach) 35%, obrażenia 1k8;

uderzenie pięścią 40%, obrażenia 1k3+1k4.

Umiejętności: archeologia 20%, jazda na wielbłądzie 85%, kradzież kieszonek 75%, Mity Chulhu 40%, okultyzm 50%, perswazja 65%, skradanie się 80%, tropienie 20%, ukrywanie się 80%, uniki 75%, wspinanie się 60%.

Języki: angielski 30%, arabski 50%.

Czary: „Ochronny znak”, „Przyzwanie byakhee”, „Przyzwanie gwiazdowego wampira”, „Strasliwa klątwa Azathotha”, „Wezwanie/odesłanie Bestii”.

POMOCNICZY KATIFA

Dwóch arabskich robotników w tajemnicy służy Katifowi; nie wie o tym nikt w obozie. Obaj są zimnymi mordercami wykonującymi każde polecenie, które nie prowadzi do zagrożenia ich życia; jeśli uznają, że zrobiło się niebezpiecznie, porzucają swojego zwierzchnika i uciekają. Nie wiedzą nic o zaangażowaniu Katifa w kult Innych Bogów.

SELIM, lat 26, okrutny pomocnik

S	14	KON	12	BC	10	INT	7	MOC	8
ZR	17	WG	8	WYK	6	P	40	WT	11

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: duży nóż 75%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: jazda na wielbłądzie 80%.

MAHMUD, lat 24, okrutny pomocnik

S	13	KON	15	BC	15	INT	9	MOC	6
ZR	14	WG	10	WYK	5	P	30	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: duży nóż 90%, obrażenia 1k6+1k4.

Umiejętności: jazda na wielbłądzie 85%.

Podsumowanie

Rozdział ten dostarcza wielu wskazówek co do działań Bractwa Bestii, ale zostawia Badaczy w ślepych zaułku. Choć odkrycie grobowca Nophru-Ka jest niewątpliwie wielkim sukcesem archeologicznym, to tak naprawdę jedynie „Odesłanie dhola” i hieroglificzna historia kapłana mają jakieś konkretne znaczenie dla bohaterów. Jeśli grupa wróci do Studni, psychiczny „pokaz” odbędzie się tylko, jeżeli Strażnik Tajemnic tak postanowi.

W tym punkcie kampanii pojawia się pretekst do przerwy, którą można wykorzystać na rozegranie innych przygód lub zignorować i przejść do następnego rozdziału. Ewentualnie, jeśli Badacze nie byli jeszcze na Celaeno, można namawiać ich, by pojechali tam teraz.

CZEŚĆ TRZECIA: DZIEŃ BESTII



Hydra - 1928

HYDRA 1928



Kolejny sen Paula LeMonda wysłał Badaczy w góry Peru, by zbadał niezwykle trzęsienia ziemi nawiedzające tamtą okolicę.

Wgórach Peru mają miejsce dalsze etapy planu Bractwa Bestii. NWI zaopatruje lokalnych Synów Teroru w broń, a także wydobywa rzadki mineral zwany „Niebieskim Johnem”. Indianie, rebelianci i mi-go – wszyscy stanowią zagrożenie, a Badacze po raz pierwszy rozumieją, że NWI nie jest tak dobrym zjawiskiem, jak mogło się to wcześniej wydawać.

Wiadomości Badaczy

Po kilku miesiącach napięcia, podczas których nie pojawiła się żadne dalsze wskazówki dotyczące działań Bractwa Bestii, Badacze dostaną kolejną przesyłkę od Irene LeMonda. Jest to znów nagranie snu Paula i tak jak w poprzednich przypadkach większość zapisu jest całkowicie niezrozumiała, ale między jękami i krzykami torturowanego śpiącego, bohaterowie usłyszą mamrotanie o trzęsieniach ziemi w Peru, które w jakiś sposób mają zwiastować nadejście Bestii (patrz: *Wycinki Bestii nr. 22*).

Każdy Badacz połączony psychicznie z Paulem będzie pamiętał identyczne wizje – pierwsze niepokojąco realne sny od miesięcy. Robert Carrington może – jak miało to miejsce poprzednio – wesprzeć bohaterów w organizacji wyprawy do Peru, jeśli sami nie są w stanie jej sfinansować.

Wiadomości Strażnika

Trzęsienia ziemi w Peru spowodowała grupa mi-go. Stworzy wyciągały na powierzchnię głęboko położone warstwy skał, z których mogły wydobyć mineral zwany Niebieskim Johnem – to właśnie zaowocowało ruchami sejsmicznymi. Substancja ta jest potrzebna do produkcji kadzidła wykorzystywanego podczas rzucania czaru „Przyzwanie/śpitanie dho-la”. Po obróbie minerału, który uzyskuje postać drobnego proszku, wysyła się go poza Peru, korzystając z umieszczonej niedaleko stacji eksperymentalnej kopalni NWI.

NWI zaczęło tu swą górniczą operację parę lat wcześniej. Publicznie twierdzono, iż to próba ekonomicznego wydobywania śladowych ilości złota, srebra, platyny i innych cennych kruszców, znajdujących się w ziemiach tego górzystego kraju. Prawdziwe zadanie kopalni – znane

tylko nielicznym – to stworzenie parawanu dla wydobywania i wysyłki Niebieskiego Johna. Jedyną osobą pracującą na miejscu, która zdaje sobie z tego sprawę, jest Jonathan Harris – główny inżynier.

NWI korzysta z okazji i zaopatruje w karabiny miejscowych wyrotowców, rozwijając plan szerzenia na świecie politycznego chaosu. Broń trafia do przywódcy rebeliantów – byłego bandyty zwanego Goyo – od Melvina Peale’a, piastującego funkcję szefa ochrony kopalni NWI. Peale nie wie nic o konszachtach kopalni z mi-go.

W ciągu ostatnich sześciu miesięcy Peale przekazał rebeliantom wielkie ilości broni i amunicji; kopalnia tłumaczy tak duże transporty uzbrojenia koniecznością utrzymywania porządku i walki z agresywną grupą Indian, którzy starali się stordować całą operację górniczą już od samego początku jej istnienia. Ostatnio stali się oni realnym zagrożeniem; wykradli rebeliantom sporo karabinów i trochę amunicji. Rząd peruwiański, zadowolony z udziału NWI w ekonomicznym rozwoju państwa, dał ochronie kopalni pozwolenie na załatwienie problemów z Indianami zgodnie z interesem firmy i przy użyciu dowolnych środków. Indianie kręcą się w pobliżu obozu górniczego, a Peale prowadzi wypadły w góry, by wraz z armią pomocników wykurzyć ich z okolicy. Do swojej operacji włącza także Goyo.

Jonathan Harris dostał list od Edwarda Chandlera z NWI, że wydobyto już niemal całą potrzebną ilość Niebieskiego Johna i wkrótce powinno nastąpić zamknięcie operacji. Kiedy się to dokona, NWI publicznie ogłosi wycofanie się z prac górniczych w Peru twierdząc, że okazały się być niedochodowe (co akurat jest prawdą, ale to było wiadome od początku).

Przygoda ta powinna rozegrać się pod koniec lipca lub w pierwszej połowie sierpnia 1929 roku – tak, by Badacze zdążyli wrócić do Stanów i dojechać do San Francisco na 27 sierpnia.

HISTORIA

Grzyby z Yuggoth zainteresowały się Andami i zaczęły tam swoje działania przed tysiącami lat. Prowadziły je nieprzerwanie aż do momentu, kiedy zostały skutecznie przepędzone przez Indian ponad 1100 lat temu. Indianie ci, zwani Huari, żyli jeszcze przed Inkami. Byli wyznawcami Yiga i to właśnie dzięki jego pomocy pozbyli się mi-go. Większość Huari zginęła pod naporem nieznanymi najeźdźców około 800 n.e., ale mali szczep przeżył odizolowany w górach.

Założenie przez NWI ośrodka górniczego spowodowało, że Indianie ci uwierzyli w rychłe wypełnienie plemiennych legend. Mówili one coś takiego: „Gdy biali ludzie przyjdą w góry, ponownie wywołą z nich złe duchy. Wielki Yig musi

Wycinki Bestii nr. 22

Transkrypcja snu Paula LeMonda,
lipiec 1929 roku

„Ziemia żyje... Peru... Góry
Księżycowe... trzęsienia ziemi...
to nadchodzi Bestia...”.

je powstrzymać, ale nie zostaną wypędzone, zanim nie pojawi się «Duch, Który Chodzi». Wydarzenie to rozpocznie wiek Bestii». Treść tej przepowiedni może pojawiać się w scenariuszu w różnych formach, tak jak krążyła po okolicy przed przybyciem NWI, ale jej jedyna pełna i dokładna wersja znana jest „Duchowi, Który Chodzi”.

Zaczynamy grę

Badacze mogą chcieć sprawdzić informacje o trzęsieniach ziemi w Peru jeszcze przed wyjazdem ze Stanów. Już pobieżne poszukiwania w gazetach i pismach naukowych dadzą odpowiedź, że tamten obszar nawiedziła w ciągu roku fala silnych, lokalnych wstrząsów z epicentrum położonym wysoko w górach, jakieś pięćdziesiąt mil na północny zachód od Limy. Teren jest bardzo aktywny sejsmicznie, tak więc nawet dziwna powtarzalność wstrząsów nie wzbudziła zainteresowania, gdyby nie sąsiedztwo kierowanego przez Amerykanów ośrodka górniczego NWI. Choć epicentrum znajdowało się bardzo blisko, rzecznik kopalni powiedział, że doznali tylko niewielkich strat i obyło się bez ofiar wśród pracowników. *Wycinki Bestii nr 23* pokazują artykuł o najnowszych w wstrząsów.

Badacze powinni już poznać NWI (rozdział III). Każdy, kto ma *geologię* na poziomie wyższym niż 50%, słyszał o eksperymentalnej kopalni i choć trochę orientuje się w celu projektu: wydobywania metali szlachetnych nowymi technikami. Może też wiedzieć, że NWI (w ramach działań reklamowych i opiniotwórczych) zapewnia wyżywienie i zakwaterowanie dygnitarzom i naukowcom odwiedzającym ośrodek. W obecnej chwili ze stacji NWI jako bazy korzysta zespół badawczy prowadzący prace w górach Peru.

Do Peru

Aktualnie w Peru rządzi prezydent Augusto Leguia, był minister skarbu związany mocno ze sferami biznesu. Zdobycie paszportów jest proste, a podróż statkiem z Nowego Jorku do Limy trwa sześć dni. W Limie Badacze będą musieli wynająć samochód lub ciężarówkę, by przejechać pięćdziesiąt mil do małej wioski Huancucho, położonej na końcu drogi i w połowie wysokości gódr. Podróż taka odbyta ciężarówką wiozącą warzywa czy żywy inwentarz nie będzie przyjemna, ale sprytni bohaterowie mogą zabrać się jeepem wraz z patroliem armii, który regularnie sprawdza drogi. Ostatnim etapem będzie pokonanie dość ciężkiego, górskiego szlaku łączącego Huancucho ze kopalnią NWI. Przewodnika można wynająć w wiosce.

Językiem narodowym w Peru jest hiszpański, ale Badacze nie powinni mieć problemów w mieście wielkości Limy – łatwo znaleźć przewodnika mówiącego po angielsku. Jednak poza stolicą okaże się, że większość mówi tylko po hiszpańsku, a im bliżej gór, tym częściej można usłyszeć quechua – indiański język Inków.

Scenariusz rozgrywa się na bardzo dużych wysokościach i trzeba pamiętać o tym, by brać pod uwagę rozrzedzenie powietrza przy każdych działaniach opartych o wytrzymałość

Wycinki Bestii nr 23

Trzęsienie ziemi uderza w Peru!

Lima – wstrząsy o dużej sile wystąpiły w ten weekend w górach Peru niedaleko od Limy. Stolica była dostatecznie oddalona od epicentrum, by nic się nie stało, choć poprzewracały się księżki w Bibliotece Nacional. Amerykański obóz górniczy sponsorowany przez New World Industries (NWI) był dużo bliżej punktu wstrząsów, ale jak zapewnia pan Jonathan Harris, dyrektor kopalni „Obóz doznał pewnych uszkodzeń – kilka przewrócono drzew itp. – ale nasze kopalnie zostały doskonale zaprojektowane i nic się im nie stało”. Peru doświadczyło w ciągu ostatniego roku niewykłębnej aktywności sejsmicznej, niemal w całości skoncentrowanej w centralnym obszarze wokół Limy. To co najmniej trzynaste trzęsienie ziemi o znacznej sile, które zostało odnotowane w wymienionym okresie.

czy vitalność. Miejscowi Indianie fizjologicznie przystosowali się do takich warunków, co daje im pewną przewagę nad innymi. Dla człowieka „nizin” problemem może być już przebiegnięcie krótkiego dystansu, a wejście po zboczu góry to wszystko na co będzie stać przeciętnego Badacza.

Huancucho i faktoria handlowa

Huancucho to mała, senna wioska składająca się z około 250 dusz. Są to w większości bardzo biedni Indianie. Mieszkają w zwykłych chatkach, choć jest tam jeszcze kilka trwałszych budynków. Czasem przez ulicę przebiegnie pies.

Największą budowlą jest faktoria. Pierwotnie miała służyć miejscowym indiańskim rolnikom, ale teraz używa się jej jako punktu pośredniego w przerzucaniu towarów dla kopalni NWI. To, a także fakt, że odwiedzający wioskę górniczy nie mogą wydawać pieniędzy gdzie indziej, sprawiło nagły rozkwit interesów. W środku Badacze zobaczą magazyn z narzędziami, puszkowanym jedzeniem i innymi towarami. Na końcu budynku urządzono mały bar czy tawernę. Przy jednym ze stolików siedzi wąsaty mężczyzna odziany w niechlujne ubranie wieśniaka, z 45 w olstrach na udzie. Gdy zobaczy Badaczy, odwróci się powoli, by patrzeć w przeciwną stronę. Za barem, wychylając się do przodu na łokciach, stoi indiańska kobieta o znużonym spojrzeniu.

Po wejściu bohaterów do budynku z pomieszczenia na tyłach wyłoni się szwiosły mężczyzna w wieku około 55 lat. Będzie trochę zdziwiony widokiem grupy obcych, ale – gdy tylko zobaczy siedzącego mężczyznę – powita przybyłych serdecznie, najpierw po francusku, a potem po angielsku. Przedstawi się jako Wiktor, właściciel faktorii, i będzie bardzo ucieleszony jako goście kogoś „z cywilizowanej części świata”.

Gdy Badacze przedstawia się, rozpoznaje w jednym z nich kogoś, kogo znał wcześniej. Okazuje się, że był przyciemnionym ojcem któregoś z bohaterów; opowie przekonująco historię o tym, jak bujał poszukiwacza na kolanach, gdy ten był jeszcze dzieckiem. Badacz ów był wtedy całkiem mały, ale

z pewnością pamięta „wujka Wiktora”, który często odwiedzał ich dom. Nie zna dokładnych okoliczności przyjaźni mężczyzny z ojcem, ale przypomni sobie ciepłego, dobrze usposobionego człowieka, a nawet to, że jego matka za nim nie przepadała.

Odkrywszy tę miłą niespodziankę, Wiktor zaprosił grupę do prywatnego pokoju na drinka i „coś dobrego”. Gdy będą sączyli napoje, opowie jak trafił w te strony i dlaczego zaczął prowadzić faktorię. Na początku miał nadzieję na szybki zarobek, ale mimo zawodu spodobało mu się powolne i idylliczne życie w Huancucho.

Wiktor nie wie nic o działaniach NWI dotyczących mi-go. Może powiedzieć trochę o legendzie Duchu, choć jego wersja będzie bardzo daleka od dokładnej. Zapytany o dziwne miejsca w okolicy, wspomni o ołtarzu Yiga, a nawet może zaproponować sprzedaż swojej mapy za 20\$. Zarekomenduje także wygodnego miejscowego przewodnika, mogącego doprowadzić grupę do kopalni – to Sancho, brat jego żony.

Nikt nie wie o tym, że Wiktor jest łącznikiem między Peale i rebeliantami, którzy używają jego faktorii jako punktu przetrzutowego karabinów. Nie zdradzi tej informacji, chyba że stanie w obliczu śmierci. Jeśli zostałby przyłapany przez peruwiański rząd, z pewnością czekałby go pluton egzekucyjny.

„Duch, Który Chodzi”

Człowiek ten nazywa się Ngansa; jest Indianinem Montagnais z subarktycznej Kanady. Przemierzył pieszko drogę do Ameryki Południowej, gdyż otrzymał psychiczne znaki mówiące o obecności mi-go. Walczył z tymi potworami wcześniej w północnym Vermonie, gdzie spotkał sprzymierzonego z nimi Jonathana Harrisa. Ngansa jest naznaczony przez los, tak jak jego przodkowie, do walki z owymi istotami i nosi ze sobą starożytną łaskę, której wielokrotnie używał do walki z grzybami z Yuggoth.

Indianin ma ponad 100 lat i tak też wygląda, choć nadal jest zdrowy i silny. Maluje ciało lepką, białą mazią, która nadaje mu wygląd ducha i jeśli zaskoczy Badaczy wychodząc nagle zza czegoś (jak to zwykle robi), będą musieli wykonać testy Pocztyalności (0/1k2 PP).

Ten mistyk-szaman może skorzystać z pomocy Badaczy jeśli uzna, że mogą mu pomóc, jednak nie będzie tolerował niczego, co mogłoby zakłócić jego cele, i niszczyć każdego, kto stanie mu na drodze. Planuje wezwanie Cthugha i użycie potwora do zniszczenia jaskini mi-go wraz ze znajdującą się tam bramą. Potem zwróci Cthugha przeciw kopalni NWI i wypali ją do ziemi.

Nie ma wyznaczonego czasu przybycia Ngansa; wszystko zależy od roli, jaką wyznaczmy mu w scenariuszu Strażnik Tajemnic. Może pomagać lub przeszkadzać Badaczom lub nawet uratować ich przed kłeską. Nie ma jednak obowiązku wprowadzania tej postaci do gry – każdy Strażnik może z niego zrezygnować, jeśli chce.

LASKA NGANSY

Wykonana jest z rzeźbionego kawałka dębowego drewna, długa na półtora metra i pokryta symbolami; została

WIKTOR MONTAIN, lat 58, paser broni i przyjaciel rodziny

Wiktor, z urodzenia Francuz, mieszka w Ameryce Południowej od prawie osiemnastu lat, a od dziesięciu jest właścicielem faktorii w Huancucho. Został aresztowany we Francji w 1909 roku pod zarzutem fałszerstwa i skazany na osiedlenie na Diabelskiej Wyspie. Sprytnie wyskoczył z więziennego statku i przez kilka lat żył w Brazylii, pływając małą łódką towarową po Amazonce, zanim przesiadł się do Peru. Osiedlił w Huancucho, ożenił się i zbudował faktorię. Aż do niedawna czuł się bezpiecznie i myślał, że rząd peruwiański nie zainteresuje się jego kryminalną przeszłością.

Tak było; zaczął jednak pomagać Melvinowi Peale – szefowi ochrony kopalni NWI – w zaopatrywaniu rebeliantów w broń. Peale zaproponował mu dużą kwotę w gotówkę, ale rzeczą, która przekonała Wiktora do współpracy była groźba ujawnienia organom władzy jego dawnych, przestępczych czynów. Ostatnio zaczął się martwić, że rządzący podejrzewają udział faktorii w spotkaniach rebeliantów i z dnia na dzień robi się bardziej nerwowy. Wiktor może wtajemniczyć Badaczy w lokalne stosunki i miejscowy koloryt, ale nie wspomni o własnych konszachtach z wywrotowcami. Nie wie nic o konszachtach Harrisa z mi-go; zna niedokładną wersję legendy o Duchu, ale w nią nie wierzy.

Z powodu rodzinnych wzięwów czuje się odpowiedzialny za Badaczy i zrobi wszystko, by ostrzec ich przed niebezpieczeństwami grozącymi w okolicy (o ile nie będzie musiał zdradzić swej roli). Jeżeli bohaterowie znajdą się w poważnym niebezpieczeństwie, może w imię przyjaźni zaryzykować wszystko. Zawsze stara się unikać przemocy i oszukuje bogatych, korzystając z uroku oraz osobowości. Innymi słowy, w głębi serca jest naprawdę miłym facetem.

Oprócz normalnych towarów Wiktor sprzedaje zamieszkanym górnikom skurzone głowy i inne przedmioty importowane z rejonu Amazonki. Wełnięta

wykonana przed wiekami i znajduje się w posiadaniu rodziny Ngansy od wielu pokoleń. Odpowiednio użyta zwiększa do 95% szansę sukcesu przy „Wezwaniu Cthugha” i „Wezwaniu Ithaqui”. Podwaja też szansę odeśnięcia tych bóstw.

Jeśli Ngansa zostanie podczas szarpania śmiertelnie ranny, będzie chciał przekazać łaskę któremuś z Badaczy, najprawdopodobniej temu, kogo uzna za najuczciwszego. Normalnie powinien dać ją synowi lub wnukowi, ale nie ma żyjącej rodziny (przeżył wszystkich krewnych i nie dochował się potomstwa). Zaakceptowanie tego podarunku spowoduje powstanie psychicznej więzi z łaską. Jeśli przedmiot „zaakceptuje” nowego właściciela, zyska on natychmiast pełny wgląd w moce łaski i umiejętność rzucania czarów potrzebnych do jej zasilania. Otrzyma także umiejętność wyczuwania mi-go, która przywiodła Ngansę w to miejsce. Badacz może czasem czuć się „niewolnikiem” łaski, która wciąż każe mu podróżować, wyszukiwać i niszczyć grzyby z Yuggoth.

NGANSKA, ponad 100 lat, indiański szaman

S 14 KON 18 BC 12 INT 18 MOC 20
ZR 18 WG 16 WYK 20 P 69 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Umiejętności: Mity Cthulhu 20%, nasłuchiwanie 90%, skradanie się 100%, spostrzegawczość 80%, tropienie 95%, ukrywanie się 100%.

Języki: angielski 15%, francuski 25%, montagnais 100%.

Pancerz: Maż, która Ngansa smaruje ciało, to specjalna mieszanka przygotowywana osobicie. Odrzuca ona mi-go, które reagują na jej obecność alergicznie. Jej składniki są toksyczne dla obecnej biologii grzybów i po kontakcie z ich skórą powodują bardzo bolesne oparzenia. Maż zapewnia też w pewnym stopniu ochronę przed palącym gorącym Cthugha.

Czary: „Wezwanie Cthugha”, „Wezwanie Ithaqui”.

między takie rzeczy leży „mapa skarbow”, która przywiodła go przed laty do Huancucho. Mapa ta, kupiona od handlarza nad Amazonką, mówiła o bogactwie leżącym w górach Peru: wielkim posagu zrobionym z czystego złota i ozdobionym szlachetnymi kamieniami. To ona była prawdziwym powodem przybycia Wiktora do Peru. Przekonany, że zrobi błyskawiczną fortunę, szukał i w końcu znalazł figurę, ale okazało się, że jest ona kamieniem i że nie ma żadnych kosztowności. Rozczarowany, ożenił się i osiadł w Huancucho, by żyć nie pamiętając o swoim wniku. Szukany przez niego posag to ołtarz Yiga, o którym prawie zapomniał – może, ale nie musi, sam wspomnieć o nim Badaczom.

Wiktor jest siwym, lisyjącym (i z nadwagą) mężczyzną przed sześćdziesiątką. Ubiiera się zazwyczaj w niedbale, nieco przybrudzony biały garnitur z kapeluszem.

S 12 KON 14 BC 15 INT 15 MOC 12
ZR 8 WG 13 WYK 15 P 40 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Umiejętności: perswazja 50%, targowanie się 90%, wiarygodność 70%.

Języki: angielski 75%, francuski 95%, quechua 60%.

MARIA MONTAIN, lat 33, żona Wiktora

Żona Wiktora. Maria, jest pełnej krwi Indianką urodzoną i wychowaną w Huancucho. Wykonuje lwią część obowiązków związanych z faktorią, podczas gdy Wiktor wydaje jej polecenia w quechua. Nie mówi po angielsku, ale jeśli Badaczom uda się z nią dogadać, może opowiedzieć najbliższą prawdziwą wersję legendy o Duchu.

S 13 KON 14 BC 8 INT 9 MOC 10
ZR 11 WG 9 WYK 4 P 50 WT 11

Modyfikator obrażeń: +0.

Umiejętności: kultyzm (lokalny) 60%.

Języki: francuski 15%, hiszpański 15%, quechua 40%.

STRZAŁY

Rozmowa Badaczy z Wiktorem przerwie nagle huk wystrzałów i brzęk tłuczony z szyby, dobiegający z sąsiedniego pomieszczenia. Po wyjrzeniu przez drzwi można dostrzec trzech peruwiańskich żołnierzy gestykulujących i szybko mówiących w quechua. Inny żołnierz leży na ziemi w kałuży krwi, indiańska kobieta (teraz bohaterowie mogą się domyślać, że to żona Wiktora) schowała się za barem, a wszystkie mężczyźni zniknęli i tylko wybite okno nieopodal jego stolika sugeruje sposób ucieczki. Żołnierze błyskawicznie podniosą leżące i opuszczą faktorię, po czym szybko ruszą w kierunku kwatery głównej w Limie. Zameldują, że właśnie widzieli Goyo.

Wiktor jest wyraźnie przybity incydentem i udany test psychologii podpowie, że powody jego obaw wydają się dużo głębsze niż mogłaby tłumaczyć reakcja na to, co się stało. Będzie powtarzał, że nie z tego nie rozumie, ale jeżeli komuś uda się test perswazji, powie, że według niego mężczyzną do którego strzelali żołnierze, był Goyo – przywódca rebeliantów.

Wiktor zaproponuje groye nocleg; może im także sprześć, po cenach nie tak zawyżonych jak zazwyczaj, dowolne wyposażenie, które zechcą zabrać.

PERUWIAŃSKA ARMIA

Dwa razy w tygodniu oddział wojskowy patroluje drogę do Huancucho. Trzej żołnierze i sierżant podróżują jeepem lub małą ciężarówką. Niektórzy przedstawiciele władz śledzą poczynania Goyo i zaczęli ostatnio podejrzewać, że faktoria służy za miejsce kontaktowe. Nie wiedzą jednak o udziału NWI w całej sprawie. Jeżeli Badacze dostarczą władzom dowodów demaskujących NWI, natychmiast pojawi się armia, by przeprowadzić śledztwo. Na nieszczęście

wielu żołnierzy patrolujących okolicę zostało przekupionych przez Peale'a – jeśli bohaterowie zwrócą się o pomoc do przypadkowego oddziału wojska, jest spora szansa (50%), że trafią na takich, którzy biorą. W takim przypadku żołnierze natychmiast zameldują Melwinowi o działaniach Badaczy, a ten podejmie kroki mające wyeliminować zagrożenie.

Szlak do kopalni

Droga do kopalni jest stroma, kamienista i miejscami tak niewidoczna, że przebycie jej bez pomocy przewodnika jest niemal niemożliwe. Jeżeli jednak Badacze choć raz pokonają cały szlak, nie powinni mieć problemów z ponowną podróżą. Do kopalni jest tylko dwanaście mil, ale stromizny szlaku, rozrzedzone powietrze i uparte lamy (których bohaterowie będą potrzebować do transportu zapasów) sprawiają, że dotrą do stacji NWI późno.

Jeżeli Badacze będą sprytni, wynajmą na przewodnika Sancho – szwagra Wiktora – który jest czystej krwi Indianinem i oprócz tego, że ma wiecznie niezaspokojoną ciekawość świata, może służyć jako złota kopalnia wiadomości. On z całą pewnością opowie im legendę o „Duchu, Który Chodzi”.

W każdym momencie, w którym Badacze będą na szlaku, Strażnik Tajemnic może zaaranżować dla nich jakies spotkanie. Mogą to być rebelianci, wrodzy Indianie, nieprzyjacieńskie dzikie zwierzęta czy wielka kobra. Sancho wspomni, że takie węże występują w okolicy irytującego często.

SANCHO, lat 28, ciężko pracujący przewodnik

To młodszy brat żony Wiktora i najbardziej nowoczesny mieszkaniec wioski. Jego celem jest odłożenie wystarczającej sumy pieniędzy i przeniesienie się do Limy, gdzie zamierza odmień swój los. By to osiągnąć, Sancho chwytą się niemal każdej pracy zarobkowej – doświadczenia sprawiły, że potrafi dobrze się targować. Prawdopodobnie wie więcej niż ktokolwiek inny o wydarzeniach dziejących się w wiosce oraz na otaczających ją terenach i chętnie sprzeda swoje informacje. Chce 10\$ za wypracowanie lamy i doprowadzenie grupy do kopalni. Za każdy większy kęs informacji będzie żądał 5\$, ale można obniżyć cenę negocjacjami.

Poza nieregularnie zapłaconymi przez Wiktora pracami w faktorii czy pomocą w dostarczaniu zaopatrzenia do kopalni, Sancho jest szpiegiem Goyo w wiosce i mediuje natychmiast o wszystkim, co mogłoby zainteresować dowódcę rebeliantów. Nie jest zaangażowany politycznie, ale po prostu boi się Goyo. Wie także, że dostawy karabinów dla wyrotoczonych pochodzą od NWI, ale nikomu o tym nie mówi. Zna też lokalizację rebelianckich kryjówek.

Jeśli Badacze poproszą Sancho, by poprowadził ich w głąb gór, ten odmówi twierdząc, że prymitywni Indianie mieszkający w pobliżu szczytów nie tolerują „mizniny”, a zapłany intruzów torturują. Gdy Sancho zorientuje się, że bohaterowie są zainteresowani wyprawą w góry lub odkryje w nich chęć do przygody, opowie im o wielkim bogactwie ukrytym głęboko między szczytami. Wy tłumaczy, że kiedy był dzieckiem Wiktor opowiadał o mapie skarbow i mówił o sposobie odszukania wielkiego złotego bloku obspanego szlachetnymi kamieniami. Historia bardzo mocno trafiała do chłopca – do dnia dzisiejszego wierzy, że skarb jest tam gdzieś ukryty. Sancho może zasugerować Badaczom, by kupili mapę od Wiktora (który chce za nią 20\$) i wspólnie z nim udali się na wyprawę, a potem podzielili się znalezionym bogactwem. Jeśli tylko Sancho dostanie mapę, to (inaczej niż w przypadku pozostałych miejsc leżących głęboko w górach) z chęcią poprowadzi bohaterów do ołtarza Yiga.

S 12 KON 12 BC 9 INT 14 MOC 11
ZR 14 WG 15 WYK 8 P 55 WT 11

Modyfikator obrażeń: +0.

Umiejętności: jazda na lamie 85%, skakanie 80%, targowanie się 55%, wspieranie się 90%.

Języki: angielski 25%, francuski 20%, hiszpański 45%, quechua 55%.

Obóz górniczy

Obóz złożony jest z wielu drewnianych budynków posadzonych na małym płaskowyżu przylepionym do górskiego zbocza, otoczony wysokim ogrodzeniem zwieńczonym drutem kolczastym i bezustannie patrolowanym przez parę uzbrojonych strażników. Znak umieszczony na frontowej bramie mówi, że kopalnia należy do NWI; widać też na nim symbolicznego lwa w heraldycznej pozie, będącego logiem firmy.

Strażnicy widzą każdego, kto zbliża się do obozu od strony górskiego szlaku, i otworzą bramę, by Badacze mogli wejść od razu jak tylko dojdą do ogrodzenia. Gdy bohaterowie wkroczą na teren firmy, ochroniarze przedstawiają im się i odeskortują ich do budynku biurowego na spotkanie z Jonathanem Harrisem – szefem kopalni. Podczas przechożenia przez obóz mogą dostrzec daleko w górach małe figurki ludzi obsługujących błyszczące maszyny pracujące na aktualnym terenie prac górniczych. Lometka pomoże zobaczyć, że także oni chronieni są przez uzbrojonych ludzi w mundurach.

Budynek administracyjny jest, jak reszta zabudowań, drewnianą (niemalowaną) konstrukcją złożoną z gotowych prefabrykatów. Pozostałe domy to: dwa duże baraki mieszkalne górników, jeden mniejszy dla gości, kuchnia i jadalnia oraz sporo magazynów na wyposażenie i zapasy. W małym szopie stoi generator zapewniający obozowi elektryczność. W nocy cały teren rozświetlają silne reflektory także podłączone do owego generatora. Grupa zostanie wprowadzona do docelowego budynku.

Budynek administracyjny

Budynek obejmuje biura Jonathana Harrisza – głównego inżyniera, Melvina Peale'a – szefa ochrony i gabinet obozowego lekarza – Lawrence'a Richardsa. Gości powita Harris.

Jeśli Badacze wymyślili składną historię tłumaczącą ich pobyt w kopalni, Jonathan będzie bardzo przyjaźliwski i z chęcią ich zakwateruje na terenie obozu. Gdy wspomną, że w przeszłości pracowali dla NWI (patrz: rozdział II), Harris zrobi się jeszcze bardziej uczynny. Osobiście nic nie wie o wydarzeniach w Czarnych Wzgórzach, ale i tak planuje skontaktować się ze Stanami, by wypytać o naszych bohaterów. Jeżeli wspomni o ich pracy dla NWI, dowie się, że mieli do czynienia z Mitami – stanie się wtedy względem nich ekstremalnie podejrzliwy. Na szczęście komunikacja jest tu powolna i przesłanie informacji do Stanów i z powrotem (przez Lime) zajmie dobrych kilka dni, tak więc Badacze będą mieli trochę czasu na śledztwo i wypracowanie odpowiednich wniosków.

Barak dla gości jest aktualnie pusty, jednak Harris ostrzeże, że spodziewa się w najbliższej przyszłości przyjazdu grupy osobistości z NWI i jeśli to nastąpi, Badacze będą musieli sobie poszukać innego lokum (to nieprawda; po prostu przygotowuje sobie wytłumaczenie na wypadek,

gdyby obecność bohaterów stała się niepożądana i chciałby się ich pozbyć – obozowanie w górach jest właściwie niemożliwe i nie ma innego, odpowiedniego miejsca). Harris jest przyzwyczajony do podejmowania grup naukowców i nie powinien mieć żadnego specjalnego powodu, żeby podejrzewać Badaczy o cokolwiek.

Harris ostrzeże bohaterów przed samotnymi wyprawami w wyższe partie gór, opowiadając o miejscowych Indianach, którzy są wyjątkowo wroddzy, a ostatnio udało im się zdobyć kilka karabinów. Gdy tylko zobaczą białego człowieka, strzelają. W górach ukrywają się także rebelianci, choć on sam uważa, że nie stanowią wielkiego zagrożenia.

Zapytany o górnicze prace NWI, proponuje Badaczom, by razem poszli zobaczyć jak to się odbywa. Gdy się zgodzą, wyprowadzi ich poza obóz, po czym wejdą pół mili pod górę. Tam pokaze im eksperymentalnie maszyny produkowane przez inny oddział NWI, które starannie zdejmają wierzchnią warstwę gleby, ekstrahują z niej metale szlachetne i umieszczają z powrotem w wykopanych zagłębieniach – wszystko od razu i w jednym cyklu. Harrisowi nie są obce zagadnienia dbania o wizerunek firmy i jej kontaktu z opinią publiczną.

JONATHAN HARRIS, lat 39, inżynier górniczy i łącznik z mi-go

Harris jest wysokim, dobrze wyglądającym mężczyzną przed czterdziestką, o twarzy opalonej i utwardzonej latami pracy inżyniera górniczego. Od niedawna wynajęty przez NWI do prowadzenia operacji w Peru. Jest wysoko wykwalifikowanym specjalistą, ale to wcześniejsze kontakty z mi-go były najważniejszym powodem jego zatrudnienia.

Harris spotkał po raz pierwszy grybzy z Yuggoth przed laty, kiedy spędzał wakacje w Vermonie. Zgodził się wtedy zostać ich agentem i wykonywał takie prace aż do momentu kontaktu z Hauptmannem i propozycji od NWI. Nie jest prawdziwym członkiem Bractwa, a baron uważa nawet, że po wykonaniu zadania nie przyda się do niczego. Nie powiedziano mu też o Dniu Bestii.

Harris zawsze podejrzliwie patrzy na obcych, ale jest tak zajęty (a komunikacja ze światem tak utrudniona), iż nie będzie kwestionował podanych powodów przyjazdu Badaczy, chyba że sami się w jakiś sposób zdradzą. Jeśli odkryje, że nie są prawdziwym zespołem naukowcom prowadzącym badania, nie będzie się spieszył z ich eliminacją, a raczej spróbuje zaaranżować wszystko tak, by poszlaki obciążały Indian.

Harris wymyka się nocą z obozu mniej więcej dwa razy w tygodniu, by z pomocą Peale'a i podległych mu strażników kontrolować prace mi-go w sektorze A-48. Przed wyjściem z biura zawsze bierze swój rewolwer .45.

S 14 KON 16 BC 15 INT 16 MOC 11
ZR 12 WG 13 WYK 18 P 50 WT 16

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: rewolwer .45 50%, obrażenia 1k10+2.

Umiejętności: chemia 25%, geologia 95%, Mity Cthulhu 50%.

Języki: angielski 90%, hiszpański 25%.

Czary: „Nawiązanie kontaktu z mi-go”.

Budynek biurowy jest skarbnicą informacji, ale podczas dnia najczęściej ktoś w nim siedzi, a na noc jest zamknięty. Zewnętrzne drzwi są wytrzymałe (S 24) – jeśli Badacze będą je forsować siłą, hałas zaalarmuje patrolujących teren strażników. Gdy bohaterowie będą już w środku, znajdą biura Harrisza i Peale'a (zamknięte na czas nieobecności gospodarzy) oraz otwarty gabinet doktora Richardsa. Te drzwi mają lżejszą konstrukcję (S 8) niż zewnętrzne.

BIURO HARRISA: W pomieszczeniu stoi biurko i zamknięta szafa z aktami. Sprawdzenie papierów leżących na stole zaowocuje znalezieniem zestawu map geologicznych

sporządzonych przed dwoma laty. Wskazują wiele różnych miejsc wytypowanych i testowanych przed podjęciem decyzji o właściwej lokalizacji wydobywa. Jeden z obszarów mapy, sektor A-48, zaznaczono gwiazdką, choć nie pracuje w nim żaden z górników. Wśród papierów znaleźć również można brudnopis listu napisanego przez Harrisa (patrz: *Wycinki Bestii nr: 24*).

Jeśli szafa z aktami zostanie otwarta, można w niej znaleźć finansową dokumentację kopalni. Po jej przejrzaniu i zdaniu testu *księgowości* bohaterowie dowiedzą się, że choć cała operacja jest obecnie w fazie najwyższej wydajności, to każdego dnia przynosi ogromne straty. W innej szufladzie znajduje się spięty gumką plik rachunków transportowych. Wszystkie dotyczą substancji zwanej Niebieski John; opiewają na niewielkie ilości, które wysyłano na adres w San Francisco. Przed adresem widnieją wszędzie dwa chińskie znaczki – udany test *chińskiego* pozwoli przetłumaczyć je jako Lang-Fu. Zdany test *geologii* odkryje tylko tyle, że Niebieski John to nazwa bardzo rzadkiego minerału, który wcześniej znaleziono tylko w jednym miejscu (gdzieś w Zjednoczonym Królestwie).

BIURO PEALE'A: Badacze mogą tu znaleźć biurko i szafę na dokumenty podobną do tej u Harrisa oraz zamkniętą na klucz skrzynię z bronią zawierającą dziesięć karabinów, sześć rewolwerów .45 i zapas amunicji. Szafa jest otwarta; zawiera plany służby strażniczej i podobne dokumenty o wojskowym charakterze. W szufladzie biurka można znaleźć pęk kluczy do skrzyni z bronią i niemal wszystkich zamków na terenie obozu – nie ma jedynie klucza do szafy z aktami w biurze Harrisa. Oprócz kluczy można znaleźć notkę mówiącą „V.M.: G. może odebrać 2 karabiny – M.P.” – patrz: *Wycinki Bestii nr: 25*. Jest ona przeznaczona dla Wiktora i określa liczbę karabinów z następnej dostawy, które bez wzbudzania podejrzeń mogą być przekazane rebeliantom Goyo.

GABINET RICHARDSA: Gabinet składa się z dwóch pomieszczeń. Pierwsze jest typowo biurowe, a drugie może służyć jako dobrze wyposażony szpital do nagłych wypadków. Uważne przetrząśnięcie kart chorobowych (*korzystanie z bibliotek*) pozwoli odkryć, że niedawno zginęło dwóch górników pokąsanych przez węże. Incydenty te wydarzyły się ponad tydzień wcześniej; obaj mężczyźni nosili ślady tuzinów ukąszeń i umarli bardzo szybko. Wygląda na to, że wybrali się wieczorem poza teren obozu i nie wrócili; ciała odnaleziono następnego ranka przez strażników były spuchnięte i poczerwiałe. Tylko Richards, Harris, Peale i czterech strażników, którzy dokonali tego makabrycznego odkrycia znają prawdę. Firma zataiła szczegóły przed pozostałymi górnikami twierdząc, że ich kolegów zastrzelili Indianie, a także próbowała minimalizować publiczne rozprzestrzenianie się wiadomości o tym wydarzeniu. Udany test *perswazji* w rozmowie z dowolnym górnikiem pozwoli odkryć, że plotki mówią jakoby powodem nie byli Indianie. Nie wiadomo nic więcej, a źródło tych rewelacji pozostało nieznane. Tylko lekarz, po udanym *wmawianiu*, może zostać skłoniony do rozmowy o tym incydencie – pozostał przyrzekł sobie milczenie.

Wycinki Bestii nr: 24

New World, Incorporated™



Edward Chandler
Centrala NWI w Chicago

Szanowny Panie,

Spieszę donieść, że operacja w sektorze A-48 jest niemal zakończona. Wydobyć Niebieskiego Johna wyprzedza plany. Wkrótce zaczniemy fazę wygaszania operacji, a następnie redukcji aktywności w stacji NWI. Nasi sprzymierzeńcy z Y. wyglądają na zadowolonych z umieszczenia ich w Waszych planach. Wierzę, że wszystko pójdzie dobrze.

Ia Shub-Niggurath,

J. Harris

Wycinki Bestii nr: 25

V.M.: G. może odebrać 2 karabiny – M.P.

Upały i odległość pokazywały niepraktyczność transportowania zwłok do domu, dlatego nieszczęśliwcy zostali pogrzebani w odległym kącie obozu, a groby oznaczono małymi kopkami kamieni. Jeśli ciała zostaną ekshumowane, stanie się oczywiście, że powodem zgonu nie były rany postrzałowe. Każdy biegły w medycynie może po pobieżnych oględzinach określić prawdziwą przyczynę śmierci.

Górnicy

Mężczyźni ci podpisali z NWI kontrakty obligujące ich do rocznej pracy z możliwością przedłużenia. Większość pracowników posiada jakieś umiejętności inżynierskie, jako że gros pracy polega na obsłudze specjalnego sprzętu. Tradycyjnego górnictwa jest tu raczej mało. Ludzie są dobrze opłacani, ale izolacja i nuda prowadzą do drobnych scysji.

Po tajemniczej śmierci dwóch współpracowników w powietrzu zawiła atmosfera strachu. Jeśli powieździe się test *perswazji* podczas rozmowy z jednym z pozostałych pracowników, ten może zwierzyć się Badaczom ze swoich lęków oraz wspomnieć, że Harris kontynuuje nocne wycieczki poza obóz, chociaż opuszczanie terenu po zachodzie słońca jest zabronione.

Górnicy staną się bardziej przyjaźni, jeśli bohaterowie podyscą podejrzenia kierowane na NWI. Kilku może wspomnieć o sektorze A-48, gdzie przeprowadzano intensywne badania skał, by nagle bez wyjaśnień opuścić ten teren. Niektórzy robotnicy będą twierdzić, że czasem w nocy pojawiają się bez żadnego wytłumaczenia skrzynie z minerałami – nie wiedzą, że to Niebieski John wydobywany przez mi-go. Gdy pytali o to Harrisa, za każdym ra-

zem twierdził, że zostały one przyniesione poprzedniego dnia, więc w końcu przestali go nagabywać.

W końcu, zadowoleni, iż mają się do kogo odezwać, górnicy zaczęli opowiadać o Indianach, którzy sprawiają wiele kłopotów w kopalni. Ku zdumieniu niektórych bandyci zostawili obóz w spokoju, ale terroryzują pobliskie osady.

Martwi Indianie

Gdy bohaterowie obudzą się po pierwszej nocy spędzonej w obozie, zobaczą, że wszyscy pracownicy kopalni zrobili się wyraźnie powściągliwi. Dowiedzenie się o co chodzi nie zajmie dużo czasu: jeden z górników zaginął. W tym momencie Peale wraz z czterema strażnikami przetrzasnął okolicę, szukając jakichś śladów. Wszystkie prace wstrzymano, a cały personel zgromadził się na terenie obozu.

Okolo godziny 10 Peale wróci ze swoimi ludźmi, dzwigając ciała dwóch Indian, zastrzelonych przez ochroniarzy. Wszyscy zgromadzą się wokół trupów, chcąc zobaczyć je z bliska. Zrobi się zamieszanie i nikt nie zwróci uwagi na strażnika, który niosąc coś owiniętego w płed kieruje się do budynku administracyjnego – jeśli któryś z Badaczy zda test *spostregawczowości*, zobaczy go i dostrzeże, że koc zsunął się, a spod niego wystają dwa karabiny najprawdopodobniej zabrane Indianom. Jeżeli bohater zapyta, można mu powiedzieć, że tamta broń jest identyczna z używaną przez strażników (to karabiny, które Indianie ukradli rebeliantom; Peale nie chce, by zostały powiązane z NWI).

MELVIN PEALE, lat 42, szef ochrony kopalni

Peale dowodził ochroną kopalni; został wybrany na to stanowisko ze względu na wielmożę. Wie tylko tyle, że jest odpowiedzialny za bezpieczeństwo projektu i ma wspomagać rebeliantów; podpisał cyrograf lojalności NWI. Szczere podziwia Edwarda Chandlera. Bractwo spise go na straty, gdy zajdzie taka potrzeba.

Peale w pełni popiera polityczną dywersję uprawianą przez NWI w tym rejonie i zrobi wszystko, by wesprzeć owe działania. Gdyby nie zgadzał się z ideową linią działań korporacji, po prostu nie przyjąłby takiej pracy. Nie wie absolutnie nic o powiązaniach NWI z Mitami ani o planach dotyczących globalnej dominacji – każda z tych rzeczy może stać się powodem jego buntu.

Stworzone przez niego siły ochrony to szesnastu najemnych żołnierzy i profesjonalistów podobnych zawodów. Są dobrze opłacani i darzą swojego dowódcę wielkim szacunkiem, głównie za inteligencję i umiejętności. Peale prowadzi ich jak oddział wojskowy; strażnicy (tak jak dowódcą) noszą na służbie mundury i muszą przestrzegać surowej, militarnej dyscypliny. Inspekcje są częstym zjawiskiem.

Możliwe jest, by Badacze przekonali go, że Harris nie robi niczego dobrego; jednak przekonanie jego uporu wymaga nie tylko udanych testów *wmawiania i perswazji*, ale także niepodważalnie mocnych dowodów. Tylko to może sprawić, by zaczął działać przeciw NWI. Nie zdanie któregoś testu, bądź brak uzasadnionej sprawy, ale Peale zaczyna planować podjęcie poważnych akcji przeciw Badaczom. Pamiętajmy, że przysięgał NWI lojalność.

S	15	KON	16	BC	10	INT	15	MOC	12
ZR	16	WG	9	WYK	14	P	25	WT	13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: rewolwer .45 65%, obrażenia 1k10+2;

karabin łukowo-obrotowy .30-06 80%, obrażenia 2k6+4.

Umiejętności: nasłuchiwanie 60%, perswazja 65%, psychologia 25%, skradanie się 80%, spostregawczowość 75%, tropienie 60%, ukrywanie się 75%, wmawianie 30%.

OCHRONIARZE Z NWI

Wszyscy są najwyższej klasy najemnikami oddanymi swemu dowódcy. Chętni będą rozmawiać z Badaczami, ale nie zdradzą niczego ważnego, a o wszystkim co usłyszą od bohaterów zameldują Peale'owi. Jedyną rzeczą, która może zachwiać ich lojalnością, jest bezpośrednie uczestniczenie w jakimś cthulhuicznym wydarzeniu.

Owych szesnastu ludzi pracuje w trybie „osiem godzin służby, osiem godzin odpoczynku”. W każdym momencie dwóch z nich patroluje wewnętrzny obwód płotu otaczającego cały obóz. Czterech następnych pilnuje aktualnie eksploatowanego miejsca, chroniąc sprzęt i ludzi przed próbami sabotażu ze strony Indian; w nocy teren jest oświetlany reflektorami zasilanymi obozowym generatorem. Pozostałych dwóch jest przypisanych Peale'owi i towarzyszy jego wypadom w teren czy podróży do Huancucho.

Zakładamy, że wszyscy strażnicy mają identyczne statystyki.

S	15	KON	16	BC	14	INT	10	MOC	10
ZR	15	WG	9	WYK	8	P	35	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: karabin łukowo-obrotowy .30-06 85%, obrażenia 2k6+4;

rewolwer .45 75%, obrażenia 1k10+2;

nóż 60%, obrażenia 2k4+2.

Umiejętności: skradanie się 65%, spostregawczowość 65%, tropienie 75%, ukrywanie się 50%.

Zdany (podczas oglądania ciała) test *antropologii* powie, że Indianie należeli do szczepu Huari. Jeden z nich jest udekorowany sporą ilością prymitywnej biżuterii i ma dość mocno zniekształconą głowę. Choć test *antropologii* może wyjaśnić, że praktyka okaleczania się (chodzi oczywiście o głowę) nie jest wśród Indian tego terenu rzadkością, to udany test *Mitów Cthulhu* jako powód wskaże raczej piętno Yiga.

Zdjęta z jego szyi drewniana tabliczka pokryta piktogramami używanymi przez Huari trafi w ręce Badaczy. Jej dolna część została zniszczona tą samą kulą, która zabiła Indianina. Udany test *antropologii* połączony z pozytywnym testem *Mitów Cthulhu* pozwoli odcyfrować inskrypcję – jest to inwokacja Yiga.

Jeśli bohaterowie nie zainteresują się tabliczką, zostanie ona oddana doktorowi Lawrence'owi Richardsowi – obozowemu lekarzowi, amatorskiemu archeologowi i antropologowi – co zaowocuje udanym przetłumaczeniem znaków.

DR LAWRENCE RICHARDS, lat 33, lekarz w obozie górniczym

Obozowy lekarz jest młodym człowiekiem niewiele po trzydziestce. Wie nie o różnych ciemnych sprawach NWI czy pracownikach firmy. Jedynymi rzeczami wzbudzającymi jego podejrzliwość są śmiertelnie pokąsani górnicy. Zgodził się milczeć w i nie rozmawiać z nikim na ten temat do czasu, gdy korporacja postanowi jakie kroki podjąć dalsze w tej sprawie.

Richards podjął wykonywaną aktualnie pracę z dwóch powodów: po pierwsze placoną nieźle, a po drugie miał szansę rozwinąć swoje pozazawodowe zainteresowania, czyli archeologię i antropologię. To właśnie przez wiedzę zgromadzoną dzięki hobby podejrzewa udział Indian w śmierci górników.

Udany test *perswazji* skłoni Richardsa do rozmów o tragicznych zgonach. Jeśli Badacze przedstawiają mu całą znaną im prawdę o sytuacji wokół kopalni, mogą śmiało dopisać go do listy sprzymierzeńców.

S	10	KON	11	BC	10	INT	17	MOC	14
ZR	12	WG	14	WYK	21	P	70	WT	11

Modyfikator obrażeń: +0.

Umiejętności: antropologia 25%, archeologia 25%, chemia 20%, farmacja 20%, medycyna 85%, pierwsza pomoc 90%.

Języki: angielski 95%, łacina 45%.

Okolice

Wstępne badania terenów wokół stacji NWI mogą doprowadzić do czterech miejsc: siedliska Indian, kryjówki rebeliantów, ołtarza Yiga i (co najważniejsze) sektora A-48. Poniżej znajdziecie ich dokładne opisy.

Indianie

Ci Huari są prymitywnymi wyznawcami Yiga i jako naród żyli w tych górach jeszcze przed Inkami. Mówią tylko własnym językiem i od stuleci unikają kontaktów ze światem zewnętrznym. Ostatnio stali się aktywni – na wieść o wypełnianiu się przepowiedni z dawnych legend; z tego właśnie powodu naprzykrzają się kopalni. Nie zbliżają się do mi-go, ale też nie boją się ich – wierzą że wkrótce pojawi się „Duch, Który Chodzi” i zniszczy duchy gór. Jeden z dwóch zastrzelonych ostatnio Indian był odpowiedzialny za przyzwanie dziecka Yiga – potwora, który zabił górników.

Jeśli Badacze nie noszą insygniów NWI (choćby takich jakie mają na sobie strażnicy w obozie i górnicy) Indianie ich nie zaatakują. Nie będą jednak chcieli z nimi rozmawiać – jeżeli bohaterowie jakoś ich do tego przekonają (w quechua), opowiedzą im legendę o „Duchu, Który Chodzi”. Indianie potraktują Badaczy przyjaźnie jeśli ci przekonają ich jakoś, że przybyli, by walczyć z mi-go.

INDIANIE HUARI

	1	2	3	4	5	6	7	8
S	12	15	16	12	13	11	15	12
KON	15	13	15	09	07	12	14	13
BC	08	12	15	13	12	14	10	11
ZR	17	12	12	11	07	10	09	14
WG	13	04	05	12	17	15	14	12
INT	14	16	12	10	12	08	12	11
MOC	10	12	10	11	08	05	15	09
WT	12	13	15	11	11	12	12	12

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: karabin łtokowo-obrotowy .30-06 40%, obrażenia 2k6+4;

nóż 60%, obrażenia 1k6+1k4;

uderzenie pięścią 40%, obrażenia 1k3+1k4.

Pancerz: brak.

Umiejętności: skradanie się 40%, ukrywanie się 60%.

Języki: quechua 50%.

Czary: Indianin nr 7 jest kapłanem Yiga i zna „Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Yig”, „Przyzwanie dziecka Yiga”, „Spętanie dziecka Yiga”.

Kryjówka rebeliantów

Najprostszym sposobem na poznanie lokalizacji kryjówek jest rozmowa z Sanchem, choć przewodnik będzie twardy. Jak Badacze mogą wyciągnąć od niego tę informację, zostawiamy w gestii Strażnika Tajemnic.

Gdy bohaterowie zbliżą się do docelowego miejsca, znajdą sieć małych jaskiń położonych pod skalnym nawisem. Wejścia zawsze pilnuje dwóch rebeliantów uzbrojonych w karabiny od NWI, którzy bardzo podejrzliwie reagują na obcych (najpierw strzelają, a potem zadają pytania). Każdy Badacz ujęty na tym terenie zostanie natychmiast rozstrzelany jako intruz i/lub szpieg.

Po wejściu do jaskiń i ich przeszukaniu można znaleźć dokumenty potwierdzające, że Peale z NWI zaopatrza rebeliantów w broń. Rząd peruwiański będzie co najmniej bardzo zainteresowany takimi dowodami.

JUAN GOYO, lat 37, peruwiański rewolucjonista

To były bandyta, teraz rozpalony snami o rewolucji. Jest całkowicie oddany sprawie i nie pozwoli, by cokolwiek stało mu na drodze. Nie będzie chciał celowo skrzywdzić Badaczy, ale jeśli Sancho powie mu, że mają materiały wybuchowe czy dużą ilość broni, z całą pewnością zorganizuje zasadkę, by ich okraść. Jeśli w takim przypadku bohaterowie oddadzą mu to co mają, będzie imi spokojny i uprzejmy, ale obrażony (jest bardzo porwyczy) może odstrzelić kłómus palec lub zrobić coś gorszego.

Wiecznie podejrzliwy Goyo śledził kiedyś Harrisza do sektora A-48, gdzie zobaczył jego rozmowę z mi-go. Był przerażony, ale nie zrobił nic, obawiając się przerwania dostaw broni od NWI. Można namówić go do wystąpienia przeciw Harrisowi, ale trzeba sprawić, by zrozumiał potworną całość jego akcji. Goyo wie, gdzie stoi ołtarz Yiga.

S	15	KON	17	BC	16	INT	15	MOC	14
ZR	16	WG	16	WYK	10	P	55	WT	17

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: karabin łtokowo-obrotowy .30-06 90%, obrażenia 2k6+4;

rewolwer .45 85%, obrażenia 1k10+2;

nóż 90%, obrażenia 2k4+2.

Umiejętności: kradzież kieszonek 75%, nasłuchiwanie 65%, nawigacja 60%, perswazja 80%, pierwsza pomoc 75%, psychologia 75%, skradanie się 75%, tropienie 30%, ukrywanie się 75%, wstawianie 45%.

Języki: angielski 35%, hiszpański 65%, quechua 50%.

PRZECIĘTNY REBELIANT

Wszystkich ludzi Goyo jest w sumie dwudziestu pięciu. Różnią się stopniem lojalności – niektórzy podzielają rewolucyjny zapal wodza, podczas gdy większość nawet nie twierdzi, że są kimś więcej niż najzwyklejszymi bandytami.

S	15	KON	14	BC	14	INT	10	MOC	10
ZR	14	WG	10	WYK	3	P	45	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: karabin łtokowo-obrotowy .30-06 70%, obrażenia 2k6+4;

rewolwer .45 80%, obrażenia 1k10+2;

nóż 75%, obrażenia 2k4+2.

Umiejętności: kradzież kieszonek 55%, skradanie się 65%, ukrywanie się 55%.

Ołtarz Yiga

Między skalnymi urwiskami stoi starożytny, kamienny ołtarz wysoki na prawie cztery metry. Wycięto go z jednego bloku skalnego i udekorowano splecionymi wężami. Jest zwieńczony wielką, pół-ludzką a pół-wężową głową ze szparami oczu oraz zakrzywionymi zębami i rozwidlonym językiem, wystającymi z rozchylnych ust. Pod głową, wyrzeźbione w kamieniu, widać dziwne znaczki podobne do tych znalezionych na drewnianej tabliczce towarzyszącej ciału Huari zabitego ostatnio przez strażników obozu. Razem piktogramy opisują serię gestów, które mogą być użyte do rzucenia w pobliżu ołtarza czaru „Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Yig” (sukces jest automatyczny i natychmiastowy, nie kosztuje żadnego punktu Mocy ani Poczitalności). Test *Mitów Cthulhu* pomoże to odkryć. Ujrzene potworne ołtarz Yiga wymaga genu Poczitalności (utrata 0/1 PP).

Udany test *sposzregawczosci* pozwoli odnaleźć dookoła ołtarza świeże ślady, a test *archeologii* lub *antropologii* wskaże, że zbudowało go starożytne, indiańskie plemię Huari.

Bliskość monumentu, podczas rzucania niektórych czarów, wzmacnia ich efekty. „Przyzwanie dziecka Yiga” użyte przy ołtarzu spowoduje, że 10 x 1k10 dzieci Yiga wystrzeli z ust kamiennej głowy i uformuje dywan żywych węży ciągnący się do stóp maga i jego towarzyszy (powodując utratę 0/1k10 PP). Potwory nie zrobią krzywdy nikomu, kto ich nie zaatakuję, z wyjątkiem ofiar wskazanych przez kapłana Yiga lub przebywających pod wpływem konkretnych czarów.

Jeśli użyć czaru „Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Yig”, dywan węży pojawi się wraz z ich ojcem.

NADEJŚCIE YIGA

Ojciec Węży włada okolicą od wieków i wpada w gniew na widok intruzów. Nakazał swoim wyznawcom z plemienia Huari, by strzegli ziemi przed przybyszami. To właśnie Yig jest źródłem legendy o „Duchu, Który Chodzi”.

Jeśli Badacze wezwą Wielkiego Przedwiecznego, ten namówi ich do pomocy przy zniszczeniu instalacji NW1 i mi-go. Ci bohaterowie, którzy będą klęczeć ze spojrzeniem wbitym w ziemię podczas rzucania czaru „Nawiązanie kontaktu”, nie zobaczą go i będą wykonywać tylko jeden test Poczitalności (związany z dywanem węży – 0/1k10 PP). W przeciwnym wypadku czeka ich dodatkowy, na widok Yiga (0/1k8 PP).

Warunki Ojca Węży są mniej więcej takie: jeśli Badacze zrobią dokładnie to, co im poleci, nie wysła natychmiast setek jadowitych gadów, by ich zabiły. Najmniejsza porażka w wykonaniu wyznaczonych im zadań skończy się odwiezdaniami dziecka Yiga. Wielki Przedwieczny spróbuje także nauczyć każdego z nich czaru „Przyzwanie/Spetanie dziecka Yiga” (zdany w tym momencie test Pomysłowości oznacza przyswojenie odpowiedniej wiedzy do użycia owego zaklęcia).

Yig nie jest w żaden sposób związany z „Duchem, Który Chodzi”, ale jako Wielki Przedwieczny może przewidzieć jego przyjście.

Sektor A-48

Cały obszar jest zdewastowany trzęsieniami ziemi, które zdarzały się w przeciągu roku. Wielkie polacie podłoża zostały podniesione w górę do niemal pionowej pozycji, by odsłonić głębiej leżące warstwy.

W ciągu dnia teren jest cichy – może nawet zbyt cichy. Udany test *historii naturalnej* pozwoli dostrzec nienaturalną ubogość flory i fauny. Jeśli ktoś zda test *geologii*, może stwierdzić, że jest coś nienormalnego w wypchniętych do góry i wymieszanych formach skalnych.

Test *sposzrzegawczości* podczas oglądania rozrzuconych kamieni ujawni ślady ostrożnych prac górniczych skupionych wokół cienkiej, niebieskiej żyły przecinającej jedną z warstw skalnych, której przybliżony wiek można określić po teście *geologii* na 70 milionów lat. Jeśli Badacze pobiorą próbki z owej żyły i zbada ją – być może przy użyciu aparatury znajdującej się w obozie górniczym – znajdą żyłą niemal nieznanego minerału zwanego Niebieskim Johnem. Udany test *sposzrzegawczości* w czasie analizowania podłoża pozwoli dostrzec dziwne ślady, a test *Mitów Cthulhu* lub poprzednie

doświadczenia związane z grzybami z Yuggoth zaklasyfikują je jako należące do istot tego właśnie rodzaju. Zdany test *tropienia* pozwoli bohaterom podążyć za niepokojącymi odciśkami i dotrzeć do położonej czterysta metrów wyżej ukrytej jaskini mi-go.

Jeśli bohaterowie przybędą na teren ten w nocy, usłyszą buczenie dziwnej maszyny obsługiwanej przez mi-go i wybijający się od czasu do czasu dźwięk ludzkiego głosu. Pierwsza idąca osoba wejdzie w niewielkie zagłębienie, a gdy wespnie się na jego przeciwległą ścianę, stwierdzi, że stoi na małym wznieśieniu odległym o kilkanaście metrów od grupy grzybów z Yuggoth. Ujrzenie stworów powoduje konieczność wykonania testu Poczitalności – 0/6 PP. Badacz zrozumie, że jego ciało na tle nieba jest doskonale widoczne – jeśli powiedzie mu się test *unikania* lub *ukrywania* się uda mu się paść na ziemię nie zwracając na siebie uwagi (oczywiście to wszystko w przypadku, gdy nie popadł w żadną formę obłędu na widok mi-go). Jeżeli dotknęła go niepoczitalność lub nie zdał odpowiednich testów – zostanie zauważony. Bohaterowie mogą też okazać się bardziej ostrożni i wczuć się na szczyt wznieśnienia.

Badacze zobaczą z ukrycia osiem grzybów z Yuggoth obsługujących dwie dziwne maszyny i Jonathana Harrisa wydającego polecenia. Dwa potwory są uzbrojone w niewielką broń obcej konstrukcji – miotacz zimna – a Harris ma w olstrach rewolwer .45.

GRZYBY Z YUGGOTH

Potwory te bardzo dokładnie dbają, by nikt ich nie widział. Jeśli zrozumieją, że Badacze dowiedzieli się o ich istnieniu, spróbują za wszelką cenę ich ująć. Przeprowadzą to tak, by nie było żadnych świadków, a więc najprawdopodobniej wtedy, gdy grupa będzie przebywała na otwartej przestrzeni w pobliżu miejsca ich prac. Mi-go spróbują złapać wszystkich żywych, by potem przetransportować ich na Księżycę i wyjąć mózgi przygotowując je do transportu na Yuggoth. Jeżeli bohaterowie będą bronić się zbyt skutecznie, pozostanie próba zabicia ich i pozbycia się ciała – wtedy Harris będzie musiał się martwić o wytłumaczenie ich zgonu.

GÓRNICZY MI-GO

	1	2	3	4	5	6	7	8
S	15	10	07	12	11	10	13	12
KON	13	10	08	15	09	11	12	10
BC	12	05	17	10	14	13	10	12
INT	18	11	14	16	09	12	13	11
MOC	17	13	14	10	10	12	14	10
ZR	14	12	20	10	17	16	13	15
WT	13	08	13	13	12	11	11	11

Szybkość 7/9 w locie

Broń: szczytce 30%, obrażenia 1k6+chwyt; miotacz zimna*, obrażenia 2k8.

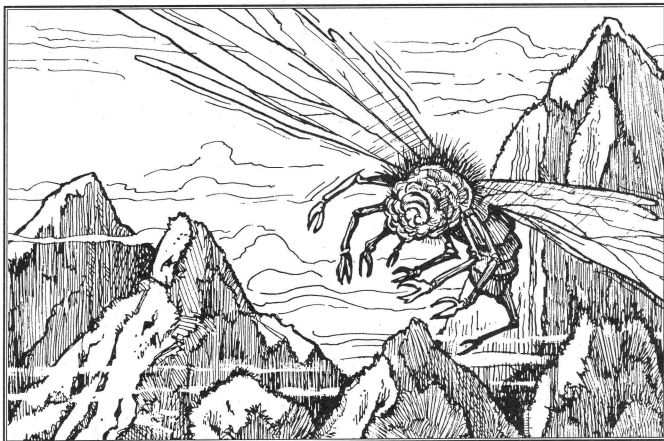
* tylko strażnicy, czyli nr 7 i 8.

Pancerz: Żaden, ale bronię przebijającą zadają minimalne obrażenia.

Czary: Nr 1: zna „Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Shub-Niggurath”, „Otwarcie bramy”, „Pozbawienie mocy”.

Nr 4: zna „Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Shub-Niggurath”, „Zaszczenie strachu”.

Utrata Poczitalności: 0/1k6 PP za zobaczenie mi-go.



JASKINIA MI-GO

Tajna jaskinia mi-go leży ukryta wysoko w górach nad sektorem A-48. Ma dość duże wejście; zdany w jego pobliżu test *sposzregawczości* pozwoli zauważyć ślady między odciskami grzybów wyglądające tak, jakby zostawione przez płazy czy wówki, na których wciągnięto do środka lub wypchnięto z jaskini coś naprawdę ciężkiego.

Grota wcina się w góry na ponad trzydzieści metrów. Jeżeli któremuś z bohaterów powiedzie się wewnątrz niej test *geologii*, zrozumie, że jest sztucznego pochodzenia. Kończy się nagle pionową, gładką ścianą pokrytą dziwnymi wzorami – każdy znający czar „Otwarcie bramy” może rozpoznać w nich integralną część portalu. Obok znajdują się dwie obłe maszyny umocowane na płozach. Mają niezwykłą budowę, ale po zdaniu kolejnego testu *geologii* można domyśleć się, że służą do wydobywania lub obróbki minerałów.

Brama na ścianie zamykającej jaskinię została stworzona przez grzyby z Yuggoth i pozwala na szybkie przemieszczanie się między starożytną kopalnią w Andach a małą kolonią stworów zbudowaną pod powierzchnią Księżyca. Przekroczenie tego portalu kosztuje 5 Punktów Magii.

Księżycowa kolonia

Jeśli Badacze przejdą przez bramę, będą najprawdopodobniej zaskoczeni nagłą zmianą grawitacji, co spowoduje, że pierwsze – jak na księżycowe warunki zbyt dynamiczne – kroki wybiją ich w powietrze i spowodują utratę

kontroli nad własnymi poczynaniami, a w efekcie odbijanie się między ścianami. W każdej rundzie będą wykonywać testy ZR x1, które – jeżeli udane – pozwolą na opanowanie sytuacji. Gdy raz się to uda, dalsze testy Zręczności nie będą potrzebne, ale wszystkie fizyczne akcje powinny być utrudnione. Wszyscy dotknięci obłędem nie mogą w takiej sytuacji kontrolować ruchów.

Po przejściu przez bramę bohaterowie spotkają nieuzbrojonego mi-go. Nie jest to strażnik portalu – stwór po prostu przypadkowo przebywał w tym pomieszczeniu. Spróbuje wykorzystać przewagę, jaką dają mu kłopoty Badaczy ze zmienioną grawitacją, i jeśli grupa jest mała, zaatakuje ją, natomiast przed większą umknie pospiesznie korytarzem w kierunku sali operacyjnej.

SAMOTNY MI-GO

S	12	KON	14	BC	12	INT	15	MOC	13
ZR	18	Szybkość 7/9 w locie					WT	13	

Brof: szczypce 30%, obrażenia 1k6+chwył.

Pancerz: Zaden, ale bronie przebijające zadają minimalne obrażenia.

Czary: „Mesmeryzm”.

Utrata Poczytalności: 0/1k6 PP za zobaczenie mi-go.

Gdy pojedynczy mi-go zostanie pokonany lub ucieknie z pomieszczenia, Badacze będą mogli dokładnie przyjrzeć się otoczeniu. Znajdują się w małej sali wciętej w litej skale o płaszczyznach ścian nadtopionych od gorąca. Podłoga pokryta jest gładkimi, białymi płytkami ceramicznymi. Dość wąski korytarz oferujący drogę wyjścia z pomieszczenia jest pięciokątny w przekroju. Tu także położono na ziemi podobne panele. Udany test *geologii* pozwoli zauważyć, że skład obserwowanych skał jest całkowicie odmienny od tych w Peru.

Wąskie przejście pogrążone w półmroku ciągnie się około 150 metrów i łączy pod kątem prostym z szerszym, dobrze oświetlonym korytarzem prowadzącym w lewo. Stojąc u jego początku Badacze dostrzegą, że po pięćdziesięciu metrach ów tunel skręca w prawo, a podłoga stopniowo podnosi się do góry – dochodzą stamtąd basowe, rytmiczne odgłosy przypominające dźwięk pracującego silnika.

Na ścianie przeciweległej do kierunku szerokiego korytarza umieszczono podwójne drzwi zaopatrzone w małe okienka i opatrzone fosforującym wzorem (to znak mi-go oznaczający salę operacyjną). Udany test *nastuchiwania* pozwoli usłyszeć ze środka głosy pracujących grzybów z Yuggoth. Drzwi tłumią dźwięki wydawane przez Badaczy, więc jeśli jednemu z nich powiedzie się test *ukrywania* się, będzie mógł niepostrzeżenie zajrzeć do środka przez kryształowe okienka.

Dostrzeże tam kwadratową salę długą na około 12 metrów, w której pracują cztery mi-go (jeśli ostatnio nie widział grzybów z Yuggoth, powinien wykonać test Poczitalności – 0/1k2+4 PP). Jeżeli pozostanie przy zdrowych zmysłach, zobaczy identyczny dwuskrzydłowe drzwi po przeciweległej stronie pomieszczenia i rząd lśniących, metalowych cylindrów zaopatrzonych w etykietyki i stojących pod lewą ścianą. Podobny pojemnik stoi na stole po środku i podłączony jest do jakiegoś urządzenia elektrycznego płatiną przewodów. Obok tego wszystkiego widać plastikową płaszczynę umocowaną na podwyższeniu; leży na niej zaginiony górnik, któremu sprawnie odcięto czubek głowy, przez co widać puste wnętrze czaszki bez żadnego śladu mózgu. To powoduje konieczność ponownego testowania Poczitalności (0/1k4 PP).

CHIRURDZY MI-GO

	1	2	3	4
S	12	11	13	10
KON	15	13	11	12
BC	08	14	10	12
INT	16	13	14	13
MOC	12	14	12	13
ZR	15	18	20	19
WT	12	14	11	12

Szybkość 7/9 w locie

Broń: szczytce 30%, obrażenia 1k6+chwyty; 60% laserowy 60%, obrażenia 2k6.

Pancerz: Zaden, ale bronie przebijające zadają minimalne obrażenia.

Czary: Nr 1: zna „Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Shub-Niggurath”.

Nr 3: zna „Otwarcie bramy”, „Przejęcie kontroli”, „Znak Voorish”.

Utrata Poczitalności: 0/1k6 PP za zobaczenie mi-go.

Jeżeli Badacze wywalczą sobie wejście do tego pomieszczenia, znajdą zapisane tabliczki na pięciu cylindrach z ośmiu (napiśy są tam, gdzie w pojemnikach znajdują się przygotowane mózgi – pozostałe są puste; inskrypcje identyfikują zawartość). Udany test *mechaniki* pozwoli otworzyć jeden z cylindrów. Jeśli bohaterowie wybrali do sprawdzenia pusty, nic oczywiście w środku nie znajdą, jeżeli zaś wzięli taki z zapisaną tabliczką, wewnątrz będzie ludzki mózg płający w gęstej cieczy i przymocowany do ścianek wieloma przewodami. Widok ten wymaga testu Poczitalności 0/1k3 PP.

Oględziny maszyny znajdującej się obok stołu połączone z udanym testem *elektryki* pozwolą zrozumieć jak się ją włącza. Jeśli zostanie uruchomiona, bohaterowie będą mogli porozmawiać z mózgiem zaginionego górnika, umieszczonym w podłączonym do aparatury cylindrze. Spośród potoku jęków i rwanego szlochu wyłapią dostatecznie dużo zrozumiałych słów, by dowiedzieć się, że górnik zaczął podejrzewać Harrisa i śledził go którejś nocy w drodze do sektora A-48. Tam odkrył, że jego szef spotyka się z przerażającymi potworami, które wylażą z jakiegoś otworu w skałach; potem został znaleziony i obezwładniony przez mi-go. Gdy się obudził, okazało się, że znajduje się w morzu ciemności pozbawionym dźwięków i nawet sam nie może wydobyć żadnego głosu. Nie może się ruszać i nie rozumie co się z nim dzieje; zaczyna błagać Badaczy, by pomogli wydostać mu się z tego więzienia. Ratunek jest – oczywiście – niemożliwy, a każdy, kto będzie słuchał rozpaczliwych zawodzeń, musi wykonać test Poczitalności – 0/1k3 PP. Najlepiej, co bohaterowie mogą zrobić dla górnika, to skrócić jego cierpienia.

Podwójne drzwi w głębi pomieszczenia prowadzą do istnego labiryntu korytarzy. Jeśli Badacze będą chcieli przesuwać tę część kolonii, w miarę wchodzenia w głąb sieci tuneli będą znajdować coraz więcej i więcej mi-go.

Jeżeli bohaterowie zawrócą w stronę odległych rytmicznych dźwięków, to po wcześniej opisywanym zakreście szerokiego korytarza przejdą jeszcze około dwustu metrów wznoszącym się tunelem, zanim dojdą do otwierającej się przed nimi wielkiej, okrągłej komory o ścianach z naturalnego kamienia, oświetlonej z góry delikatnym, niebiesko-zielonym światłem. Z miejsca, gdzie się znajdują – kilkanaście metrów od otworu – nie widać dna zagłębienia, ale za to można dojrzeć, że ta szeroka na pół mili komora otwiera się u góry na niebo – smolicie czarne i upstrzone tysiącami gwiazd. Odległa krawędź ma postać łuku skalnego z potłuczonych głazów; znad niego widać źródło światła – zawieszoną na nieboskłonie wielką, niebiesko-zieloną planetę. Dokładnie przyjrzenie się jej powinno pozwolić Badaczom rozpoznać oceany i kontynenty Ziemi. Jeśli wcześniej tego nie odkryli, to teraz zrozumieją, że znajdują się na Księżycu, a korytarz, w którym stoją, prowadzi z wnętrza do ust jednego z tutejszych kraterów. Uświadomienie sobie tego faktu wymaga wykonania testu Poczitalności – 0/1k8 PP.

Pomruki i rytmiczne buczenie dobiega z dna krateru. Udany test *Mitów Cthulhu* powie, że to odgłosy towarzyszące rytuałowi wezwania jakiejś istoty. Badacze mogą zechcieć zbliżyć się do krawędzi i rzucić tam okiem, co powinno być łatwe i dość bezpieczne ze względu na fakt, że wznosząca się podłoga skutecznie zasłania ich od wzroku istot znajdujących się daleko w dole na dnie krateru. Nie będą mogli stwierdzić, co utrzymuje atmosferę o obrębie krateru (może przezroczysta kopuła?), ale dostrzegą, że ściany tego wielkiego zagłębienia poznacone są otworami podobnymi do tego, w którym sami się znajdują.

Jeśli chwilę poczekać, to od czasu do czasu z niektórych z tych odległych jaskiń wylatują różowe kształty i pikują lub powoli zrybują w dół. Ostrożne wyjrzenie poza krawędź w głąb krateru skończy się nagłym odrzuceniem obserwatora do tyłu – na dnie kłębi się bowiem ponad tysiąc grzybów z Yuggoth i co najmniej setka ludzi skaczą, wirując

i potracając się nawzajem przed gigantycznym ołtarzem. Oglądanie tej sceny powoduje konieczność testowania Poczitalności (1k6/6 PP). Odważni Badacze mogą kontynuować obserwację ceremonii odbywającej się w kraterze – w takim przypadku w pewnym momencie ich nosy zaatakują zapach świeżo otwartego grobu, a przed oczami pojawi się opasła, rozrosła, czarna i poskręcana postać Shub-Niggurath, Kozy o Tysiącu Młodych, którą mi-go czczą. Następny test Poczitalności i tym razem utrata 1k10/1k100 PP. Każdy głośny krzyk czy strzał z broni palnej ściągnie uwagę kłębiących się na dole, którzy natychmiast ruszą, by sprawdzić co się dzieje. Badacze powinni raczej uciekać bardzo szybko i cicho.

Podsumowanie

Scenariusz ten może prowadzić do wielu konkluzji, ale najważniejszą informacją są rachunki przewozowe Niebieskiego Johna znalezione w szafie z aktami w gabinecie Harrisa. Umieszczony tam adres jest potrzebny do rozpoczęcia następnego rozdziału i jeśli Badacze pominęli tą wskazówkę, musisz sprawić, by w inny sposób weszła w ich posiadanie. Może znaleźć ją osoba, która przeżyje zniszczenie kopalni albo może dostarczyć ją dr Richards czy nawet podejrzliwy Peale.

Kolejną ważną wskazówką jest list na biurku Harrisa. To pierwszy poważny dowód łączący Edwarda Chandlera z Bractwem. Aż do tego czasu grupa Badaczy spotykała najwyżej

Technologia mi-go: miotacz zimna

To dziwne powykłęczony kawałek szarego metalu wyglądający jak zlepek metalowych pęcherzy najeżony szklanymi kolcami. Strzela widzialną strugą zimna powodując 2k8 obrażeń przy podstawowym zasięgu dwudziestu metrów. Wyemitowany strumień leci na tyle wolno, że cel może (po udanym rzucie *uników*) odskoczyć, o ile nic nie robił podczas tej rundy.

Broń jest mała i zaprojektowana dla strażników; zawiera tylko dwanaście ładunków. Nie szkolony użytkownik ma 10% podstawowej szansy na prawidłowe użycie.

imię Edward przy okazji działań tej diabolicznej organizacji. Sprawdzenie, że szefem NWI jest właśnie Edward Chandler będzie proste, a dodatkowo któremuś z bohaterów może przypomnieć się, że widział to nazwisko w księdze z drzewem genealogicznym członków Bractwa.

Ostatnią wskazówką jest znak wiszący na frontowej bramie obozu: logo korporacji w postaci czarnego kształtu potwora podobnego do heraldycznego lwa.

Badacze powinni otrzymać 1k4 Punkty Poczitalności jeśli odkryli, co dzieje się w obozie i nie oszaleli. Premię należy zwiększyć do 1k10, jeżeli zniszczyli obóz (ale nie, jeśli tylko patrzyli jak „Duch, Który Chodzi” robi to za nich).

X: PRZEZ ZATOKĘ, CZĘŚĆ PIERWSZA

Badacze podążają śladem tajemniczych transportów Niebieskiego Johna prowadzącym z Peru do San Francisco.

Konspiracja NWI łączy Limę w Peru z San Francisco. Tu członkowie starożytnego kultu istot z głębin dopracowują ostatnie elementy wielkiego planu Dnia Bestii. Badacze dowiadują się w końcu o nadchodzącej apokalipsie; być może w samą porę, by ją powstrzymać.

Nota wstępna

Rozdział ten (i następny) różni się trochę od poprzednich części kampanii, gdyż zawiera opis serii wydarzeń, które będą miały miejsce bez względu na poczynania bohaterów. Jest oczywiście możliwe, że akcje Badaczy wpłyną na zmianę fabularnego szkieletu – stopień owych zmian powinien wówczas zostać określony przez Strażnika Tajemnic, a niezbędne modyfikacje wcielone w życie. Rozdziały X i XI powinny toczyć się całkiem szybko i dawać bohaterom okazję do poznania części złowrogich planów Bractwa, wraz z szansą ich pokrzyżowania.

Część druga, która zaczyna się od bezpośredniego ataku agenta Bractwa na Badaczy, może zostać przepleciona z bieżącym scenariuszem i rozpocząć się podczas drugiej nocy spędzonej przez bohaterów w San Francisco. Może się to okazać bardzo kłopotliwe, gdyż wskazówki zaczną napływać z dwóch ewidentnie różnych źródeł. To trudny sposób prowadzenia gry i powinien być użyty tylko przez doświadczonych Strażników Tajemnic. Część II, jeśli prowadzona oddzielnie, powinna wystartować natychmiast po zakończeniu pierwszej.

Wiadomości Badaczy

Badacze powinni znać adres docelowy dostaw odczytany z rachunków transportowych znalezionych w biurze Jonathana Harrisa w rozdziale IX. Owe rachunki zawierają w adresie dwa chińskie znaczki, które mogą zostać odczytane jako „Lang-Fu”.

Wiadomości Strażnika

Adres z rachunków wskazuje magazyn w portowej dzielnicy San Francisco. Wynajęty człowiek pracujący dla Lang-Fu zabiera stamtąd Niebieskiego Johna i dostarcza do tajemnego miejsca w mieście, gdzie mag nadzoruje produkcję specjalnego kadzidła, które jest następnie rozsyłane po świecie. Azjata ten jest przywódcą starożytnego kultu istot z głębin, mającego swe korzenie w Chinach. Niemal zakończył już on etap obróbki Niebieskiego Johna i obecnie przygotowuje się do podróży do Egiptu, by wziąć udział w Dniu Bestii.

Oto zestaw wydarzeń przewidzianych na ten rozdział:

27 SIERPNIA: Piątek. Badacze przybywają do San Francisco niedługo po ostatniej dostawie Niebieskiego Johna z Peru.

28 SIERPNIA: Sobota. Niebieski John zostaje odebrany przez pracownika Lang-Fu i odtransportowany do tajnego laboratorium pod świątynią.

29 SIERPNIA: Niedziela. Koniec obróbki dostarczonego poprzedniego dnia transportu Niebieskiego Johna. Efekty pracy zostają wystane do świątyni Rhon-Paku w Meksyku. Laboratorium zostaje zamknięte, wyposażenie zabrane, a wszystkie (?) dowody zniszczone.

30 SIERPNIA: Poniedziałek. Lang-Fu odprawia wraz ze swymi współwyznawcami pewną ceremonię na Pearl Beach, po której opuszcza Amerykę i płynie do Egiptu.

W razie potrzeby wywołanej rozdziałem IX, daty te mogą ulec przesunięciu – ważne, by Badacze po aktualnych wydarzeniach i wypadkach kolejnego rozdziału mieli co najmniej dwa tygodnie na dotarcie do Gizy przed 22 września.

Zaczynamy grę

Badacze mogą zacząć od poszukiwań informacji na temat Lang-Fu; poniższe wiadomości można zdobyć w bibliotece, pod warunkiem, że powiedzą się rzutny na *korzystanie z bibliotek* (jeden na każdą informację):

- W sekcji historycznej Badacze znajdą wzmianki o imieniu Lang-Fu, łączonym z okrutnym władcą południowej prowincji Chin z XII i XIII wieku. Ów Lang-Fu miał być magiem i podobno miał konszachty z wielkim potworem morskim. Został zabity, a jego stronnicy rozproszeni przez Kublai Khana w 1264 roku.
- W dziale okultystycznym można odszukać informację o imieniu Lang-Fu łączonym z Thion-to-Hwir („Liga Niebo i Ziemia”), mistycznym bractwem chińskich intelektualistów, które miało umrzeć ostatecznie w roku 1674.

Jeśli Badacze będą rozpytywać na ulicach chińskiej dzielnicy San Francisco, mogą po udanym teście *chińskiego* lub *perswazji* zbierać poniższe wiadomości w tempie jednej dziennie:

1. Lang-Fu jest lekarzem opierającym się w swojej praktyce na założeniach tradycyjnej, antycznej medycyny.

2. Lang-Fu jest powiązany ze zorganizowaną przestępczością.
3. Od czasu do czasu jest widywany gdzieś w mieście w czarnej limuzynie.
4. Lang-Fu przewodzi jakiejś dziwnej buddyjskiej sekcje.
5. Czasem prowadzi ceremonie na świeżym powietrzu, na wybrzeżu w okolicy nie odwiedzanej Pearl Beach.
6. Adres tajemniczej świątyni prowadzonej przez Lang-Fu.

San Francisco

Magazyn

Adres znaleziony na rachunkach transportowych wskazuje na magazyn położony na południe od Market Street. Badacze znajdują stary budynek na nabrzeżu z rampą towarową od strony ulicy. W środku spotykają znużonego magazyniera ze zgaszonym niedopalkiem cygara wciśniętym do ust, odpoczywającego w odgrodzonym od hali pokoiku.

Magazynier będzie odmawiał udzielania jakichkolwiek informacji dopóki nie zostanie przekupiony. Żąda 10\$ ale po udanym rzucie *targowania się* opuści do 5\$. Może powiedzieć Badaczom, że „puszki z towarami przychodziły jedna czy dwie na raz przez ostatni rok. Były regularnie odbierane przez jakiegoś chinola”. Powie im także, że w obecnej chwili dwa pojemniki czekają na odbiór, ale nie może pod żadnym pozorem wpuścić tam nikogo spoza personelu, bo straci pracę.

Jeśli bohaterowie będą obserwować magazyn, to 28 sierpnia zobaczą podjeżdżającą pod rampę rozklekotaną ciężarówkę, prowadzoną przez Chińczyka. Z kabiny wysiadzie drugi Chińczyk i chwiejnym krokiem wejdzie do budynku; po kilku minutach pojawi się znowu wtaczając do skrzyni samochodu dwa metalowe pojemniki. Potem podpisze magazynierowi jakiś papier i wraz z towarzyszem odjedzie.

Jeśli Badacze będą śledzić tą ciężarówkę, muszą postarać się, by jej nie zgubić – potrzeba do tego udanego testu *prowadzenia samochodu*.

Obserwowany wóz w końcu skręci w wąską uliczkę i zatrzyma się przed nieoznaczonymi drzwiami. Obaj Chińczycy wysiadą z kabiny, wyładują metalowe pojemniki i wtoczą je do środka budynku. Jeśli bohaterowie poczekają na nich na zewnątrz, tamci wyjdą po dziesięciu minutach i odjadą. Dalsze ich śledzenie pokaże, że przez resztę dnia będą zajmować się normalnymi rzeczami. Jeśli zostawic ich w spokoju, będzie można ujrzeć ich podczas rytuału na Pearl Beach.

Jeśli Badacze zgubią wcześniej ciężarówkę, nadal będą mogli odszukać świątynię Lang-Fu dzięki wypytywaniu przechodniów na ulicach chińskiej dzielnicy (patrz: wyżej).

ŁUDZIE Z CIĘŻARÓWKI

Tych dwóch pracuje dla Lang-Fu. W ich żyłach płynie krew istot z głębin, a więc są hybrydami. Zmuszeni, będą walczyć

do śmierci, ale uciekną natychmiast, gdy pojawi się taka możliwość. Jeśli zostaną obezwładnieni, odmówią zdradzenia jakichkolwiek informacji.

YUEN WOO, lat 27, hybryda, kierowca ciężarówki

S	11	KON	9	BC	9	INT	9	MOC	10
ZR	11	WG	3	WYK	7	P	0	WT	9

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: nóż 45%, obrażenia 1k4+2.

Umiejętności: prowadzenie samochodu 35%.

WENG CHANG, lat 24, hybryda, pasażer ciężarówki

S	13	KON	12	BC	12	INT	9	MOC	9
ZR	9	WG	3	WYK	4	P	0	WT	12

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: nóż 55%, obrażenia 1k4+2+1k4.

Świątynia

Jeśli Badacze otworzą nieoznaczone wejście do budynku, zobaczą za nim długiego korytarz prowadzący do następnych drzwi. Są one obramowane drewnem udekorowanym znakami chińskiego „alfabetu”. Test *antropologii* powie, że taki styl zdobniczy jest normalny dla buddyjskich świątyni, ale występują tu pewne dziwne różnice. Udany test *chińskiego* pozwoli stwierdzić, że niektóre symbole są zupełnie obce dla tego języka.

Gdy bohaterowie otworzą te drzwi, zobaczą wnętrze całego pomieszczenia ozdobionego w chińskim stylu i poczną intensywny zapach kadzidła. Oprócz niego w powietrzu wisi także jakiś cięższy odor nie wiadomego pochodzenia. Ściany zakryto drewnianymi panelami, na których wyrzeźbiono skomplikowane i zawiłe wzory. Na końcu pomieszczenia znajduje się niewielki złoty posąg Buddy posadzony na drewnianym podwyższeniu, mający po bokach dwie żelazne kadzielnice. Obok statuy stoi mężczyzna ubrany w długie szaty i obserwuje wejście Badaczy. Nie widać go dokładnie z powodu słabego oświetlenia świątyni.

Człowiek ten to główny kapłan (po Lang-Fu) świątyni; jego wygląd zdradza domieszkę krwi istot z głębin. Jest zawsze bardzo podejrzliwy w stosunku do obcych i nie podejrzewie z własnej woli do bohaterów. Nie podejmie żadnej rozmowy i będzie sprawiał wrażenie, że nie zna angielskiego bardziej niż tylko na tyle, by powiedzieć, iż w świątyni nie mogą przebywać obcy. Jeśli z jakiegoś powodu będzie musiał zbliżyć się do Badaczy, zrobi to trzęsąc się dziwnie i powłócząc nogami, a, gdy stanie w lepszym świetle wszyscy zobaczą jego obrzydliwą, niemal żabią, zniekształconą twarz. Bohaterowie wystawieni nagle na taki widok powinni wykonać test *Poczuciałości* (0/1k3 PP).

Kapłan, na pierwszą oznakę kłopotów wycyzaną z zachowania Badaczy, zaatakuje ich długim i dziwnie wykręconym nożem wyrzarpniętym spod okrywającej go szaty. Po zadaniu pierwszego cicia zacznie krzykiem wzywać pomocy. W takim wypadku (lub gdy padnie strzał) dwóch mężczyzn przebywających w podziemiach świątyni (patrz: dalej) zostanie zaalarmowanych; pospieszą na ratunek, wyłaniając się nagle z otworu ukrytego pod posągiem Buddy i powodując, że przewrócona podniesieniem kłapy rzeźba uderzy o ziemię rozbijając się (a przy okazji odkrywając złoty posążek, który

kryła w środku). Jeżeli bohaterowie poradzą sobie z kapłanem, nie czyniąc przy tym zbędnego hałasu, tamci dwaj nie będą wiedzieć, co stało się na gorze.

CHAO YING, lat 74, hybryda, kapłan świątyni

S 11 KON 12 BC 10 INT 14 MOC 15
ZR 9 WG 5 WYK 12 P 0 WT 11

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: nóż 65%, obrażenia 1k4+2.

Umiejętności: Mity Cthulhu 65%, skradanie się 40%, ukrywanie się 50%.

Czary: „Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Cthulhu”, „Nawiązanie kontaktu z istotą z głębin”, „Strasliwa klątwa Azathotha”.

Jeśli Badacze będą mieli czas by rozejrzeć się po świątyni, znajdą więcej napisów podobnych do tych wyrytych na framudze drzwi. Blizsze przyjrzenie się panelom pokrywającym ściany pozwoli dostrzec na nich małe postaci morskich stworzeń wymieszane z innymi, bardziej tradycyjnymi ornamentami. Udany test *spostzegawczości* podczas oglądania posagu Buddy pozwoli znaleźć pęknięcie, wewnątrz którego widać inną, metalową, statuetkę. Jeśli zniszczyć pokrywę, oczom bohaterów ukaże się bardzo ciężki (wykonany ze złota) posążek przerośniętej istoty z głębin ukształtowanej w chińskim stylu rzeźbiarskim. Każdy kto ją zobaczy musi, wykonać test *Pocztywalności* obarczony stratą 0/1k3 PP. Jest doskonale uformowana; udany test *archeologii* lub *antropologii* pozwoli określić datę jej powstania na około 100 p.n.e. Osoba, której powiedzie się test *Mitów Cthulhu*, może z całą pewnością stwierdzić, że posążek przedstawia Hydrę, wielką matkę istot z głębin. Na spodzie

rzeźby widać chińską inskrypcję – jeśli ktokolwiek może to przeczytać, dowie się, iż jest ona prezentem dla kogoś o imieniu Lang-Fu, danym mu na sto lat przed narodzeniem Chrystusa.

Jeżeli Badacze przesuną drewniany postument, na którym siedzi figura Buddy, znajdą ukrytą w podłożu kłapę. Po jej otworzeniu w ich nozdrza uderzy ciężki, rybi zapach. Powietrze jest wilgotne, a udany test *nasłuchiwanie* pozwoli wylapać odległe dźwięki plusku wody. Rząd drewnianych schodów prowadzi w dół do miejsca, które oświetlone jest chybliwymi płomieniami.

W PODZIEMIACH ŚWIĄTYNI

Po zejściu w dół Badacze dotrą do platformy, z której odchodzi w lewo następny ciąg schodów. W tym miejscu odór ryb jest dużo mocniejszy i łatwo można usłyszeć odgłosy fal. Zdany test *nasłuchiwanie* pozwoli wylapać dochodzący z dołu głos dwóch ludzi, rozmawiających po chińsku – wszyscy bohaterowie schodzący po drugich schodach muszą wykonać testy *skradania* się, jeśli nie chcą zaalarmować przebywających niżej ludzi.

Gdy Badacze staną u stóp schodów, zobaczą, że światło dochodzi z małego pomieszczenia o niskim stropie znajdującego się z lewej strony. W prawo biegnie tunel wygrzebany w ziemi i kamieniu, który zdaje się być źródłem zarówno rybiego smrodu, jak i odgłosów wody. To stamtąd wieje wilgotne powietrze.

POMIESZCZENIE PRODUKCYJNE: W sali po lewej stronie znajduje się dwóch Chińczyków. Jeden z nich obsługuje jakiś rodzaj małej, mechanicznej prasy, podczas gdy drugi pochyla się nad stołem, stojąc plecami do Badaczy. Oczywiście jeśli bohaterom nie udało się testy *skradania* się, mężczyźni będą czekać na intruzów. Obaj są pomocnikami Lang-Fu o wyraźnie widocznych fizycznych cechach istot z głębin. Będą raczej walczyć aż do śmierci niż się poddadzą. Jeden z nich jest szkolony w sztuce magicznej.

„KUANG”, lat 32, hybryda, operator urządzeń

S 11 KON 12 BC 8 INT 15 MOC 15
ZR 12 WG 8 WYK 13 P 0 WT 10

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: nóż 50%, obrażenia 1k4+2.

Umiejętności: Mity Cthulhu 70%, okultyzm 25%.

Języki: angielski 20%, chiński 65%.

Czary: „Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Cthulhu”, „Nawiązanie kontaktu z istotą z głębin”, „Wywołanie szaleństwa”, „Zakłęcie kadzidla”.

KAI WONG, lat 24, hybryda, operator prasy

S 16 KON 15 BC 15 INT 7 MOC 8
ZR 11 WG 6 WYK 6 P 0 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: nóż 85%, obrażenia 1k4+2+1k4.

Umiejętności: Mity Cthulhu 35%.

Języki: angielski 10%, chiński 35%.

Jeśli któryś z Badaczy obejrzy dokładnie wyposażenie pomieszczenia i zda przy tym test *Wiedzy*, zrozumie, że było wykorzystywane do produkcji bloków kadzidla. Dwa metalowe pojemniki stojące obok zawierają Niebieskiego Johna, a w skrzyni obok widać wypełniacz służący do łączenia



CHAO YING, HYBRYDA, KAPŁAN

Przerzywnik: świątynie Rhon-Paku

Podążając śladem odkrycia świątyni Rhon-Paku Badacze mogą zechcieć przyrzeć się im z bliska, choć czasu pozostaje coraz mniej. Jest ich dziesięć, umiejscowionych w: Nowym Jorku, San Francisco, Paryżu, Londynie, Berlinie, Meksyku, Rio de Janeiro, Brukseli, Sydney i Hongkongu. Najłatwiej będzie oczywiście sprawdzić tę mieszczącą się w San Francisco.

Wstępne śledztwo pokaże, że o wyznawcach ze świątyni zasadniczo dobrze się myśli, a ludzie są szczęśliwi mogą mieć ich za sąsiadów. Test *korzystania z bibliotek* w dowolnym z podanych miast nie doprowadzi do odkrycia żadnych historii związanych z wiarą Rhon-Paku – ani dobrych, ani złych. Dodatkowy test *korzystania z bibliotek* może pomóc odszukać dokumenty finansowe świątyni, które są udostępnione publicznie. Jeżeli powiedzie się test *księgowości* wykonany podczas analizy owych zapisów, Badacze dowiedzą się, że wszystkie świątynie korzystają ze wspólnej księgi, która wielokrotnie była zasilana przez Fundację Chandlera – część NWL.

Świątynia San Francisco położona jest w mieście. Badacze będą też najprawdopodobniej miać ją w Nowym Jorku w drodze do Egiptu. Także w drodze do Egiptu mogą odwiedzić Londyn czy Paryż, tracąc zaledwie 2-3 dni. Jednak sprawdzenie pozostałych zajęłoby zbyt dużo czasu – Dzień Bestii zbliża się nieubлагanie.

Wyznawcami Rhon-Paku są najczęściej młodzi ludzie zawiązani frywolnością świata lat dwudziestych. Z chęcią zaproszą gości do swych świątyni i opowiedzą o wyznawanej religii. Głównymi wartościami są dla nich: pokój, miłość i braterstwo. Ich mentor – Rhon-Paku – uczy, że przez rytualne modły mogą zmienić świat, czyniąc z niego lepsze miejsce.

Śczęśliwi wyznawcy wytłumaczą, że specjalny Święty Dzień zbliża się coraz szybciej i nastanie 22 września.

Wtedy o świecie wypełnią swe świątynie rytuałami i modlitwami. Specjalne kadzidła (kostki zbite z Niebieskiego Johna) i teksty śpiewów (czary „Przywołanie/Spełnienie dhola”) zostały rozesłane do świątyni na tą specjalną okazję.

Jeżeli Badacze będą ostrzegać przed katastrofalnymi skutkami wykonania rytuałów, wyznawcy Rhon-Paku odpowiedzą kilkoma miłymi słowami, ale zignorują ich. Tylko oczywiste, mocne dowody zagrożenia mogłyby sprawić, że wezmą ostrzeżenia do serca. Wyperswadowanie tego samego drogą telegraficzną bardziej odległym świątyniom będzie jeszcze trudniejszym zadaniem. Najlepszym rozwiązaniem może być włączenie w owe działania rządów zainteresowanych państw i jasne przedstawienie sytuacji jako zagrażającej bezpieczeństwu narodowemu.

Innym pomysłem jest sfalszowanie listów od Rhon-Paku. Odwołanie ceremonii tą drogą raczej się nie powiedzie, bo Bractwo Bestii usłyszy o tym i wyśle przeciwne rozkazy, ale wysłanie nowych, odpowiednio zmienionych i w efekcie bezużytecznych kopii rytuału wzywającego dhole może pozostać niezauważone.

W końcu Badacze mogą podjąć decyzję o osobistych odwiedzinach u Rhon-Paku w dalekich Indiach. Niestety, wyprawa do Indii z San Francisco zajmie 13-14 dni (z przesiadką w Japonii), a droga stamtąd do Egiptu to kolejne 13 dni, więc raczej nie uda się tego dokonać, chyba że grupa się rozdzieli.

Rhon-Paku to szaleniec pilnowany przez dwóch chińskich osiłków – agentów Bractwa (statystyki takie, jak kultystów kilka stron dalej). To właśnie oni, a nie Rhon-Paku, wysyłają wszystkie rozkazy. Nawet jeśli Badacze uwolnią starca, będzie już za późno – wszystko co potrzebne do rytuałów zostało już wysłane do świątyni.

i formowania składników w kostki. Do końcowego produktu dodawano także małe ilości uranu.

Bohaterowie znajdują na stole sporo interesujących rzeczy. Są tam zapisane po chińsku kartki papieru, które zawierają fragmenty (notatki) czaru zwanego „Zakłęcie kadzidła”. Obok nich leży kilka bloków już uformowanej substancji. Można też znaleźć tam dziwną, gumową skrzynkę współczesnej produkcji wielkości małej walizki. Ma zapieczętowaną, która łatwo się otworzy; jest do połowy wypełniona kostkami kadzidła. Zawiera także ostrożnie zwinięty pergamin zapisany hiszpańskim tekstem – jeśli któryś z Badaczy potrafi czytać w tym języku, znajdzie na nim czar „Przywołanie/Spełnienie dhola”. Po opróżnieniu skrzynki można znaleźć na dnie wyciśnięty napis „Wyprodukowane przez Pendleton Rubber Co., Peaslee, Ohio: oddział NWL”. Udany test Pomysłowości pozwoli przypomnieć sobie reklamę tego produktu, widzianą w niedawno czytany czasopiśmie. Walizki takie dostępne są w wielu kształtach oraz rozmiarach, mogą być używane do przechowywania lub transportowania przeróżnych rzeczy i, co najważniejsze, producent gwarantuje, że nie przepuszczają wilgoci i są wodoodporne. Są – w dobrych sklepach – dostępne właściwie wszędzie.

Do ściany za stołem przypięta jest lista napisana po chińsku. Wszystkie informacje oprócz ostatniej są już wykreślone. Jeśli któryś z Badaczy potrafi to odczytać, okaże się, że jest to zestawienie adresów, z których każdy dotyczy innego dużego miasta na świecie. Ostatni, niewykreślony adres wskazuje na Meksyk. Jedno z wypisanych miejsc znajduje się w San Francisco; bohaterowie mogą sprawdzić tą lokalizację i odkryć, że jest to tutejsza świątynia Rhon-Paku. Jeśli uda im się w jakiś sposób sprawdzić pozostałe, dowiedzą się, że wszystkie adresy dotyczą podobnych świątyni w innych miastach. Gdy przeskakują spotkanych w pracowni ludzi, znajdują w kieszeni jednego z nich skrawek papieru z chińskim napisem „Pearl Beach” i następującą po nim datą „30 sierpnia”.

JASKINIA ISTOT Z GŁĘBIN: Tunel z prawej strony otwiera się na małą, podziemną komorę. Podłoga jest śliska od mułu, a jaskinia do połowy zalana wodą, która wpływa z Zatoki San Francisco przez podziemny tunel. 1k6 istot z głębin czeka tu na paczkę przygotowywaną w sąsiedniej sali. Tak jak pracownicy z pomieszczenia produkcyjnego, stwory zostają zaalarmowane, gdy bohaterom nie powiedzą się testy

skradania się. Będą walczyły tylko wtedy, jeśli okaże się, że mają wyraźną przewagę liczebną.

Jeśli Badacz wpłyczą się w walkę na śliskim podłożu, będą musieli co rundę wykonywać testy ZR x5, by utrzymać się na nogach. Istoty z głębin, zamiast stać czy atakować, będą starały się złapać przeciwników i wciągnąć ich do wody. Najczęściej dwa stwory będą rzucać się na raz na jedną osobę; jeśli powiedzie im się test na połączonej S przeciw S ofiarę, wskoczą do wody, odciągając ją jak najdalej od brzegu. W każdej następnej rundzie nieszczęsny bohater może próbować wyrwać się im z uścisku – aby tego dokonać musi zdać test S przeciw połączonej S oprawców, jednocześnie stosując się cały czas do zasad tonięcia opisanych w głównym podręczniku *Zewu Cthulhu*. Jeżeli Badacz uwolni się, istoty z głębin zostawia go i uciekną; powinien wykonać test pływania. Zeby wrócić, musi poświęcić dwie rundy wysiłków na każdą rundę wcześniejszego hołowania przez potwory (pływając po prostu szybciej niż ludzie). Próba podążenia w kierunku, w którym był ciągnięty, skończy się śmiercią z powodu utonięcia lub hipotermii.

Warto przypomnieć, że jeśli bohaterowie dotrą do świątyni po 29 sierpnia, zastaną ją opuszczoną i pustą. Strażnik Tajemnic może zdecydować, że zapomniany pozbyć się jakichś strzępków dowodów, które mogą zostać odnalezione przez Badaczy.

ISTOTY Z GŁĘBIN, POSŁAŃCY

	1	2	3	4	5	6
S	14	12	18	14	19	15
KON	11	08	14	12	11	09
BC	20	16	17	14	21	14
INT	15	13	11	12	15	12
MOC	10	12	06	17	10	18
ZR	16	12	14	09	13	13
WT	16	12	16	13	16	12

Szybkość 8/10 pływając

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pazury 25%, obrażenia 1k6-mo;

chwyt* 50%, obrażenia specjalne;

zaklęta włócznia** 100%, obrażenia 1k10-mo.

* Wszystkie oprócz nr. 4.

** Tylko nr 4; broń przebijająca.

Pancerz: 1 punkt skóry i łuski.

Czary: Nr 4: zna „Zaklęcie wściekłości”.

Nr 6: zna „Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Dagon”, „Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Hydra”, „Odbicie ciosów”.

Utrata Pocztylności: 0/1k6 PP za zobaczenie istoty z głębin.

Pearl Beach

Odkrycie, że Pearl Beach leży dwadzieścia mil wzdłuż wybrzeża od San Francisco na niezamieszkałym terenie, będzie stosunkowo proste. Jeśli Badacz sprawdzą stare numery gazet w bibliotece, znajdą artykuł napisany w lipcu 1910 roku i mówiący właśnie o tej plaży. Tekst ten dotyczy śmierci, jaką w wypadku poniósł Alexander Chandler (biznesmen z Chicago) wraz z żoną Pauline – oboje zginęli na morzu (podczas wakacyjnego wyjazdu do San Francisco), gdy ich mały jacht dostał się w okolicach Pearl

Beach pod działanie gwałtownego szkwału. Gdy nie wrócił wieczorem do portu, została powiadomiona Straż Przybrzeżna. Następnego dnia małe fragmenty łodzi zostały wyrzucone przez morze na północnym skraju plaży, gdzie znalazł je Peter Baird nazywający sam siebie pustelnikiem i mieszkający w stojącej niedaleko chatce. Artykuł opisuje dalej Chandler Enterprises i podaje imię syna Chandlera, Edwarda, który stał się jedynym spadkobiercą fortuny ojca. Patrz *Wycinki Bestii* nr: 26 pochodzące z tekstu w *San Francisco Chronicle*. Krótki sprawdzian w odpowiednim miejskim departamencie potwierdzi, że Baird dalej mieszka w swojej chatce położonej tylko kilka kilometrów od Pearl Beach.

Chatka Petera Bairda

To mały, tradycyjny domek zbudowany w czołoci z kamieni i położony trzy kilometry na północ od Pearl Beach, kilkaset metrów od linii brzegowej. Gdy Badacz będą się do niego zbliżać, zobaczą dziwny obiekt o średnicy nieco przekraczającej pół metra wiszący nad drzwiami i zrobiony wyraźniej z gałęzi wyrzuconych przez morze lub jeleniego poroża. Zanim jednak dane im będzie przyjrzeć się mu z bliska, zatrzyma ich w miejscu strzał z karabinu. Peter Baird chce pozostać pustelnikiem i żąda, by obcy natychmiast opuścili jego teren. Potrzeba udanego testu *perswazji* albo *wmawiania*, żeby zgodził się wysłuchać, co mają do powiedzenia. Jeśli ktoś go przekona, zaprosi tylko tego bohatera, który wykonywał test, do chatki.

Po wejściu Badacza do środka Peter każe mu usiąść, a sam zostanie w pobliżu okna, trzymając karabin w pogotowiu. Zapytany o Pearl Beach, Baird powie, iż dzieją się tam po nocach dziwne rzeczy i dlatego nie zbliża się do plaży po zmroku. „Chięczy chodzą tam czasami, ale to nie miejsce dla białego człowieka”. Nie powie na ten temat nic więcej (bo wiele więcej właściwie nie wie). Poproszony o wyjaśnienie znaczenia dziwnego obiektu wiszącego nad drzwiami powie, że dostał to od dziadka, który był kapitanem morskim z San Francisco. Z tego co wie, jego dziadek przywiózł ów obiekt z rejonu południowego Pacyfiku. Podobno przynosi szczęście. Gdy

Wycinki Bestii nr: 26

14 LIPCA 1910 ROKU

TRAGEDIA NA MORZU

SAN FRANCISCO – Szczęśliwy wraku, najprawdopodobniej z łodzi prowadzonej przez Alexandra Chandlera – przemysłowca z Chicago – zostały dziś znalezione na opuszczonej plaży dwadzieścia mil na północ od San Francisco. Odkrycie to potwierdza przypuszczenia władzy, że Chandler i jego żona Pauline zginęli na morzu.

Chandler wraz z żoną wypoczywali w tym tygodniu w okolicy San Francisco i najwidoczniej zostali zaskoczeni nagłym sztormem przybyłym z północnego zachodu. Wezoraj zgłoszono ich zaginięcie, gdy wypoczęzony jacht nie wrócił do portu.

Szczątki zostały odkryte przez Petera Bairda, który jest pustelnikiem mieszkającym w okolicy Pearl Beach.

Umierając Alexander Chandler oświadczył swego jedynego syna, Edwarda, zostawiając go jedynym spadkobiercą rosnącej firmy Chandler Enterprises. Nie ustalono jeszcze szczegółów uroczystości żałobnych.

Badacz zapyta o znaleziony przed laty wrak łodzi, Peter ucichnie i zacznie częściej zerkać przez okno tak, jakby spodziewał się tam coś ujrzeć. „Nie wiem nic, czego nie powiedziałem policji. I nie było tam żadnych skał, o które mógłby zahaczyć kadłub tak małego jachtu. Mówię ci, coś po prostu przegryzło łódkę na pół!”. Jeżeli Badaczowi rozmawiającemu z Bairdem powiedzie się test *perswazji*, może przekonać starego pustelnika, by pomógł grupie na Pearl Beach.

Gdy bohaterowie podczas wizyty ich towarzysza w środku przyjrzą się dziwnemu symbolowi wiszącemu nad drzwiami chatki, mogą – po zdany teście *antropologii* – z dużym prawdopodobieństwem określić miejsce pochodzenia jako Polinezję, po udanym rzucie *historii naturalnej* odkryć, że został zrobiony z kości wieloryba, a po zdany teście *Mitów Cthulhu* zrozumieć, że to jedna z postaci Znaku Starszych Bogów.

PETER BAIRD, lat 65, opryskliwy pustelnik

Ten ponad sześćdziesięcioletni, siwy pustelnik żyje w swym dobrowolnym odosobnieniu od trzydziestu z gór lat. Jego dziadek, kapitan, opowiadał młodemu Peterowi wiele historii o dziwnych rzeczach, jakie widział podczas wojaży po południowym Pacyfiku.

S	14	KON	12	BC	9	INT	12	MOC	10
ZR	8	WG	10	WYK	8	P	40	WT	11

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: karabin .30-06 80%, obrażenia 2k6+4.

Umiejętności: historia naturalna 45%, Mity Cthulhu 15%, pierwsza pomoc 65%.

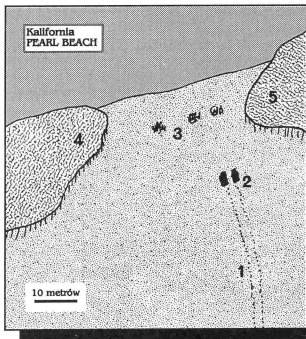
Plaża

Jeśli Badacze przybędą węszyć na plażę za dnia, zastaną ją całkowicie opuszczonej i upstrzonej pozostałościami po wielu starych ogniskach. Udany (podczas oglądania piaszczystego podłoża) test *tropienia* pozwoli znaleźć ślady stóp z błoną między palcami – test *Mitów Cthulhu* może zidentyfikować je jako tropy istot z głębin. Udany test *spostrzegawczości* w czasie przyglądania się horyzontowi pozwoli zauważyć cienką i poskręcaną smugę dymu unoszącą się w odległości około trzech kilometrów (to chatka Petera Bairda).

MAPKA PEARL BEACH

Okolice Pearl Beach jest płaska i piaszczysta z kępami ostrej trawy i małymi kupkami kamieni.

- Wyjeżdżone koleiny drogi prowadzącej do oddalonej o dwa kilometry głównej szosy. Szeroka na zaledwie jeden samochód, choć dwa wozy mogą się ostatecznie minąć, jeśli zjadą na pobocza. Jeżeli kierowca chce przejechać więcej niż kilka metrów poza nią, powinien zdać test *prowadzenia samochodu*, bo inaczej utknie w jakiejś dziurze czy zakopie się w piasku. Po utknięciu inny samochód może próbować wyciągnąć unieruchomioną maszynę na drogę.
- W tym obszarze parkują w nocy ciężarówki kultystów i limuzyna. Zdany test *tropienia* pokaże stare ślady opon.
- Wypalone ogniska.
- i 5. To dwa małe, kamienne klify, które stanowią swoistą osłonę dla leżącej pomiędzy nimi plaży. Wznoszą się nie więcej niż cztery metry nad poziom piasku i urwają przy



linii morza. Mogą stać się punktami obserwacyjnymi – to jedyne miejsca, gdzie można wykorzystać *ukrywanie się* i obserwować nocne ceremonie odbywające się na dole. To także jedyne obszary, na których da się schować samochód przed wzrokiem niepowołanych, ale do tego potrzeba jeszcze udanego testu *ukrycia czegoś*.

NOCNE CEREMONIE

30 sierpnia, na około godzinę przed zachodem słońca, na plażę przyjadą dwie ciężarówki (jedna to ta, którą można było zobaczyć przy magazynie), przywożąc około dwóch tuzinów Chińczyków. Większość pasażerów porusza się chwiejnym krokiem lub powłóczy nogami w sposób, który Badacze mogli już wcześniej widzieć. Podczas gdy niektórzy zaczynają ustawiać wielkie ogniska, pozostali grają na małych bębenkach, gongach i fletach, które przywieźli ze sobą.

Niedługo przed zapadnięciem ciemności na miejsce przyjedzie długa i czarna limuzyna. Ze środka wyjdzie Chińczyk (Lang-Fu) odziany w zielony, jedwabny płaszcz udekorowany złotymi symbolami; udany test *okultyzmu* pozwoli zidentyfikować odzienie jako tzw. „płaszcz życia” – najczęściej prezent od dzieci dla rodziców, mający zapewnić im długie życie. Pod jednym ramieniem Lang-Fu trzyma wielki, ceramiczny słoć, a pod drugim dziwną, gumową walizkę, którą Badacze mogą rozpoznać (lub nie). Z samochodu wysiądzie także dwóch większych mężczyzn odzianych na czarno. To zabójcy – odeskortują starego człowieka na plażę, po czym wrócą do wozu.

Jeśli Badaczom uda się test *spostrzegawczości* przy oglądaniu niesionego przez Lang-Fu słoja, stwierdzą, że ma egipski wygląd. Kolejny zdany test, tym razem *archeologii*, pomoże zidentyfikować naczynie jako służące do przechowywania znumifikowanych fragmentów ciała zmarłych Egipcjan. Udan test Pomysłowości przypomni, że w grobie Nophru-Ka brakowało właśnie jednego z takich słoików. Drugi udany test Pomysłowości oznacza, że dany bohater odsukał w pamięci informację czego brakowało Nophru-Ka – to musi być wotroba.

Wróćmy do samochodu. Dwóch wielkich mężczyzn otwórz bagażnik i wyciągnie z niego duży, wijący się kształt dokładnie owinięty kocem czy narzutą. Udany test *sposzregawczości* podczas obserwowania tej sceny pozwoli dostrzec, że ludzie ci są pozbawieni małych palców u lewych dłoni. Zdany test *antropologii* powie, że takim znakiem charakteryzowała się grupa chińskich zabójców, którą od dawna uważano za rozwiązłą. Mężczyźni zainoszą swój ciężar na plażę i położą go na piasku między brzegiem a największym z trzech ognisk, po czym wrócą na stanowiska obserwatorów gdzieś w środku odcinka kultyści-pojazdów.

W tym momencie kultyści zaczną śpiewać w rytm muzyki, podczas gdy Lang-Fu będzie wrzucał do wody małe kamienie i czytał tekst z dużej księgi wyjętej z gumowej walizki. Udany test *chińskiego* i *Mitów Cthulhu* powie, że mężczyzna właśnie próbuje skontaktować się z istotami z głębin.

Nie minie nawet pięć minut, gdy muzyka i śpiewy zostaną przerwane, a z fal wyłonią się cztery sylwetki istot z głębin, które następnie wyjdą na plażę (test *sposzregawczości* pozwoli dostrzec kolejne kształty pozostające w wodzie). Po testach Pocztałości Badacze zobaczą, że potwory zrywają okrycie z leżącego na piasku obiektu, odkrywając młodą, chińską dziewczynę. Gdy już ją odwiną, pociągną ze sobą i pogrążą się z powrotem w morzu. Jeden z kultystów zrzuca szatę, odsłaniając groteskowo zdemformowane ciało i powłóczy się na brzeg, skąd skoczy w fale za swoimi „braćmi”.

Kultyści połączą dłonie i uformują okrąg wokół Lang-Fu, który sięgnie do ceramicznego słoja i wyciągnie z niego mały, ciemny przedmiot. Będzie trzymał go jak przy medytacji; jeśli Badacze zobaczą to i wykonają test Pomysłowości, zrozumieją, że cała grupa wykonuje rytuał podobny do „Wezwania ducha” Paula LeMonda. Czy domyślą się, czy ja już jest wzywana, zależy tylko od nich.

Płaszcz życia

Płaszcz jest starożytnym, magicznym odzieniem, które Lang-Fu nosi od wieków. Zrobiono go z zielonego jedwabiu, a złotą nicią wyszyto na nim magiczne symbole. To osobisty przedmiot i działa tylko w przypadku Lang-Fu. Oto jego moce:

- Chroni Lang-Fu przed wszystkimi atakami wykorzystującymi energię kinetyczną, redukując obrażenia do minimum. Broń przebijająca nie może korzystać z efektu przebiccia. Płaszcz nie chroni przed ogniem, elektrycznością itp.
- Przechowuje i umożliwia korzystanie z dodatkowych 20 Punktów Magii.
- Jest powodem długowieczności Lang-Fu; zapobiega jego śmierci. Jeśli zostanie zdjęty na dłużej niż kilka minut, ciało Lang-Fu zacznie się w sposób gwałtowny i nieodwracalny starzeć, co spowoduje jego nagłą śmierć. Widok ten powoduje konieczność testowania Pocztałości (0/1k3 PP).

Przyzwanie uda się i antyczny Chińczyk znacznie nagle śpiewać twardym, głębokim głosem niepodobnym do jego własnego. Język będzie niezrozumiały, ale zdany test *arabskiego* może prowadzić do wniosku, że jest to zapomniany język chemicki ze starożytnego Egiptu. Słowa pozostaną niemożliwe do rozszyfrowania.

W kulminacyjnym punkcie śpiewu mężczyzna wykrzyczy pojedyncze słowo: „Hydra”, na dźwięk którego w odległości trzydziestu metrów od brzegu morze zawrze i eksploduje ukazując kolosalną, pękającą potwornie wynurającą się z odmetów i pracą w stronę brzegu. Każdy z Badaczy, który nie zostanie dotknięty obłędem (1/1k10 za ujrzenie Hydry), zobaczy jak przerażająca istota rozmawia przez kilka minut z opętanym przez ducha Lang-Fu w tym samym, dziwnym języku. Udany test *nastłuchiwania* pozwoli wylapać słowo „Giza”. Potem duch opuści Chińczyka, który włoży księgę z powrotem do gumowej walizki, wspnie się na plecy Hydry i razem z nią popłynie w ocean. Na plaży pozostanie ceramiczny słoje – rozbity i wgnieciony łapą potwora w piasek. Kultyści skierują się do samochodów i wrócą do San Francisco.

Możliwe, że Badacze spróbują przeprowadzić atak podczas odprawianych rytuałów. Jeśli tak się stanie, Lang-Fu spróbuje uciec do wody wspomagany przez istoty z głębin. Hydra będzie się przyglądała nie interweniując. Lang-Fu może zastrzymać się, by rzucić jeden czy dwa czary, ale trzeba pamiętać, że używał już dość intensywnie magii i ma mocno zredukowane PM. Kultyści rzucą się do szaleńczego ataku z użyciem małych noży, palek czy porwanych z ognisk płonących gałęzi, ale żaden z nich nie będzie kontynuował walki, jeśli zostanie zraniony. Istoty z głębin będą walczyć tylko do chwili, gdy Lang-Fu znajdzie się w wodzie, po czym uciekną. Zabójcy staną między swoim szefem a atakującymi, gotowi poświęcić życie, gdy zajdzie taka potrzeba.

Jest bardzo mało prawdopodobne, że Badaczom uda się ocalić dziewczynę albo zapobiec podróży Lang-Fu do Egiptu. Jednak nagły atak może sprawić, że ten ostatni zostawi wszystko co trzyma (czyli gumową walizkę razem z jej zawartością). Jeżeli wpadnie ona w ręce bohaterów, znajdą w niej oryginalne wydanie *Tektu z R'lyeh*, należące od wieków do Lang-Fu. Jest napisane, oczywiście, po chińsku. Po otworzeniu księgi Badacze znajdą w niej złożony kawałek pergaminu – zapisano na nim (także po chińsku) czar „Wezwanie/Odesłanie Bestii”.

Przezczytanie *Tektu z R'lyeh* to utrata Pocztałości 1k8/2k8 PP, +15% premii do *Mitów Cthulhu*, modyfikator zaklęć x4, czary zawarte w tej kopii mogą zostać wybrane przez Strażnika Tajemnic.

LANG-FU, ponad 2000 lat, starożytny czarownik

Człowiek ten ma ponad dwa tysiące lat. Przez większość tego czasu był związany z kulem istot z głębin, najpierw na południowym wybrzeżu Chin, a potem, po odkryciu Nowego Świata, na Zachodnim Wybrzeżu Ameryki Północnej. To właśnie on odkrył pierwszy przepowiednię Nophru-Ka i, razem z baronem Hauptmannem, założył Bractwo Bestii.

Głównym zajęciem Lang-Fu jest wykonywanie planu utrzymywania Chin i innych części Azji w stanie politycznej destabilizacji. Jego największym sukcesem jest nagła zmiana biegu Huang He (Złoty Rzeki) w 1194 roku, która spowodowała śmierć setek tysięcy ludzi. Ostatnio zajmował się organizowaniem dostaw produkowanej przez NWI bomb z różnych bitnych chińskich dowódców – jako transportu używał istoty z głębin. Jest także bezpośrednio odpowiedzialny za śmierć rodziców Edwarda Chandlera, którzy zostali bezlitośnie zamordowani przez podległe mu istoty z głębin.



Powierzono mu zaprojektowanie oraz realizację planu stworzenia i wykorzystania świątyni Rhon-Paku; to jego zausznicy pilnują „świętego człowieka” w Indiach. W ciągu ostatniego roku zajmował się głównie przygotowywaniem specjalnego kadzidła i czarów, które w Dniu Bestii zostaną wykorzystane do sprowadzenia na Ziemię dholi.

Teraz działa w obszarze San Francisco, gdzie jest zamieszany w szmuglowanie opium i nielegalnych imigrantów z Chin. Imigranci są podstawowym źródłem ofiar składanych istotom z głębin, a obie operacje dostarczają Bractwu sporych zysków. Jego powiązania w San Francisco oznaczają, że najprawdopodobniej wie o obecności Badaczy w mieście, jednak jest tak zajęty przygotowywaniem do ostatniego etapu wielkiego planu Bractwa, że osobiście nie może zaangażować się w zlikwidowanie uciążliwych natrętów. Z całą pewnością powiadomi o wszystkim dr. Dietera (rozdział XI) i może wysłać ich śladem zabójcę albo paru kultystów.

W zylach Lang-Fu nie płynie krew istot z głębin. Do przedłużania swej egzystencji używa „Płaszczka życia”.

S	8	KON	12	BC	7	INT	20	MOC	40
ZR	15	WG	15	WYK	32	P	0	WT	10

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Umiejętności: antropologia 75%, archeologia 65%, astronomia 70%, chemia 50%, farmacja 65%, geologia 35%, historia 50%, historia naturalna 60%, korzystanie z bibliotek 95%, medycyna 55%, Mity Cthulhu 99%, nasłuchiwanie 85%, okultyzm 70%, perswazja 85%, pierwsza pomoc 95%, psychologia 75%, skradanie się 85%, ukrywanie się 75%, wstawianie 85%.
Języki: Niemal wszystkie powyżej 90%.

Czary: Wszystkie z podstawowego podręcznika *Zewu Cthulhu* plus „Wzwanie/Odesłanie Bestii”, „Zakłęcie kadzidła” i magiczna umiejętność „Wzwanie ducha”.

ZABÓJCZY

Oto członkowie starożytnej chińskiej sekty, która była od dawna uważana za martwą. Mogą zostać rozpoznani po braku małego palca u lewej dłoni, który jest wypalany podczas inicjacyjnego wstąpienia do sekty. Członkowie tej organizacji ubierają się w czarne jedwabie i ćwiczą głównie używanie noży oraz trucizn. Obaj zabójcy są fanatycznie oddani Lang-Fu i bez żadnych oporów są gotowi oddać za niego życie.

ZABÓJCZA nr 1

S	15	KON	14	BC	12	INT	12	MOC	13
ZR	17	WG	9	WYK	12	P	0	WT	13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: nóż rzucany 75%, obrażenia 1k4;

nóż bojowy* 80%, obrażenia 1k6+2+1k.4

Umiejętności: kradzież kieszonkowa 90%, skradanie się 95%, ukrywanie się 95%, uniki 95%.

ZABÓJCZA nr 2

S	16	KON	16	BC	15	INT	11	MOC	12
ZR	15	WG	9	WYK	12	P	0	WT	16

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: nóż rzucany 80%, obrażenia 1k4+1k2;

nóż bojowy* 95%, obrażenia 1k6+2+1k4.

Umiejętności: kradzież kieszonkowa 75%, skradanie się 85%, ukrywanie się 90%, uniki 85%.

* Nóż ten ma dziwnie wygięte ostrze. W rękach wytrenowanej osoby zadaje 1k6+2-mo obrażeń. Broń ta ma możliwość przebicia.

KULTYSTY

Wszystkich kultystów jest 24, ale poniższe statystyki mogą być wykorzystywane przy każdym z nich. Mogą być wśród nich też osoby, które przeżyły spotkanie z Badaczami, czyli być może dwóch kierowców ciężarów i oraz pracownicy formujący kadzidło pod świątynią. Każdy kultysta będzie starał się uciec jeśli zostanie zraniony.

S	11	KON	10	BC	10	INT	9	MOC	10
ZR	10	WG	3	WYK	5	P	40	WT	10

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: nóż 25%, obrażenia 1k4;

pałka 25%, obrażenia 1k6;

plonąca gałąź 15%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: kradzież kieszonkowa 75%, skradanie się 85%, ukrywanie się 90%, uniki 85%.

ISTOTY Z GŁĘBIN, WYZNAWCY

	#1	#2	#3	#4
S	13	17	14	12
KON	12	11	10	12
BC	15	14	12	19
INT	14	15	12	17
MOC	12	14	13	14
ZR	12	10	11	14
WT	14	13	11	16

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pazury 25%, obrażenia 1k6+m0;

włócznia myśliwska* 25%, obrażenia 1k6+m0.

* Broń przebijająca.

Pancerz: 1 punkt skóry i husek.

Utrata Pocztylności: 0/1k6 PP za zobaczenie istoty z głębin.

Jeżeli Badacze przybędą na Pearl Beach po 30 sierpnia, zobaczą tylko opuszczoną plażę z pozostałościami po ogniskach i płataniną śladów na piasku. Tropy są zarówno ludzkie, jak i istot z głębin (do identyfikacji potrzebny udany test *Mitów Cthulhu*). Nie można także nie zauważyć gigantycznych śladów Hydry. Podczas oględzin tych ostatnich bohaterowie znajdują w wygniezionej dziurze gliniane skorupy. Dokładniejsze oględziny pomogą odkryć, że są

to pozostałości po ceramicznym naczyniu rozdeptanym przez wielką łapę. Udane testy *archeologii* i Pomysłowości umożliwią określenie jego pochodzenia (jak opisano wcześniej) jako zaginionego z grobu Nophru-Ka słoja. Wygrzebanie szczątków doprowadzi także do odnalezienia małego, ciemnego obiektu – jest to fragment wysuszonego i zakonserwowanego ciała. Jeśli pojemnik został zidentyfikowany dzięki testom *archeologii* i Pomysłowości, Badacze będą wiedzieć, że był to słój przechowujący zmumifikowaną wątrobę Nophru-Ka. Zdany test *historii naturalnej* także może zidentyfikować organ.

Podsumowanie

Na końcu tego scenariusza Lang-Fu powinien uciec do Egiptu, ale jeśli Badacze próbują go pokonać, powinni dostać szansę realizacji własnych pomysłów – jeżeli im się powiedzie, nagrodą będzie przewaga w rozdziale XII. W tym miejscu bohaterowie mogą zechcieć podążać śladem prowadzącym do świątyni Rhon-Paku w San Francisco czy nawet dotrzeć do korzeni całej sprawy (patrz: ramka z przerywnikiem). Mimo planów i wysiłków ich działania szybko przerwie atak, jeśli już nie nastąpił.

Przerywnik: Głos spoza czasu

Choć jest możliwe, że sprytna grupa Badaczy wpadnie na ten pomysł wcześniej, to niemal aż do końca rozdziału X nie znajdują się w sytuacji, która jasno pokazywałaby jak można wykorzystać umiejętności Paula LeMonda do skontaktowania się z duchem Nophru-Ka. Scenę tę opisano z założeniem, że bohaterowie próbują ją zrealizować w którymś momencie po rozdziale X. Jeśli jednak przyjdzie na nią czas wcześniej, Strażnik Tajemnic powinien zmienić część szczegółów.

Podróż z San Francisco do Nowego Jorku, gdzie Paul LeMond wraca do zdrowia, zabierze trzy do trzech i pół dnia z kurczącą się puli cennego czasu, jaki pozostał do Dnia Bestii. Jeśli jednak wyprawa ta zostanie zaplanowana jako część podróży do Egiptu (rozdział XII), poświęcony czas nie powinien być krytyczny. Po przyjeździe na miejsce Badaczy powita Irene LeMond, Paul LeMond i Herb Whitefield, który właśnie przyjechał do miasta z wizytą.

WEZWANIE

Gdy LeMond wspierany przez Badaczy próbuje wezwać ducha Nophru-Ka, odprawi ceremonię opisaną w rozdziale I. Będzie trzymał w dłoniach wysuszoną wątrobę (jedynd dostępny fragment ciała egipskiego kapłana), po czym wpadnie w trans – zacznie cicho zawodzić i potrząsać na boki głową śliniąc się przy tym na koszule. Potem zacznie mamrotać oderwane frazy w nieznanym języku (starożytny khemicki), wtórując od czasu do czasu jakimś angielskim słowem. Przez parę chwil duch Nophru-Ka

będzie przyzwyczajał się do dziwnego ciała, a następnie przez minutę czy dwie będzie szukał w jego wspomnieniach odpowiedniej wiedzy na temat mowy.

Po kilku minutach duch zacznie zwracać się do Badaczy po angielsku, ale głosem i osobowością Nophru-Ka, pełnymi pychy i arogancji. Wie o planach Bractwa i może odkryć strzępy informacji, gdy będzie krążył po pokoju, karcąc bohaterów za ich słabe próby przeszkodzenia w wypełnieniu jego prorocтва.

W pewnym momencie Nohpru-Ka może odkryć jakąś kluczową informację dotyczącą wezwania Bestii; może być to lokalizacja (Giza) i/lub dokładna data (świt 22 września). Strażnik Tajemnic powinien być w tym momencie rozważny, ale starożytny egipski kapłan nie może powstrzymać się przed napawaniem się nadchodzącym tryumfem. Nophru-Ka nie zdaje sobie sprawy z zaawansowanych środków komunikacji dostępnych w XX wieku i nie potrafi sobie wyobrazić, że Badacze mogą dotrzeć do Egiptu w tak krótkim czasie, jaki im został.

Po chwili Nophru-Ka zmęczy się pogawędką z grupą i, czując rosnący dyskomfort przebywania w dziwnym ciele, zażąda, by go uwolniono. Jeśli bohaterowie okażą najmniejsze oznaki ociągania się w przerwaniu okręgu, kapłan krzyknie: „Nie powinniście mi się sprzeciwiać!” i, chwytając obiema rękami kratę przy kominku, z pełną siłą rozbije twarz Paula o wystający, kamienny narożnik, łamiąc kości i obryzgując Badaczy krwią. Wszyscy muszą wykonać test Pocztylności (0/1k6 PP).

XI: PRZESZCZĘĆ, CZĘŚĆ DRUGA

Atak tajemniczej istoty prowadzi Badaczy do ośrodka badawczego NWI w Oakland.

Podczas poszukiwań w San Francisco Badacze stykają się nagle z czymś przerażającym – z istotą spoza znanych wymiarów. Wkrótce staje się jasne, że był ów pochodzi z ośrodka NWI w Oakland, a bohaterowie dostają ostatnią szansę odkrycia tajemnicy Bestii... nim będzie za późno.

Atak

Podczas snu w pokoju hotelowym w San Francisco jednego z Badaczy obudził nagły błysk jasnego światła, po którym odżywa się cichy odgłos ssania lub siorbania, dochodzący z ciemnego rogu sufitu (jeśli w pokoju śpi inny bohater, może także się obudzić po tęście Szczęścia). Gdy Badacz włączy stojącą przy łóżku lampkę, zobaczy przerażającą, żółtą, kapiącą masę tkwiącą w rogu sufitu. Musi wykonać test Pocztałności, ryzykując utratę 0/1k8 PP. Gdy zapali się światło, owa rzecz otworzy jedno wielkie, podobne do spodka czerwone oko i rzuci się na bohatera pół-lecąc, pół-spadając przez powietrze. Ten może próbować zastosować *uniki* – jeśli mu się uda, stoczy się z łóżka, a potwór uderzy prosto w poduszkę.

RZECZ SPOMIĘDZY WYMIARÓW, potwórna istota

S 8 KON 16 BC 4 INT 2 MOC 5
ZR 12 Szybkość 4/12 szbijując WT 10

Broń: skakanie i przyczepianie się 75%, obrażenia 1k3*.

* Obrażenia te zadawane są nie tylko w pierwszej rundzie, ale też każdej następnej, gdy stwór pozostaje przyczepiony. Po udanym ataku istota wpija się w twarz ofiary małymi, kławkowatymi odnóżami, z których sączy się palący kwas. Dodatkowo formuje wypustki, które wciskają się do gardła, nosa i uszu. W trzeciej rundzie od przyczepienia się, macki te docierają do mózgu i zaczynają niszczyć 1 punkt INT na rundę. Można także zalać, że ofiara zaczyna tracić po 1 punkcie WG na rundę z powodu trwałych zniekształceń twarzy powodowanych przez kwas – to jednak opcjonalna możliwość stosowana wtedy, gdy Strażnik Tajemnic uznają za dozwolony pomysł.

Pancerz: Wszystkie bronie oparte o energię kinetyczną zadają minimalne obrażenia ze względu na miękką formę istoty.

Utrata Pocztałności: 0/1k8 punktów za użyczenie tej Rzeczy. Dodatkowo, ofiara udanego ataku musi wykonywać testy Pocztałności (0/1k3 PP) w każdej rundzie, podczas której ma przyczepionego do twarzy owego stwora; jeśli testu nie zda, nie będzie mogła podjąć w danej rundzie żadnych racjonalnych działań. Osoba będąca świadkiem ataku dokonanego na istotę ludzką także musi rzucić na Pocztałność (1k2/1k4 PP).

Po pięciu rundach, bez względu na to, czy stwór żyje, czy nie, pojawia się następny błysk światła i istota wyparuje, zostawiając jedynie kilka paskudnych, brązowych plam na ścianach i dywanie (hotel najprawdopodobniej będzie nalegał, by Badacze pokryli koszty zniszczeń). Zegarek wskazuje 1:23.

Następnego ranka bohaterowie znajdą niewielki artykuł w gazecie o zaobserwowanym w nocy dziwnym piorunie nad Zatoką San Francisco. Przez przypadek, dokładnie

obok owego tekstu, znajduje się reklama ośrodka NWI w Oakland. Patrz: *Wycinki Bestii* nr: 27.

Wiadomości Strażnika

Atak pochodził z ośrodka NWI i został wywołany wiadomością od Lang-Fu dla dr. Dietera – szefa zespołu badawczego tego nowoczesnego laboratorium. Całe szczęście, że aparatura użyta do „wstrzelenia” stwora doznała awarii po zaledwiej minucie pracy i istota wróciła do własnej sfery egzystencji. Jeżeli Badacze nie odkryją tajemnicy ośrodka, sprzęt zostanie wkrótce naprawiony, a ataki powtórzone.

Ośrodek badawczy NWI

Jest to pojedynczy budynek usytuowany wśród wzgórz Oakland skonstruowany wyłącznie z betonu i stali. Nowoczesna linia architektoniczna owego parterowego obiektu jest całkiem przyjemna dla oka. Z powodu dużego ruchu zwiedzających przed wejściem niemal zawsze tłumi ludzi czekają na swą kolej; Badacze mogą spędzić tam nawet kilka godzin zanim dostaną się do środka. NWI postawiło kilkadziesiąt metrów dalej otwarty pawilon turystyczny, gdzie można usiąść wygodnie i kupić przekąski czy napoje od studentów Berkeley zatrudnianych przez NWI w charakterze przewodników wycieczek.

Wycieczka z przewodnikiem

Po wyczytaniu z listy oczekujących nazwisk Badaczy, dołączają oni do grupy składającej się z około dwudziestu pięciu innych ludzi i przejdą przez główną bramę w ogrodzeniu chroniącym ośrodek. Tu spotkają przewodnika, którym jest młody student, nazywający się Brad Thompson, pracujący dla NWI na pół etatu. Chłopak wyjaśni wycieczkę, że teren ośrodka jest strzeżony przez elektroniczny system kontroli, który eliminuje potrzebę ludzkich strażników. System ten wymaga, by każdy gość nosił przez cały czas wpięty w ubranie specjalny identyfikator (są one odliczane i skrupulatnie zabierane na końcu wizyty).

Wycieczka trwa pięćdziesiąt minut i zaczyna się od przejścia brukowaną alejką do głównych drzwi budynku, a za nimi skręcenia w lewo. Od tego miejsca Thompson będzie powoli prowadził wszystkich korytarzem wygiętym w „U”,

tłumacząc wszystko po kolei i odpowiadając na pytania. Zwiędzający mogą podążać za nim, ale też nic się nie stanie, jeśli zaczyna wlec się z tyłu, podziwiając „cuda Wieku Nauki”.

Uczestniczący w wycieczce Odkrywczy będą mieli okazję poznać aktualne prace badawcze NWI oraz, dzięki pokazom i modelom, mnogość płaszczyzn, na jakich działa ta między-narodowa korporacja.

A oto co można zobaczyć na wystawie:

1. Zaglądając przez grube tafle szkła można obejrzeć laboratorium zlokalizowane, tak jak wszystkie pozostałe, na podziemnym poziomie. W tym widać warzywa i inne rośliny, żyjące bez gleby. Są one zawieszone nad stalowymi pojemnikami zawierającymi kolorowe roztwory, z korzeniami zanurzonymi w płynach. To farma hydroponiczna, co może powiedzieć każdy posiadający umiejętność *historia naturalna* na poziomie powyżej 10%.

2. Duży tunel aerodynamiczny pokazuje reakcje różnych typów statków powietrznych na zmienne warunki atmosferyczne. Do prezentacji włączono model zaopatrzonego w eksperymentalny żyroskop zaprojektowany przez NWI.

3. Podświetlona, mechaniczna prezentacja pokazuje w półanimacyjnym, graficznym stylu coś w rodzaju teorii tranzystora (prawdziwy tranzystor pojawi się dopiero za dwadzieścia lat).

4. Oświetlony szklanym kloszem, duży, świecący model nieboskona. Udany test *astronomii* pokazuje, że zawiera on kilka sporych gwiazd w miejscach, gdzie nie powinno być niczego.

5. Wielkie laboratorium w kształcie litery „L” jest całe zaplamione olejem i innymi smarami, ale wygląda na wolne od kurzu. Kilku techników pracuje tam nad różnymi aspektami przemysłowej robotyki. Praca skupia się na prostych, mechanicznych ramionach i podobnych obiektach, których ruchy wydają się jednak całkiem złożone.

6. Oświetlona prezentacja opisująca formy złożeń ropy naftowej i demonstrująca nowe, wymyślone przez NWI metody ich eksploatacji.

7. Następne wielkie laboratorium w kształcie „L” wypełnione akwariami i klatkami z małymi zwierzętami. Obsługę stanowią dwie kobiety. Tu NWI prowadzi prymitywne eksperymenty klonowania dokonywane na salamandrach i innych niższych formach życia.

8. Oświetlona prezentacja opisująca dopracowywane właśnie nowe metody pomocne w konserwowaniu archeologicznych artefaktów i datowaniu znalezisk.

9. Duża prezentacja, odłączona od prądu i zasłonięta panelami. Jeśli Badacze zerkną między nimi do środka, zobaczą częściowo zdemontowaną dioramę, pokazującą eksperymentalną kopalnię NWI w Peru.

10. Małe laboratorium z dwoma technikami eksperymentującymi z pewnego rodzaju kamerą skierowaną na zabawkę – kota Felixa. Czarno-biały obraz maskotki pojawia się na małym, okrągłym szklanym ekranie, stojącym trzy metry dalej.

Wewnątrz ośrodka badawczego

Podczas wycieczki Badacze zanotują obecność dwóch wyjść z głównego holu. Drzwi prowadzą do sekcji laboratoriów i są wyraźnie oznaczone tabliczkami „Przedziałka nie ma. Tylko dla pracowników”. Gdy bohaterowie będą obok pierwszych z nich, wejdzie przez nie technik, co pozwoli rzucić okiem na korytarz rozciągający się za nimi. Zobaczą tam następne drzwi opatrzone napisem „Teren ograniczonego dostępu. Tylko uprawniony personel”.

W tym miejscu Strażnik Tajemnic może zachęcić bohaterów do odbycia prywatnej wycieczki. Uwaga przewodnika i tak jest wciąż rozpraszana pytaniami pozostałych zwiedzających, a po pierwszych dwudziestu minutach grupa skręci za pierwszy róg i ci, którzy zostali, przy pierwszej ekspozycji po prostu znikną mu z oczu.

Jeśli Badacze decydują się na obejrzenie terenu, okaże się, że większość korytarzy prowadzi do laboratoriów lub innych obszarów, gdzie przebywają zatrudnieni. Wejście do każdego z nich skończy się spotkaniem z pracownikami, którzy uprzejmie odeskoczą ich z powrotem do wycieczki.

Wyniki Bestii nr 27

DZIWNY FENOMEN ZAUWAŻONY NAD ZATOKĄ SAN FRANCISCO

Wczoraj w nocy, około 1:20, okolicie San Francisco nawiedziło dziwne, unikalne zjawisko, w formie co najmniej dwóch piorunów manifestujących się mimo czystego nieba.

George Wilkins, oficer policji w dystrykcie rzecznym, tak opisał całe zdarzenie: „To był z pewnością piorun, ale poruszał się poziomo lecąc nad ziemią. Wyglądało to tak, jakby został wystrzelony z przeciwnej strony Zatoki, z Berkeley albo

Oakland. Minutę później, nie więcej, pojawił się znowu, tym razem lecąc z powrotem, wracając przez Zatokę. Dziwaczne.”

Profesor z Berkeley powiedział, że najprawdopodobniej był to piorun kulisty albo po prostu balon meteorologiczny.

ZOBACZ CUDA WIEKU NAUKI!

FARMA HYDROPONICZNA! AUTO-ŻYROSKOP! ASTRONOMIA! ARCHEOLOGIA!

Ośrodek badawczy NWI w Oakland organizuje wycieczki dostępne publicznie, w dni pracy o każdej pełnej godzinie między 9:00, a 17:00. Więcej informacji pod numerem AW-1347.

Dzisiaj tworzymy
przyszłość



Dumni z faktu, że
jesteśmy sąsiadami

Jeżeli wejdą na „Teren ograniczonego dostępu”, przekonają się, że nikogo tam nie ma; dr Dieter i jego asystent (jedyni uprawnieni do przebywania tam ludzie) mają akurat przerwę, którą spędzają w kafeerii. Na końcu zakazanego korytarza, po obu jego stronach, znajdują się drzwi. Patrząc przez te z lewej strony, można dostrzec laboratorium mechaniczne/hydrauliczne, zdominowane przez wielkiego, przemysłowego robota na gąsienicach, podczas gdy spojrzenie przez te umieszczone w prawej ścianie pokaże duży przyrząd elektroniczny, stojący na podłodze blisko tablicy pokrytej symbolami matematycznymi i zawiłymi wzorami.

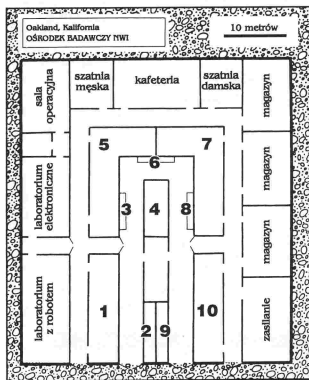
LABORATORIUM Z ROBOTEM: Jeśli Badacze przeszkąją to pomieszczenie, mogą po teście *sposzregawczości* wykonanym podczas oglądania robota znaleźć na nim zamaskowany otwór jakiejś broni, skrywający we wnętrzu łufę z kryształu. Na pobliskim stole montażowym leży małe pudełko zaopatrzone w wiele nieoznaczonych przycisków. Prześledowanie leżących obok schematów połączeń i udany test *elektryki* pozwoli na poprawne użycie tego urządzenia sterowniczego. Bez owych informacji, każdy, kto spróbuje kierować poczynaniami robota, sprawi, że zacznie on poruszać się i zachowywać w niebezpieczny, niekontrolowany sposób.

LABORATORIUM ELEKTRONICZNE: W laboratorium elektronicznym po prawej stronie korytarza każdy Badacz, który podczas studiowania wzorów na tablicy wykona test WYK x1, zrozumie, że patrzy na matematyczny dowód istnienia wymiarów innych, niż tych kilku ogamianych przez ludzi. Przeanalizowanie dokumentów z pobliskiego stołu, połączone z udanym testem *elektryki*, podpowie że maszyna stojąca na podłodze służy do generowania pewnego typu pola elektromagnetycznego i jego projekcji na wielkie odległości. Sprawdzenie samego urządzenia zaowocuje odkryciem, że część obwodów jest przepalona. Fragmenty zostały wymontowane i leżą na blacie warsztatowym, gdzie są naprawiane. Pozostało już niewiele do zrobienia przy nich i któryś Badacz, po udanym teście *elektryki* mógłby zrobić to sam.

Obok uszkodzonych fragmentów leży notatnik pisany po niemiecku. Jeśli ktoś potrafi go odczytać, znajdzie opis eksperymentu z wykorzystaniem stojącego na podłodze aparatu. Powinno stać się oczywiste, że ta właśnie maszyna była źródłem rzeczy, która pojawiła się w hotelowym pokoju Badacza w San Francisco. Ostatnie doświadczenie odnotowane w książce (nosi odpowiednią datę i podaje wprost czas (1:22 w nocy) oraz cel.

Kolejne drzwi wychodzące z laboratorium elektronicznego są zamknięte na klucz. Jeśli Badaczom uda się je sforsować (test *otwierania zamków*), znajdą się w krótkim korytarzyku prowadzącym do prywatnego pokoju dr. Dietera i tajnej sali operacyjnej.

POKÓJ DIETERA: Pomieszczenie jest spartańskie w wystrój – zawiera tylko łóżko, szkrzynię i zaśmiecone biurko. W szkrzyni znajdują się wyłącznie ubrania Dietera. Najciekawszy jest tu stół, na którym można znaleźć: laboratoryjną analizę minerału zwanego Niebieski John, list (po angielsku) od Lang-Fu, informujący Dietera o obecności w mieście niepożądanych wicherzycieli, i podający adres hotelu oraz numery



pokojów (tam dokładnie mieszkają Badacze – patrz: *Wycinki Bestii* nr: 28), kopię pisanego przez kalkę (znów po angielsku) listu od Dietera do Chandlera (patrz: *Wycinki Bestii* nr: 29). W jednej z szuflad biurka znajduje się wielki schemat zatytułowany „System nawigacyjny statek-statek”. Jeśli któryś z Badaczy poświęci dzień i noc na przeanalizowanie kompleksowych diagramów połączeń, a potem zda test *elektryki*, będzie mógł stwierdzić, że nie jest to żaden system nawigacyjny, ale raczej pewien typ śmiernicowej broni (jeżeli bohaterowie znają zasadę podobieństwa między tymi systemami; oczywiście układy planowane dla statku są dużo większe).

SALA OPERACYJNA: To pomieszczenie jest połączeniem laboratorium elektronicznego z miejscem pracy chirurga wyposażonym we wszystko co potrzebne, włącznie ze stołem operacyjnym. W rogu pokoju stoi duży, okragły zbiornik zamknięty pokrywą, którą łatwo zdjąć. Widać tu sporo kłatek zastłoniętych kawałkami materiału. Dobiegają z nich ciche odgłosy drapania i skrobienia. W pomieszczeniu stoi także duża szafa na dokumenty.

Jeśli Badacze zajrzą do przykrytego pojemnika, znajdą tam wyjątkowo silny kwas (który najwyraźniej służy do pozbywania się pozostałości po nieudanych eksperymentach). Gdy ktoś odsłoni materię zakrywającą klatki, by zobaczyć ich mieszkańców, będzie przerażony widokiem tego, co kiedyś było normalnymi szczurami laboratoryjnymi. Oglądanie w większości bezwłosych, różowych i zdeformowanych gryzoni wywołuje konieczność testowania Poczłatności i straty 0/1k3 PP. Niektóre mają troję oczu, inne po sześć nóg. Kilka jest zupełnie beznóg – pełzają po kłatkach jak tustse, różowe parówki. Jeżeli Badacze wyciągną z klatki któreś zwierzę (nie są one niebezpieczne tylko obrzydliwe), mogą

Urządzenie międzywymiarowe

Oto maszyna wymyślona przez dr Dietera, a wykorzystująca soczewki i pryzmaty wytwarzane przez barona Hauptmanna (test INTX3 pozwoli rozpoznać je jako bardzo podobne do znalezionych w rozdziale V). Może wytwarzać pole otwierające miejsca między sferami egzystencji i pozwalające istotom z innych wymiarów przenikać do naszego Wszechświata. Gdy pole znika, byty takie są przeciągane z powrotem do ich własnych sfer.

Dieter dodał do tego urządzenie projekcyjne, zbudowane z zestawu specjalnych soczewek i pryzmatów, które umożliwiają przenoszenie pola na odległość do dwudziestu mil. Dodatkowe układy soczewek mogą w przyszłości zwiększyć tę odległość.

Kiedy projektor jest włączany, a potem, gdy się go wyłącza, wytwarza się krótki błysk światła, który przelatuje drogę do urządzenia do miejsca docelowego.

Urządzenie jest w fazie eksperymentalnej, nie więc dziwnego, że notowano przypadki przegrzania się lub niepoprawnego działania.

po udanym teście *spostzegawczości* dostrzec blisko szczytu jego głowy małą, regulamą bliznę. Pozostałe mają podobne znamiona.

Jeśli przesunąć klatki, można znaleźć ukryte pod nimi urządzenie umocowane w podłodze. Po otwarciu czerwonej klapy oczom bohaterów ukaże się przełącznik, o którym nigdzie nie znajdują żadnych informacji (zmiana jego położenia spowoduje zainicjowanie procedury samozniszczenia; ostrzegawcze światła włączą się natychmiast, podobnie jak syreny; szczegóły i efekty takiego działania opisano dalej).

Sprawdzenie szafy z dokumentami pozwoli znaleźć notatki dr. Dietera (pisane po niemiecku), schemat połączeń elektrycznych i sporo zdjęć. Oglądanie fotografii wymaga testu Pocztylności (0/1k4 PP), spowodowanego widokiem zwierząt i ludzi z wyciętymi różnymi partiami ciała i organami zastąpionymi mechanicznymi urządzeniami. Jeśli Badaczce przeanalizują znaleziony schemat i wykonają udany test *elektryki* lub *mechaniki*, zrozumieją, że mają przed sobą opis konstrukcji pewnego rodzaju prostego aparatu do zdalnego sterowania. Nie ma żadnych wskazówek dotyczących jego zastosowania.

Notatki Dietera są bardzo obszerne i przeczytanie ich wszystkich wymaga poświęcenia całego dnia (oczywiście razem z udanym testem *niemieckiego*), jednak już wykonanie przez Badacza odpowiedniego testu i przejście ich w laboratorium może zaowocować odnalezieniem paru przydatnych wskazówek dotyczących treści całości. Dokładna lektura, a więc zrozumienie roli Dietera we wszystkim, pociąga za sobą stratę 1k4 PP. Wczesniejsze zapiski dotyczą wszczęcia w mózgu zwierząt urządzeń elektrycznych, które stymulowały odpowiednie ośrodki i zmieniały ich zachowanie. Następnym krokiem było użycie przez „dr. Lewisa” tego samego zestawu technik na ludziach. Ostatnio Dieter zaczął używać implantów do wywoływania organicznych zmian w zwierzętach: wyprodukowania dodatkowej kończyny czy organu itp. Jak na razie podobne zabiegi dokonywane u ludzi

nie przyniosły żadnego rezultatu, ale doktor wierzy w swoją metodę. Jeden z fragmentów notatek opisuje grupę elektronicznie kontrolowanych ludzi, która nazywana jest „Synowie Terroru”. Tekst mówi, że Synowie z powodzeniem wpłynęli na nienazwane grupy polityczne na całym świecie, pozwalając NWI zmienić kierunek działań owych organizacji na służący interesom korporacji. Badaczce powinni rozpoznać odniesienia do anarchistów i faszystów w Londynie oraz Indian w Peru.

Tekst opisuje także urządzenie zabezpieczające wbudowane w każdego Syna Terroru – otóż oprócz urządzenia kontrolującego poczynania jest tam także mały ładunek wybuchowy. Jeśli coś pójdzie nie tak, zawsze można zdalnie uruchomić mechanizm wyzwalający niewielką eksplozję rozsądzającą głowę Syna na kawałki. Urządzenie takie działa bez zarzutu na odległość pięćdziesięciu metrów i może zostać skonstruowane przez Badaczy, którzy wykorzystają znalezienie w szafie schematy.

POWRÓT DR. DIETERA

W pewnym momencie poszukiwani drzwi pomieszczenia, w którym przebywają Badaczce, otworzą się, ukazując małego, siwego mężczyznę w fartuchu laboratoryjnym. Jeśli bohaterowie dalej są w jednej z frontowych pracowni, naukowcowi będzie towarzyszył jego asystent – Phillip Jurgens – gdy jednak do spotkania dojdzie w prywatnym pokoju albo w tajnej sali operacyjnej, Dieter będzie sam (nikt inny nie ma prawa wchodzić do tej części budynku).

Doktor będzie bardzo zdenerwowany faktem znalezienia obcych na zamkniętym terenie, tym bardziej, jeśli spotka ich w swojej kwaterze lub gabinecie. Jednak – jako że jest osobą bardzo nieorganizowaną i chaotyczną – udany test *wstawiania* zdezorientuje go na tyle, iż uwierzy w do wolną historiękę opowiedzianą przez intruzów. Będą mogli wyjść bez żadnych problemów ze strony Jurgensa. Jeśli test *wstawiania* się nie powiedzie, Dieter zacznie podniesionym głosem wypytывать o motywy działania bohaterów, co ściąganie na miejsce jego asystenta. Jurgens stanie wtedy po stronie Badaczy, przekonując doktora, że z pewnością są oni tylko ofiarami okoliczności; potem zaproponuje, że odpowiadzi ich z powrotem do wycieczki. Gdy będą wracali do sali ekspozycyjnej przedstawi się im i porozmawia przez chwilę, starając się poznać ich nazwiska i wyciągnąć inne informacje.

DR HANS DIETER, lat 65, genialny i szalony naukowiec

Człowiek od jest bez wątpienia genialnym (a także równie szalonym) naukowcem. Uwieszony w Niemczech za wielokrotne morderstwa, uciekł korzystając z pomocy Hauptmanna i Bractwa, by pod zmienionym nazwiskiem popłynąć do Ameryki i zacząć pracę dla NWI. Wie o planach Chandlera i Bractwa i w pełni je popiera. Zaprojektował broń dla statków budowanych w stocznich NWI i wspierał wiele projektów Bractwa, zarówno legalnych, jak i nielegalnych.

Jego wielkim wkładem w prace przygotowawcze do Dnia Bestii pozostają Synowie Terroru – ludzie, których myśli kontrolowane są przez elektroniczne implanty, zaprojektowane i wszczepiane przez niego samego. Zinfiltrowali oni bez wypadki wiele grup i działają doskonale.

Dieter ma 65 lat; zawsze nosi bandaże okrywające wokół lewej dłoni. Jest zupełnie paranoikiem i niemal nigdy nie opuszcza ośrodka badawczego, obawiając się, że zostanie rozpoznany. Był przeciwny udostępnianiu laboratoriów dla zwiedzających i wielokrotnie próbował wyperswadować to Chandlerowi.

S 6 KON 7 BC 7 INT 22 MOC 6
ZR 8 WG 6 WYK 28 P 0 WT 7

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Umiejętności: antropologia 25%, archeologia 20%, astronomia 35%, chemia 90%, elektryka 95%, farmacja 85%, geologia 85%, historia 20%, historia naturalna 90%, korzystanie z bibliotek 95%, mechanika 95%, medycyna 85%, Mity Chihulu 15%, pierwsza pomoc 75%.

Języki: angielski 60%, niemiecki 95%.

PHILLIP JURGENS, lat 32, szpieg przemysłowy, nawrócony na patriotyzm

Jurgens pojawia się w tym scenariuszu w dwóch „postaciach”. Pierwsza to jego normalne „ja”, a druga to „zombie”, kontrolowany rozkazami przekazywanymi przez urządzenie, które wszczepił mu do mózgu dr Dieter. Obie formy opisano niżej.

1) Były pracownik amerykańskiego Departamentu Skarbu, ostatnie trzy lata spędził wykonując zawód bardzo młody i nie rozpoznałszy szero-ko na świecie – był przemysłowym szpiegiem. Pracował w NWI i udało mu się zostać asystentem dr. Dietera. Już jakiś czas temu wykradł tajemnicę NWI, że starczyłoby mu na sporą emeryturę do końca życia. Był nawet blisko wycofania się i zniknięcia, ale trafił na dokumenty wskazujące, że firma, którą okradał, jest współczesnikiem nielegalnych działań. Porzucił osobiste plany i postanowił zdobyć dostatecznie dużo dowodów, by rząd mógł powstrzymać NWI.

2) Na nieszczyśnięte plany Jurgensa zostały odkryte przez Dietera. Asystent został zamieniony w Syna Terroru. Jeśli Badacze zdejmą mu kapelus, zobaczą wygolony płat skóry i świeżą, długą na piętnaście centymetrów ranę. Dieter nie miał czasu dokładnie zaprogramować swojego nowego „zombie”, ale zostawił mu w głowie prosty program samozniszczenia. Gdy bohaterowie odkrywają jego nową naturę, mechanizm wewnątrz głowy doprowadzi do zwracania. Ciało Jurgensa padnie na ziemię, wijąc się w epileptycznych spazmach, a jedna strona jego głowy zacznie się dymić i topić od gorąca wytwarzanego w środku czaski. To oczywiście go zabije; widzący powyższą scenę Badacze powinni testować Począłtano – porażka oznacza utratę 1k6 PP. Jeżeli nikt nie odkryje zmienionej osobowości asystenta, on sam uruchomi procedurę samozniszczenia, gdy tylko na scenie pojawi się robot Dietera (patrz: dalej).

S 15 KON 15 BC 14 INT 14 MOC 12
ZR 16 WG 13 WYK 16 P 60 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Umiejętności: chemia 75%, geologia 55%, historia naturalna 65%, korzystanie z bibliotek 55%, nasłuchiwanie 80%, pierwsza pomoc 95%, prowadzenie samochodu 75%, psychologia 50%, skradanie się 75%, spozstrzegawczość 75%, tropienie 40%, ukrywanie się 75%, uniki 85%, wspinanie się 80%.

Sprawdzenie Dietera

Zakładając, że przynajmniej część Badaczy spotkała dr. Dietera i przekazała te informacje pozostałym, wszyscy powinni wykonać pod koniec wyścigki testy Wiedzy, po których mogą sobie przypomnieć podobne nazwisko powiązane z głośnym, niemieckim procesem z 1920 roku, dotyczącym dziwnych morderstw. Zdane testy *korzystania z bibliotek* podczas przeszukiwania zbiorów gazet miejscowej biblioteki pozwolą dotrzeć do następujących, ciekawych informacji:

- 23 sierpnia 1920 roku: Niemcy. Dr Dieter Heinmann został skazany na śmierć po uznaniu go winnym wielokrotnego popełnienia morderstwa podczas dziwnych eksperymentów chirurgicznych i osadzony w specjalnym, silnie strzeżonym więzieniu, gdzie miał oczekiwać na wykonanie wyroku. Szczegóły eksperymentów nie zostały podane do wiadomości publicznej.

- 14 września 1920 roku: Niemcy. Dr Heinmann uciekł w środku nocy, znajdując jakiś sposób na wydobycie się z zamkniętej, więziennej celi. Oprócz dziwnych, kredowych znaków na ścianie, policja nie znalazła żadnych śladów (choć Badacze nie dowiedzą się o tym, ucieczkę przygotował Hauptmann, który „Otworzył bramę” do celi, przeszedł przez nią i stworzył następną, przez którą obaj uciekli. Gdy pojawili się w Rumunii, baron zniszczył oba portale).

Wycinki Bestii nr: 28

Dieter,

Szpiegdy w mieście zainteresowali się naszymi działaniami. Mieszkają w Palace Hotel w San Francisco. Namierz pokój 19 i spuść 3 łańcucha swego potwora. Bardzo dziękuję. Wyjeżdżam do Głowy w oczekiwaniu na Dzień Bestii i nie mam czasu sam tego załatwić.

Long Fu

Wycinki Bestii nr: 29

New World, Incorporated™

Dziś tworzymy przyszłość

Edward Chandler

Centrala NWI w Chicago

Drogi Panie Chandler,

Jeszcze raz dziękuję, że zechciał pan zapytać mnie o radę w politycznych kwestiach dotyczących NWI; jestem bardzo szczęśliwy mogąc odpowiedzieć.

Na początku powiem, że podsyłanie rozlew krwi w Chinach powinno nadal tworzyć polityczny zamęt tak podobny do tego, który trzymał Rosję po rewolucji. Radzę także kontynuować finansowanie anty-brytyjskich separatystów w Indiach, ale zaprzestać wspierania młodego Jawaharlal Nehru. Nie widzę, by jego filozofia dobrze komponowała się z naszą.

Nie da się przecenić znaczenia, jakie jestem skłonny przypisywać dalszemu wspomaganie przez NWI Partii Narodowo-Socjalistycznej w Niemczech. Silna wiara ich przywódców w dziedziczną, rasową wyższość stanowi naturalne połączenie z ideami Bractwa. Wierzę, że gdyby partia ta została poinformowana o naszych celach, włączyłaby się w nie poświęcając wszystkie siły w dążeniu do ich spełnienia.

Z pełnym szacunkiem,

Dr Dieter



Dyskredytując NWI

Niedługo po wycieczce do ośrodka badawczego (najprawdopodobniej w najbliższy wieczór) z Badaczami kontaktuje się Phillip Jurgens, który będzie chciał rozmawiać tą osobą (osobami), którą spotkał wcześniej tego dnia w laboratoriach. Jeśli Jurgens nie rozmawiał z żadnym z nich, to przynajmniej rozpoznał choćby jednego, gdy grupa turystów przechodziła w pobliżu i był w stanie zidentyfikować go na podstawie jakichś wcześniejszych zdarzeń. Jurgens będzie chciał spotkać się z jednym z nich (ostatecznie, po udanym teście perswazji, z dwoma) w restauracji.

W lokalu zdradzi Badaczowi (Badaczom) prawdę (a raczej większość prawdy) o swoich przeszłych i teraźniejszych działaniach. Ominie oczywiście temat wykradania i handlowania tajemnicami przemysłowymi, ale powie, że przez specyfikę swojej pracy trafił na pewne dokumenty wskazujące, że dr Dieter i NWI są zamieszani w konspiracyjną, anarchistyczną działalność obejmującą cały świat. Wygląda na to, że chcą w jakiś sposób kierować grupami rozsianymi w różnych krajach, by te zaatakowały ważne obiekty w dniu, który opisywany jest tylko jako „Dzień Bestii” i który, jak podejrzewa Jurgens, oznacza jakąś datę w drugiej połowie września.

Phillip zaopatrzy ich w kopie omawianych dokumentów i poda numer telefonu do Waszyngtonu DC. Powie, by zadzwonili tam i podali pewne hasło, które umożliwi połączenie z panem Albertsonem. Jeśli bohaterowie zaufają mu na

tyle, by skontaktować się z Albertsonem, okaże się, że wszystko co im powiedział, to prawda.

Jurgens podejrzewa, że Dieter zaczął domyślać się prawdy o nim, ale chce jeszcze sprawdzić, czy nie da się dotrzeć do kolejnych informacji przed zdemaskowaniem. Szybkim krokiem opuści restaurację obiecując, że zadzwoni znowu w ciągu trzech czy czterech dni.

Wieczorem następnego dnia Badacze odbiorą kolejny telefon od Jurgensa. Powie on, że Dieter chyba wie o nim wszystko i dlatego potrzebuje pomocy bohaterów. Udało mu się zdobyć kilka identyfikatorów, które wyłączą systemy alarmowe, i jeśli spotkają się z nim po zmroku w pobliżu ośrodka badawczego, będą mogli wejść na jego teren i skonfiskować wszelkie dowody, jakie znajdą. Może potrzebować pomocy Badaczy do obezwładnienia Dietera, jeśli ten będzie sprawiał problemy.

Jeśli bohater rozmawiający z Jurgensem przez telefon miał wcześniej okazję słyszeć jego głos, to teraz udany test psychologii może podpowiedzieć, że jest coś dziwnego w jego zachowaniu.

Gdy Badacze wybiorą się do ośrodka badawczego, spotkają Jurgensa, ubranego w gamur i kapelusz. Wytlumaczy im, że natychmiast po załatwieniu tej sprawy wskakuje w pociąg do Waszyngtonu.

Nie będzie żadnych problemów z wejściem do budynku, ale już w środku okaże się, że to pułapka. Dieter, chowając się za rogiem korytarza, kieruje gigantycznym robotem sunącym w stronę bohaterów i nieszczęsnego Jurgensa, który został wcześniej złapany przez szalonego naukowca i wyposażony w kontrolujący umysł implant zaopatrzony w system autodestrukcji. Teraz mechanizm zaczyna działać i asystent umiera na oczach Badaczy. Dieter wychyla się tylko na tyle,

by kierować automatem; każdy strzelający w niego ma zredukowaną do jednej czwartej normalną szansę trafienia. Jeśli ktoś zechce, może celować w aparat do zdalnego sterowania robota – jest go tak samo trudno trafić, jak samego Dietera. Jeśli przyrząd zostanie zniszczony, doktor ucieknie do tajnego gabinetu chirurgicznego.

TUDI-6, robot („tu-di” jest fonetycznym zapisem angielskiej wymowy „2D” – przyp. tłum.)

Choć teoretycznie zaprojektowany jako prototyp maszyny do pracy przemysłowej, model ten wyposażony jest w ewidentnie militarne układy. Jest kontrolowany drogą radiową i może być kierowany z odległości do trzystu metrów. Grube ściany blokują transmisję fal z urządzenia sterowniczego. Pudełko z manipulatorami jest małym urządzeniem wielkości dłoni z wystającą, okrągłą anteną. Na przedniej ścianie mieści się około tuzina nieoznaczonych przełączników.

Sam robot ma formę ponad dwumetrowego metalowego cylindra. Porusza się na gąsienicach i na płaskich powierzchniach osiąga całkiem sporą prędkość, ale miałby problemy z jeżdżeniem po naturalnym gruncie. Może obracać się wokół własnej osi. Posiada cztery teleskopowe ramiona zakończone chwytymi kleszczami i umocowany w korpusie mały emiter śmiernościennych promieni.

S 40 BC 25 (bardzo ciężki) ZR 1/2 operatora

Szybkość 5 WT 100

Broń: szczypee (4) 25%, obrażenia 1k6*; śmiernościenne promienie 20%, obrażenia 1k10.

* Raz złapany Badacz będzie otrzymywał w każdej rundzie kolejne obrażenia, aż do chwili, gdy pokona robota w rzucie S przeciw jego S.

Pancerz: Maszyna zbudowana jest z twardego metalu i każda broń zadaje jej minimalne obrażenia. Przebijające strzały z broni palnej oznaczają, że częściowo nieosłonięte połączenie lub obwód zostało trafione i jedna z funkcji robota staje się bezużyteczna (do wyboru Strażnika Tajemnic). Wiadro wody, użycie węża strażackiego czy gaśnicy może doprowadzić do zwarcia i przepalenia się całej maszyny (co oczywiście czyni ją bezużyteczną) – każde wiadro, runda polewania z węża czy używania gaśnicy przekłada się na wynoszącą 10% szansę sukcesu.

Utrata Pocztyrzalności: Ujrzenie tej dziwacznej, zagadkowej maszyny sunącej korytarzem i wymachującej ramionami jest co najmniej stresujące; powoduje utratę 0/1k3 Punktów Pocztyrzalności.

Jeśli Dieter ucieknie do swego gabinetu, roztrąci klatki szczurów uwalniając zwierzęta i odsłaniając mechanizm w podłodze.

Dźwignia jest połączona z zakopanymi materiałami wybuchowymi, których zgromadzono wystarczająco dużo, by zniszczyć cały ośrodek badawczy i wszystkich znajdujących się w nim ludzi. Dieter nie będzie się ociągał z włączeniem mechanizmu, co spowoduje, że światła w budynku zaczną migać, a syreny alarmowe wyć. Badacze znajdą go skulonego nad dźwignią, podczas gdy potworne, zdeformowane gryzonie będą rzucać się po całym pomieszczeniu. Dieter będzie próbował bronić przełącznika. Bohaterowie mają trzy minuty do eksplozji. Jeśli dostaną się do dźwigni, mogą spróbować zatrzymać procedurę przez rozłączenie odpowiednich przewodów. Można tego dokonać jedynie dzięki udanemu testowi elektryki; porażka w tym teście oznacza natychmiastowy wybuch.

Jeżeli Badacze nie wpadną w pułapkę Dietera, ale ten pozuje, że jego plany mogą zostać odkryte i zdemaskowane, i tak z przyjemnością wysadzi w powietrze ośrodek badawczy NWI.

Podsumowanie

Zaopatrując Albertsona i Departament Skarbu w informacje uzyskane dzięki Jurgensowi, Badacze pomogą rządowi zneutralizować ataki Synów Terroru, gdy te nastąpią.

Jeśli bohaterowie powstrzymają Dietera przed wysadzeniem laboratoriów w powietrze, będą mogli znaleźć (w szafie z aktami stojącej w jego tajnym gabinecie) dodatkowe informacje, które pomogą rządowi Stanów Zjednoczonych w odkryciu kłosań anarchistów. Dodatkowo trafią na dokumenty zdradzające umiejscowienie podobnych grup w Europie Zachodniej. Pominiecie którejs z tych informacji sprawi, że część ataków dojdzie zgodnie z planem do skutku powodując falę śmierci i zniszczenia.

Poza tym, jeśli Badacze opowiedzą Albertsonowi o sprawie świątyni Rhon-Paku, ten spróbuje zrobić wszystko co w jego mocy – razem z powiadomieniem innych rządów, których to dotyczy.



Badacze wracają do Egiptu, by przeszkodzić Bractwu w wypełnieniu przepowiedni sprzed tysiącleci.

Teraz, gdy nadszedł Dzień Bestii, Badacze mają – w sta-
rożytnej Gizie, spowici cieniem Nyarlathotepa –
ostatnią szansę na powstrzymanie machinacji Chan-
dlera, Hauptmanna i Lang-Fu.

Wiadomości Badaczy

Bohaterowie mogą dowiedzieć się o Dniu Bestii z różnych
źródeł: od ducha Nophru-Ka, z listu Lang-Fu do Dietera, dys-
kusji Lang-Fu z Hydrą czy w końcu ze świątyni Rhon-Paku.
Muszą wiedzieć, że ceremonia odbędzie się w Gizie, oraz mo-
gą wiedzieć, że zaplanowano ją na świt 22 września – mo-
ment jesiennej przesilenia. Tak jak poprzednio, Robert
Carrington chętnie pokryje koszt podróży do Egiptu, jeśli Ba-
daczy na to nie stać.

Gdy Dzień Bestii będzie się zbliżał, wszystkich bohaterów
połączonych psychicznie z Paulem LeMondem będą nawie-
dzać coraz potworniejsze koszmary. Zaczną się w nocy 15
września. Śny będą przedstawiać bezimiennego potwora po-
wstającego wśród piramid Gizy. Podczas trzech ostatnich no-
cy – od dziewiętnastego do dwudziestego pierwszego – staną
się tak straszne, że będą powodowały konieczność testowania
Poczatalności (0/1 PP). Każdy nawiedzany przez nie Badacz
będzie w Dniu Bestii wyczerpany, co przekłada się na czaso-
we obniżenie o 10% poziomów wszystkich jego umiejętności.

Wiadomości Strażnika

Tylko od Strażnika Tajemnic zależy ilość czasu, którym bę-
dą dysponować bohaterowie. Jeśli kalendarz wydarzeń będzie
prowadzony dokładnie, trzeba odnotować, że podróż pocią-
giem z San Francisco do Nowego Jorku trwa od trzech do
trzech i pół dni (razem z przesiadką w Chicago). Wyprawa
parowcem z Nowego Jorku do Port Said w Egipcie to następ-
nie osiem dni. I w końcu droga w górę Nilu z Port Said do
Kairu to jeden, już ostatni, dzień podróży. Można założyć,
że cała wyprawa zajmie około dwóch tygodni. Jeśli poprzed-
nie rozdziały zostały rozegrane (jak sugerowano) pod koniec
sierpnia, to Badacze mają być może dodatkowy tydzień na
ostatnie przygotowania.

Hauptmann i Lang-Fu czekają już w Kairze na przybycie
Edwarda Chandlera. Chandler przyleci do Egiptu swoim no-
woczesnym sterowcem wyprodukowanym w zakładach lot-
niczych NWI. Oficjalnym powodem jego podróży jest inspek-
cja pobliskich wykopalisk finansowanych przez Fundację
Chandlera. Sterowiec zakotwiczy w miejscu prac archeolo-
gicznych. Każdy, kto będzie kontrolował posunięcia Edwar-
da, znajdzie po 7 września artykuł opisujący jego planowa-
ną wyprawę przez Atlantyk.

Celem wspomnianego tria jest wezwanie Bestii przy uży-
ciu Wielkiego Sfinksa stojącego na płaskowyżu rozciągają-
cym się na południowy zachód od Kairu. Jednocześnie Sy-
nowie Terroru przypuszczają swoje ataki na strategiczne cele,
a niewinni i nieświadomi zagrożenia wyznawcy Rhon-Paku
sprowadzą swoimi rytuałami gwiazdne potwory – dhole – na
największe miasta świata.

Zaczynamy grę

Edward Chandler dotrże w pobliże Kairu 22 września oko-
ło 3 rano i zakotwiczy swój sterowiec nad wykopaliskami
Fundacji Chandlera. Tej nocy Badacze mogą dostrzec prze-
latujące światła owego powietrznego statku. Zdany test *spo-
strzegawczości* lub użycie lometki pozwoli odkryć logo NWI
na boku sterowca.

Płaskowyż Giza

Jeśli Badacze dotrą tu zanim 22 września pojawi się Bra-
two Bestii, po udanym rzucie Pomysłowości stwierdzą,
że brakuje normalnie przebywających wśród zabytków
strażników. Egipskie władze utrzymują tu silny oddział, który
ma chronić przed rabusiami grobów; opuszczenie przez nich
całego obszaru może wydać się bohaterom mocno podejrzane
(w rzeczywistości wszyscy zostali zabici przez agentów
Bractwa, a ich ciała popychano w grobach i zrujnowanych
świątyniach płaskowyżu).

Mapka nekropolii w Gizie

1. Piramida Chufu (Cheopsa) zwana też Wielką Piramidą.
Wysoka na ponad 140 metrów o boku mierzącym ponad 230
metry. Na wschód od niej znajdują się trzy piramidy królo-
wych (zwane piramidkami satelitarnymi – przyp. tłum.),
a obok północno-wschodniego narożnika świątyni grobowej,
z której pozostała zaledwie bazylika.
2. Piramida Chafre (Chefren). Niemal tak duża jak Wielka
Piramida. Na wschód od niej resztki świątyni grobowej,
z której przetrwały jedynie fundamenty.
3. Mniejsza piramida Menkaure (Mykerinos). Podstawa dłu-
ga na 110 metrów, wysokość 65 metrów. Trzy piramidy
królowych na południu, wszystkie porzucone niedokończo-
ne, a świątynia grobowca, stojąca przy wschodniej ścianie,
nosi wyraźne ślady pośpiesznego i niepełnego wykonania.

Grobla (czyli rampa lub aleja procesjonalna – przyp. tłum.) prowadząca na wschód od świątyni jest niemal całkowicie zrujnowana.

4. Cmentarz Wschodni. Groby ustawione w kolejne rzędy są dobrym miejscem na kryjówkę.

5. Cmentarz Zachodni. Podobny do Cmentarza Wschodniego.

6. Grobla. Biegnie od górnej świątyni grobowej Chafra do dolnej świątyni grobowej niedaleko Sfinksa. Jest dobrze zachowana i Badacze mogą znaleźć za nią odpowiednie miejsce na ukrycie się.

7. Dolna świątynia grobowa. To jedna z lepiej zachowanych budowli płaskowyżu. Zapewnia świetne miejsce na kryjówkę i w dodatku jest blisko Sfinksa.

8. Sfinks. Długa na prawie 75 metrów postać wykuta w wapieniu. Między przednimi łapami stwora znajduje się mały ołtarz i stela wotywna. Tu stanie Edward Chandler podczas wykonywania rytuału „Wezwania Bestii”.

Wzywanie Bestii

Kilka minut przed wschodem słońca na drogę prowadzącą do północnej części płaskowyżu wjedzie kolumna samochodów. Okrążą wschodnią ścianę Wielkiej Piramidy i zbliżą się do przednich łap Sfinksa na około sto metrów, po czym zatrzymają się.

Wezwwanie Bestii

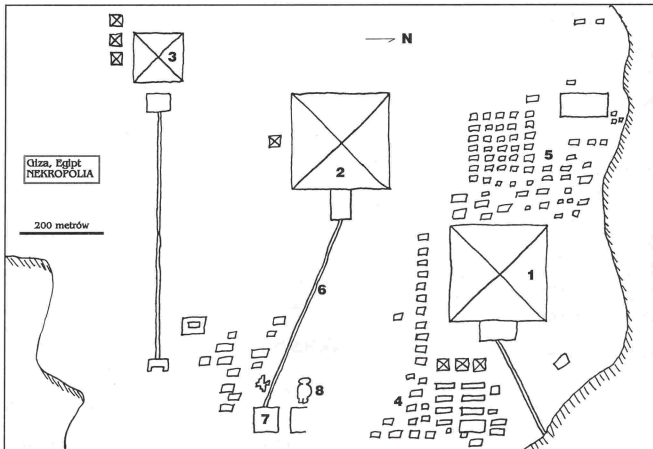
Jest to specjalny czar, który został подарowany Nophru-Ka przez Nyarlathotepa. Przypomina inne zaklęcia z grupy „Wezwania/Odesłania” bóstw.

Chandler, Hauptmann i Lang-Fu znają ów czar. Mogą użyć go wydając 199 Punktów Magii i wykonując cały rytuał w ciągu minuty z 95% szansą na sukces.

„Odesłanie Bestii” działa tak, jak opisano w podobnych zaklęciach w podręczniku podstawowym *Zewu Cthulhu*, jest jednak trudne do wykonania ze względu na dużą wartość MOCy Bestii. Wydanie 10 Punktów Magii daje 5% szans, a każdy następny punkt dodaje kolejne 5%.

Z pojazdów wyjdzie czterech Arabów uzbrojonych w tommyguny. Podczas gdy dwóch będzie odszukiwało i wyganiało z okolicy wszystkich śpiących tu Arabów, pozostała dwójka będzie rozglądała się dookoła, sprawdzając czy jest bezpiecznie.

Na sygnał jednego ze strażników otworzą się drzwi samochodów, z których wyjdzie Hauptmann, Lang-Fu oraz sześciu Arabów odzianych w czarne szaty. Ci ostatni są tutaj, by wesprzeć rytuał przyzywający bóstwo dodatkowymi Punktami Magii; Chandler przebrał się tak, by wyglądać jak jeden z nich. Tylko w przypadku, gdy któryś z Badaczy zda test *sprostrawczości* podczas oglądania czarnej grupy, obecność człowieka wyglądającego zupełnie jak mieszkaniec Zachodu może zostać wykryta. Od bohaterów zależy, czy odgadną wtedy, że to właśnie Chandler.



Grupa podejdzie do Sfinksa i od razu zacznie intonować rytualną pieśń wołającą Bestię. Rytuał powiedzie się. Gdy tylko Sfinks zacznie dawać znaki życia, wszyscy uciekną do samochodów i odjadą mając nadzieję, że zniszczenia spowodowane przez Bestię zatrafił ich obecność na płaskowyżu Giza. Trio rozdzieli się wkrótce, a Chandler poleci swym sterowcem do Ameryki, by zacząć wcielanie w życie planu podboju świata.

ARABSCY STRAŻNICY

Są to pomocnicy trenowani przez Katifa, którzy – jeśli zajdzie potrzeba – oddadzą życie za Edwarda Chandlera.

STRAŻNIK nr 1

S	14	KON	15	BC	14	INT	11	MOC	10
ZR	15	WG	9	WYK	5	P	0	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: tommygun 55%, obrażenia 1k10+2;

nóż bojowy 65%, obrażenia 1k4+2+1k4.

STRAŻNIK nr 2

S	16	KON	12	BC	15	INT	10	MOC	8
ZR	12	WG	7	WYK	6	P	0	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: tommygun 45%, obrażenia 1k10+2.

nóż bojowy 75%, obrażenia 1k4+2+1k4.

STRAŻNIK nr 3

S	11	KON	13	BC	10	INT	12	MOC	11
ZR	14	WG	8	WYK	6	P	0	WT	12

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: tommygun 50%, obrażenia 1k10+2;

rewolwer .45 85%, obrażenia 1k10+2;

nóż bojowy 45%, obrażenia 1k4+2.

STRAŻNIK nr 4

S	16	KON	15	BC	14	INT	10	MOC	12
ZR	13	WG	7	WYK	5	P	0	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: tommygun 65%, obrażenia 1k10+2;

nóż bojowy 65%, obrażenia 1k4+2+1k4.

EDWARD CHANDLER, lat 48, Dziecko Przeznaczenia, przebrany za Araba

S	14	KON	14	BC	13	INT	20	MOC	150
ZR	16	WG	20	WYK	22	P	0	WT	14

Pancerz: kamizelka kuloodporna, 9 punktów. Nosi ją zawsze w miejscach publicznych; chroni wyłącznie korpus, a więc jest 50% szans, że zatrzyma obrażenia.

Umiejętności: antropologia 65%, archeologia 85%, astronomia 60%, chemia 55%, geologia 50%, historia 95%, historia naturalna 50%, korzystanie z bibliotek 95%, księgowość 90%, Mity Cthulhu 99%, okultyzm 75%, perswazja 95%, pilotowanie samolotu 75%, prawo 65%, psychologia 95%, sztuka (śpiew) 75%, targowanie się 95%, wiarygodność 95%, wstawianie 85%.

Języki: angielski 95%, arabski 75%, chiński 80%, francuski 85%, greka 75%, hiszpański 75%, łacina 80%, niemiecki 75%, rumuński 75%, starożytny egipski 85%.

Czary: „Wezwanie/Odesłanie Bestii”.

BARON HAUPTMANN, ponad 800 lat, starożytny czarownik

S	15	KON	15	BC	14	INT	18	MOC	32
ZR	13	WG	16	WYK	35	P	0	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pistolet automatyczny .38 85%, obrażenia 1k10;

rapier 95%, obrażenia 1k6+1+1k4;

karabin 60%, nie nosi.

Umiejętności: antropologia 75%, archeologia 85%, astronomia 95%, chemia 80%, farmacja 90%, geologia 85%, historia 95%, historia naturalna 65%, jeździectwo 90%, korzystanie z bibliotek 95%, lingwistyka 95%, medycyna 70%, Mity Cthulhu 99%, naskuchiwanie 75%, nóż 65%, okultyzm 95%, perswazja 50%, pierwsza pomoc 95%, prawo 75%, prowadzenie samochodu 55%, psychologia 85%, skakanie 20%, skradanie się 35% (z powodu ułomnej nogi), spozstrzegawczość 80%, ukrywanie się 85%, wstawianie 80%, wspinanie się 25%.

Języki: niemal wszystkie na więcej niż 90%.

Czary: „Otwarcie bramy”, „Proszek Ibn-Ghaziego”, „Przywołanie/Spętanie gwiazdowego wampira”, „Straszliwa klątwa Azathotha”, „Warzenie kosmicznego miodu”, „Wezwanie/Odesłanie Bestii”, „Wskrzeszenie”, „Wstrząśnienie”, „Zakłęcie przedmiotu”, „Znak Starszych Bogów”, „Znak Voorish”.

LANG-FU, ponad 2000 lat, starożytny czarownik

S	8	KON	12	BC	7	INT	20	MOC	40
ZR	15	WG	15	WYK	32	P	0	WT	10

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Pancerz: Płaszcz życia redukuje wszystkie ataki kinetyczne do obrażeń minimalnych i nie dopuszcza do przebicia. Patrz: strona 104.

Umiejętności: antropologia 75%, archeologia 65%, astronomia 70%, chemia 50%, farmacja 65%, geologia 35%, historia 50%, historia naturalna 60%, korzystanie z bibliotek 95%, medycyna 55%, Mity Cthulhu 99%, naskuchiwanie 85%, okultyzm 70%, perswazja 85%, pierwsza pomoc 95%, psychologia 75%, skradanie się 85%, ukrywanie się 75%, wstawianie 85%.

Języki: Niemal wszystkie powyżej 90%.

Czary: Wszystkie z podstawowego podręcznika *Zewu Cthulhu* plus „Wezwanie/Odesłanie Bestii”, „Zakłęcie kadziła” i magiczna umiejętność „Wezwanie ducha”.

BESTIA

Bestia może objawić się w ziemskiej formie tylko w wyniku rzucenia odpowiedniego czarów w pobliżu Wielkiego Sfinksa na płaskowyżu Giza. Archeologowie twierdzą, że Sfinks został wyrzeźbiony w wapiennym bloku, który pozostawili tam budowniczo Wielkiej Piramidy, ale legenda głosi, że stał w tamtych piaszkach na długo przed przybyciem człowieka. Jego arabska nazwa brzmi Abu Hol, co oznacza „Ojciec Terroru”.

Jeśli powiedzie się rzucenie czaru, ziemia wokół Sfinksa zatrzęsie się dając wyraźny znak, że esencja Bestii wpłynęła w kamienny posąg. Ciało wygnie się, kończyny zaczną się poruszać; wtedy – wśród zgrzytów pękającego kamienia – rozpadnie się twarz umocowana na figurze pod koniec życia faraona Chafre i opadnie deszczem odłamków skalnych odsłaniając czarną, owalną dziurę, przez którą widać wirujące słońca i galaktyki.

Potwór jest niemal bezmyślny; natychmiast zacznie niszczyć wszystko dookoła, miadząc ludzi i budynki wielkimi łapami. Sprowadzi na pobliski Kair i zagładę, a gdyokończy tam dzieła zniszczenia, skieruje się na południe, do Luksoru, miejsca starożytnych Teb. Gdy zrówna Luksor z ziemią pogodą do Jeruzolimy, a stamtąd dookoła Morza Śródziemnego, nisząc po drodze wszystkie napotkane miasta.

S	200	KON	100	BC	500	INT	1	MOC	50
ZR	20	Szybkość	12			WT	300		

Broń: łapy x2 50%, obrażenia 12k6.

Pancerz: 20 punktów twardej jak skała skóry.

Utrata Pocztywalności: 1k6/1k20 za ujrzenie Nyarlathotepa w formie Bestii.

Powstrzymanie Bestii

Scenariusz ten wymaga największego, osobistego zaangażowania Strażnika Tajemnic. Podczas testowania przegody Badacze mieli zaaledwie kilka godzin od przyjazdu do Kairu do momentu „Wezwania Bestii”, choć wy możecie dać swym bohaterom więcej czasu. Także siła obrażeńników powinna być ostrożnie wyważona i dostosowana do



tej, jaką dysponować będą Badacze. Założenie było takie, że nasza grupa może opanować dziejący się chaos, korzystając z własnych środków i używając magii. W pewnym momencie dla Strażnika Tajemnic powinno być oczywiste, z jakiego planu skorzystają bohaterowie. Może wtedy zmodyfikować finał, sprawiając, że osiągnięcie zwycięstwa będzie trudne, ale nie niemożliwe.

Jeśli Badacze wybiorą za swoją metodę atak przeprowadzany przy użyciu broni palnej podczas zbliżania się grupy Chandlera, strażnicy natychmiast otworzą ogień w ich kierunku, a członkowie Bractwa Bestii uciekną do kuloodpornej limuzyny Chandlera. Tam poczekają, aż intruzy połączą pod kulami Arabów lub, jeśli przewaga nie będzie wyraźna, pomogą strażnikom atakując Badaczy przy użyciu czarów. Chandler bardzo chce uwolnić Bestię, ale jeżeli bohaterowie mu to uniemożliwią, uciekną z płaskowyżu Giza. Badacze będą musieli wymyślić coś, co ostatecznie go powstrzyma.

Używając magii, bohaterowie mogą „Odesłać Bestię”, choć potrzeba do tego dużej liczby Punktów Magii, a efekty nie muszą być wcale zadowalające. Najefektywniejsza chyba metoda byłoby „Stworzenie zapory Naach-Titha” (opartej o opis rytuału znaleziony na Celaeno) i uwięzienie Bestii w środku. Jeśli udało by się rzucić ten czar natychmiast, w zamkniętej sferze znalazłby się także członekowie Bractwa, gdzie najprawdopodobniej zginęliby zmiażdżeni przez bezmyślnego potwora. Jeśli piekielne trio uniknie uwięzienia, Badacze mogą ścigać ich dalej. Bestia będzie próbowała zniszczyć barierę w teście S przeciw S zapory. Jeśli się to nie powiedzie, dobrowolnie opuści Sfinksa, który z powrotem zamieni się w normalny kamień.

Pokrzyżowanie planów Bractwa

Użycie Bestii jest tylko jednym z elementów globalnego planu. Pozostałymi częściami są: wykorzystanie Synów Terroru i sprowadzenie na Ziemię dholi. Jest całkiem możliwe, że Badacze stordują niektóre fragmenty całości, podczas gdy innych nawet nie odkryją. Niżej podajemy proponowane nagrody za powstrzymanie i konsekwencje przy pominięciu różnych aspektów działalności Bractwa Bestii.

BESTIA: Pokonanie Bestii dowolną metodą powinno zaowocować nagrodą 1k20 PP dla każdego Badacza.

SYNOWIE TERRORU: Dostarczenie rządowi Stanów Zjednoczonych informacji uzyskanych od Jurgensa w rozdziale XI pozwoli władzom zaplanować i wykonać działania prewencyjne, które ograniczą znaczenie ataków Synów Terroru w Stanach. Jeżeli Badacze zdobędą i ujawnią dokumenty znalezione w laboratorium Dietera, inne narody podejmą podobne kroki przeciw grupom anarchistycznym. Pokonanie anarchistów to spory wyłom w planach Chandlera. Ocalenie Stanów Zjednoczonych to premia 1k6+6 PP dla każdego Badacza. Dodatkowo, amerykański rząd może odwdziżyć się tajną nagrodą w wysokości 2000\$ dla każdego. Jeżeli zarówno Stany, jak i pozostałe kraje świata zostaną uratowane, bohaterowie powinni dostać 2k6+6 PP dla każdego.

DHOLE: Najtrudniejszym zadaniem może być powstrzymanie planu sprowadzenia na Ziemię dholi. Świątynie są rozrzucone po całym świecie i mają tylko pozorny kontakt ze sobą. Kilka możliwych metod stordowania tego fragmentu planu

Bractwa Bestii przedstawiono w rozdziale X w ramce „Prze-rywnik: świątynie Rhon-Paku”. Strażnik Tajemnic może przyznać nagrodę w wysokości 1k6 PP za ocalenie od dholi pierwszego miasta i po dodatkowym punkcie za każde następne. Świątyni jest w sumie dziesięć (co ustala maksymalną nagrodę na poziomie 1k6+9 PP).

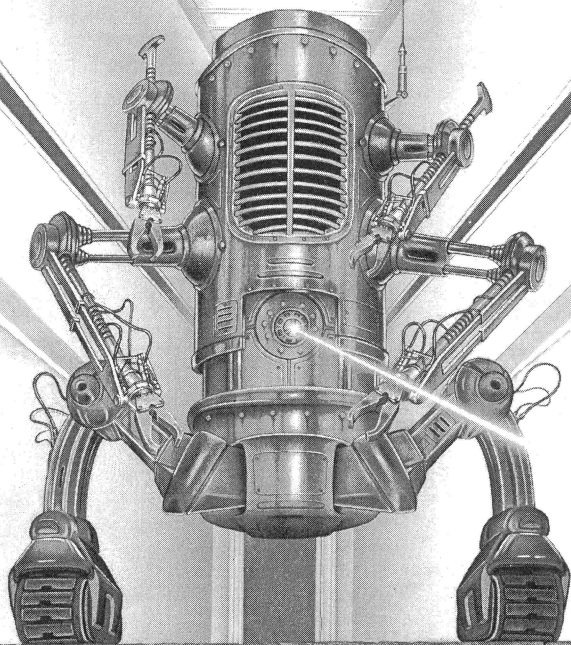
Zabicie Edwarda Chandra zatrzyma plany Bractwa Bestii, ale może być katastrofalne w skutkach z osobistego punktu widzenia Badaczy. Jeśli nie zostaną zabici przez kompanów Chandra, to może się okazać, że ze swoich czynów będą musieli się tłumaczyć egipskim władzom. Zamordowanie na egipskiej ziemi popularnej na całym świecie osobistości nie zostanie lekko potraktowane i jeżeli bohaterowie nie będą w stanie udowodnić winy Chandra, zostaną oskarżeni o popełnienie przestępstwa. W takiej sytuacji dożywotnie więzienie to najniższy oczekiwany wymiar kary. Spowodowanie śmierci Chandra w scenie ze Sfinksem wydaje się najbezpieczniejsze, jako że zniszczenia spowodowane przez szalejącą Bestię powinny ukryć wszelkie dowody i pozwolić Badaczom umknąć w zamieszaniu.

Jeżeli bohaterowie stordują całkowicie wszystkie trzy elementy planu Bractwa Bestii (Bestia, Synowie Terroru,

dhole) powinni zostać nagrodzeni dodatkowymi 1k20 Punktami Pocztyalności.

Gdy Strażnik Tajemnic uzna, że mimo porażki w powstrzymaniu Bractwa udało się Badaczom poważnie naruszyć założenia planu, może dopuścić sytuację, w której Chandlera powstrzymają rządy państw. Zniszczenia spowodowane częściową realizacją zamierzeń oraz świadomość bohaterów, że swoją nieudolnością przyczynili się do nich, spowoduje utratę 1k20 Punktów Pocztyalności. Z drugiej strony Chandlerowi może się udać i po wybraniu go na prezydenta Stanów Zjednoczonych głosami nadzwyczajnego posiedzenia Kongresu będzie dalej rozprzestrzeniał na cały świat macki swoich wpływów, przygotowując się do następnego dnia, kiedy gwiazdy będą w porządku. Ogólny stan świata nie zostanie drastycznie zmieniony (co jest najmniej ważne, a nie najbardziej), a życie większości ludzi będzie toczyło się normalnie. Jednak Badacze będą znali prawdę, a Chandler będzie najprawdopodobniej o nich wiedział. Bohaterowie mogą nagle znaleźć się w świecie, gdzie wrogi rząd chce ich śmierci, a słudzy Wielkich Przedwiecznych działają tak jawnie, jak nigdy dotąd. Z myśliwych Badacze mogą stać się zwierzyną łowną.

CZĘŚĆ CZWARTA: DODATEK





INDEKS WYCINKÓW BESTII

Opis	strona	strona
Wycinki Bestii nr: 1	15	120
Wycinki Bestii nr: 2	18	120
Wycinki Bestii nr: 3	20	120
Wycinki Bestii nr: 4	22	121
Wycinki Bestii nr: 5	35	121
Wycinki Bestii nr: 6	36	121
Wycinki Bestii nr: 7	36	121
Wycinki Bestii nr: 8	40	121
Wycinki Bestii nr: 9	43	122
Wycinki Bestii nr: 10	46	122
Wycinki Bestii nr: 11	47	122
Wycinki Bestii nr: 12	52	122
Wycinki Bestii nr: 13	51	122
Wycinki Bestii nr: 14	55	122
Wycinki Bestii nr: 15	56	123
Wycinki Bestii nr: 16	63	124
Wycinki Bestii nr: 17	67	123
Wycinki Bestii nr: 18	69	123
Wycinki Bestii nr: 19	69	123
Wycinki Bestii nr: 20	80	123
Wycinki Bestii nr: 21	81	123
Wycinki Bestii nr: 22	86	124
Wycinki Bestii nr: 23	87	124
Wycinki Bestii nr: 24	91	125
Wycinki Bestii nr: 25	91	123
Wycinki Bestii nr: 26	102	125
Wycinki Bestii nr: 27	108	125
Wycinki Bestii nr: 28	111	124
Wycinki Bestii nr: 29	111	125

Wycinki Bestii nr: 2

Weekend psychicznego śledztwa z Paulem LeMondem

Ja, niżej podpisany, oświadczam, że jestem zupełnie zdrowy, nie mam nerwowych skłonności i uczestniczę w wyżej wymienionym wydarzeniu na własną odpowiedzialność.

W żadnym wypadku nie będę żądał zwrotu pieniędzy.

Podpisano:

Data:

Wycinki Bestii nr: 1

Doświadcz nadnaturalnego!

Zapraszamy odpowiedzialne osoby, cechujące się odwagą i otwartością umysłu, do przyłączenia się do sławnego nowojorskiego spirytualisty, na weekend obserwacji, badania i weryfikacji nawiedzonych domów w Nowej Anglii. Kontakt ze światem duchów zapewniony. Nie dla ludzi o słabych sercach. Doświadczenie nie konieczne.

Pisać: Skr. p. G 28 Nowy Jork

opłata 50\$, zawiera pełne wyżywienie i transport na miejsce

Wycinki Bestii nr: 3

PISMO ŚWIĘTE

ZAWIERAJĄCE

STARY I NOWY TESTAMENT

Leczenie, 1680 – Flak Katherine i Quinton Tannerschillau

Luty, 1687 – Adeleja Luthera Tannerschill z domu Lee

Listopad, 1692 – Rozczłok oczyszczenia

Marzec, 1699 – Zniszczenie szatańskiego pomiotu

Styczeń, 1700 – Ukochana Katherine Tannerschill umarła z zimna

Grudzień, 1893 – Szatański pomiot powstał ponownie.

Styczeń, 1895 – Szatański pomiot umarł w krwi i hańbie.

Mój Boże, coż zrobiłam?



PAX PRESS

Wycinki Bestii nr: 4

Widzisz tajemniczą postać kobietą w sukni z XVII wieku, stojącą w rogu i słyszysz jak mówi: „Jestem Katherine, strażniczka tego domu. Mieszka w nim Diabelski Pomiot i jestem wszystkim co stoi między nim a światem. Jeśli możesz pomóc mi go zniszczyć, chodź za mną, pokażę ci jak”. W tym samym czasie masz przytłaczające odczucie, że zło czai się w tym domu i wiesz, że postać mówiła prawdę. Kobieta odwraca się, przechodzi przez korytarz, wchodzi po schodach, przemierza piętro w kierunku drzwi do pustego pokoju. Czujesz, że musisz za nią iść.

Wycinki Bestii nr: 7

Panie Whitefield,
Zwracamy uwagę na fakt, że zalega pan jeszcze z opłatą za pewne usługi zleczone dokładnie dwa tygodnie temu. Nie podoba nam się to; jeśli zaległości nie zostaną wyrównane w sposób szybki i satysfakcjonujący, konsekwencje będą tragiczne dla pana, pańskich interesów i przyjaciół. Z pewnością przedyskutujemy to wkrótce. Proszę odwiedzić nas dziś wieczór w starym magazynie Art-bilta przy ulicy Seaside Drive.

B. Weller

Wycinki Bestii nr: 5

NOWOJORSKI OKULTYSTA NADAL ZAGINIŃ!

Minęły dwa tygodnie od tajemniczego zniknięcia znanego nowojorskiego okultysty Paula LeMonda, który zaginął bez śladu. Policja nie znalazła dowodów przestępstwa i zaczęła przygotowywać sprawę do zamknięcia bez rozwiązania. Oficer Hatley skwitował całą sprawę: „Wiadomo wszak, że LeMond był dziwnym typem. Nie zdziwiłbym się, gdyby wskoczył do pociągu do Kalifornii albo rzucił się do rzeki.”

Cecilia Peters, znajoma LeMonda, może być ostatnią osobą, która widziała tego młodego człowieka, ale jak twierdzi: „wyglądał całkiem normalnie, kiedy wychodził ode mnie tego wieczoru, a teraz nagle go nie ma”. Dom Cecili jest oddalony o niecały kilometr od mieszkania należącego do LeMonda, nawet ta jednak niewielka odległość okazała się wystarczająca.

Matka Paula także jest bardzo zaniepokojona; zaofiarowała 2000\$ nagrody za informację, która byłaby znacząco pomocna w sprowadzeniu jej syna do domu.

Wielu pamięta, że pierwszy raz głośno było o Paulu LeMondzie rok temu – po incydencie w domu Tannerhillów. Od tego czasu stał się jednym z najpopularniejszych okultystów na Wschodnim Wybrzeżu, potrafiącym naprawdę rozmawiać z duchami martwych osób, jak twierdzi jego menedżer Herb Whitefield.

Wycinki Bestii nr: 8

Droga Mamusiu,
Przepraszam, że tak długo nie pisałem, ale byłem bardzo zajęty tymi wszystkimi spotkaniami na jakie Herb umówił mnie ostatnio. Sesje takie naprawdę dużo ze mnie wyciskają i cały czas źle śpiam. Boję się, bo znów mam koszmary, takie od jakich cierpiałem przed atakiem amnezji. Strasznie na mnie wpływają; wygląda na to że nie jestem w stanie tak współżyć z ludźmi jak chciałbym. Cecilia i ja kłócimy się dużo. Wiem, że mało się nią przejmujesz, Mamusiu, ale to naprawdę wspinała dziewczyna i na pewno mnie kocha.

Później,
Właśnie wróciłem z mieszkania Cecili. Obawiam się, że znów się pokłóciłyśmy. Powiedziała, że nie chce mnie więcej widzieć. Powiedziałem o tym Herbowi, a on zaproponował bym poszedł do szpitala. Myśli, że potrzebuje odpoczynku. Nie chcę. Muszę zobaczyć Cecilię, ale nie wiem jak to zrobić... Jaluje na wietrze zarośla za moim oknem. Ponad nimi spadają dachy budynków... Nie pamiętam drogi. Boję się. Zgubie się. Muszę zobaczyć Cecilię, ale Bestia czeka na zewnątrz... Kto śpi w mojej głowie?

Wycinki Bestii nr: 6

Clarence Rodgers

Godzina pierwsza
West 10th St. 152 m.3

Wycinki Bestii nr: 9

Transkrypcja snu Paula LeMonda,
14-10-1928

„Ogień!... Muszę wydostać się
z budynku... Zesłane przez ośliszgiego
węża!... Muszę biec!... Nie!...
Bestia!... Nadchodzi - jest między
drzewami!... Aaaaaa!...!”

Londyn płonie, Londyn płonie!,
Straż wzywajcie, straż wzywajcie,
Ogień! Ogień!, Ogień! Ogień!,
Polewajcie, polewajcie”.

Wycinki Bestii nr: 10

14 PAŹDZIERNIKA 1928

BRYTYJSKI PARLAMENTARZYSTA ZGINĄŁ W ZAMACHU!

Londyn- Terrence Datler, członek Parlamentu Brytyjskiego, został ubiegłej nocy zabity podczas ataku terrorystycznego na jego dom w Chelsea, w Londynie (Anglia). Grupa anarchistyczna – Synowie Terroru z Tooting – przyznała się do podpalenia, twierdząc, że było to „zadanie ciosu w imię wolności”. Naoczni świadkowie mówią, że pożar wybuchł jednocześnie w wielu pomieszczeniach prywatnej rezydencji parlamentarzysty. Choć panu Datlerowi udało się uciec z budynku, zmarł później na skutek odniesionych ran. Eksperci sprawdzają, jak mogło dojść do tak tragicznego zdarzenia.

Terrence Datler, konserwatysta, wspierał ostatnio projekt „Broń do zakończenia wojny” sponsorowany przez rząd brytyjski, a mający na celu wyprodukowanie broni mogącej powstrzymać działania wojenne, by nigdy już nie powtórzył się koszmar Wojny Światowej. Terrence Datler miał przemawiać na konferencji „Broń do zakończenia wojny”, która odbędzie się w listopadzie. Parlamentarzyści Reginald Dawe i Arthur Branstone, także zajmujący się tym projektem, nie zamierzają się wycofać. Branstone powiedział: „Nie damy się zastraszyć tym rewolucyjnym bandytom”.

Wycinki Bestii nr: 12

Doktorze Lewis,

Pana czynny w imieniu Bestii zostały zapamiętane. Oto urządzenia, o których rozmawialiśmy. Jestem całkowicie pewien, że dzięki umiejętnościom chirurgicznym odpowiednio przeprowadzi pan implantację.

Hail Yog-Sothoth,

H.

Wycinki Bestii nr: 13

Transkrypcja snu Paula LeMonda
– początek 1929 roku

„Dzieci będą umierały... dzieci będą umierały... to trop bestii... Boston”.

Wycinki Bestii nr: 14

30 WRZEŚNIA 1891

DZIEŁO SZATANA

TRZECIE BRUTALNE MORDERSTWO DZIECKA

Boston, 30 września 1891

Diabelskie rzeczy dzieją się w naszym spokojnym mieście Bostonie. Trzeci raz w ciągu dwóch tygodni potwór uderzył w nasz najsłabszy punkt – nasze dzieci. Ofiara, młody chłopiec, był poza domem wczoraj po zapadnięciu zmroku. Jego ciało znalezione rano było martwe i zmasakrowane. Z całym naciskiem radzimy rodzicom pilnować dzieci w nocy.

Jak doniesiono, wszystkie trzy morderstwa zdarzyły się w promieniu mili od posiadłości Cornwallisów – miejsca potwornego podwójnego morderstwa, które zdarzyło się wcześniej w tym mieście, a w którym zginął doktor Cornwallis i jego żona Emily – jednak policja nie wierzy, by tragedie te były w jakikolwiek sposób powiązane.

Wycinki Bestii nr: 11

SPONTANICZNE SAMOSPALENIE!

Londyńska gospodyni domowa wybuchła płomieniami bez wytłumaczalnej przyczyny!

MISTYCY I Ogień

Chodząc po gorących węglach

GIGANTYCZNA OGNISTA SALAMANDRA ZE STEPENY!

„Zjadła mojego kota” mówi londyńska gospodyni

Wycinki Bestii nr: 15

Drogi doktorze Cornwallis,

Gratuluję odkrycia. Wszystko co pan przekazał wskazuje na to, że dziecko jest Nim. Chwała Shub-Niggurath! Przepowiednia się wypenił!

Zalęcałam kopie materiałów genealogicznych, o które pan prosił. To powinno ponad wszelką wątpliwość dowieść, że chłopak to właśnie On. Nosi znak, a gwiazdy są w porządku.

Hail Yog-Sothoth,

Hauptmann

Drogi doktorze Cornwallis,

Wszystko idzie zgodnie z planem. Powinienem przybyć do Ameryki 27 maja, by zabrać panicza Edwarda. Mam nadzieję, że odpowiednio przygotował pan dyłopa do podróży. Tym razem nie możemy zmarnować szansy. Gwiazdy nie obiecują następnych narodzin w ciągu stulecia, a Bractwo robi się niecierpliwe!

Jestem w kontakcie z rodzicami, którzy rozumieją nasze plany i cele. Nie spodziewam się żadnych kłopotów od tej strony. On jest typowym, krótkowzrocznym „człowiekiem interesu”, a jego firma już została nagrodzona za podjęte decyzje. Myślę, że będą całkiem zadowoleni.

Przywiozę ze sobą prezent: dar Bractwa za pańskie nieocenione usługi. To para okularów, które sam skonstruowałem – gdy przyjadę poinstruuje pana co do prawidłowego używania.

Hail Yog-Sothoth,

Baron Hauptmann

Wycinki Bestii nr: 17

I ponownie śnię o kaptanie Nophru-Ka i słowach, które wypowiedział w momencie śmierci, jak syn powstanie, by odzyskać tytuł i będzie wdatstwiał w imieniu ojca, i syn pomści morderstwo ojca, i syn wezwie Bestię, której hołd oddaję, i piaski będą piły krew tych z nasienia Paroona, i tak powiedział Nophru-Ka.



Wycinki Bestii nr: 18

„A Wielka Sala jest pilnowana przez jej strażników i trzeba mieć ze sobą symbol Starszych. Mądry człowiek nie będzie patrzył do góry na owych strażników, bo inaczej skradną mu umysł. Nie powinien też zabierać ze sobą żadnej wiedzy, gdy odchodzi, bo inaczej Śpijacy obudzi się i zabierze oną wiedzę, a wraz z nią także jego.

Wycinki Bestii nr: 19

Podróż przez przestrzeń do Celaeno była spokojna. Gwiezdny wampir był całkiem potulny, a gwiazdny miód działał zgodnie z przewidywaniami. Pisma o Bestii znajdują się w drugiej galerii z prawej strony na piątym piętrze. Tam też znajduje się kopia „Stworzenia Zapory Naach-Tilba”; może się okazać przydatna, gdy nie będziemy mogli kontrolować Bestii i trzeba ją będzie spętać.

Wycinki Bestii nr: 20

Katiff,

Twoja obecna misja jest niebezpieczną, dlatego powiem ci o awaryjnym miejscu, jakie przygotowałem na wypadek konieczności szybkiej ucieczki. Nazywają ją Celaeno – to odległa gwiazda. Jeśli poporządkujesz sobie gwiazdowego wampira, zamieszaj się tam, ale najpierw musisz wypić złoty miód i mieć przy sobie Znak Starszych. W Wielkiej Sali Celaeno znajdź drugi hol z prawej strony i wejdź na piąte piętro – tam jest nasza kryjówka. Edward, Lang-Fu i ja odwiedzamy nieregularnie bibliotekę. Możesz na nas poczekać jeśli powrót będzie zbyt niebezpieczny.

Al Nakh

Al Thnaryya

Neir al Dukhan

HASTUR

Al Mijdah

Hail Yog-Sothoth,

Hauptmann

Wycinki Bestii nr: 21

Katiff,

Sprawa pilna. Kilku nieznanymych pojawiło się ostatnio w Drowosnie; prawdopodobnie mają jakieś informacje na temat naszych planów. Podejrzewają mój udział. Mam powody wierzyć, że dotarli do wiadomości prowadzących do grobu. Jeśli spróbują interweniować, trzeba wcisnąć ich na zawiesz.

Załatwienie tej sprawy zostawiam w twoich rękach. Pamiętaj, że w przypadku odnalezienia grobowca musisz za wszelką cenę skraść lub zniszczyć złożone tam zwójce. To zaklęcie, które zabrałbym ze sobą trzydzieści lat temu, gdybym tylko wiedział, że tak rozwiną się nasze plany, nie może wpasć w ich ręce.

Hail Yog-Sothoth,

Hauptmann

Wycinki Bestii nr: 25

V.M.: G. może odebrać 2 karabiny – M.P.

Ja, Jan Saveczi, pokorny kapłan wsi Drowosna, w Roku Pańskim 1632 ten testament spisuję powodowany wydarzeniami towarzyszącymi działaniom przeciw baronowi Hauptmannowi powziętym przez mieszkańców. Zeznanie to różnić się musi od wersji przekazanej Władzom Kościoła, których przystano do wyjaśnienia występkę wieśniaków. Tak oto jest to jedyny zapis zaprawdę opisujący zdarzenia, jakie miejsce miały. Piszę to dla spokoju sumienia, a gdy skończę zapieczętuję dokument woskiem z wyciśniętym pogańskim symbolem, który strzeżl będzie zawartych tu wiadomości przed ludźmi mogącymi wykorzystać je do celów niecznych lub będzie sygnałem dla tych, którzy będą mogli stanąć przeciw owym siłom.

W Roku Pańskim 1627 trafiła w me ręce księga należąca niegdyś do barona Hauptmanna. Wielki był to wolumin, a zapisany po grecku. Jego tytuł nie powinien być tu powtarzany, niejasne wyrzucenia heretyckiego poety, który miał być autorem oryginału, zawierały aluzje do przeklętych rzeczy, a także wzmiankował metody mające chronić czytającego przed demonami i diablami.

Kiedy w 1628 roku została przez barona porwana dziewczyna z wioski, a potem zabita i zrzucona z murów zamku, jej szalony z gniewu ojciec poszedłszy tam, jął tomatę pięściami w bramę wykrzykując słowa nienawiści pełne. Wtedy na blankach nad bramą, w miejscu doskonale widocznym z Drowosny, objawił się Hauptmann i używając swego piekielnego spojrenia trupem położył chłopca, którego ciało jeszcze dwa dni leżało pod zamkiem zanim kókolwiek odważył się je stamtąd ściągnąć.

Wtedy właśnie, choć wiedziałem, iż nieśmiertelną mają duszę na potępienie skazując, przeczytałem przeklętą księgę. Treści, które tam zapisano wstrząsnęły mną aż do fundamentów mej wiary i poczułem wnet zimne, czarne ręce ściskające me serce. Wolumin opowiadał o potwornych istotach, które żyją w innym niż my miejscu. Z notatek czynionych na marginesach dłonią barona dowiedziałem się, że czci je jako bogów, a szczególnie jedną, zamieszkującą pod zamkiem w śmierdzącej czeluści. Tom ów mówił także jak wykreślić znak, którego owi bogowie nie tolerują i przed którym uykają. Po uzbrojeniu wieśniaków w krucyfiks wzięte z kościoła poprowadziłem ich zatem przeciw szatańskiemu baronowi.

Rozbiliśmy wrota i rozbiegli się po zamku w poszukiwaniu barona. Kilku znalazło wejście do katakumb rozcigających się pod budowlą i odważnie zagłębiło się w ciemne tunele. Szedłem za nimi, a w pewnej chwili usłyszałem przed sobą ich wrzaski. Pospieszyłem tam dzierząc pogański symbol oraz bluźnierczą księgę i po pokonaniu zakrętu zobaczyłem diabla, demona który istnieć nie powinien. Wrzeszczałem patrząc, jak żarłocznie pożera wieśniaków wciąż zaciskających krzyże w dłoniach. Wystrzałami i pochodniami zmusiliśmy go do wejścia z powrotem do śmierdzącej dziury, po czym wykułem pogański znak w wielkim glazie, którym zamknęliśmy czeluść. Nie znaleźliśmy barona, jego przekleci studzy zostali wybić a my, po zawaleniu jednej z wielkich wież, zostawiliśmy zamek jego przekłętemu losowi.

Nigdy nie mówiłem o rzeczach, jakie zobaczyłem w podziemiach zamku. Podejrzewano że ci których straciliśmy w jakiś sposób trafili do cuchnącej czeluści znalezionej pod budowlą. Nikt nie odważył się podejść do otchłani. Obawiam się, że sprowadzę na siebie wieczne potępienie za moje działania, ale muszę opisać to, by oczyścić przynajmniej umysł, jeśli duszy już nie jestem władny.

Jan Saveczi

Wycinki Bestii nr: 22

Transkrypcja snu Paula LeMonda,
lipiec 1929 roku

„Ziemia żyje... Peru... Góry
Księżycowe... trzęsienia ziemi...
to nadchodzi Bestia...”

Wycinki Bestii nr: 28

Dieter,

Sypiedzy w mieście zainteresowali się naszymi działaniami. Mieszkają w Palace Hotel w San Francisco. Niemierz pokój 17 i spuść z łańcucha swego potwora. Bardzo dziękuje. Wyjdę z tego z oczekiwaniu na Dzień Bestii i nie mam czasu sam tego załatwić.

Lang Fu

Wycinki Bestii nr: 25

Trzęsienie ziemi uderza w Peru

Lima – wstrząsy o dużej sile wystąpiły w ten weekend w górach Peru niedaleko od Limy. Stolica była dostatecznie oddalona od epicentrum, by nic się nie stało, choć poprzewracali się księżki w Bibliotece Nacional. Amerykański obóz górniczy sponsorowany przez New World Industries (NWI) był dużo bliżej punktu wstrząsów, ale jak zapewnia pan Jonathan Harris, dyrektor kopalni „Obóz doznał pewnych uszkodzeń – kilka przewróconych drzew itp. – ale nasze kopalnie zostały doskonale zaprojektowane i nic się im nie stało”.

Peru doświadczyło w ciągu ostatniego roku niezwykłej aktywności sejsmicznej, niemal w całości skoncentrowanej w centralnym obszarze wokół Limy. To co najmniej trzynaste trzęsienie ziemi o znacznej sile, które zostało odnotowane w wymienionym okresie.

Wycinki Bestii nr: 24

New World, Incorporated™

NWI 

Edward Chandler
Centrala NWI w Chicago

Szanowny Panie,

Spieszę donieść, że operacja w sektorze A-48 jest niemal zakończona. Wydobycie Niebieskiego Johna wyprzedza plany. Wkrótce zaczniemy fazę wygaszania operacji, a następnie redukcji aktywności w stacji NWI. Nasi sprzymierzeńcy z Y. wyglądają na zadowolonych z umieszczenia ich w Waszych planach. Wierzę, że wszystko pójdzie dobrze.

Ia Shub-Niggurath,

J. Harris

Wycinki Bestii nr: 26

14 LIPCA 1910 ROKU

TRAGEDIA NA MORZU

SAN FRANCISCO – Szczątki wraku, najprawdopodobniej z łodzi prowadzonej przez Alexandra Chandlera – przemysłowca z Chicago – zostały dziś znalezione na opuszczonej plaży dwadzieścia mil na północ od San Francisco. Odkrycie to potwierdza przypuszczenia władzy, że Chandler i jego żona Pauline zginęli na morzu.

Chandler wraz z żoną wypoczywali w tym tygodniu w okolicy San Francisco i najwidoczniej zostali zaskoczeni nagłym sztormem przybyłym z północnego zachodu. Wczoraj zgłoszono ich zaginięcie, gdy wypoczynony jacht nie wrócił do portu.

Szczątki zostały odkryte przez Petera Bairda, który jest pustelnikiem mieszkającym w okolicy Pearl Beach.

Umierając Alexander Chandler osierocił swego jedynego syna, Edwarda, zostawiając go jedynym spadkobiercą rosnącej firmy Chandler Enterprises. Nie ustalono jeszcze szczegółów uroczystości żałobnych.

Wycinki Bestii nr: 29

New World, Incorporated™

Dziś tworzymy przyszłość

NWI 

Edward Chandler
Centrala NWI w Chicago

Drogi Panie Chandler,

Jeszcze raz dziękuję, że zechciał pan zapytać mnie o radę w politycznych kwestiach dotyczących NWI; jestem bardzo szczęśliwy mogąc odpowiedzieć.

Na początku powiem, że podsyćcie rozlew krwi w Chinach powinno nadal tworzyć polityczny zamęt tak podobny do tego, który trzymał Rosję po rewolucji. Radzę także kontynuować finansowanie anty-brytyjskich separatystów w Indiach, ale zaprzestać wspierania młodego Jawaharlal Nehru. Nie widzę, by jego filozofia dobrze komponowała się z naszą.

Nie da się przecenić znaczenia, jakie jestem skłonny przypisywać dalszemu wspomaganianiu przez NWI Partii Narodowo-Socjalistycznej w Niemczech. Silna wiara ich przywódców w dziedziczną, rasową wyższość stanowi naturalne połączenie z ideami Bractwa. Wierzę, że gdyby partia ta została poinformowana o naszych celach, włączyłaby się w nie poświęcając wszystkie siły w dążeniu do ich spełnienia.

Z pełnym szacunkiem,

Dr Dieter

Wycinki Bestii nr: 27

DZIWNY FENOMEN ZAUWAŻONY NAD ZATOKĄ SAN FRANCISCO

Wczoraj w nocy, około 1:20, okolic San Francisco nawiedziło dziwne, unikalne zjawisko, w formie co najmniej dwóch piorunów manifestujących się mimo czystego nieba.

George Wilkins, oficer policji w dystrykcie rzeczonym, tak opisał całe zdarzenie: „To był z pewnością piorun, ale poruszał się poziomo lecąc nad ziemią. Wyglądało to tak, jakby został wystrzelony z przeciwnej strony Zatoki, z Berkeley albo

Oakland. Minutę później, nie więcej, pojawił się znowu, tym razem lecąc z powrotem, wracając przez Zatokę. Dziwaczne.”

Profesor z Berkeley powiedział, że najprawdopodobniej był to piorun kulisty albo po prostu balon meteorologiczny.

ZOBACZ CUDA WIEKU NAUKI!

FARMA HYDROPONICZNA! AUTO-ŻYROSKOPI! ASTRONOMIA! ARCHEOLOGIA!

Ośrodek badawczy NWI w Oakland organizuje wycieczki dostępne publicznie, w dni pracy o każdej pełnej godzinie między 9:00, a 17:00. Więcej informacji pod numerem AW-1347.

Dziś tworzymy
przyszłość

NWI 

Dumni z faktu, że
jesteśmy sąsiadami



Artefakty

binokle Hauptmanna 58
komunikator czasowy 38
miotacz zimna mi-go 97
tabuła rasa 38
urządzenie międzywymiarowe 110

Czary

Odstręczenie shana 33
Stworzenie zapory Naach-Titha 74
Wezwanie ducha 17, 23-24

Lokacje, Ameryka

Boston (Massachusetts) 54-59
biuro Boston Globe 55
Cmentarz Wszystkich Serc 55
komenda policji 55
posiadłość Cornwallisów 55-59
Buffalo (Nowy Jork) 35
dom Irene LeMond 35
Corbis Wood (New Hampshire) 14-24
dom Tannerhillów 17-24
dworzec autobusowy 15, 17
Kościół Kongregacjonalistów 22-23
Nowy Jork (Nowy Jork) 34-42
biuro Whitefielda 36-37
kwatery główna Wexlera 40-41
mieszkanie LeMonda 39
mieszkanie Peters 39-40
mieszkanie Rodgersa 37-39
mieszkanie Whitefielda 40
sanatorium Woods Estate 41-42
Oakland (Kalifornia) 107-113
ośrodek badawczy NWI 107-113
San Francisco (Kalifornia) 98-106
hotel Palace 107, 111
magazyn 99
Pearl Beach 102-106
świątynia Lang-Fu 99-102
świątynia Rhon-Paku 101
Windy Point (Południowa Dakota) 25-33
chodnik A-28 30
jaskinia Shanów 32-33
obóz NWI 27-30
rezerwat Sosnowa Grafi 30-32

Lokacje, poza Ameryką

Anglia 43-52
dom Branstone'a 48-49

dom Datlera 44, 46
dom Dawe'a 47-48
klinika Lewisa 47, 50-52
kwatery główna Synów Terroru z Tooting 50
miejsce wieców w Stepney 49
Parlament 52
sklep „Polly – wózki dziecięce” 50
Tooting 49-50
Whitehall 52

Egipt

Giza 114-117
grobowiec Nophru-Ka 82-84
Kair 77
obóz Gallowaya 80-82
pustynia 77-79
studnia Nophru-Ka 79-80

Peru

86-97
Huancucho 87-89
kryjówka rebeliantów 93-94
Lima 86-87
obóz górniczy NWI 90-93
obóz Indian 93
oltarz Yiga 94
sektor A-48
Rumunia 60-70
Drovnosna 61-63
obóz cygański 64-65
zamek Hauptmanna 60-61, 65-70

Lokacje, kosmos

Celaeno 71-76
Jezioro 74
Wielka Biblioteka 71-76
księżycowa kolonia mi-go 96-97

Organizacje

Arikara, Indianie 25-26, 31
Białarmieści 61-62, 67-68
Huari, Indianie 86-87, 93
NWI 7-9, 25-33, 45, 86-95
Synowie Terroru 9, 43-52
Synowie Terroru z Tooting 43-52
świątynie Rhon-Paku 7, 9, 100-101
Unia Faszystowska Wschodniego Londynu 43-52

Postaci

-ABC-

Avery, Betty 36-38
Baird, Peter 102-103

Bishop, Molly 46
 Branstone, Arthur 45-46, 48-49
 Bryant, Edith 35, 41-42
 Carrington, Agnes 14-15
 Carrington, David 14-15
 Carrington, Jenny 14-15, 18, 20-21, 23-24
 Carrington, Robert 14-17, 44, 77
 Chandler, Alexander 10, 102
 Chandler, Edward 7-10, 54, 66, 73, 91, 102, 114-118
 statystyki 8-9, 116
 Chang, Weng 99
 Cornwallis, Ambrose 10, 54-55, 57-58
 Cornwallis, Jeremy 10, 53-55, 58-59
 Cornwallis, pani 10, 54-55
 Cornwallis, Sara 54-56
 Cousescou, Peter 62-63
 Czerwona Stopa, John 30-31

-DE-

Daniels, Lawrence 81
 Datler, Terrence 44, 46
 Dawe, Helen 47-48
 Dawe, Reginald 46-48
 Dieter, dr Hans 9, 25, 45, 110-113
 statystyki 110-111
 Drobne 61
 Duch Który Chodzi 87-88
 Earlbright, Jason 55
 Evans, Stafford 77

-GHI-

Galloway, Ronald 77, 80-84
 Goyo, Juan 86, 88-89, 93-94
 Grant, Jim 26
 Harris, Jonathan 86, 90-93
 Hauptmann, baron 7-10, 13, 45, 54, 57-70, 73, 114-117
 statystyki 69-70, 116
 Hilda 65-66
 Holmes, Larry 55

-JK-

Jackrabbitt, William 31-32
 Jaredhich, Duncan 73
 Jerzy 62
 Jurgens, Philip 110-113
 Katif, Hamid 77-84
 Kemal 78-79, 84
 Kopeche, Jan 61-62, 65, 70
 „Kuang“ 100

-LM-

Lang-Fu 7-8, 10, 85, 91, 98-106, 114-117
 statystyki 104-105, 116
 Lazlo 62, 64-65
 Lee, Luther 14-15, 23-24
 Lee, Marion 14-15
 LeMond, Irene 17, 35, 106
 statystyki 35
 LeMond, Paul 14-24, 34-35, 39, 41-43, 54, 86, 106
 statystyki 17

Lewis, dr Christopher 43-45, 47, 50-52
 Lewisa, zdegenerowany brat 43, 51-52
 Lewis, Reverend 22-23
 Mahmud 84
 Mahoney, Mickey 46-48, 52
 Martha 15-16, 22-23
 Mary 48
 Maxwell, James 26
 McFarland, Richard 81-82
 Mountain, Maria 89
 Mountain, Victor 88-89

-NOP-

Neferhotep, Khasekhemre 7
 Ngansa – patrz: Duch Który Chodzi
 Nophru-Ka 7, 9-10, 106
 Norbridge, Kevin 25-29
 Nyarlathotep (jako Bestia) 8, 116-117
 Peale, Melvin 86, 92-93
 Peters, Cecillia 15-16, 22, 24, 39-40
 statystyki 16
 Poranna Gwiazda, Tommy 29, 31-32

-RS-

Rhon-Paku 9
 Richards, Lawrence 91-93
 Rodgers, Clarence 34-38, 41-42
 Rolph 65-66
 Rosalawicz, Siergiej – patrz: Kopeche, Jan
 Rukukik – patrz: Bryant, Edith
 Sancho 89-90
 Sarena 64-65
 Saveczik, Jan 63
 Semal 84
 Shrewsbury, Laban 74-75
 Simmons, Erasmus 28, 30
 Sługa Ghata 76
 Smith, Kevin 45, 49-50

-TU-

Tannerhill, Katherine 14-15, 21-24
 Tannerhill, Quinten 14-15
 Tant, Oliver 45, 48-49, 52
 Thompson, Brad 107-108
 Troy, Lillian – patrz: Lewis, dr Christopher
 Tudi-6 109, 113
 Tyler, Matthew 45, 47-48, 50, 52
 Updike, Dan 28

-VWY-

Vech 64-65
 Wallace, Scott 25-28, 30, 32
 Wexler, Bugsy 36, 40-41
 Whitefield, Herbert 15-17, 24, 34, 36-37, 40, 106
 statystyki 17
 Wong, Kai 100
 Woo, Yuen 99
 Woods, Fabian 41-42
 Yarek 62
 Ying, Chao 99-100

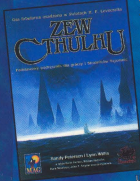
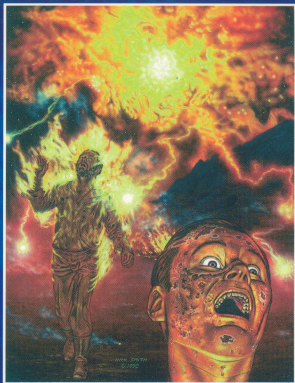
**NIECH WIELCY PRZEDWIECZNI
CHRONIĄ TĘ KSIĘGĘ
PRZED BADACZACZMI**

DZIEŃ BESTII

Oto reedycja klasycznej już kampanii do ZFWU CTHULHU, niegdyś noszącej nazwę „Grzyby z Yuggoth”.

Jest rok 1927. Ameryka powoli staje się krajem coraz bogatszym. To czasy Lona Chaney'a, Babe'ego Rutha i Charliego Chana. To era jazzu i wolności. To również początek upadku...

Badaczy Tajemnic czekają miesiące podróży i poszukiwań, a nawet - Celano. A wszystko po to, by powstrzymać Bractwo Bestii, nim gwiazdy znajdą się w odpowiednim ułożeniu.



Wydawnictwo MAG oferuje kolejną pozycję, która na pewno uatrakcyjni Wasze sesje.

Dzień bestii to zestaw wstrząsających przygód ujętych w formę kampanii, która przeszła już do klasyki wydawnictw RPG na całym świecie. Jeśli poszukujecie bezpośredniej konfrontacji z istotami rodem z Młotów, jeśli cierpicie na brak akcji i sensacji, przeplatanej chwilami nieopisaną grozą i napięciem - **oto** dodatek dla Was.

Wydawnictwo Chaosium opublikowało wiele podręczników do gry Zew Cthulhu. Wydawnictwo MAG opublikuje najlepsze z nich w języku polskim. Dotychczas ukazały się między innymi:

- **Przewodnik podróży** (zbiór dziewięciu przygód, związanych z różnymi środkami lokomocji).
- **Księga Stróżki** (dodatkowe informacje o zakazanych księgach, tajemnych stowarzyszeniach, obcych rasach i tajemniczych miejscach).
- **Podręcznik Badacza Tajemnic** (wszystkie informacje dla graczy, pozwalające stworzyć oryginalnego i ciekawego Odkrywcę).
- **Maski Nyarlathotepa** (obszerna kampania, podczas której Badacze stawia czoło jednemu z najsilniejszych siwów Młotów).



ISBN 83-87968-61-7



9 788387 968618

Day of the Beast is copyright © 1998, 2000 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.

#ZCDZB

