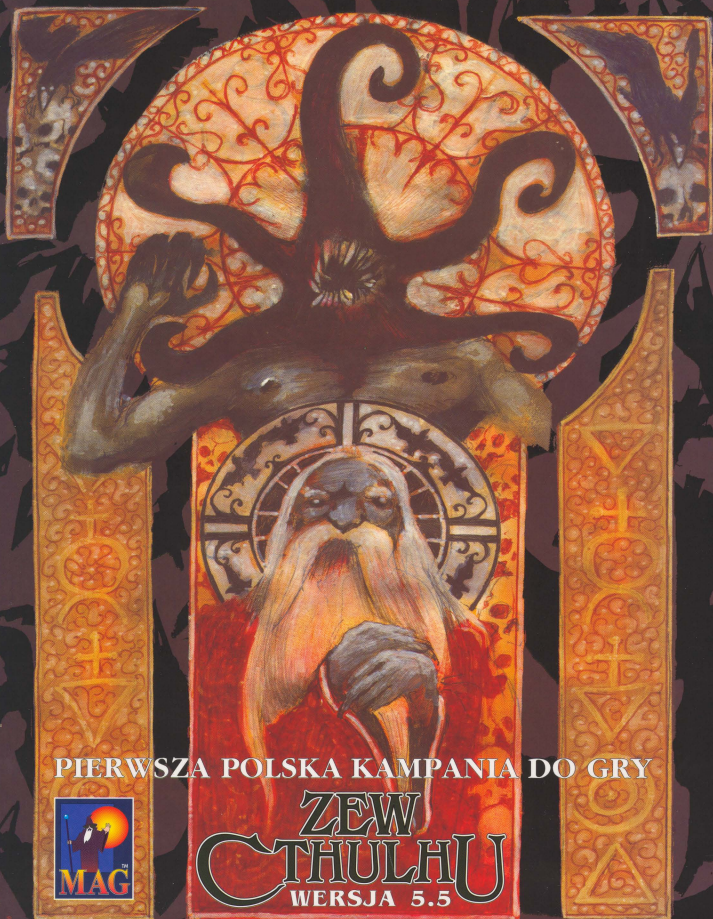


harfista & friends

TEAM DMR
EBOOKS - COMICS - RPG

www.dmrch.info

TWIERDZA WRON



PIERWSZA POLSKA KAMPANIA DO GRY



ZEW
CTHULHU
WERSJA 5.5

TWIERDZA WRON



TWIERDZA WRON

Tekst

Tomasz Andruszkiewicz

Ilustracje

Piotr Wyskok

korekta i redakcja Miłosz Brzeziński

redaktor linii Tomek Kreczmar

opracowanie grafiki Jarosław Musiał

skład i łamanie Tomek Laisar Fruń

produkcja Wydawnictwo MAC



Text is copyright © 2001 by Tomasz Andruszkiewicz.

Illustrations are copyright © 2001 by Piotr Wysok.

This edition of *Twierdza Wron* is copyright © 2001 by Wydawnictwo MAG

All rights reserved.

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.

Kopiowanie w jakikolwiek sposób (elektronicznie, chemicznie, fotograficznie, itp.) w całości lub w części – bez zgody wydawcy zabronione.

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 83-87968-09-9
Warszawa 2001

Patronat internetowy
www.valkira.net



Oficjalna strona Zew Cthulhu w Polsce
(www.zewcthulhu.com) poleca



Spis treści

PRZEDMOWA	6
CZĘŚĆ I. ELEMENTY TŁA	7
Bellunor i Twierdza Wron	8
Położenie i zarys historii	8
Dzień dzisiejszy	9
Magia Bellunoru	10
Ezoteryczne Bractwo Gwiazdnej Mądrości	13
Historia	13
Cele i metody	15
Alchemia	17
Rozważania ogólne	17
Alchemia a Zew Cthulhu	18
Księgi	19
Pamiętniki Martina Warpa	19
Sekretna księga Arthepiusa	23
Pretiosissimum Donum Dei	23
Mundus Subterraneus	24
Ukoronowanie Natury	24
Golden Chain of Homer	25
Potwory	26
Golemy	26
Kamienne Drzewa	27
Pożeracze Skał	28
Psy Vai	28
Stalowe Wrony	29
Śluzowce Kelbena	30
Vermarowie	30
CZĘŚĆ II. OPOWIEŚCI	31
Tajemnica Martina Warpa	32
W pięćdziesiątą rocznicę ślubu	46
Morderstwo w Kamiennym Potoku	50
Za szpitalnym murem	57
Twierdza Wron	63
UWAGI KOŃCOWE	75
POMOCE DLA GRACZY	76

PRZEDMOWA

Materiał, który właśnie trzymacie przed sobą, miał być początkowo zbiorem przygód dotyczących pewnego tajnego stowarzyszenia, zamieszanego w konflikt nieśmiertelnych bogów. Już podczas testowania okazało się jednak, że ta wydarzeń czy motywacji głównych wrogów nie da się opisać w kilku słowach, a wyjaśnienia w podsumowaniach opowieści puchną niebezpiecznie i zagrażają czytelności. Pojawiały się nowe pomysły, fakty nabierały innych znaczeń – rosła cała otoczka osadzająca rozgrywkę w samodzielnej rzeczywistości. Wydzieliłem więc osobne działy, porządkując chaos informacji i (mam nadzieję) jasno i przejrzysto przedstawiając zarówno realia, jak i mechanizmy techniczne. Po tym zabiegu zmienił się charakter całości – nagle okazało się, że nie piszę już powiastań z sobą scenariuszy, a raczej przedstawiam środowisko dla rozgrywek w ZC, dodając do niego przykładową kampanię. Chciałbym, by i dla Was poniższe materiały nie były tylko wyjaśnieniem zdarzeń mających miejsce w dołączonych przygodach, lecz by także służyły za fundament nowym opowieściom – to przecież Wy najlepiej wiecie, czego oczekują Wasi gracze: co ich bawi, co straszy, a co tylko nudzi.

Scenariusze, z których zrodził się pomysł stworzenia takiej kampanii, a potem zapisania jej „dla potomnych”, rozgrywane były gdzieś w 1996 roku. Piszę „gdzieś”, bo nie potrafię tego dokładnie czasowo określić – grało w nie kilka grup i żadna nie trzymała się wyłącznie głównej linii fabularnej (która, *nota bene*, wyglądała wtedy trochę inaczej). Może niektórzy już wcześniej walczyli z EBGM lub oglądali w snach Bellunor? Po kilku latach nie potrafię określić tego ze wszystkimi szczegółami. Faktem jest, że próbę usystematyzowania notatek podjąłem w grudniu '96. Do połowy 1997 roku spisywałem je, porządkowałem, uzupełniałem, zmieniałem, testowałem poprawki, aż uzyskały zadowalający mnie stopień jednorodności. Potem gotowy tekst leżał

w szufladzie (a raczej w zapomnianym zaułku twardego dysku) i czekał na zmiłowanie. To kawał materiału, a nie kilka krótkich scenariuszy, które da się puścić w czasopiśmie; redaktorzy, którym mówiłem o chęci publikacji, wzruszali ramionami w geście bezsilności i klepali mnie pocieszająco po ramieniu. Dlatego kampania kiła w trzewiach komputera, wyglądając lepszych czasów, a ja co mniej więcej rok zaglądałem do niej, czytałem, wprowadzałem drobne korekty i ponownie zapominałem. Teraz w końcu lepsze czasy nadeszły; mam tylko nadzieję, że treść nie zastarzała się i dostarczy dużo zabawy.

Z kampanią tą związana jest zabawna (z perspektywy czasu) opowieść. Otóż tłumacząc w 1999 roku „Dzień Bestii”, wciąż miałem wrażenie, że skądś znam już treść tego dodatku. Przez dłuższy czas mnie to męczyło, aż nagle zrozumienie poraziło mnie z pełną bólu siłą – przecież dokładnie to samo napisałem sam dwa i pół roku wcześniej! Strasznie się czułem, wmawiając sobie, że popełniłem nieświadomy plagiat. Nawet najmniejsze wspólne motywy tych dwóch kampanii wprawiały mnie w czarną rozpacz. Dopiero po jakimś czasie, gdy bardziej obiektywnie spojrzałem na sprawę, zrozumiałem że niektóre elementy (Nyarlathotep, górnicze prace mi-go, seanse spirytystyczne czy tajne stowarzyszenia) należą po prostu do często używanych elementów tła opowieści ZC. Znalazłem dostatecznie dużo poważniejszych różnic między „Dniem Bestii” a „Twierdzą Wron”, żeby uwierzyć na nowo, że swoją kampanię wymyśliłem sam.

Korzystając z okazji pragnę gorąco podziękować wszystkim graczom testującym na swoich Badaczach zapisane tu przygody, a w szczególności tym, od których wszystko się zaczęło: Jackowi Aninowskiemu, Piotrowi Balskiemu, Marcie, Michałowi i Marcinowi Przedlackim oraz Tomkowi Skutnikowi.

Tomasz Andruszkiewicz



William Derrick



CZĘŚĆ I. ELEMENTY TŁA

BELLUNOR I TWIERDZA WRON

Opis Świata leżącego na rubieżach Krain Snów.
Geografia, historia, mieszkańcy, specyficzna magia
i tytułowa Twierdza Wron.

Oto świat leżący na granicy Krain Snów, oto front ukrytej wojny bogów, oto źródło sił, które napędza wszystkie wydarzenia opisane w scenariuszach. Choć Badacze rozgrywający proponowaną przeze mnie kampanię zobaczą go dopiero w finale, to bez tego rozdziału wszystko byłoby naciągane. Tu właśnie uwieczniona jest istota tego, co wypycha ich w kłopoty.

Poza wszystkimi innymi powodami, dla których warto poznać się z Bellunorem, jest jeszcze fakt, że świat ten graniczy z Krainami Snów, przez co może być dobrym „punktem przerzutowym” – prezentowane opowieści ukazać prosty sposób na przedostanie się do Bellunoru z Ziemi.

Położenie i zarys historii

Bellunor to niewielka, skalista planetka krążąca wokół czerwonego karła Ross 128 (kilkanaście lat świetlnych od Ziemi). Przez całe eony była tylko kupą kosmicznego gruzu, zbyt zimna i ubogiego, by rozwinęła się na niej jakakolwiek wyższa forma życia. Znali ją jednak Pradawni – należała bowiem do zewnętrznych rubieży Krain Snów.

Od zamierzcztych czasów Krainy Snów były areną walk między Panem Wielkiej Otchłani – Nodensem – i Pelzającym Chaosem – Nyarlathotepem. Czasem do konfliktów wkraczały inne potęgi, zmieniając chwilowo proporcje sił i przechylając szalę zwycięstwa na którąś stronę, czasem drobne potyczki przeobrażały się w globalne konflikty, by innym razem wygasnąć do stanu zawieszenia broni. Siły Nodensa kontrolowały całkowicie Otchłani, Posłaniec Bogów zajął płaskowyż Leng; cała reszta była jednym wielkim frontem. Bogowie nie angażowali się osobiście w walkę, choć nie przeszkadzało im to wcale w wysyłaniu na śmierć ogromnych rzesz wyznawców. Wszystko to działo się (i dzieje nadal) w boskiej skali czasu; nie więc dziwnego, że to, co dla nas jest wiekami spokoju, dla Nieśmiertelnych może być chwilą wytchnienia przed kolejną bitwą.

POCZĄTKI

Zainteresowanie Bellunorem zaczęło się dawno temu – była to stara historia już wtedy, gdy w krainie Mnar z tumanów mgły wylonilo się miasto lb wraz z dzwinnymi, jakby nie do końca uformowanymi mieszkańcami. W jednej z większych bitew tamtej ery stronnicy Nyarlathotepa ponieśli drugoczącą klęskę, a prawie całe ich dowództwo dostało się do niewoli. Wśród pojmanych znalazło się wiele istot będących potomkami Posłańca Bogów, który często zaspokajał swoje demoniczne żądze, kopulując z samicami podobitych ludów, doprowadzając je tym do obłędu i zabijając, gdy tylko wydały potomstwo. Rodzące się w ten sposób hybrydy były

czczone i obdarzane wszelkimi przywilejami. Dowiedziawszy się o jeficach, Nodens zaczął natychmiast działać. Znalazł zimną, nieprzejrzaną planetę odległą o krok tylko od Krain Snów, przygotował na niej więzienie, z którego nie mógł dostać się nikt, kto nie był bogiem, nakazał przeniesienie tam zniewolonych dzieci Nyarlathotepa. Potem położył na miejscu odosobnienia swoją pieczęć i zakazał komukolwiek zbliżać się do tego świata; dmuchnął w jego słońce, które ochłodziło się jeszcze bardziej zmieniając Bellunor (bo to o nim mowa) w zimną i martwą pustynię.

MISTYCZNY ZAKON

Minęły wieki. Posłaniec Bogów mniej uwagi przywiązywał już do wojny, a więcej czasu poświęcał na poszukiwania potomstwa. Gdyby znalazł choć najmniejszy dowód ich śmierci, wystąpiłby pewnie osobiście przeciw Nodensowi, gnany gniewem i chęcią zemsty, dopóki jednak istniała możliwość, że przeżyli pogrom, powstrzymywał się, a wybuchy wściekłości kierował w wyznawców. W końcu znalazł poszlaki świadczące o ich uwięzieniu (co przyniosło mu długą nie doświadczany spokój i nowy zasób rozwiązań); od tamtej chwili dążył, już nie osobiście, a z pomocą istot mu podległych, do zlokalizowania miejsca odosobnienia i uwolnienia swych dzieci. Jego działania nie uszły uwadze Nodensa – gdy ten spostrzegł zagrożenie, natychmiast postarał się o wzmocnienie mechanizmów obronnych Bellunoru. Upatrzył sobie Vermarów i dzięki sprawnym agitatorom oraz zsyłaniu wizji sprawił, że osiedlili się na jego wieżowej planecie. Nie zdążył jednak przygotować ich odpowiednio – atak sił Nyarlathotepa (o którego szczegółach przeczytacie dalej) nastąpił zanim urosło w siłę i możliwości.

A jak wyglądało to z ludzkiego punktu widzenia? Otóż po pustych i zimnych eonach, na Bellunorze osiedliło się dziwne plemię – mistyczny zakon Poszukiwaczy Prawdy. Wysocy, antropoidalni i stożkogłowi magowie (którzy sami nazywali siebie Vermarami) przeobrażili swą mocą nieogrodzoną ziemię, zbudowali kamienne miasto Thraagen zwieńczone masywnymi, czarnymi wieżami, rozwinęli kontakty z kapłanami Starych Bogów, zamieszkującymi królestwa Marzeń. Na jałowym, zmroczonym świecie zaczęły pojawiać się rośliny i zwierzęta, które nie potrzebowały ani ciepła, ani zbyt intensywnego światła. Tylko w dwóch obszarach Bellunoru, gdzie ciemne, winiowoczerwone słońce widać było zawsze na horyzoncie, pozostały martwe, skute lodem skały. Wraz z pojawieniem się istotnych przejawów życia, przebudzone przedwcześnie magia, wykielkowały nasiona kosmicznych Kamiennych Drzew.

Autorzy prawdziwych kronik, opisujący pojawienie się stożkogłowych, zastanawiali się długo nad powodami, które skłoniły ich do osiedlenia się w tak nieogrodzonym świecie, skoro

tuż obok rozciągały się rozległe i różnorodne tereny Krain Snów. Wyjaśnienie tej zagadki leżało jednak poza ludzkimi możliwościami.

PIERWSZY ATAK

Niecałe pięćset lat temu Bellunorem wstrząsnęły wydarzenia, które rzuciły nieco światła na tajemnicze, dobowolne odizolowanie społeczności Vemarów. Najpierw ich słońce rozbiło niespodziewanie silnie, ogrzewając cały świat i zalewając wszystko falami zabójczego, twardego promieniowania (był to oczywiście atak Nyarlathotepa). Gdy po dwóch miesiącach przygasało, na planecie pozostała zaledwie czwarta część organizmów żywych, a i te zaczęły się w następnych pokoleniach degenerować i przekształcać. Pojawiły się potworne mutacje i nieznane wcześniej bakterie, noszące w sobie znamiona diabolicznej złośliwości i przewrotności. Wszystko, co żyło, jęło walczyć ze stożkogłowym! W ciągu kolejnych dziesięciu lat dokonywała się jakaś ewolucja. Choć jej źródło ani cel nie były powszechnie znane, to wszyscy mędrcy Świata Snów zgodnie widzieli w niej nadnaturalną interwencję. Po okresie utnienia koszarne bestie wykluwające się w ciemnych trzewiach Bellunoru zaatakowały Thraagen – jedyne miasto planety. Thuste, białe robaki wielkości domu wgrzyzały się ostrymi i twardymi jak diament zębami w mury. Dwumetrowe ślimaki pozabawione skorup pęzały po budowlach, znacząc swe ścieżki zielonym sluzem zawierającym tak silny kwas, że kamienie dygotały i rozpuszczały się. Nieznane wcześniej owady gryzły i żądliły, roznosząc śmiertelne trucizny, po których Vemarrowie konali godzinami, wijąc się w konwulsyjnych spazmach bólu. Gryzby o drobnych, fioletowych kapeluszach i szara pleśń niszczyły zapasy pożywienia i zatrąfały wodę. Nietoperze o półludzkich twarzach wykrywionych grymasem szaleństwa i furii latały nad obrońcami, piszcząc przeraźliwie i zalewając wrogów strumieniami żrących fekaliiów, od których samego zapachu można było stracić przytomność.

Obłężenie miasta przez ohydne potwory trwało ponad siedem lat i wiele było chwil, w których wydawało się, że obrońcy ulegną otaczającemu ich paskudztwu. Nikt nie udzielił pomocy stożkogłowym w tym strasznym czasie, choć wielu w Krainach Snów określało się mianem ich przyjaciół; powodem było to, że wszyscy kapłani czy wieszczowie widzieli w trwającej wojnie wyraźne ślady konfliktu bogów i bali się ingerować, by po ewentualnej przegranej nie doświadczyć gniewu szalonych i wszechmocnych istot. Obrońcy zostali więc sami wśród wciąż napływających, niezliczonych hord. O bohaterskich czynach Vemarów i ponurej zaciętości atakujących bestii można by napisać całe tomy, to jednak jest naszym celem. Zostawmy poematy i pieśni innym, a sami wróćmy do faktów.

ODBUDOWA

Obłężenie Thraagen w końcu upadło, lecz mimo zwycięstwa mało było w tamtym czasie radości. Vemarrowie wyniszczeni wojną, zdziśiatkowani i osłabieni, wzięli się za odbudowę swego świata. Fakt, że walka, która pochłonęła ponad siedem ósmych populacji i obróciła w gruzy jedyne miasto, nie załamała ich, a jedynie zmobilizowała, świadczy o ich niesamowitej woli zahartowanej bogatą historią i wrodzonym uporem godnym podziwu. Na Bellunorze i w okolicach pojawiły

się stada wielkich, czarnych ptaków, z wyglądu przypominających wrony o czerwonych oczach oraz stalowych szponach i dziobach. Mieszkańcy Krain Snów uznali je z początku za hordy padlinozerców, zwiastujące kolejną falę walk i rozlew krwi, lecz stożkogłowi ze spokojem wytłumaczyli, że to dusze poległych braci wróciły, by strzec ich świata. Z ich nieicznych i niejasnych wzmiarek (nieprzychylni twierdzą, że Tajemnica, Skrytość i Oszustwo to główne bóstwa Vemarów) można wynioskować, że nie było to dla nich zjawisko ani dziwne, ani nowe. Mimo licznych prób wyjaśnienia pochodzenia owych latających istot czy zbadania ich związku ze stożkogłowymi, zagadki nie udało się wyjaśnić. Dzikosć, walczoność i odporność ptaków wraz z milczeniem Poszukiwaczy Prawdy stanowiły przeszkodę nie do pokonania.

TWIERDZA WRON

Ulegając podszeptom tajemniczych sprzymierzeńców (nie ma wątpliwości, że stał za tym Nodens), Vemarrowie zaczęli budowę gigantycznej twierdzy, której osią była wieża wzniesiona dokładnie na boskiej pieczęci zamykającej więzienie potworów Nyarlathotepa. Miała ona chronić przed przyszłymi najazdami, bo to ze walka się jeszcze nie skończyła, czuli wszyscy. Po niespełna pięćdziesięciu latach tytanicznej pracy (w czasie której zmarło kilkanaście tysięcy niewolników i podczas której wykorzystywano pokonane w niedawnej wojnie bestie) budowa została ukończona – nazwano ją Twierdzą Wron. Określenie to wzięło się z pewnego fenomenu budującego muroszeniu murów warowni: przez cały czas budowy nad rusztowaniami krążyły stada Stalowych Wron (jak nazywa się czasem opisane wyżej czarne ptaki); przynajmniej raz na miesiąc jedna z nich oddzielała się od pobratymców, pikowała w dół i wlatywała pod kładziony właśnie głaz, który miażdżył ją z przeraźliwym zgryzieniem i chrupaniem. Nadzorujący pracę stożkogłowi zamieriali na chwilę, a następnie wspinali się do owego miejsca, zaczynali wspólnie śpiewać jakąś podniosłą pieśń w nieznanym języku i ryli na kamieniu znak rozpostartych skrzydeł. Gdy ich dłuta wykonywały ostatnią kreskę, a pieśń zdawała się dochodzić do finału, krążące stado wydawało donośny krzyk, w którym słychać było nie żal, lecz tajemniczą dumę i radość. Choć Vemarrowie nie zabraniali nikomu przyglądać się temu rytuałowi, to nigdy nie odpowiedzieli na żadne dotyczące jego znaczenia pytanie.

Po zbudowaniu Twierdzy Wron nastąpiła względna stabilizacja. Nadal trwały walki, wciąż pojawiały się potwory, lecz impet ataków wyraźnie wygasł. Pędzący Chaos porzucił narzędzia, które go zawiodły, i zaczął szukać bardziej inteligentnych sprzymierzeńców; zwrócił swe spojrzenie ku Ziemi. Przez wiele lat jego szpiedzy nawiedzali Bellunor, starając się wkraść w łaski Vemarów i zebrać jak najwięcej informacji; choć ogromna większość była szybko demaskowana, to żaden nie zdradził, jakie działania zostaną podjęte przeciw stożkogłowym. Tak, w atmosferze podejrzeń i nieustannego lęku, minęły ponad cztery stulecia...

Dzień dzisiejszy

Bellunor nie jest często odwiedzanym miejscem; wyraźna niechęć Vemarów do obcych odstrasza Podróżników, a dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że całą prawie powierzchnią

planety rządzi potomstwo zmutowanych potworów pochodzących z okresu oblężenia Thraagen. Stożkogłowi nie wpuszczają do Twierdzy Wron nikogo spoza współplemieńców, niewolników i bardzo wąskiego grona wypróbowanych przyjaciół (głównie z Krain Snów).

VERMAROWIE W TWIERDZY WRON

Populacja Vermarów liczy około trzystu osób – mniej więcej tylu przeżyło historyczną już wojnę. Nie znaczy to, że żyli oni w tamtym okresie. Zaprzysiężeni z zakazem ludzie twierdzą, że co jakiś czas pojawiają się wśród nich „nowe twarze”, a inne znikają na zawsze. Normalny człowiek, który nie przebywa stale w ich towarzystwie, nie jest jednak w stanie dostrzec między nimi osobniczych różnic, a dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że Poszukiwacze Prawdy świadomie dążą do wyzbycia się poczucia odrębności i do zespolenia z grupą.

Może się wydawać, że kilkuset Poszukiwaczy Prawdy to za mała grupa, by mówić o kontrolowaniu przez nich planety. Warto jednak zauważyć, że jedynym istotnym obiektem Bellunoru jest Twierdza Wron, a pozostałe tereny to ogromne, skaliste pustynie, zamieszkane przez hordy mutantów. Tam Vermarowie rzeczywiście się nie zapuszczają, koncentrując na obronie swojej siedziby i najbliższych okolic – reszta planety należy do Pożeraczy Skal. Do obrońców Twierdzy można zaliczyć także prawie dwa tysiące Stalowych Wron i kilka tysięcy niewolników; ci ostatni, choć pozbawieni zdolności magicznych, mogą z powodzeniem odparć fizyczne ataki na mury.

ATMOSFERA TWIERDZY

Twierdza Wron jest ogromnym kompleksem wież, baszt, murów i budynków zróżnicowanych ze sobą w jedną całość. Zewnętrzne ściany o pięćdziesięciometrowej wysokości zwieńczone są ostrogami z czarnego metalu – na nie nabija się wszystkich poważnych przestępców ujętych w Bellunorze, by gigantyczne wrony (które często krążą po czerwonym niebie) wymierzały sprawiedliwość stalowymi szponami. Dla groźnych przewinień istnieje tylko ten jeden rodzaj kary – trzeba więc uważać, bo nieznajomość prawa nie zwalnia od odpowiedzialności. Należy przy okazji uczciwie przyznać, że Vermarowie są społecznością praworządną i wysoko rozwiniętą, dlatego nikogo nie bawi nadużywanie władzy i uśmiercanie kogokolwiek. Jeśli jednak udowodni się podejrzanemu poważne przestępstwo, to nie ma żadnych wyjątków (*dura lex sed lex* jak mawiali starożytni). Tak ostre zasady mogą się komuś wydać barbarzyństwem, ale zostały wykute przez wieki nieustannych, krwawych walk z legionami bardzo realnego, choć nigdy nie widzianego i nienazwanego wroga – Nyarlathotepa.

Twierdza Wron rozciąga wokół bardzo specyficzną, magiczną aurę, która odstrasza większość bellunorskich potworów. Z powodu tych emanacji niektóre czary mogą dawać nieoczekiwane efekty.

Pierwsze spojrzenie na Bellunor jest zawsze fascynujące. Czerwone niebo, monumentalna bryła Twierdzy Wron, skaliste przestrzenie i rumowiska skalne; to wszystko na zawsze wyciska piętno na człowieku. Przeróżające czarne ptaki o ogromnych skrzydłach i połyskujących dziobach, szybujące

majestatycznie po bezchmurnych przestworzach, przenikliwi, suchy i lodowaty wiatr oraz Vermarowie dumnie spacerujący wokół swojej warowni – to wszystko nieodmiennie wprawia ludzi w dziwny stan, do którego tym rozpaczliwiej chcą wrócić, im bardziej oddalają się od niego w czasie. To rodzaj psychicznego uzależnienia, które można oczywiście w sobie pokonać, lecz bez którego czujemy się potem niepełni.

Magia Bellunoru

Vemarowie są potężnymi magami. Czerpią moc głównie z siebie (a Natura wyposaża ich hojnie), lecz nie ignorują zewnętrznych źródeł. Nazywają siebie Poszukiwaczami Prawdy; twierdzą, że tylko przez pełne poznanie praw rządzących światem można wydobyc się poza ograniczenia ciała i ducha. Do zapisu rytuałów magicznych i zaklęć używają własnego (zawiłego) języka o dość ograniczonym zasobie znaków (symboli), które zestawiane w różnych kontekstach uzyskują całkowicie odmienne znaczenia. Fakt ten, a także to, że ich struktury psychiczne (a więc i pojęcia abstrakcyjne) są często rozbieżne z ludzkimi, sprawia wiele trudności przy próbach odszyfrowania takich inskrypcji.

Od czasu zbudowania Twierdzy Wron wszyscy stożkogłowi ryją wymyślone przez siebie zaklęcia na jej murach. Dzieli się w ten sposób wiedzą okazując, że w żaden sposób nie faworyzują któregoś ze swoich współplemieńców. Nie mają też nic przeciwko temu, by przybyśsze spoza Bellunoru oglądali te zapiski czy nawet kopiowali je – wiedzą, że tylko istoty pokrewne im duchowo będą w stanie ich użyć.



Przedstawię teraz wybór czarów z magii Vermarów; nie będzie to pełny spis zaklęć (których są setki), a tylko próba oddania ich charakteru. Jeśli masz własne pomysły pasujące do nastroju Bellunoru, dodaj je bez wahania do swoich gier.

Trzeba pamiętać, że magia ta jest głównie związana ze światem Twierdzy Wron i w innych sferach może działać zupełnie inaczej (lub wcale). O ile będzie to możliwe, postaram się komentować znane efekty uboczne lub modyfikacje.

CZARNA GORAŁCZKA: Przygotowania do tego czaru zajmują około piętnastu minut. Dzięki skupieniu i autosugestii mag „pompuje” własną energię życiową i mentalną (-1k3 WT i -1k6 PM) do niewielkiej ilości (wystarczy 2 ml) krwi Pożeracza Skal (patrz: rozdz. „Potwory”); tak przygotowana mikstura nadaje się do dalszego użytku przez godzinę. Aby wywołać czar należy umoczyć czubek palca w cieczy po czym wskazać nim dowolną żywą istotę i wypowiedzieć (lub uformować w myślach) słowa kończące zaklęcie (rzucający traci wtedy kolejne 1k6 PM i 1k6 PP). Jeśli powiedzie mu się test PM przeciw PM w Tabeli Porównawczej (patrz **ZC**, podręcznik podstawowy, wersja 5.5, str. @@@), ofiara zostaje zarażona śmiertelną chorobą, która może zostać pokonana jedynie siłą woli. Nie istnieje (lub nie o tym nie wiadomo) lekarstwa na Czarną Gorączkę. Człowiek o przeciętnej KON i BC traci natychmiast 1k6 WT i jeśli nie zda testu KONx2, pada nieprzytomny z bólu; umiera średnio po pięciu dniach męczarni. Do typowych objawów należą: przekrwienie oczu, krwawienie z ust, nosa, uszu, krwotoki wewnętrzne, gnicie krwi i szpiku kostnego, a w ostatejnej fazie – pocenie się krwią.

Czar nie działa na niektóre zmutowane gatunki żyjące na Bellunorze, w szczególności jest zupełnie nieskuteczny przeciw Pożeraczom Skal.

Działanie w Krainach Snów: Czar działa normalnie.

Działanie na Ziemi: Efekty są znacznie zredukowane, a choroba bardzo rzadko kończy się śmiercią. Najczęściej w trzecim dniu następuje przesilenie, a po tygodniu – całkowity powrót do zdrowia.

DAR SKRZYDEŁ: Mag wykonuje skomplikowany gest lewą dłonią, w prawej trzymając pióro Stalowej Wrony (patrz: rozdz. „Potwory”), traci 1k8 PM i 1k4 PP, po czym jego ciało błyskawicznie przekształca się w Stalową Wronę. Umysł, wola i przymioty psychiczne maga nie podlegają modyfikacjom, choć zmienia się percepcja świata (kolory błędna, lecz ostrość i zasięg widzenia zwiększają się wielokrotnie) i pojawiają się nowe, ptasie zdolności (zmysł magnetyczny, empatyczne wyczucie zagrożenia). Stan taki, podczas którego mag może korzystać ze wszystkich umiejętności fizycznych wrony, trwa najczęściej MOC+1k3 godzin (o ile nie zostanie wcześniej przerwany świadomą decyzją lub innymi okolicznościami). Transformacja jest tak gwałtowna, że słabsi psychicznie mogą odczuwać podczas niej wrażenie mentalnego bólu.

Vermarowie doznają po przemianie mistycznego wrażenia połączenia się z duchowym światem, uznają więc znajomość tego czaru za podstawowy element religijnej edukacji swojej młodzieży.

Działanie w Krainach Snów: Im dalej od Bellunoru, tym wronie ciało jest słabsze, a umiejętności bardziej przypięcone.

Działanie na Ziemi: Zamiast przemiany w Stalową Wronę, następuje transformacja w czarnego ptaka, wyglądem przypominającego krzyżówkę kruka i wrony syberyjskiej. Jeśli mag jest potężny, może zamienić się w stado takich istot. Istnieje realne zagrożenie czasowej lub stałej utraty kontroli psychicznej nad ptakiem (ptakami). Po rzuceniu czaru wykonuje się test Szczęcia i – w zależności od jego powodzenia – decyduje się o efektach. W niektórych regionach Ziemi czar nie działa wcale.

KRĄG PRAWDY: Istnieją dwie wersje tego zaklęcia; obie opierają się na wykorzystywaniu tych samych sił i mają niemal identyczny przebieg, dlatego opisuje je pod jedną nazwą. Magowie tworzą krąg przedmiotów wypełnionych mocą (odmiana pierwsza) lub sami stają w kole (odmiana druga). Po skomplikowanych rytuałach, trwających prawie dziesięć godzin, a składających się głównie ze śpiewu, uwalnia się duchowa energia (a prowadzący traci 2k6+6 PM). Powoduje ona, że wszystko, co znajduje się wewnątrz Kręgu musi objawić się w prawdziwej formie lub w stały sposób wydawać PM.

Zasady są następujące: znajdująca się pod działaniem czaru istota decyduje, czy walczy z siłą zaklęcia, czy pozwala mu wszystko ujawnić. Jeżeli wybierze walkę, musi wykonywać co rundę (dla każdej swojej fałszywej cechy lub zachowania) test Mocy przeciw Mocy Kręgu (o współczynniku tym czytają dalej). Jeśli przegrywa, musi wydać 1 PM, aby daną cechę utrzymać; jeśli wygrywa, odejmuje się Punkt Magii z puli dowolnego rzucającego lub przedmiotu. Krąg traci moc, gdy wyczerpie się jego sumaryczna pula PM lub gdy prowadzący obrzęd przerwie czar. Jeśli któryś z fragmentów Kręgu (czarodziej lub zaklęty obiekt) straci wszystkie swoje PM, nie jest dłużej brany pod uwagę w liczeniu Mocy przy testach. Jeżeli wiele istot znajdujących się w „Kręgu Prawdy” stara się coś ukryć, wszystkie walczą z jego siłami osobno. Brak odpowiedzi na pytanie wymaga takiego samego testu jak kłamstwo; gdy osoba nie decyduje się na psychiczną walkę, musi odpowiedzieć prawdę.

Moc Kręgu zależy od sumy mocy magów lub przedmiotów użytych w jego tworzeniu; ponieważ funkcja opisująca tę zależność jest dość skomplikowana, podaje w tabelce przykładowe wartości (stożkogłowi matematycy twierdzą, że wartość maksymalnego potencjału Kręgu jest bliska najmniejszej liczbie całkowitej większej lub równej $100x(S/(S+100))$, gdzie S jest sumą Mocy).

Suma Mocy obiektów tworzących Krąg	Moc Kręgu
10	10
25	20
41	30
66	40
100	50
150	60
230	70
400	80
900	90
9901 i więcej	100

Czar nie przełamuje innych zaklęć; jeśli w Kręgu znajduje się osoba przemieniona w wilka, która nie walczy z ujawniającą wszystko siłą, to choć obserwatorzy będą widzieć człowieka, ona nadal pozostanie w mocy transformacji.

Najpotężniejszy znany „Krag Prawdy” (o Mocy Kręgu 85) znajduje się w Twierdzy Wron zamykając lochy nad pieczęcią Nodensa. Jego elementami jest kilkadziesiąt ciał Stalowych Wron uwięzionych w murach podczas budowy centralnej Wieży. Służą obecnie do przesłuchania ciężkich zbrodniarzy; stworzono go, by obrońcy tego ostatniego bastionu widzieli z kim (lub czym) walcza.

Czar ten jest ekstremalnie trudny. Historia nie wspomina żadnego nie-Vermara, który by go opanował. Najwięksi mistycy interesujący się Bellunorem zdolali odcyfrować go za ledwie na tyle, by poznać nazwę i przybliżone zasady działania (stąd wiedza teoretyczna na ten temat).

Działanie w Krainach Snów: Normalne.

Działanie na Ziemi: Nieznane; nie wiadomo o żadnej próbie rzucenia tego czaru na Ziemi.

Przykład: Lothar (MOC 19, PM 8), szpieg Nyarlathotepa, magicznie przemieniony w człowieka, spotkał na pustkowiu Bellunoru samotnego Vermara. Zaatakował go, lecz został pokonany. Stożkoglów ogłosił go i spętał; nie zabił jednak, gdyż chciał dowiedzieć się przez kogo został napadnięty. Rozstał wokół Lothara trzy magiczne figurki (każda o siedmiu punktach Mocy i 7 PM, co daje Moc Kręgu 18), po czym rozpoczął rzucanie „Kręgu Prawdy”; podczas rytuału szpieg odzyskał przytomność, lecz nie zdołał się uwolnić. Jego cechy podlegające sile czaru to zmieniona magia postaci i aura dominowanego umysłu. Przez dziesięć rund trwała ze zmianym szczęściem walka psychiczna, gdy Lothar przegrywał, nie dopuszczał do ujawnienia niczego dzięki wydawaniu PM. Na początku jedenastej zostały mu 2 PM, a Kręgowi 7 PM (w kolejnych figurkach odpowiednio 3, 2 i 2). Czuł, że jest bardzo słaby, zrezygnował więc z ukrywania aury (Vermar natychmiast zorientował się, że jego przeciwnik pozostaje pod umysłowym wpływem kogoś innego), a walczył nadal o utrzymanie iluzorycznej powłoki. Zwycięzał przez trzy kolejne rundy. Mag próbował przyspieszyć wydarzenia (PM Kręgu wynosiło 4: 1, 1, 2; jeszcze dwa nieudane testy i Krag straciłby jedno ogniwo, a jego Moc spadłaby do 13), krzyknął więc: „Powiedz, komu służysz?”. Szpieg odparł natychmiast: „Nikommu”. W tej rundzie wykonywał więc dwa testy: jeden za ludzką postać i drugi za kłamstwo. Przegrał jeden (i wydał PM), a wygrał drugi – do kolejnej rundy stanął z ostatnim punktem. Vermar powtórzył pytanie; aby zwiększyć swą szansę, szpieg zrezygnował z osłaniania kłamstwa; usta wykrywały się boleśnie, gdy wbrew jego woli szeptały: „Królówi w Żółci”. Runda zakończyła się katastrofą Lothara; nie zdał testu i po stracie ostatniego PM padł nieprzytomny. Nie mógł się już bronić, więc „Krag Prawdy” ujawnił automatycznie, kto krył się pod magiczną, ludzką powłoką. Stalowe Wrony rozwłóczyły zwłoki rogatego stwora z Leng po całej okolicy...

POSŁUSZEŃSTWO: Czar pozwala zniewolić umysł dowolnej istoty o INT mniejszej o co najmniej 7 od INT maga. Rzucający zaklęcie traci 1k4 PM i testuje w Tabeli Porównawczej własne PM i PM ofiary. Po udanym rzucie zyskuje na dziesięć minut moc kierowania podporządkowaną istotą. Czar został wymyślony po to, by używać zdolności Pożeraczy Skał podczas budowy Twierdzy Wron, okazało się jednak, że działa także na inne stworzenia. Niektóre gatunki oraz pojedyncze osobniki pozostałych są (z niewiadomych przyczyn) całkowicie odporne na działanie „Posłuszeństwa”.

Działanie w Krainach Snów: Normalne.

Działanie na Ziemi: Normalne.

PRYZYWANIE PEŁZAJĄCEJ ŚMIERCI: Zaklęcie wysyła zew, po którym do miejsca rzucenia czaru pełzną wszystkie Służowce Kelbena (patrz: rozdz. „Potwory”) z obszaru o promieniu około piętnastu kilometrów. Odprawienie rytuału zajmuje pięć minut czasu; powoduje utratę 2k6 PM i 1k4 PP. Przybyłe odporne na działanie „Posłuszeństwa” się po dwóch dniach.

Działanie w Krainach Snów i na Ziemi: Automatyczna porażka; Służowce Kelbena żyją tylko na Bellunorze.

PRYZYWANIE POŻERACZA SKAŁ: Czar przyciąga pojedynczego Pożeracza Skał (patrz: rozdz. „Potwory”), jeśli jakiś znajduje się w zasięgu dziesięciu kilometrów. Przybywający potwór jest najczęściej rozdrażniony i nastawiony morderczo. Bez względu na powodzenie czaru mag traci 1k4 PM; niezbędnym składnikiem jest kamień z trzewi Pożeracza Skał.

Działanie w Krainach Snów i na Ziemi: Automatyczna porażka; Pożeracze Skał żyją tylko na Bellunorze.

TRZĘSIENIE ZIEMI: Zaklęcie powoduje lokalne trzęsienie ziemi o sile wahającej się od minimalnej do małej (w zależności od aktywności tektonicznej danego obszaru). Wstrząsy trwają około pół minuty i obejmują teren o promieniu stu metrów. Do rzucenia czaru potrzeba zaklętego kawałka miejscowej skały i trzynastu sekund na wypowiedzenie odpowiedniej formuły; mag traci podczas rytuału 3k6 PM. Ze względu na magiczną aurę Twierdzy Wron zaklęcie nie działa w jej pobliżu.

Działanie w Krainach Snów: Normalne.

Działanie na Ziemi: Efekty są najczęściej silniejsze (np. minuta wstrząsów czy większa siła), fakt ten sugeruje, że czar pochodzi z czasów, gdy Poszukiwacze Prawdy nie mieszkali na Bellunorze.

ŻYWI OGIEN: Mag, pod wpływem tego czaru, zamienia się w kulę magicznego ognia o bardzo wysokiej temperaturze. Za każde dwie rundy przebywania pod tą postacią traci 1 PM, 1WT i 1k3-1 PP; jeśli poziom Wytrzymałości lub Punktów Magii spadnie do 1 czar kończy się, a rzucający wraca do własnej postaci.

Działanie w Krainach Snów: Normalne.

Działanie na Ziemi: Normalne.

EZOTERYCZNE BRACTWO GWIEZDNEJ MĄDROŚCI

Szczegółowy opis tajnego stowarzyszenia - głównego zagrożenia Bellunoru.
Jego historia, cele i metody działania.

Niniejszy rozdział traktuje o organizacji działającej na terenie Nowej Anglii, a zajmującej się okultyzmem i alchemią. Powiązanie jej ze S.R.I.A. jest, tak jak samo Ezoteryczne Bractwo Gwiazdnej Mądrości (EBGM), zupełnie fikcyjne i z założenia ma jedynie wskazać początkowe cele i kierunki rozwoju Bractwa, a nie dyskredytować działalność S.R.I.A. EBGM staje się w proponowanej kampanii głównym przeciwnikiem Badaczy; jest swoistym pomostem między Ziemią i Bellunorem, z którym (jak się zaraz okaże) wiąże pewne plany.

Największym błędem jest myślenie o tym stowarzyszeniu jako o zwartej, jednolitej masie i traktowanie go jak zbiorowiska szalonych okultystów do odrzutu. Postaram się zainteresować was tą grupą na tyle, byście sami dostrzegli w niej ogromne możliwości wzbogacenia scenariuszy indywidualnościami o silnym zapleczu organizacyjnym i magicznym.

Historia

POCZĄTKI

Założycielem i pierwszym animatorem EBGM był Henry R. Marsh. Teolog, językoznawca i przyrodnik, który starał się zbliżyć do renesansowego ideału humanisty – człowieka dysponującego wiedzą z różnych dziedzin, otwartego intelektualnie, zespoleonego ze światem. Wielki wpływ na jego duchowy i moralny rozwój mieli członkowie S.R.I.A. (Societas Rosicruciana in Anglia), a dokładnie ludzie z odgałęzienia tego Stowarzyszenia, umiejscowionego w Kanadzie. S.R.I.A. była lożą masonijską, której członkami mogli zostać wyłącznie wolnomularze w stopniu Mistrza, nic więc dziwnego, że rozciągali wokół siebie aurę wiedzy, powagi i światłych ideałów. Marsh stracił z nimi kontakt, gdy ta część S.R.I.A. przeniosła się do Pensylwanii (gdzie zreorganizowała się i około 1880 roku przyjęła nazwę S.R.I.U.S. – Societas Rosicruciana in United States), zaczął więc sam szukać ludzi mu podobnych, by dalej się rozwijać. Początkowo działał w rejonie Montpellier (stolica Vermontu), lecz większość tamtejszych intelektualistów przywiązywała wagę do bardziej przyziemnych spraw niż on. Przez kilka lat nie mógł znaleźć sobie miejsca, w końcu jednak (był rok 1887, a Henry miał 49 lat) dotarł do Bostonu i tam osiadł na stałe.

Wokół jego osoby zaczęli skupiać się ludzie wykształceni, pragnący dalszego rozwoju i prawdziwego oświecenia. Dzięki S.R.I.A. Marsh posiadał spory zasób wiedzy alchemicznej, a tradycje różokrzyżowe zaszczyliły w nim wielki szacunek do chrześcijańskiego mistycyzmu. Był człowiekiem głęboko wierzącym, tacy też stawiali się jego przyjaciele. Po pewnym czasie jego dom stał się ośrodkiem spotkań,

diskusji, ćwiczeń ducha i eksperymentów psychologicznych, chemicznych oraz fizycznych.

POWOŁANIE BRACTWA

W maju 1891 roku grupa otaczająca Henry'ego postanowiła się sformalizować. Określono statut, strukturę, opracowano odpowiednie rytuały, przyjęto nazwę „Ezoteryczne Bractwo Gwiazdnej Mądrości”, która miała określać kierunek ich działań. Ujednolicono spotkania, opracowano skomplikowany system komunikacji.

Dla Marsha i jego towarzyszy zaczął się najbardziej światły okres. Tajemnica i organizacja była kluczem do sukcesu, to ona mobilizowała wszystkich. Każda istota rozumna potrzebuje strukturalizacji swojego czasu. Im większa aktywność umysłowa, tym większa potrzeba posługiwania się porządkującymi ją ramami. Gdy powstało Bractwo razem ze wszystkimi nakazami, obrzędami, znakami, symbolizmem, gdy dotychczasowe normalne spotkania zostały otoczone mgłą tajemności, wszystko nabrało nowej jakości. Choć przecież od tego nie przybyło intelektu przyjaciółom Henry'ego, prawie wszyscy zaczęli się bardziej angażować. Bractwo rozwijało się, jego członkowie pisali książki, publikowali eseje i rozprawy naukowe przesiąknięte wiedzą naukową i mistycznym. Kontaktowali się z wieloma podobnymi stowarzyszeniami w Ameryce i Europie, organizowali wykłady dla środowisk akademickich. Dzięki zapałowi, wiedzy i wytrwałości osiągnęli spore sukcesy na polu alchemii, która była dla nich głównym wyzwaniem; poznanie jej oznaczało połączenie ducha i materii, zasad hermetycznych i praw Natury. Jednak w eksploatacji nieznanych czy zapomnianych sfer kryło się podstawowe niebezpieczeństwo i możliwość zguby; gdy zgłębia się Nieznane, trzeba wielkiego wysiłku woli i ogromnego zasobu zdrowego rozsądku, by nie zejść na fałszywą ścieżkę. Niestety, członkom EBGM zabrakło rozsądku.

MISTRZOWIE

Początek końca czasu świetności wydawał się blący. W styczniu 1898 roku Henry R. Marsh zatrudnił jako ogrodnika polskiego emigranta, Grzegorza Tarczyńskiego. Tarczyński (oprócz chwytania się każdej pracy) potrafił malować. Nie kształcił się nigdy w żadnej uczelni plastycznej, nie posiadał teoretycznej wiedzy o perspektywie, światłocieniu czy technice malarskiej, a mimo to jego prace były pełne ekspresji i niepokojąco realnych wizji. Nie miał on pojęcia o mistycyzmie czy gnostycznych teoriach – jego katolicyzm utknął na poziomie dwunastolatka – jednak jego obrazy ukazywały zmieszane rzęsami anioły z zakrwawionymi mieczami, portale pokryte hebrajskimi inskrypcjami otwierające przestrzenie, gdzie skrzydlate potwory wiją się w piekielnych

plomieniach, monolityczne miasta, gdzie przodkowie ludzcy oddają cześć koślawym posagom o żabich pyskach.

Tarczyński był bez wątpienia bardzo utalentowany; dzięki temu, a także dzięki jego nieporadności i niewiedzy, polubił go członkowie Bractwa. Zapraszano go (dla żartu oczywiście) na spotkania, śmiano się z niego, gdy z namaszczeniem wykonywał rytualne gesty; stał się maskotka. On sam traktował to śmiertelnie poważnie: opowiadał o swoich niesamowitych snach będących jego natchnieniem, o istotach, z którymi rozmawiał podczas nocnych wizji. Pokazywał czasem palcami jakieś niewidzialne (w mniemaniu członków EBGM: raczej wymaginowane) istoty krążące po pokoju, z przejęciem włączał się do dyskusji teologicznych, relacjonując własne (najczęściej zupełnie dziecinne) poglądy na dany temat.

Członkowie Bractwa popełnili wielki błąd, wpuszczając Tarczyńskiego w swoje szeregi; ignorowali potencjał tego, jak im się zdawało, prostaczka, stawiając się wyżej niż on z powodu większej wiedzy i doświadczenia. Lecz w sytuacjach, gdy dyskutuje się problemy nierozwiązane, zgłębia się nie odkryte powszechnie tajemnice, wystarczy czasem coś drobnego, by zepchnąć światło umysłu na manowce. Takim katalizatorem stał się właśnie ów polski malarz. Tym więcej wprowadzał zamieszania, że jego senne wizje i poglądy nie były jego własnymi. Opanował go przed laty i nadal używał jako doskonałego narzędzia mistrz kłamstwa i obłudy, Nyarlathotep.

WYZNAWCY

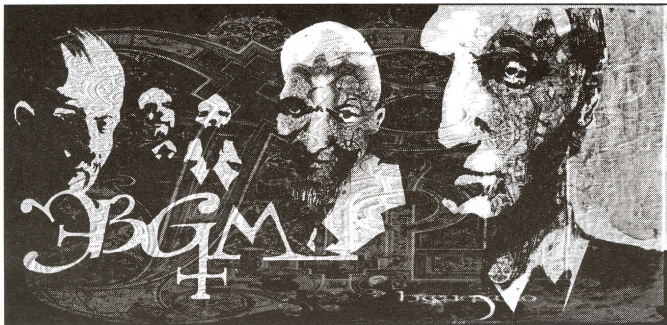
Od tamtego czasu do EBGM zaczęli Ignać ludzie o wątpliwej przeszłości i niewyraźnie zarysowanych poglądach. Pojawiło się sporo szarlatanów, wizjonerów, szalonych czy nawiedzonych okultystów najróżniejszej maści. Członkowie Bractwa przymykali oczy na ich chwienne poglądy i skazane serca; gdy raz zrobiło się wyjątek, dalsze odstępstwa przychodzą łatwiej. Henry Marsh zaczął podupadać na zdrowiu; coraz mniej obchodziła go organizacja, a coraz bardziej własne życie. Kiedy umierał w 1902 roku ujrzał w przebiegłym świadomości to, co mogli osiągnąć, a sprzeniewierzili;

ostrzegł wtedy wszystkich swoich braci o niebezpieczeństwie, lecz jego słowa zostały potraktowane jako mającenia na łóżu śmierci. Wraz z nim odeszły szczytne idee, a EBGM pograżyło się w dekadencji i zepsuciu.

W takiej sytuacji zastał organizację dwudziestoletni William Deitrick – kolejny emisariusz Nyarlathotepa, wypaczony mag, męczączna młody, choć już zniszczony ogniem wszelkich żądz. Powoli wspinał się po drabinie hierarchii Bractwa, zyskując nowe wpływy, aż w roku 1911 został Mistrzem. Przeniosł wtedy siedzibę do Arkham; EBGM było zbyt popularne w odpowiednich bostońskich kręgach, by mógł wykorzystywać je do własnych celów bez rozgłosu.

Kolejnym posunięciem Deitricka były zmiany w rytuałach i strukturze Bractwa. Dzięki nim zatimizował organizację; przestała być wielką rodziną rozpadającą się na wiele odizolowanych grup, kontaktujących się ze sobą wyłącznie dzięki bardzo sformalizowanym i sztywnym obrzędom. Taktyka „dziel i rządź” doskonale zdała egzamin; nawet jeśli byli jeszcze w szeregach EBGM ludzie przeciwstawiający się Mistrzowi, to stracili szansę utworzenia jednej frakcji opozycyjnej. Wszyscy pragnący czynnie uczestniczyć w polityce Bractwa zajęli się teraz walką ze swoimi dawnymi przyjaciółmi – pograżyli się w chaosie i intrygach, osłabiając się nawzajem. W takich warunkach Deitrick mógł sprawować niczym nie zagrożoną, autokratyczną władzę.

Zaznaczył się wówczas podział na dwa główne typy członków Ezoterycznego Bractwa Gwiezdnej Mądrości: dawni towarzysze Henry'ego Marsha, stanowiący nośnik wiedzy i doświadczeń organizacji, oraz ludzie przyciągani osobowością Deitricka i pracami Bractwa nie mający wiele wspólnego z początkową działalnością. Pierwsza grupa zrezygnowała niemal całkowicie z polityki, poświęcając się głównie pracy badawczej, przyjmując za motto hasło, że wysiłek prowadzący do odkrywania rzeczy zakrytych jest z gruntu Dobry, a Zło nie rodzi się w naukowcach, ale w ludziach, którzy próbują wykorzystać ich odkrycia do niszczenia. Przymknęli w ten sposób oczy na wszelkie zewnętrznie widoczne czyny EBGM, wmawiając sobie, że nie są przyczyną takiego stanu



rzeczy. Nieliczni przedstawiciele tej grupy, którzy nie godzili się z powyższymi tezami, odchodzili lub walczyli samotnie. grzęznąć w goryczy i poczuciu bezsensu. Druga grupa składała się z różnych ludzi, łączyło ją pragnienie władzy, poznanie zakazanej wiedzy i życie na przekór światu. Podział ten utrzymywał się przez wszystkie późniejsze lata działania z tendencją do zwiększania się liczebności i ważności drugiej, a zmniejszania pierwszej części członków. Deitrick był świadom tego, że dawni ludzie z EBGm patrzą na niego krzywo, potrzebował jednak wiedzy i doświadczenia, dlatego zamiast się ich pozybywać, wykorzystywał ich, tracąc przez to w oczach pozostałych.

TYLKO SEKTA

W 1918 roku zrezygnowano z ostatniego rytuału wprowadzonego przez Marsha. Od tamtej pory nazwa Bractwa stała się czystą fikcją, a cała organizacja była bardziej podobna do sekty czy stowarzyszenia magów niż czegokolwiek innego, jednak dzięki kontaktom zdobytym przez poprzednie lata wygodnie było nadal się ukrywać pod określeniem Ezoteryczne Bractwo. Szkoda, patrząc z perspektywy czasu, że Henry R. Marsh nie wytrwał w ideałach poznanych dzięki S.R.I.A. i wybrał własną drogę rozwoju; bez jego upadku EBGm nie stałoby się szyldem morderców i wyznawców Zła.

Cele i metody

William Deitrick nie miał sprecyzowanych planów działalności po zostaniu Mistrzem EBGm w 1911 roku; skrytylizowały się one dopiero dzięki serii wizji zesłanych przez Nyarlathotepa w latach 1912-1916. Zrozumiał, że został wybrany, by walczyć u boku obcej potęgi, i zaakceptował to w pełni. Przy wydajnej pomocy przyjaciół (należy podkreślić bardzo istotny udział Tarczyńskiego w pracach), jeżdżąc po całym świecie, zebrał potrzebne materiały i ustalił zadania na najbliższe lata.

Zgodnie z wolą Nyarlathotepa Deitrick zajął się planami ataku na Bellunor i Twierdzę Wron (patrz: rozdz. „Bellunor...”); potrzebował do tego zadania armii i transportu. Pierwszym celem było więc znalezienie lub stworzenie wojska silnego, ślepo posłusznego, odpornego na ataki mocy psychicznych i potężnej magii, którą dysponowali strażnicy Twierdzy Wron.

Rozwiązanie podsunęła historia i wiedza ziemskiego Średniowiecza – istotami idealnie pasującymi do podanego modelu były golem (patrz: rozdz. „Potwory”). Nie starzejące się istoty, odporne na ataki mentalne, posiadające powłoki fizyczne znacznie trwalsze od ludzkich, poddające się łatwo szkoleniu i indoktrynacji były właśnie tym, czego potrzebował Nyarlathotep. Pozostawał tylko jeden problem: sztuka tworzenia golemów zawsze stanowiła wielkie wyzwanie dla alchemików, a teraz, gdy zapomniano już wiele z dawnych nauk, było to jeszcze trudniejsze.

TRANSFORMACJA

Pierwszym poważnym zadaniem, które William Deitrick postawił członkom EBGm, stało się więc odkrycie na nowo praw rządzących alchemiczną transformacją. Prawie dwa lata trwało zbieranie informacji i wstępna faza eksperymentów; po tym

czasie udało się ulepić i wypalić pierwszego golema. Była to kopia (prawdę mówiąc, dość nieudana) kota jednego z członków Bractwa. Od tamtego czasu nieustannie trwały prace nad udoskonaleniem procesów oczyszczania komponentów, łączenia ich ze sobą i właściwego procesu transformacji w czystym ogniu athanorów. Udane próby do roku 1923 zamknęłyby się w liczbie 50. Deitrick zdawał sobie sprawę, że jeśli nie znajdzie lepszych, skuteczniejszych i szybszych metod, stworzenie armii zajmie mu całe życie, eksploatując go przy okazji z sił i Mocy, dlatego prace nad tym projektem są dla EBGm sprawą najwyższej wagi.

Ostatnio, gdy badania nad golemami coraz szybciej posuwały się do przodu, pojawiła się konieczność znalezienia stałego źródła organów ludzkich potrzebnych przy przemianie. Dotychczas alchemicy Bractwa korzystali z komponentów uzyskiwanych głównie w kostnicach i szpitalach, teraz jednak, gdy potrzeba coraz więcej i więcej serc oraz mózgów, odpowiednio wydelegowani członkowie EBGm posuwają się nawet do morderstw osób samotnych czy bezdomnych.

TRANSLOKACJA

Kolejną ważną sprawą w planowanej przez Deitricka inwazji jest przetransportowanie wojska do Bellunoru. Mistrz EBGm odbył już kilka podróży do tego świata; za każdym razem leciał na grzbiecie shantaka. Metoda ta, choć niewątpliwie dobra, nie nadawała się jednak do przerzucenia oddziału szturmowego ze względu na jego liczebność. Trzeba było więc stworzyć portal; William nie chciał użyć czaru „Otworzenie Bramy” (którego znajomością obdarzył go Nyarlathotep), gdyż kosztowałoby go to 14 punktów Mocy, poza tym powstałe w ten sposób przejście można łatwo zablokować. Jedynym rozwiązaniem wydawało się stworzenie stałego połączenia, które, odpowiednio skonstruowane, w nierozważalny sposób powiąże Ziemię i Bellunor. Podobne Bramy istniały od zawsze, przykładami mogą być: wejście do Krainy Snów strzeżone przez siwobrodych kapłanów znanych jako Nasht i Kaman-Thah; droga pokonywana przez Czarne Galery między krawędzią Świata Snów – Ostatczym Wodospadem – a miastami potworów zbudowanymi po ciemnej stronie naszego ziemskiego Księżyca; wrota do przekłętego miasta upiórów – Carcosy – dostępne tylko szalefcom.

Najczęściej portale takie powstawały samoistnie lub pod wpływem boskich potęg; teraz człowiek miał zbudować podobny – plan zaiste śmiały i trudny. Nyarlathotep nie mógł bezpośrednio zaangażować się w cały projekt; udział Przedwiecznego wyczuliłby potężni sprzymierzeńcy jego wrogów – Nodens i Hynpos – co pozabawiłoby cały plan inwazji elementu zaskoczenia. Podzielili się on więc swoją wiedzą z Deitrickiem, pozostawiając członkom EBGm realizację. Jak wynikało z informacji, w pobliżu Bellunoru (oczywiście w kosmicznym pojęciu odległości) istniała wymarła planeta spustoszona przez Kamienne Drzewa (patrz: rozdz. „Potwory”). Ich nasiona, wystrzelone dziesięć tysięcy lat temu, osiadły zarówno w świecie Twierdzy Wron, jak i na Ziemi. W Bellunore już zaczęły rosnąć, a nas, z powodu odmiennych warunków, jeszcze nawet nie wykiełkowały. Rośliny te dysponują wielką siłą psychiczną i zdolne są do wytwarzania mocnych więzi emocjonalnych – szczególnie widoczne jest to u osobników pochodzących z tego samego siewu.

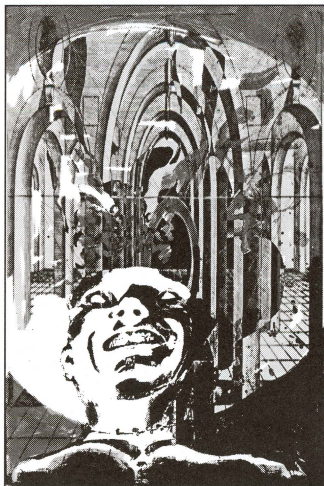
Deitrick postanowił odnaleźć ktoś z nasion na Ziemi, zebrać z niego skalną otoczkę, przebudzić magią i zadawać cierpienie, licząc na to, że jego empatyczny krzyk dotrze do braci rosnących na Bellunorze, a on usłyszy odzew. Dzięki odpowiednim umiejętnościom (kolejny dar Nyarlathotepa) mógłby używać tych wezwań jako latami morskiej wskazującej odpowiedni kierunek budowy. Ze skał pierwotnie ochraniających nasiono chce konstruować drogę do Twierdzy Wron; podobieństwo materii byłoby kolejną pomocą w przetrzuceniu mostu między światami.

DROGA NAUKOWA

Plan, trzeba przyznać, odważny (żeby nie powiedzieć szalony); jeśli wszystko przebiegnie zgodnie z założeniami, ma jednak dużą szansę powodzenia (jeżeli tak nie było, Nyarlathotep nie rozdzielałby równie hojnie darów mentalnych członkom EBGM). Cały projekt jest dosyć nowy, zaczęto o nim myśleć w 1923 roku, gdy prace nad udoskonaleniem golemów ruszyły ostro do przodu. Znalezienie nasiona (które wygląda jak mały meteoroid) opisuje scenariusz „Morderstwo w Kamiennym Potoku”, na jego trop naprowadziły Bractwo informacje uzyskane od Ahtu (gdy dowiedział się on w jaki sposób Deitrick chce wykorzystać tę wiedzę, wpadł we wściekłość; gdyby nie interwencja innego posłańca Nyarlathotepa, sprawa zakończyłaby się tragicznie dla Williama, a tak musiał tylko obiecać, że nie będzie zadawał bólu członkowi rasy Ahtu ponad konieczność). Budowa Bramy opisana jest w scenariuszu „Twierdza Wron”.

Działalność EBGM nie kończy się jednak na wykonywaniu poleceń Nyarlathotepa. Ambicją Deitricka jest odkrycie tajemnic średniowiecznych zakonów magicznych i alchemików. Wie, że gdy przestaną być potrzebni Posłańcowi Bogów, ten zapomni o nich jak o zbędnym narzędziu; przygotowuje się więc do dalszego, samotnego już rozwoju: tworzy nowe plany, wyznacza przyszłe cele, umacnia swoją władzę w Bractwie i eksploatuje stare pokolenie – założycieli organizacji.

Warto na koniec dodać, że działania EBGM opierają się mocno o finanse; w końcu, jak twierdzą cynicy, „pieniądz rządzi światem”. Pod patronatem Bractwa znajduje się wiele legalnych i nielegalnych źródeł kapitału. Finansowe sukcesy



organizacja zawdzięcza błyskotliwemu księgowemu, solidnemu kasjerowi i genialnemu inwestorowi w jednej osobie – Keithowi Hartlesowi. Jest on człowiekiem pozbawionym moralności, lecz kierującym się sztywnymi zasadami; taki zestaw cech zapewnia dużą opłacalność jego przedsięwzięć. Żart powtarzany w kręgach władzy Bractwa mówi, że nie muszą już ślepczeć po nocach nad księgami, rozmawiać z szaleńcami i duszami zmarłych, by odkryć tajemnicę kamienia filozoficznego, bo odkąd Hartles pracuje dla nich, wszystko, czego dotknie, zamienia się w złoto.



ALCHEMIA

Trochę teorii i miejsce alchemii w **Zewie Cthulhu**.

W tym rozdziale poznać moje poglądy na alchemię i kilka zdań na temat sposobu, w jaki można ją włączyć do ZC. Podkreślam, że opisuję rzecz bardzo istotną do zrozumienia miejsca EBGM w świecie – w końcu Bractwo posługuje się tą dyscypliną, a za cel stawia sobie dogłębne jej poznanie. Aby nie zamieniać całości w rozprawę o alchemii, ograniczyłem mocno objętość rozdziału i skupiam się tylko na tym, czego nie znajdziecie zapewne w innych źródłach. Powiedzieć jeszcze wypada, iż zarówno zakres, sposób podania, jak i konkretne szczegóły mają dać metodę patrzenia na EBGM i problemy Twierdzy Wron przedstawiane w prezentowanych scenariuszach; nie jest to obiektywna analiza alchemii.

Rozważania ogólne

O alchemii pisano wiele, nadal pisze się dużo i pewnie w przyszłości także będzie to popularny temat. Nie chcę powtarzać tego, co możecie znaleźć gdzieś indziej, dlatego daruję sobie dywagacje na temat arabskich, greckich czy też egipskich korzeni, nie zasypię was wielką listą nazwisk alchemików, nie będę powtarzał tych samych od trzystu lat anegdot o władcach zaślepionych wizją szybkiego wzbogacenia się i dających się naciągać oszustom wszelkiej maści. Nie będzie historycznego wykładu ani dociekań, czy poszukiwania filozoficznego kamienia są celowe; nie chcę, przynajmniej na razie, zjawiska tego analizować; na to przyjdzie czas pod koniec rozdziału i to tylko w zakresie ograniczonym do rzutowania alchemii w środowisko scenariuszy do **Zewu Cthulhu**. Moim celem jest przedstawienie pewnego sposobu patrzenia na alchemię, sposobu nie roszczącego sobie prawa do bycia uniwersalnym i doskonałym, a jedynie takiego, który staje się przydatny w naszych opowieściach.

DWIE WARSTWY DISCYPLINY

Najpierw dokonajmy formalnego zabiegu i rozdzielmy tytułową dyscyplinę na warstwę materialną i duchową; rozróżnienie to jest sztuczne, ale na razie pomoże uwydatnić pewne istotne szczegóły. Płaszczyzna materialna to wszystko to, o czym normalny człowiek myśli, słysząc określenie: alchemia. To retorty, alembiki, skraplacze, próbówki, palniki, parowniczkę, mieszanie proszków, destylowanie i pomarszczeni dziadkowie z siwymi brodami (poznanie tak rozległej dziedziny naprawdę zabiera sporo czasu). Do tej samej warstwy można dołączyć część poszukiwań kamienia filozoficznego, który miał przecież umożliwiać transmutację metali w złoto. Drugą płaszczyzną alchemii jest duchowa; w takim podejściu traktujemy wiedzę i towarzyszące jej doświadczenia jako ścieżkę rozwoju samego siebie, gdzie obserwowanie, poznawanie

i sterowanie Prawami Natury ma przemienić nas samych w lepszych ludzi czy wręcz doprowadzić do ostatecznego zbawienia. Tu także widzimy poszukiwania filozoficznego kamienia, tyle że sami stajemy się obrabianym i uszlachetnianym materiałem.

Tych dwóch warstw nie da się oddzielić; przenikają się bowiem nawzajem, zlewają, a granica jest w wielu miejscach wyznaczona sztucznie: do czego bowiem dojdzie eksperymentator, jeśli za doświadczeniami nie idzie silna wola, jasny umysł i chęć rozwoju? Co może osiągnąć mystyk, chcący się udoskonalać, lecz nie rozumiejący i nie czujący w jaki sposób mógłby tego dokonać? Powyższy podział pokazałem tylko dlatego, ponieważ zbyt często patrzymy na alchemię z fizycznego, materialnego punktu widzenia, zastanawiając się wyłącznie nad transmutacją ołowiu w złoto czy ciągami chemicznych reakcji mających dać w rezultacie miksturę wybuchową, a ignorując całkowicie tę część, która mówi o wewnętrznym, nie-fizycznym rozwoju. Muszę zaznaczyć, że nie zamierzam popadać w przeciwną skrajność i umniejszać czy wręcz ignorować znaczenia alchemii w wymiarze fizycznym. Daleko mi do odrzucania jej jako niepotrzebnej lub drugoplanowej; po prostu z całą siłą podkreślam, że przynajmniej w obrębie zainteresowań Ezoterycznego Bractwa Gwiezdnej Mądrości leży alchemia na równi materialna i duchowa, więc oba te aspekty będę brał pod uwagę.

MIT ALCHEMII

Alchemia bardzo mocno wrosła w to, co zwiemy Zachodem. Towarzyszy naszej gałęzi cywilizacji od wieków i czasem ze zdumieniem stwierdzamy jej obecność w mistycyzmie naszego okręgu kulturowego. Yvon Le Loup, okultysta i mystyk francuski, szczegółowo badający zagadnienia prac Różokrzyżowców, bardzo wyraźnie ukazuje, że ideą napędzającą ten nurt była właśnie alchemia, która – choć głównie duchowa – nie negowała, a wykorzystywała prace i wnioski z płaszczyzny materialnej. Mnogość organizacji mniej lub bardziej mistycznych wywodzących swe korzenie lub mieniących się następcami idei różokrzyża dowodzi, że nie była to sfera w naszej historii marginalna, a wręcz jest potwierdzeniem tego, że wielu ludzi przyjmowało alchemię za osobistą drogę rozwoju, ścieżkę prowadzącą do Boga. Po co nawiązując do Różokrzyżowców, pokazując jak ważna była dla nich ta dziedzina? Otóż S.R.I.A. (patrz: rozdz. „Ezoteryczne Bractwo...”) była organizacją bardzo mocno czerpiącą z alchemii i kładącą ogromny nacisk na jej aspekt duchowy; bez zrozumienia idei na jakich Henry Marsh budował swoje bractwo nie sposób sobie wyobrazić pierwotnych celów EBGM, które, choć wypaczone, napędzały je także w czasach opisywanych w scenariuszach.

Skupmy się na moment na księgach używanych przez EBGM, a opisywanych w następnym rozdziale. Faktem jest, że jak wiele materiałów alchemicznych, tak i one pisane były parabolami, przenośniami. Wyglądały jak opowieści o ludziach i wydarzeniach, lecz prawdziwa treść ukryta była za symbolizmem, co widać choćby po tym, że linie fabuły są często bezsensowne, a konstrukcja całości mało spójna (a więc stanowi tylko pretekst i formę dla czegoś innego). To często spotykana praktyka i zwykło się zakładać, że powodem takich zabiegów była chęć ukrycia prawdziwej treści przed niepowołanymi, że szaleńcy z zazdrości alchemicy drżeli na samą myśl, iż ktoś mógłby w ten sposób wydrzeć ich sekrety.

ALCHEMIA MOIM ZDANIEM

Mnie jednak bardziej odpowiada inne tłumaczenie, choć oczywiście nie twierdzę, że powyższe powody nie mają sensu i nie mogły mieć udziału w kształtowaniu formy tych pism. Myślę po prostu, że symboliczny zapis sprzyja także czemuś innemu: odrywa istotę treści od zapisu materialnych przemian chemicznych; sprawia, że nie jest to tylko sekwencyjny algorytm uzyskania konkretnej substancji, a raczej traktat pozwalający zrozumieć zasady powodujące, że stanie się to czy tamto. Jeśli przeniesiemy przepis na szarlotkę na abstrakcyjną warstwę przekazania wiedzy o tym „dlaczego?”, a nie tylko „jak?”, to nie tylko pozwolimy czytelnikowi powieścić doświadczenie z upieczeniem ciasta, ale także damy wiedzę, która pozwoli mu w przyszłości modyfikować czy wręcz wymyślać nowe wypieki. Być może takim stwierdzeniem odzieram w pewien sposób zasłonę tajemniczości okrywającą podobne pisma, ale wydaje się, że lepiej w tym wypadku szukać prawdy niż tworzyć aurę zagadkowości tam, gdzie może jej wcale nie być. Jeśli dasz Badaczom dostęp do alchemicznych ksiąg, szczególnie tych dawniejszych, a nie chcesz, by traktowali je przedmiotowo, nie zdradzaj po prostu takich poglądów na powód ich symbolicznej treści; pozwól im demonizować i dopatrywać się w ich przenośniach obsesyjnego lęku przed zdradzeniem jakiejś Tajemnicy.

Alchemia a Zew Cthulhu

Gdy wprowadzamy alchemię do naszych rozgrywek, predez czy później staniami przed dylematem: jak zapisać symbolicznie, że Badacz przeczytał trzy rozprawy alchemiczne i brał udział w prostych doświadczeniach. Jedynym chyba rozsądnym, systemowym rozwiązaniem jest stworzenie umiejętności *alchemia*, bo rozbitcie na kawalki (tak jak magia na czary) nie ma większego sensu. Tu jednak tkwi niebezpieczeństwo, bo o ile w przypadku *skradania się* oczywiste jest jego używanie, to tutaj mogą pojawić się wątpliwości: jak Strażnik Tajemnic – nie będący alchemikiem – może sobie wyobrazić zakres prac i możliwości kogoś z *alchemią* na poziomie 50%?

Rozwiązania mogą być różne, oto niektóre z nich:

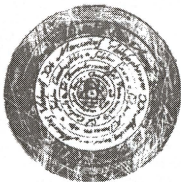
- Traktujemy *alchemię* tak jak *chemię*, *fizykę*, *farmację* czy podobną umiejętność, czyli łączymy teorię z praktyką, starając się przy okazji wiedzieć więcej od Badaczy. Dopóki orientujemy się, to mówimy mądre rzeczy, a gdy temat zaczyna nas przerastać, pleciemy z równym przekonaniem

jakieś trudne do zweryfikowania bzdury; wadą takiego rozwiązania jest to, że najczęstszą słabiej rozumiemy *alchemię* od chociażby wymienionej *farmacji* i nasze zmyślanie będzie mniej spójne wewnętrznie, a przez to dużo łatwiejsze do rozszyfrowania; żaden chyba gracz nie lubi poczucia, że prowadzący karmi go głupotami.

- Nie wchodzimy w szczegóły i zakładamy, że poziom *alchemii* to procentowa szansa przeprowadzenia jakiejś przemiany modyfikowanej jej trudnością. Tu jednak gubimy całe bogactwo aspektu duchowego czy teoretycznego, bo nigdy go nie dotykamy; myślę, że to podejście podobne do tego przy *otwieraniu zamków* czy *pilotowaniu statku powietrznego*, gdzie nie bardzo liczy się „jak” się to robi, a najważniejsze jest „czy się udało”.
- Stwierdzamy, że umiejętność *alchemia*, to tylko gałąź wiedzy, znajomość związanych z nią zagadnień zarówno duchowych, jak fizycznych, a każda próba zrobienia czegoś musi się opierać na dodatkowych źródłach: konkretnych księgach, zdobytych substancjach itd.; podobnie jak przy *okultyzmie*, gdzie posiadanie umiejętności oznacza wiedzę, a nie procentową szansę poprawnego wykonania dołownego rytuału. Wadą takiego rozwiązania jest oderwanie się od warstwy praktycznych zastosowań.

Osobiście przychylam się do ostatniego modelu (tym bardziej, że nie widzę Badaczy w roli praktykujących alchemików) i w takim znaczeniu używam dalej pojęcia umiejętności *alchemia*, co jednak nie znaczy, że wy musicie postępować podobnie. Wprowadzając własne zasady pamiętajcie jednak, że wspomnianie w kolejnych rozdziałach o tej umiejętności ma właśnie takie znaczenie i powinniście zastanowić się nad ewentualnymi modyfikacjami opisów czy wzrostu wartości po przeczytaniu konkretnych ksiąg.

Jaką rolę może grać alchemia w ZC? Otóż może być tajemniczą, symboliczną warstwą wydarzeń, może stawiać pytania, na które odpowiedzi nie będą ani proste, ani jednoznaczne. Jej głębokie związki z duchowością, tajemnica okrywająca korzenie i największe osiągnięcia, zagadkowe postaci z historii i ogrom możliwych do osiągnięcia za jej pomocą, to wszystko sprawia, że staje się potężnym narzędziem wspierającym rozgrywki i nadającym im głębokie znaczenia. Należy jednak uważać, bo atmosfera którą niesie nie musi pasować do realiów czasów w jakich się pojawia; gdy będzie jej za dużo, to spowszednieje i straci jedną z głównych sił na której się opiera – odmienność.



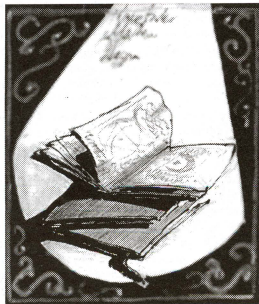
KSIEGI

Pamiętniki kluczowe dla scenariuszy
i wybrane dzieła alchemiczne.

Rozdział ten poświęcony jest tajemnym księgom, niebezpiecznym tomom i prywatnym zapiskom ważnym dla EBGM oraz występującym w proponowanych scenariuszach. Niosą one brzemień ukrytej wiedzy – tylko najsilniejsi mogą czytać je bez lęku o własny umysł.

Aby umożliwić pole do szerokich modyfikacji dla tych, którzy wolą dostosowywać księgi do swoich scenariuszy, oraz nie psuć zabawy lubiącym wyszukiwanie dodatkowych informacji o istniejących dziełach, tylko w zarysie nakreślę treści większości pozycji i opiszę skrótowo działania oraz zakres ich możliwości (wyjątkiem niech będą pamiętniki Martina Warpa – są one kluczowe dla kampanii). Powodowany wymogiem streszczenia będę korzystał z pewnych umownych współczynników, które pomogą mi oddać własne wyobrażenia na temat opisywanych dzieł. Nie daj się jednak zwieść, drogi Czytelniku, pozornej prostocie opisu, żaden bowiem z tych tomów nie da się zamknąć kilkoma słowami; każdy żyje własnym życiem, broni jednych racji, atakuje inne, odkrywa sekrety, lecz często chowa Prawdę pod nic nie mówiącymi, zawilgocionymi figurami stylistycznymi. Książka może zwodzić niewtajemniczonych, spychać ich myśli na manowce, podczas gdy właściwe treści są zaszyfrowane na jeden z milionów sposobów i trafiają tylko do oświeconych. Pamiętnik na długo po śmierci autora może bronić swych tajemnic. Karty tajemnych dzieł mogą kryć trucizny zarówno fizyczne, jak i psychiczne; mogą ukrywać znaczenia sekretnymi znakami lub podawać je tak jasno, że nigdy nie zostaną wzięte za główną treść.

A więc jeśli odwaga ci dopisuje, otwórz skórzane okładki...



Pamiętniki Martina Warpa

Historia

Doktor Martin Warp zaczął pisać pamiętnik w roku 1915. Było to już po spotkaniu Deitricka, lecz przed wstąpieniem do Bractwa (patrz: rozdz. „Tajemnica Martina Warpa”). Tom pierwszy kończy się na roku 1919, tom drugi (zaczynający się od opisu spotkania Klarysy) dotyczy wydarzeń do września 1922, a tom trzeci urywa się w styczniu 1924 notką o zabiciu Claudii i postanowieniu zerwania z Bractwem.

Pamiętnik był jego największą tajemnicą; podzielił się nią tylko ze swoim byłym adwokatem (który przechowywał jedynie trzecią, najbardziej obciążającą, część), przyjacielem z Europy i (już w objęciach śmierci) z bohaterami zapisanej dalej przygody.

Część pierwsza była do kwietnia 1924 roku zakopana w ogrodzie posesji przy Apple Lane 37 (Arkham) w czyje ręce trafi później – zależy od przebiegu scenariusza „Tajemnica Martina Warpa”. Drugą część przechowywał jeden z niewielu przyjaciół Martina, Stefan Polaczek, specjalista medycyny sądowej z Pragi (zapiski mogą trafić do Badaczy podczas przygody „Za szpitalnym murem”). Część trzecia została skradziona 2 maja 1924 roku w Kingsport, podczas włamania do willi Svena Jurgensa – dawnego adwokata Warpa (nie zginęło wówczas nic innego). Kradzieży dokonano na zlecenie Deitricka, choć ten nigdy nie dostał pamiętnika; trzeci tom zniknął wtedy z horyzontu równie tajemniczo, co właściwy wynajęty do tego zadania. Można założyć, że jest poza zasięgiem ludzkich możliwości, a za jego zaginięciem stoi Nodens.

Wygląd

Wszystkie trzy tomy są około dwustustronicowymi zeszytami formatu octavo, sporządzonymi ręcznie z kart dobrego papieru, oprawionymi w granatowe płótno, z usztywnionymi okładkami. Pismo Warpa jest równe, spokojne, przyjemne w czytaniu. Litery nigdy się nie chwieją, nie gubią linii, są staranne i choć widać ewolucję kaligrafii Martina, to styl jest wyraźny i rozpoznawalny od początku do końca. Rysunki nie są dziełami sztuki, lecz przebiega z nich wprawa człowieka obytego ze szkicowaniem.

Treść części pierwszej

Na pierwszych dziesięciu stronach Warp opisuje pewien dziwny sen, który przyczynił się do rozpoczęcia pisania pamiętnika. Zdarzył się on 25 lipca 1915 roku; gdy Martin obudził się złany zimnym potem i uświadomił sobie, że znów jest w domu, a wszystko co wydawało się jawą, było kosmarem, postanowił zapisać jak najdokładniej swoje majaki. Sen (w wielkim uproszczeniu) wyglądał następująco: Martin oknął się nagi na skalistej ścianie smaganej lodowatym wichrem. Jego umysł wypełniało pragnienie ucieczki i paniczny strach przed cieniami chowającymi się między zwalami potrzaskanych głazów. Stopy i dłonie miał poranione, na tułowiu widniały sine pręgi. Gdy jeden z mrocznych kształtów oderwał się od grupy skał, Martin pobiegł za nim jak oszalały. Chciał dowiedzieć się za wszelką cenę gdzie jest, przed czym ucieka, kto go prześladuje. Lecz cień skrył się bezgłośnie w rozpadlinie skalnej, zostawiając go samego z obawami i chłodem. Potem Warp wspinał się na szczyt góry gnany jakimś niezrozumiałym instynktem, raniąc się dotkliwie, objając o szorstkie skały, i gdy dotarł w okolice szczytu, stwierdził z przerażeniem, że ołowiana bariera chmur wisząca dotychczas nad jego głową była w istocie kamiennym sklepieniem. Wierzchołek góry dotykał go w pobliżu otworu, przez który widać było krwistoczerwone niebo, upstrzone poruszającymi się kropkami. Dowłócił się do owej dziury i wypelził na zewnątrz. Jego oczom ukazał się wspaniały (choć niepokojący) widok. Opodal wznosił się szkielet potężnej twierdzy, oblepionej siecią rusztowań nasuwających na myśl obraz gigantycznej pajęczyny. Po jej nitkach posuwały się szeregi nągich, humanoidalnych istot niosących wielkie bele drewna, wciągających na linach płyty czarnego marmuru i bazaltu. U podnóża budowanego zamku roili się setki (tyśiące?) podobnych im kształtów, nosząc worki z piaskiem, przesuwać kamienne bloki po powykręcanych pniach czarnych drzew, klnąc i złorzecząc w dziwnym, chrapliwym języku. Po tym wielkim placu budowy krążyły dumnie inne istoty: wysokie, smukłe, poowijane długimi szatami, z głowami o stożkowatym kształcie, wydłużonymi do nieludzkich rozmiarów. Oni nie pracowali i Warp dopiero po chwili zrozumiał, że patrzy na nadzorców. Nosili długie bicze, które w momencie zadawania ciosu rozpalaly się prawie białym ogniem, wywołując mrozącą krew w żyłach okrzyki bólu wśród tych, których dosięgły.

Warpa ogarnęła groza; chciał uciekać, lecz jego wzrok przykuła pewna scena. Oto wprost ze skalistego podłoża, w trzasku rozbijanych na proch głazów, wynurzył się potworny robak: białe cielsko długie na dziesięć metrów, paszcza uzbrojona rzędami kłów i aura siły nie znającej żadnych przeszkód. Nadzy robotnicy (nieowlino?) rozbiegli się we wszystkich kierunkach, wrzeszcząc, gryząc i depcząc swoich słabszych współbraci. Tylko jeden z tych wysokich, o stożkowych głowach, nie ułaski się. Stał wprost przed ohydą paszczą i ze spokojem rozwinął bicz. Gdy ogniste razy dosięgły potwora, ten zaczął przeraźliwie ryczeć, wić się i rzucać we wszystkie strony, miażdżyć skały. Próbował walczyć, lecz bezsilna precyzja małego i kruchego (jak się wydawało) przeciwnika zmusiła go do odwrotu. Zaryczał żałośnie i gryząc wściekłe kamienie, ukrył się pod powierzchnią.

Wtedy Warp usłyszał za plecami krakanie. Odwrócił się gwałtownie, lecz okazał się zbyt powolny. Ostatnią rzeczą, jaką ujrzał, był monstrualnej wielkości dziób, który zadał mu cios w czoło, pozabawiając przytomności. Następnym widokiem, który mu się ukazał, była twarz lokaja, patrzącego z zatrośkaniem i szarpiącego go za ramię, by wyrwać ze snu.

Dalsze zapisaki są w większości sprawozdaniami z rozmów z Deitrickiem, dyskusji z członkami Bractwa (które na początku pamiętnika jawi się jako Organizacja – Warp nie znał jeszcze wtedy żadnych konkretnów – by po inicjacji przerodzić się w EBGM, BGM lub Bractwo). Książka ta jest wspaniałym wykładem na temat podstaw alchemii: zaczyna się od opisów problemów Świata, uczulających umysł na właściwe zjawiska, notatek z dyskusji o kształcie i analogiach mikro- i makrokosmosu, debat nad prawdami ukrytymi w mistycyzmie, opisów analizowanych dzieł historycznych, spostrzeżeń wysnutych podczas przebijania się przez alegoryczne i zagmatwane teksty alchemiczne Średniowiecza. Potem następuje zwięzły wykład praktyczny, zawierający dokładną systematykę przyborów alchemicznych i głównych procesów mających miejsce podczas doświadczeń (przepisaną z *Mundus Subterraneus...* opisywanego dalej). Czytamy następnie „*przeszedłem inicjację, należą już do Bractwa*” i po kilku dalszych zdaniach, pozornie bez związku z resztą, słowa kończące rozdział: „*nie nie wydaje się takim, jakim widzi je umysł śpiący*”. Na końcu dość obszerna analiza dwóch samodzielnych eksperymentów Warpa oraz pięćdziesiąt Praw Hermetycznych wraz z przypisami tłumaczącymi mistyczne znaczenie każdego z nich.

Wyżej wspomiane doświadczenia praktyczne są opisane bardzo szczegółowo, tak że osoba orientująca się w dziedzinie alchemii mogłaby je powtórzyć. Pierwsze z nich, którego korzenie sięgają czasów antycznych, a nowożytne odwołanie przypisywane jest Johannesowi Tritezmowskiemu (1462-1516), dotyczy stworzenia wiecznie płonącego ognia. Nie będę zagłębiał się w szczegóły; w skrócie wygląda to tak, że bierze się cztery uncje siarki, tyle samo proszku aluminowego, obie substancje dokładnie miesza, a następnie umieszcza w sublimatorze wypełnionym piaskiem, dobrze go przykrywa i rozpala pod nim ogień z węgla drzewnego. Przez osiem godzin siarka ma powoli przenikać ku górze przez aluminium, przez co dostatecznie się uszlachetnia. Nabiera się potem dwie uncje uzyskanej miksury, miesza z uncją utartego weneckiego marmuru i wysypuje do kolby o płaskim dnie. Potem miesza z kilka razy destylowanym alkoholem, odparowuje nad płomieniem, aż do uzyskania olejistej konsystencji, znów dodaje alkoholu i odparowuje, powtarza się te czynności jeszcze co najmniej raz. Jeśli bryłka tak przygotowanej siarki topi się na rozgrzanej płytce między jak wosk i nie wydziela dymu, znak, że została dobrze przygotowana. Jeżeli tak nie jest, trzeba powtórzyć operację z alkoholem. Z pyłu aluminowego owiniętego białym jedwabiem sporządza się knot, osadza go w małej buteleczce ze szkła weneckiego i dodaje wcześniej sporządzonej miksury tyle, by czubek tkwił cały czas w siarce. Stawia się buteleczkę na łaźnie piaskowej i czeka przez dzień i noc. Potem wyciąga knot, napelnia buteleczkę sporządzoną wcześniej substancją i zatyka jedwab z powrotem. Stawia się to znów na rozgrzanym piasku, a gdy siarka zacznie poruszać

się w butelce, pływać i wirować, zapala zwykłym ogniem koniec knota. Od tej chwili można z tą lampą robić co się chce – będzie płonęła przez wieczność.

Warp przynajmniej w swoim pamiętniku, że mimo trzymiesięcznych prób, nie udało mu się stworzyć wiecznie płonącej lampy. Nie potrafił odpowiednio przygotować siarki, która mimo konsystencji i odpowiedniegogotowania się na rozgrzanej miedzi, dymiała i nie dawała się już lepiej oczyścić. Podejrzewał, że Tritemius dysponował innymi komponentami; wydobytymi z innych źródeł czy inaczej zanieczyszczonymi.

Drugi eksperyment, udowadniający, że rośliny posiadają ducha uwiecznionego w ich materii, przeprowadzamy następująco: kwiat (wszystko jedno – róża, bratek, stokrotka czy jakkolwiek inny) należy całkowicie pozbawić wody, rozetrzeć na pył i umieścić w oczyszczonej retorcie. Następnie trzeba jak najszybciej (by żadne zanieczyszczenia nie dostały się do środka) dodać krople rtęci i zamknąć naczynie pieczęcią Hermesa. Jeśli całość została przeprowadzona prawidłowo, to po umieszczeniu pod kolbą płonącej świecy, z prochów zaczyną unosić się pasemka dymu, by po chwili uformować w naczyniu barwny obraz sproszkowanego kwiatu, idealny w kolorach i proporcjach, ukazujący prawdziwy, duchowy obraz rośliny. Gdy zabierzemy świecę dym rozwieje się pozostawiając tylko chaotycznie porzucane strzępy. Nic nie wiadomo o tym, by roślinny proszek zużywał się w jakimś stopniu, gdyż jest on tylko pośrednikiem między duchem a materią; już prędzej ulega uszkodzeniu retorta lub pieczęć, niewzając możliwości dalszego podziwiania tego zjawiska.

Na kartach pamiętnika Martin twierdzi z dumą, że udało mu się przeprowadzić to doświadczenie w stopniu wystarczająco dobrym, by ukazać mu się zamazany (lecz kolorowy) rysunek stokrotki.

PODSUMOWANIE CZĘŚCI PIERWSZEJ

Pierwszy tom pamiętnika nie jest bardzo przerażający, zło-wrótny ani mroczny (może z wyjątkiem opisu snu). Niesie jednak za sobą mnóstwo wiedzy, która w rękach przeciwników Bractwa byłaby potężną bronią. Wymienia sporo nazwisk, cytuje wypowiedzi, analizuje zachowania; słowem: zdziera maski z twarzy potężnych członków tajnego stowarzyszenia. Choć dane są w większości przestarzałe, to część może się przydać.

Proponowana utrata Poczytalności: 1k3. Czarów brak. Premia do *Mitów Cthulhu*: 2%. Czas czytania powinien wahać się od czterech dni (pobieżne przeczytanie) do miesiąca (gruntowne przestudiowanie). Dokładne zapoznanie się z treścią może zaowocować także zwiększeniem poziomu umiejętności dodatkowej *alchemy* (patrz: rozdz. „Alchemya”). Nie powinno ono jednak być większe niż +5% i nie należy pozwolić, by dzięki temu umiejętność ta przekroczyła 10% (w końcu podane wiadomości stanowią tylko podstawy).

Treść części drugiej

Drugi tom zapisków Warpa nie jest już tak niewinny jak pierwszy. Tu dowiadujemy się więcej o działaniach Ezoterycznego Bractwa Gwiezdnej Mądrości, towarzyszymy

Warpowi w mozolnym wspinaniu się po drabinie Wtajemniczeń Uczniowskich i śledzimy jego udział w pracach Bractwa. Jednym z najciekawszych fragmentów tej części jest opis tworzenia golema (opatrzone nagłówkiem: 18 sierpnia, 1920 roku – wieczór):

„Zebrałiśmy się w wielkiej sali pod Świątynią. Pod ścianami, w wielkich trójnogach, płonął węgiel drzewny zmieszany z ziołami. Po środku, na podwyższeniu, leżała bryła tłustej gliny, ukształtowana tak, że w zarysach przypominała ludzkie ciało. Zdziwiła mnie panująca podniosła cisza i wyraz skupienia na twarzach mych mistrzów; zacząłem się zastanawiać, czego świadkiem stanę się za chwilę. Część zebranych ustawiła się dookoła stołu – założyli kaptury na głowy, w ręce wzięli płonące świece. Ich spojrzenia spotkały się na moment, by po chwili opuścić się do ziemi. Wtedy jeden z tych, którzy stali ze mną pod ścianą, wziął mnie za ramię i poprowadził do środka. Gdy zatrzymaliśmy się przed podwyższeniem, kazał mi ulepić z leżącego przede mną materiału wierną kopię człowieka. Kiedy zapytałem, kąd dałec ma być dokładna, odpart, że ma do złudzenia przypominać istotę ludzką. Na moje powątpiewające mruknięcie dodał, że może mi to zająć choćby tydzień i nikt w tej sali nie ruszy się z miejsca, dopóki nie skończę, a efekty nie będą zadowalające. Zrozumiałem, że nie żartował.

Po trzech godzinach pracy, podczas których przywoływałem w pamięci wszystkie tablice anatomiczne, jakie w życiu oglądałem, zaczęło wirować mi w głowie. Przewidziałem, że jeśli się palmy, dostanę zawrotów głowy, nudności. Doszedłem do wniosku, że to wynik napięcia nerwowego i dymu, unoszącego się z kadzielnicy. Mniej więcej wtedy doświadczyłem dziwnego stanu. Zatapiając się w rozmyśleniach, przestałem w świadomy sposób formować leżące przede mną tworzywo; to tak, jakby mój mózg wydzielił swoją w pełni autonomiczną część do tego zadania, nie zaprzatając tymi mojej świadomości. Ze zdumieniem obserwowałem własne ręce, jak zupełnie niezależnie od moich chęci, planów czy pomysłów kształtują wypukłości mięśni, kany wystających kości, płaszczyny gładkiej skóry. Po kolejnej godzinie dzieło zostało ukończone. Wtedy podeszła do mnie ponownie ta sama osoba, wetknęła mi w dłoń dwa słoje (z wypreparowanym sercem i mózgiem) i poleciła umieścić organy we właściwych im miejscach. Naciąłem glinę na piersi ulepionej przeze mnie kukły i ze zdumieniem skonstatowałem, że powstały otwór odkrywa puste miejsce w środku, jakby przygotowane na miejsce sercowe. Gdy umieszczałem mózg w czaszce, nie zdziwiło mnie już, że i na niego było gotowe miejsce. Byłem bardzo zmęczony i resztkami siły woli powstrzymałem się przed omdleniem. Kiedy zasklepiłem głowę, nogi ugięły się pod mną i padłem na posadzkę. Gdy się przebudziłem (już w swoim łóżku), stał przy mnie członek Bractwa. Zawiadomił mnie, że leżałem bez przytomności ponad dwie doby i że nie czekał na mnie z umieszczeniem Go w piecu. Tak dowiedziałem się, do czego służył wielki athanor, który BGM wmurowało w mojej piwnicy”.

Obok znajduje się jeszcze dopisek na marginesie, sporządzony dużo później.

„Przez dwa miesiące po tych wydarzeniach miałem kłopoty ze zdrowiem spowodowane bez wątpienia udziałem w tworzeniu golema: bolała mnie głowa, puchły stawy rąk

(głównie nadgarstki), miałem ataki nudności, wymiotów, skóra głowy, twarzy i dłoni luszczyła mi się, włosy stały się słabe i łamliwe; miałem trudności z koncentracją i utrzymaniem równowagi. Z całą pewnością trujące opary!”

W tej części pamiętnika znajduje się sporo opisów snów; z uwag Warpa można wyciągnąć wniosek, że zaczął on przywiązywać dużą wagę do wizji nocnych. Notatki te są bardzo różnorodne, niektóre to tylko powierzchowne aluzje do przeżytych majaków, inne używają form opisowych, część jest dokładnymi sprawozdaniami. Można się z nich dowiedzieć, że Martin miał bardzo ciekawy i złożony świat snów; spotykamy się podczas lektury jego pamiętnika z zaskakującym bogactwem tematów, zarówno barwnymi, jak schematycznymi marzeniami, obrazami przyjemnymi i przerażającymi. Aby oddać nieco z ich klimatu, pozwolę sobie przytoczyć niektóre fragmenty.

„Ranek, 23 listopada 1921 roku: Znowu miałem dziś ten dziwny sen. Stoję przed wiekowym starcem, wpatrującym się we mnie z niepokojącym wyrazem oczu. Jego długie szaty, haftowane w tajemnicze wzory, przyciągają mój wzrok, budząc nieokreślony lęk. On pyta surowym głosem: «Czy zdecydowałeś się w końcu? Chcesz przejść przez te Wrota?» i wskazuje ręką na zięjący za jego plecami czarny otwór. Ja nie mogę się zdecydować, waham się, otwieram usta lecz od razu zamykam je. Czuję straszną pokusę i jednocześnie falę przerażenia, która zalewa mnie całkowicie. Wtedy bluszcz porastający ścianę odzywa się cicho: «To doświadczony Podróżnik, pozwól mu przejść». Czuję sympatię do rośliny; słowa te podnoszą mnie na duchu (choć nie wiem, co oznacza ów «Podróżnik»), wpływają we mnie nowe siły, czuję się odważny, niepokonany, niezwykły. Lecz wtedy starzec patrzy surowo na roślinę, która wędnie i usycha, a wraz z nią ginie moje uczucie pewności siebie. Znowu jestem mały, nic nie znaczący, słaby. Gdy starzec powtarza swoje pytania, mnie ogarnia panika; odwracam się i uciekam co sił, wspinam się po długich, szerokich stopniach schodów oświetlonych rzędami pochodni. Gdy docieram na górę i biorę głęboki oddech, by uspokoić rozszalałe serce, budzę się we własnym łóżku”.

Warpowi ten sen śnił się dosyć często. Zmieniały się drobne elementy: zamiast bluszczu była mrówka, głos za plecami, szleszczący wiatr, czasem nie było nikogo, a Martin pragnął tylko, by ktokolwiek wypowiedział broniące go słowa. Zmieniały się kolor włosów surowego starca, wzory na jego szacie. Bywało, że rozmowa toczyła się w dziwnym, niezrozumiałym języku, lecz intonacja głosu, znaczące spojrzenia sugerowały, że treści wypowiedzi pozostają niezmienione.

Mimo wielu rozmów z członkami Bractwa, nikt nie wyjaśnił Martinowi znaczenia tej wizji. Ci, którzy widzieli już Bramę Krain Snów i jej Strażników, uśmiechali się zagadkowo, powtarzając: „kiedyś zrozumiesz”, a pozostali machali tylko lekceważąco rękoma.

Inny sen wyglądał tak: „Znowu widziałem ten tajemniczy zamek. Tym razem był już w całości zbudowany; dookoła murów chodziłi stożkogłowi w granatowych szatach i z rylcami w dłoniach zamiast ognistych biczków. Niektórzy krążyli po wydeptanych ścieżkach, przyglądając się muiom, inni dłubałi w kamiennych ścianach twierdzy. Wiedziony ciekawością przewyciężyłem strach i poszedłem do jednego

z nich. Był tak zajęty, że nawet mnie nie zauważył. Wykuwał w murze rzędy tajemniczych znaków, które lśniły bladym, zielonkawym światłem. Nie wiadomo skąd pojawił się w moich rękach notatnik i ołówek; nie namyslał się długo, zacząłem kopiować jak najdokładniej widniejące przede mną napisy. Tak pogryzłem się w pracy, że nie zauważyłem zbliżających się do nas istot. Gdy skończyłem przerysowywanie znaczków pokrywających ścianę i oderwałem wzrok od notatek, z przerażeniem stwierdziłem, że otacza mnie około dwudziestu stożkogłowych. Kiedy pierwszy strach minął, zorientowałem się, że nie mają wrogich zamiarów, a tylko przyglądają mi się z zaciekawieniem. Wtedy rozległo się głośne krakanie i obudziłem się w domu. W dłoni zaciskałem kartkę z notesu, pokrytą owymi tajemniczymi znakami. Myślę, że to jakiś szyfr czy zapis innego języka – spróbuję go odcyfrować. Wiele symboli powtarza się, występują w podobnych sekwencjach; myślę, że to wyklucza podejrzenie o nieświadome bagranie po papierze podczas snu”.

Podczas tej sennej wyprawy Warp odwiedził miejsce, gdzie był już kiedyś; dotarł do Bellunoru i zobaczył mistyków z Twierdzy Wron, zapisujących swe magiczne formuły na murach. Skopiował jedną z nich, by potem przez prawie rok rozgryzać jej tajemnice. W końcu zrozumiał jej język i niesione treści; w ten sposób poznal czar „Dar Skrzydeł”, który następnie dokładnie opisał.

W drugim tomie pamiętnika znajduje się także trochę informacji o alchemii (Martin nadal pogłębia swoją wiedzę), opis kilku rytuałów magicznych, z których tylko jeden jest na tyle dokładny, by można go było odtworzyć na podstawie notatek (dotyczy czaru „Szare Opetanie”).

PODSUMOWANIE CZĘŚCI DRUGIEJ

Drugi tom pamiętnika jest lekturą bardzo interesującą, pokazuje rozwój umiejętności i wiedzy Warpa, wspierany fachową pomocą członków EBGM. Przy streszczaniu go warto położyć nacisk na dość duże zasoby wiedzy praktycznej dotyczącej struktur i zasad działania Bractwa oraz na opisy przybliżające osobę samego autora (dotyczące głównie snów).

Proponowana utrata Poczytalności: 1k6. Czary: „Dar Skrzydeł” (patrz: rozdz. „Bellunor...”) i „Szare Opetanie”. Premia do *Miów Cthulu*: 4%. Czas czytania powinien wahać się od ośmiu dni do dwóch miesięcy (gruntownie przestudiowanie). Dokładne zapoznanie się z treścią może zaowocować zwiększeniem poziomu umiejętności dodatkowej *alchemia* o 5%.

Treść części trzeciej

Trzeci tom zapisków Warpa jest bez wątpienia najciekawszą częścią pamiętników. Ukazuje bowiem początek zmian psychiki Martina, budzący się w nim bunt wobec metod i celów Bractwa oraz rozwój w sferze mocy mentalnych. Zaczyna się opisem snu, w którym Martin wędruje po nieprzyjaznych, skalistych i zimnych terenach Bellunoru. Wizja ta opowiada historię spotkania z tajemniczym starcem o rzadkich, siwych włosach i zniszczonym ubraniu, który swoją mądrością oczarował Warpa. Opowiadał mu wiele historii, wyjaśniał, przekonywał, udawał. Ich spotkania (podczas

kolejnych opisywanych snów) stopniowo otwierają Martinowi oczy; zaczyna zauważać, że jest manipulowany i wykorzystywany przez Bractwo. Dzięki długim, spokojnym dyskusjom dochodzi do wniosku, że musi zmienić coś w swoim życiu. Gdy jednak budzi się każdego kolejnego ranka, nie jest już do końca przekonany. Dlatego nadal gra podwójną rolę (uczy się od starca ze snów zagadkowych praw magii i jednocześnie jest czynnym członkiem EBGM). Notatki kończą się nagle krótkim opisem morderstwa na polecenie Bractwa – Warp jest wstrząśnięty i załamany; stwierdza, że czyny opisywane w pamiętniku przyniosły mu tylko gorzkość utraty człowieczeństwa, dlatego od tej chwili nie chce mieć z tym nic wspólnego.

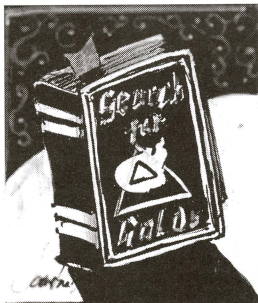
PODSUMOWANIE CZĘŚCI TRZECIEJ

Zapiski te są skarbnicą wiedzy; ze sprawozdań Warpa poznajemy Bellunor i Twierdzą Wron. Dzięki uwagom starca-nauczyciela zaznajamiamy się ze swoistymi prawami Świata Snów i Otchłani, a także zgłębiany formuły i zaklęcia zakonu stożkoglów mityków ryjących na murach Twierdzy magiczne księgi. Przedstawiony opis tego tomu jest dość wąski i ubogi; nie wynika to wszakże z nieciekawej treści. Książka ta po prostu najprawdopodobniej nigdy nie znajdzie się w zasięgu Badaczy. Dla porządku podam jednak opisując ją parametry.

Proponowana utrata Poczytalności: 1k8. Czary: „Posłuszeństwo”, „Przyzywanie Pelzającej Śmierci”, „Trzęsienie Ziemi”, „Żywy Ogień” (wszystkie opisane w rozdz. „Bellunor...”). Książka ta po prostu najprawdopodobniej nigdy nie znajdzie się w zasięgu Badaczy. Dla porządku podam jednak opisując ją parametry.

Sekretna Xięga Artephiusa

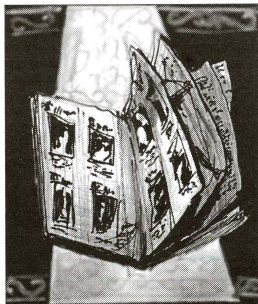
Dzielo pochodzi najprawdopodobniej z XII wieku. Potem przetłumaczone zostało z łaciny na angielski i ukazało się pod tytułem *W poszukiwaniu złota*. Nie wiadomo, jak wyglądało w oryginale; krążyło w mniej lub bardziej dokładnych odpisach. Dotyczy zagadnienia tworzenia kamienia filozoficznego: pierwsza część opisuje przygotowania „tajemnego ognia”, który będzie wykorzystywany podczas całego procesu (ciekawostka – w bardzo niewielu innych tekstach alchemicznych spotykamy się z pojęciem specjalnego, „tajemnego ognia”, niezbędnego do stworzenia Uniwersalnej Tynktury), część druga pomaga przygotować niezbędne surowce, a część trzecia opisuje sam proces powstawania kamienia. Tekst pełen jest alegorii, proces tworzenia kamienia filozoficznego nie został rozpisany sekwencyjnie (po kolei). Do określenia jednej rzeczy używa różnych nazw, a czasem tą samą nazwą określa różne rzeczy, ale i tak w porównaniu z innymi dziełami alchemicznymi jest bardzo przejrzysty.



Premia do alchemii: 2%. Czas czytania powinien wahać się od dnia (przejrzanie) do trzech tygodni (gruntowne przestudiowanie).

Pretiosissimum Donum Dei

Jest to bardzo ważne dzieło wczesnej alchemii. Istnieje co najmniej 60 jego zidentyfikowanych manuskryptów, z których najwcześniejsze datuje się na 1475 rok (tam pojawia się nazwisko Georgius Aurach de Argentina). Wśród treści różnej jakości jest prawdziwa perełka – słynna seria dwunastu rycin pokazujących metaforyczne tworzenie kamienia filozoficznego przez biologiczne etapy życia człowieka. Księga jest o tyle warta opisania, że późniejsi autorzy odwołują się do niej wielokrotnie (a więc należy do kanonu). Dzięki temu zawsze można wsunąć w jej okładki jedną



czy dwie strony z opisem własnego pomysłu, który chcielibyśmy zawrzeć w alchemicznej księdze, ale nie mamy ochoty z tego powodu wymyślać całego tomu. Takie praktyki, czyli dodawanie innych dziełek do rzeczy już istniejących albo zszywanie kilku w jedno, były bardzo często stosowane – *Donum Dei*, przez wzgląd na popularność, nadaje się do tego w stopniu więcej niż zadowalającym.

Trudno mówić o wyglądzie *Donum Dei* przez mnóstwo wersji, tłumaczonych m.in. na niemiecki, francuski, włoski czy angielski. Tu także jest pole do popisu. Czy Badacze znaleźli dwie średniowieczne strony z tego manuskryptu ukryte w drewnianych okładkach dużo późniejszej księgi? Czy ten poszarpany i pogrzyziony przez szczury foliół na pewno jest tomem opisywanym w notatkach XVIII-wiecznego alchemika, skoro powinien być w innym języku, mieć inne rozmiary, inną okładkę i styl oprawy, ale ilustracje wydają się idealnie odpowiadać opisowi?

Premia do *alchemii*: w zależności od wersji od 3% do 7%. Czas czytania powinien wahać się od trzech dni (przejrzenie) do czterech miesięcy (gruntowne przestudiowanie).

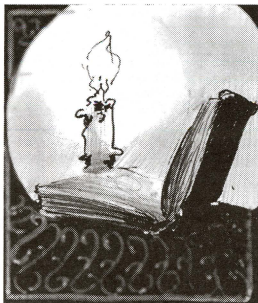
Mundus Subterraneus, in XII Libros Digestus...

Autorem tej rozprawy jest Athanasius Kircher – Jezuita, kabalista, który nauczał w pewnej słynnej oświeceniowej szkole. Napisał on także ważne dzieło *Aedipus aegyptiacus*, ale przez wzgląd na mniejszą możliwość jego wykorzystania, poprzestaniemy na wspomnieniu tytułu i wróćmy do głównego wątku.

Mundus Subterraneus... to dwanaście części skupiających się na szerokim wachlarzu płaszczyzn alchemii. W różnych wydaniach księga ta przyjmowała różny format i różną liczbę tomów, a rozdziały dzielone były między nie dość dowolnie. Za kanoniczne uznaje się wydanie z 1665 roku (Amsterdam).

Na szczególną uwagę zasługują tablice systematyki operacji alchemicznych i zestawienia narzędzi pracy alchemika grupowane ze względu na zastosowanie i przydatność do konkretnych sytuacji. W wydaniu amsterdamskim są one w drugim tomie, na stronie 260. Świetnie nadają się dla początkujących, bo oprócz oczywistego plusa zestawienia, które umożliwia rozsądne zaplanowanie wyposażenia laboratorium, pomagają jeszcze podzielić czynności alchemiczne na kategorie, kojarzyć z zestawami urządzeń i zrozumieć miejsce w całej systematyce metod.

Mundus Subterraneus... jest swoistym podręcznikiem *alchemii*. Zawiera potężne ilości informacji i należy uważać, aby nie dawać Badaczom nieograniczonego do niego dostępu, a jeśli już do tego dojdzie, sprawić, że egzemplarz będzie bardzo

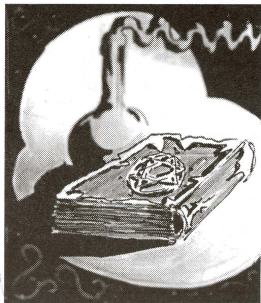


mocno zniszczony albo chęć dokładnego przestudiowania po traktować wiadrem zimnej wody i wspomnieć o potrzebie kilku lat nauki. Nic dziwnego, że Martin Warp przepisał te podsumowania do własnego pamiętnika (patrz wyżej).

Premia do *alchemii*: 15%. Czas czytania powinien wahać się od dwóch tygodni (przejrzenie) do nawet kilku lat (gruntowne przestudiowanie).

Ukoronowanie Natury

To kolejny z najważniejszych tekstów alchemicznych, którego wznowienia, tłumaczenia i przedruki ukazywały się niemal cały czas, aż do końca XX wieku. Jego najistotniejszą częścią jest 67 kolorowych ilustracji, przedstawiających przemiany alchemiczne dokonywane w szklanych retortach. Dzieło jest niemal monografią; bardzo szczegółowo



i dokładnie opisuje wspomniane procesy, ich przyczyny i skutki, oraz sposoby przeprowadzania. W tekście znajdujemy liczne i obszernie cytaty z *Rosarium Philosophorum* – kolejnego sztanदारowego dzieła XVI-wiecznej alchemii.

Do naszych czasów przetrwały głównie wersje z końca XVI wieku i początku XVII (w jednej z nich, na marginesie, możemy przeczytać następującą adnotację: „Franciscus Stewart, w 17 roku panowania królowej Elżbiety”).

Premia do alchemii: 5%. Czas czytania powinien wahać się od dwóch dni (przejrzanie) do czterech tygodni (gruntowne przestudiowanie).

Golden Chain of Homer

O to angielskie tłumaczenie ważnego dla XVIII-wiecznej alchemii dzieła Antona Josefa Kirchwegera. Oryginał ukazał się drukiem (w języku niemieckim) w 1723 roku we Frankfurcie (kolejne wydania to: 1728, 1738, 1757, 1762 [wersja łacińska]). Wspominam o tłumaczeniu nie dlatego, że w późnych latach XVIII wieku angielski translator – Sigismund Bacstrom – zaniedbał swoją robotę i stworzył coś będącego bardziej podsumowaniem oryginału albo rozbudowanym spisem treści, a nie właściwą księgą, ale raczej dlatego, że to nieszczone angielskie tłumaczenie doczekało się częściowej publikacji w „Luciferze” – czasopiśmie Stowarzyszenia Teozoficznego (1891 rok). Z tego też źródła Badacze mogą mieć do niego dostęp; także EBGm ma w archiwum stertę „Luciferów” i wszystkim młodym adeptom pokazuje, jak nie powinno się drukować tekstów alchemicznych. Nieświadomy zagrożenia czytelnik może zrazić się tą lekturą do oryginalnego, niemieckiego dzieła, lub – co gorsza – w ogóle stwierdzić, że alchemia to jakaś pomyłka, której miejsce między bajkami publikowanymi 30 lat wcześniej w wątpliwej jakości czasopismach.

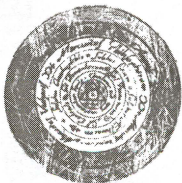
Premia do alchemii: 6% (4 pierwsze niemieckie wydania), 5% (pierwsze wydanie łacińskie), 3% (angielskie tłumaczenie), 0% materiał z „Lucifera”. Czas czytania wersji niemieckiej bądź łacińskiej powinien wahać się od czterech dni (przejrzanie) do czterech tygodni (gruntowne przestudiowanie). Angielskiej odpowiednio od dwóch dni do trzech tygodni.



a części z „Lucifera” od dnia do dwóch dni (uwaga: pozostawia uczucie niesmaku – święta rzecz do przyhamowania Badaczy zbyt mocno zafascynowanych alchemią).

Dostępność ksiąg alchemicznych

I na koniec jeszcze kilka słów o możliwościach dotarcia do ksiąg alchemicznych. Choć do Ameryki wiele z nich przybyło wraz z ruchami okultystycznymi emigrującymi ze Starego Świata, to nadal największą ich skarbnicą jest Europa. Dotyczy to głównie dzieł rzadkich czy bardzo starych. Opisałem cztery takie, które były albo popularne, albo niezbyt wiekowe, i dlatego ich obecność w Ameryce jest usprawiedliwiona, oraz *Sekretną księgę Arthepiusa*, która znalazła się w zestawie, gdyż jest swoistą ciekawostką. Wymyślając własne lub opisując istniejące dzieła, pamiętajcie, żeby zachowywać przynajmniej minimum realizmu i nie rozrzucać alchemicznych białych kruków po zapadłych wioskach Ameryki bez ważnych powodów. O ileż ciekawiej jest wybrać się do Europy i przegryzać się przez katalogi British Library czy nakłaniać bibliotekarzy uniwersytetów niemieckich do udostępnienia tych ksiąg. A jeśli jedyny ocalały egzemplarz spoczywa w zbiorach Watykanu (gdzie znajduje się iscie królewska kolekcja pism alchemicznych)?



POTWORY

Opisy wybranych istot zamieszkujących Bellunor
i tych występujących w proponowanej kampanii.

Golemy

INFORMACJE OGÓLNE

Golemy powstają podczas trudnego, skomplikowanego i długotrwałego ciągu przemian alchemicznych. Choć wyglądem, czynnościami motorycznymi i psychiką do złudzenia przypominają ludzi, nie są istotami żywymi w zwykłym sensie tego słowa. Ich ciała, mimo szeregu właściwości charakterystycznych dla człowieka, nie składają się z żywych komórek, a tylko z dziwnej mieszaniny minerałów oczyszczonych w dziesiątkach przemian chemicznych i przybierających dzięki obróbce w magicznym ogniu pozorów ludzkich. Golemy „żyją” dzięki sile psychicznej zmagazynowanej w nich podczas procesu kreacji.

Ich najistotniejszymi elementami, ośrodkami niezbędnymi do egzystencji, są serce i mózg, które – wypreparowane z organizmu człowieka – stanowią zasobniki energii odpowiednio witalnej i mentalnej, bez których golem byłby co najwyżej bezwolną kukłą niezdolną do podejmowania żadnych działań.

Alchemicy, którzy przed wiekami tworzyli golemy, jako ludzkich komponentów używali najczęściej organów wyciętych ze zwłok wykradanych z cmentarzy lub z ciał skazańców, na których wykonano karę śmierci. Nie robili tego dla wypełnienia jakichś tajemniczych i mrocznych zasad, ale z konieczności: pierwszy sposób był najłatwiejszy, a drugi stanowił jedną z nielicznych legalnych dróg pozyskania zwłok. Trudności te często doprowadzały do używania organów uszkodzonych, chorych czy po prostu dotkniętych już rozkładem, dlatego też poważna część udanych eksperymentów (a nieudanych też było przecież wiele, zanim metody zostały udoskonalone) kończyła się stworzeniem karykatury człowieka: istoty obdarzonej poważnymi defektami, która napelniała zabobonne otoczenie lękiem czy nawet przerażeniem. Stąd wzięły się opowieści o potworach-golemach, bezdusznych mordercach ślepo wykonujących wolę swych diabolicznych panów. Aby oddać sprawiedliwość tym istotom i ich twórcom, należy z całą mocą podkreślić, że golemy są na równi z ludźmi podatne na Zło i Dobro. Są one bowiem tylko odbiciem alchemika-kreatora i (co chyba ważniejsze) dawcy organów. Odbiciem umieszczonym w niestarzejącym się ciele zbudowanym ze wszystkich podstawowych Elementów zespolonych Wola, Wiedzą i siłami Przyrody.

WALKA

Golemy posiadają umiejętności walki taką bronią, jaką potrafił się posługiwać człowiek, których serca i mózgi żyją w ich ciałach. Z tego powodu nie mają własnych upodobań, ani specjalnych uzdolnień, jeśli nie odziedziczyli ich po dawnych właścicielach swoich organów. Podczas prowadzenia starcia z golemami należy pamiętać o ich (najczęściej) niższej

Inteligencji i Zręczności oraz wyższej Sile i Kondycji; w końcu ich ciała są twardsze i wytrzymalsze.

Gdy WT spadnie do zera, pękają więzy magii utrzymujące ich ciała. Golemy rozsypują się wtedy w pył, wracając do postaci sterty piasku, wody, rtęci i siarki. Zasadniczo golemy nie krwawią, choć słyszano o przypadkach, w których twórca powielił w swojej kreacji także główne naczynia układu krwionośnego.

UWAGI

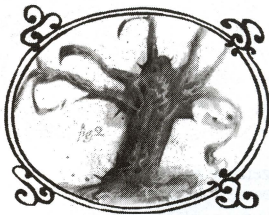
Golemy są istotami magicznymi, należy o tym pamiętać, gdy używa się ich podczas gry. Są niepodatne na większość oddziaływań psychicznych, czarów, hipnozy itp.; stan ten doskonale odzwierciedla ich MOC. Choć magia jest dla nich naturalna, nie znają żadnych czarów. Nie różnią się zewnętrznie od ludzi, z małym jednak wyjątkiem: poeta powiedziałby, że ich oczy są „głębokie jak studnie”. Najbardziej zatwardziały sceptyk zgodzi się, że jest w nich coś dziwnego, wrażliwa osoba czułaby w nich kosmiczną próżnię i pustkę, a dziecko szczerze stwierdziłoby, że się ich boi.



Cecha	rzuty	średnio
S	3k6+6	16-17
KON	3k6+6	16-17
BC	2k6+6	13
INT	2k6	7
MOC	5k6	17-18
ZR	2k6	7
Szybkość:	8	WT: 15

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Zbroja: Jeden punkt za twardą skórę. Każdy postrzał z broni palnej powoduje utratę jednego punktu Wytrzymałości, jeśli nie trafi w głowę lub okolicę serca, bo wtedy stopień obrażeń określa się normalnie.



Kamienne Drzewa

INFORMACJE OGÓLNE

Kamienne Drzewa to bardzo interesująca rasa rozumnych roślin. Są inteligentne (choć daleko im do ludzkiej biegłości umysłowej), potężne, ich drewno i kora wraz z upływem wieków staje się twardsze jak skała. Rośliny te (może trafniej byłoby powiedzieć: „istoty”) odżywiają się planetami, wrastając w każdy ich zakamarek płatyną korzeni. Na początku, gdy ich wymiary nie różnią się znacznie od innych drzew, posiadają zdolność ruchu i w skali globalnej nie są jeszcze niebezpieczne (choć stanowią śmiertelne zagrożenie dla pojedynczych istot), lecz gdy dobrze się zakorzenią (do tego czasu mija zazwyczaj wiele tysięcy lat), zaczynają rosnąć coraz szybciej, wyjąłkując teren dookoła. Jeśli nie zostaną zatrzymane we wczesnej fazie rozwoju, mogą zniszczyć całą planetę, zagarniając wszystkie jej zasoby potrzebne do istnienia życia. Gdy opanują całkowicie jakiś świat i czują zbliżającą się zagładę, rozmnażają się. Wydają tysiące nasion, otaczają każde z nich grubą warstwą skał i – poświęcając całą nagromadzoną przez eony energię – wyrzucają je w przestrzeń międzygwiazdową. Potem umierają wraz z ogołoconą planetą, rozsypując się w hałdy szarych, potrzaskanych skał. Wiele jest w kosmosie pustych, zimnych skorup, które były niegdyś bujnie żyjącymi światami.

Nasiona Kamiennych Drzew mogą leżeć w ziemi przez tysiąclecia zanim wykiełkują. Pierwszy etap rozwoju roślin, liczony od czasu, gdy pędy pokażą się nad ziemią, trwa około pięciuset lat. Podczas tego okresu starają się one upodobnić do okolicznych drzew (ze względów bezpieczeństwa) lub, gdy żadnych okazów świata roślinnego nie ma w pobliżu, przyjmują formę grubego, ciemnobrunatnego pnia z pękami czarnych, jakby uschłych gałęzi. Ich zdolność kamuflażu jest spora – dla człowieka nie interesującego się botaniką i mieszkającego w mieście, nie różnią się niczym od pobliskich dębów, sosen czy buków. Etap drugi zaczyna się z chwilą wyrwania korzeni z ziemi i odrzucenia masykującej otoczki: kora opada ukazując czarny pień, a z wnętrza najgrubszych gałęzi wyłaniają się długie macki – drzewo może się już poruszać i walczyć. Wędruje wtedy po świecie, szukając bezpiecznego miejsca najbardziej nasyczonego vitalnością; zabija bez litości wszystkie istoty mogące mu zagrozić. Faza ta może trwać dowolnie długo; każdy osobnik sam decyduje, kiedy przejść, ostatnią już, metamorfozę. Zapuszcza wtedy powtórnie korzenie, jego drewno staje się twardsze jak kamień, a macki zanikają. Tak zaczyna się trzeci etap, który prowadzi do zdobycia i wyjąłkowania całej

planety. Podczas tego okresu roślina nie walczy już ani się nie przemieszcza, poświęcając wszystkie siły na rozrost podziemnej części organizmu. Co jakiś czas (kilkadziesiąt lat) wydzieła z siebie grupę beznamiętnych potomków, o współczynnikach (oprócz Inteligencji i Mocy) oraz umiejętnościach zbliżonych do wartości w drugim etapie rozwoju. Oddalają się one na maksymalną możliwą odległość od organizmu macierzystego i sadzą przetranszowane w swych wnętrzach fragmenty korzeni. Działania takie znacznie przyspieszają zdobycie świata i zmniejszają ryzyko zagłady rośliny. Całkowite zniszczenie planety wielkości Ziemi w optymalnych warunkach zajmuje około 5 tysięcy lat od momentu wykiełkowania pierwszego osobnika.

WALKA

Kamienne Drzewa są zdolne do walki w drugim etapie rozwoju i jako nosiciele żywych tkanek z trzeciej fazy. Atakują zazwyczaj mackami, rzadziej starają się roznosić przeciwnika. W zależności od wieku, mogą używać od 2 do 6 macek do równoczesnego atakowania różnych przeciwników.

UWAGI

Jednym z przedstawicieli tej rasy (drugi etap rozwoju) jest wspomniany w *Necronomiconie* wysłannik Nyarlathotepa – Ahtu. Jego dodatkowe możliwości i bardzo wysokie współczynniki są efektem darów Pelzającego Chaosu; z racji służby bogu, Ahtu zachowuje na razie celibat (nie wypuszcza korzeni, by zjednoczyć się z Ziemią i zniszczyć ją w trakcie rozmnażania).

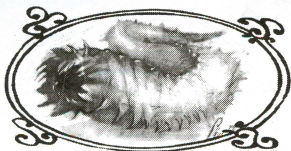
Podane niżej wartości cech opisują osobnika w drugiej fazie; podczas pierwszej Kamienne Drzewa niewiele różnią się od zwykłych drzew, a w trzeciej zamieniają się w monumentalne organizmy, którym zaszkodzić może chyba tylko broń przeciwpancerza czy tony dynamitu.

Cecha	rzuty	średnio
S	10k6+50	85
KON	10k6+100	135
BC	8k6+30	58
INT	1k6+2	5-6
MOC	2k6+10	17
ZR	4k6	14
Szybkość:	18	WT: 97

Średni modyfikator obrażeń: +8k6

Broń: 40% Macka 3k6+MO, 33% Zmiażdżenie 12k6

Utrata Pocztylności: 1/1k10 PP



Pożeracz Skał

INFORMACJE OGÓLNE

Ta potworna rasa powstała na skutek połączenia mutagennego promieniowania na Bellunorze i ciemnych mocy Nyar-lathotepa. Jej przedstawiciele wyglądają jak białe robaki o wyraźnie segmentowej budowie ciała, do 15 metrów długości i szerokie na 3 metry. Posiadają wielkie paszcze najeżone błyszczącymi zębami, dzięki którym mogą przegryzać tunele w litej skale.

Pożeracz Skał żyją tylko na Bellunorze; większość życia spędzają zagrzebane w ziemię. Ich prymitywne układy nerwowe nie wykazują żadnych oznak inteligencji. Ośrodki mózgowe (po dwa w każdym pierścieniu) są siedliskiem instynktów, głównie rozmnażania i niszczenia.

WALKA

Gdy Pożeracz Skał wyczuje obcą istotę w swoim otoczeniu, stara się ją zniszczyć. Próbuje ją albo pożreć, albo zgnieść; wszelkie subtelne metody walki są mu obce. Inaczej wygląda sprawa, gdy kierowany jest wolą maga narzuconą zaklęciem – wtedy nie można przewidzieć, jak będzie się zachowywał.

Ważne organy są rozsiane po całym ciele robaka, dlatego broń palna zadaje mu minimalne uszkodzenia.

UWAGI

Vermarowie używali Pożeraczy Skał przy budowie Twierdzy Wron; znają czary przywołujące te bestie i pętające ich prymitywne umysły. Teraz jednak, z racji niebezpieczeństwa, praktyki takie stosowane są tylko przy wyjątkowo trudnych robotach ziemnych. Krew robaków, półprzezroczysta i lepka ciecz zawierająca kolonie zjadliwych bakterii, jest używana do niektórych czarów stożkogłowych. Spożyta lub wstrzyknięta powoduje Czarną Gorączkę (patrz: rozdz. „Bellunor...”). Po zranieniu Pożeracza Skał z odległości mniejszej niż trzy metry należy wykonać rzut na *uniki* lub ZR x 3 i test Szczęścia; jeśli oba się nie powiedą, Strażnik Tajemnic może zdecydować o zainfekowaniu atakującego (uwaga: Czarna Gorączka jest śmiertelna, zasady przypadkowego zarażania lepiej nie stosować do Badaczy).

Cecha	rzuty	średnio
S	6k6+20	41
KON	4k6+10	24
BC	10k6+40	75
MOC	3k6	10-11
ZR	1k4	2-3
Szybkość: 14 pelzanie/8 drażenie		WT: 50

Średni modyfikator obrażeń: +6k6

Zbroja: 5 punktów za grubą skórę, broń palna zadaje minimalne obrażenia

Broń: 75% Połknięcie -1k4 WT za każdą rundę przebywania wśród kwasów trawiennych, 35% Zmiazdzenie 1k6+MO

Umiejętności: Wyczuwanie drgań 70%, Zmysł ciepły 30%

Utrata Poczytalności: 1/1k10 PP

Psy Vai

INFORMACJE OGÓLNE

Psy Vai żyją na pograniczu Krain Snów. Legendy twierdzą, że są one twórcami Nodensa pilnującymi krain mu podległych. Wyglądem przypominają dogi; są od nich nieco mniejsze i masywniej zbudowane. Kolor sierści psów Vai waha się od szarości do prawie czarnego granatu, włos jest krótki i gładko się układa. Stworzenia te są długowieczne (jeśli nie nieśmiertelne) i fanatycznie posłuszne swoim panom.

Mówi się, że żeby wymóc ich przywiązanie trzeba odpowiednim rytuałem złamać ich psychikę. Muszą jednak istnieć także inne metody, w przeciwnym razie istoty te, z powodu wielkiego potencjału psychicznego, nie byłyby tak popularne w roli strażników w Świątach Przejściowych związanych zarówno ze sferą Snów, jak i Rzeczywistością.

WALKA

Jeśli wyznaczone im zadania wymagają walki, nie wahają się ani chwili. Nie istnieje dla nich możliwość wycofania się. To właśnie brak instynktu samozachowawczego w sytuacji zagrożenia egzystencji jest głównym powodem doszukiwania się ich nienaturalnego pochodzenia. Nie oznacza to, że w starciu zachowują się bezmyślnie; po prostu w żaden sposób nie przejmują się swoją ewentualną śmiercią.

Atakują używając głównie masy ciała i twardych jak stal szczęk. W początkowym etapie walki starają się (jeśli to możliwe) przewrócić przeciwnika, by potem rozszarpać mu gardło.



UWAGI

Psy Vai nie są stworzeniami inteligentnymi, choć rozumieją proste rozkazy wydawane drogą mentalną. Ze względu na bardzo długi czas życia (co najmniej kilkaset lat), idealne posłuszeństwo i całkowity brak strachu przed śmiercią są doskonałymi strażnikami. Choć wielu próbowało zgłębić tajemnicę ich pochodzenia nadal kwestia ta pozostaje nierozstrzygnięta.

Cecha	rzuty	średnio
S	3k6+3	13-14
KON	3k6	10-11
BC	3k6	13
MOC	2k6+7	14
ZR	2k6+8	15
Szybkość:	12	WT: 12

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: 80% Kły 1k6, 65% Przewrócenie 1+M0

Umiejętności: Nasłuchiwanie 85%, Skradanie się 90%, Ukrywanie się 60%, Węch 90%



Stalowe Wrony

INFORMACJE OGÓLNE

Stalowe Wrony są istotami bezpośrednio powiązanymi z zakonami Vermarów; wylaniają się z nicości w chwili śmierci stożkogłowego i mówi się, że przechowują jego duszę aż do kolejnego odrodzenia się jej w normalnej postaci. Ptaki nie rozmnażają się, nie chorują ani nie umierają ze starości; są tajemniczym ogniwem w cyklu rozwojowym Poszukiwaczy Prawdy.

Kształt ich ciała i barwa upierzenia zbliżone są do wroniej, stąd wzięła się nazwa. Rozpiętość skrzydeł waha się od 100 do 150 cm. Stalowe szpony i dziób z łatwością rozzdzierają ciało, a krwistoczerwone oczy nadają stworzeniom wręcz demoniczny wygląd. Można je spotkać wyłącznie w okolicach zamieszkałych przez stożkogłowych. Są stworzeniami inteligentnymi, choć w nieco odmienny sposób od ludzkiego, dlatego ich działania mogą się często wydawać bezsensowne.

WALKA

Stalowe Wrony walczą najczęściej grupami po kilka sztuk. Gdy atakują ludzi, uderzają zazwyczaj w oczy lub próbują przebić czaszkę ciosami mocnego dzioba. Gdy przeciwnicy są zbyt mocni, nie rzucają się na pewną śmierć, lecz wzywają ostrymi wrzaskami swoich pobratymców. Mogą używać czarów vermarskiej magii, aczkolwiek czynią to dość rzadko – zaklęcia wyczerpują je w bardzo widoczny sposób.

Walka ze stadem ptaków jest trudnym zadaniem; ich zwinność, szybkość lotu oraz możliwości ataku stawiają je w gronie poważnych przeciwników. Deprymujące (a czasem nawet przerażające) jest to, że wrogowie latają wszędzie wokół, wciąż się przemieszczając, tak że nie sposób śledzić ich poruszania. Tam bowiem, gdzie nie możemy odgadnąć co knują przeciwnicy, rodzi się niepewność i strach.

Trzeba pamiętać, że szansa trafienia ich w locie zmniejsza jest o połowę.

UWAGI

Ze Stalowymi Wronami mogą porozumiewać się tylko Vermarowie; nikt inny nie dysponuje odpowiednimi środkami komunikacji. Ptaki nie atakują każdego napotkanego obcego i nigdy nie zabijają, jeśli nie są pewne, że ofiara świadomie szkodzi stożkogłowym. Zabicie Stalowej Wrony traktowane jest wśród Poszukiwaczy Prawdy jak zabicie jednego z nich i ścigane z zacieklnością; tylko ekstremalne sytuacje mogą usprawiedliwiać taki czyn.

Cecha	rzuty	średnio
S	2k6	7
KON	2k6	7
BC	2k6	7
INT	2k6	7
MOC	2k6+5	12
ZR	2k6+12	19
Szybkość:	5/12 latanie	WT: 7

Średni modyfikator obrażeń: -1k4

Zbroja: jeden punkt za pióra

Broń: 50% Dziobnięcie 1k8+M0, 65% Szpony 1k6+M0

Umiejętności: Empatia 60%, Nawigacja 50%, Spostrzegawczość 90%, Uniki 40%

Śluzowce Kelbena

INFORMACJE OGÓLNE

Są to bezmyślne bezkręgowce, przypominające dwumetrowe ślimaki pozbawione skorup. Ich śluz zawiera bardzo silny kwas, który rozpuszcza skały. Stwory te żyją tylko na Bel-lunorze; pojawiły się przed kilkuset laty podczas obłężenia Thraagen. To one, wraz z Pożeraczami Skał, są odpowiedzialne za zniszczenie tego miasta.

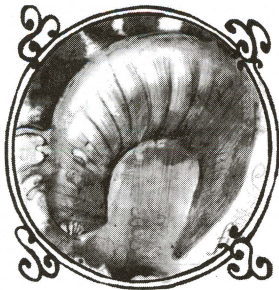
Ich nazwa wzięła się od imienia biologa z Krain Snów, który badał ich zewnętrzne i anatomiczne podobieństwo do pewnego gatunku małych ślimaków żyjących wśród omszałych głazów i kamiennych ruin w pobliżu Dylath-Leen.

WALKA

Śluzowce są istotami bardzo prymitywnymi, dlatego trudno mówić o jakiegokolwiek formie ich walki. Zielony śluz, który zostawiają za sobą, jest bardzo żrącą substancją. W zetknięciu z ciałem powoduje poważne oparzenia i trudno gojące się rany, a człowiek zanurzony w nim całkowicie kona w męczarniach i rozpuszcza się w ciągu kilku minut.

UWAGI

Z nieznanых przyczyn (być może magiczna aura) Śluzowce Kelbena unikają okolicy Twierdzy Wron. Żaden z nich nie



zbliży się do niej z własnej woli na odległość mniejszą niż pięć kilometrów. Jeśli zostanie do tej strefy w jakiś sposób wniesiony, stara się za wszelką cenę odpelznąć.

Cecha	rzuty	średnio
S	1k6	3-4
KON	2k6+4	11
BC	4k6+10	24
MOC	1	1
ZR	1	1
Szybkość:	2 pełzanie	WT: 17
Utrata Pocztywalności:	0/1k6	

Vermarowie

INFORMACJE OGÓLNE

Vermarowie są humanoidalną rasą szczupłych i wysokich osobników o wydłużonych głowach; czasem nazywa się ich z tego powodu stożkogłowymi. Wszyscy bez wyjątku są magami, a to z powodu naturalnych predyspozycji do posługiwania się Mocą. Żyją w zamkniętych społecznościach rozsiansych po całym Wszechświecie, są wędrowcami szukającymi duchowego oświecenia. Najbliżej Ziemi osiedlił się zakon Poszukiwaczy Prawdy: jego siedzibą jest planeta Bellunor. Jak wynika z relacji międzygwiezdnych podróżników, w naszej części Galaktyki są jeszcze co najmniej dwa zgromadzenia Vermarów, niestety, z racji położenia, nieosiągalne dla ludzi. Społeczeństwa Vermarów są silnie zhierarchizowane; każdy osobnik zna swoje miejsce w grupie, swoje zadania i cele.

Stożkogłowi to istoty najprawdopodobniej bezpłciowe. Sposób rozmnażania się jest nieznan, a wszystko, co związane z narodzinami i śmiercią, jest dla nich tematem tabu. Z zagadnieniem tym związane są w jakiś sposób Stalowe Wrony (patrz wyżej), lecz ewentualnych zależności nie udało się, jak dotąd, odkryć.

WALKA

Vermarowie z Bellunoru posługują się najczęściej ognistymi biczami, które wybuchają płomieniami w momencie

trafienia, sztyletami i magią. Ze względu na wysoką inteligencję i ogromny zasób mocy są bardzo poważnymi przeciwnikami. Są honorowi, potrafią poświęcić siebie dla dobra wspólnoty. Często w walce pomagają im Stalowe Wrony lub przyzywane zaklęciami potwory.

UWAGI

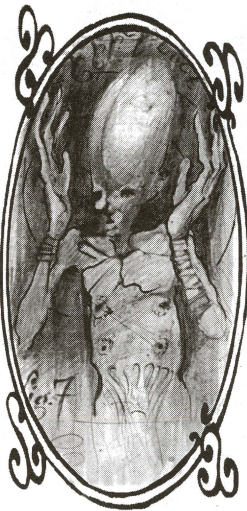
Wprowadzając Vermarów do gry trzeba pamiętać, że są mistykami, dla których każde zdarzenie ma głęboki sens, a ich motywacje nie muszą być znane czy zrozumiałe. Inteligencja zbliżona do ludzkiej nie oznacza możliwości porozumienia. Przepaść geograficzna, religijna, fizjologiczna i społeczna może być na tyle duża, że próby takie będą nieskuteczne.

Cecha	rzuty	średnio
S	2k6+1	8
KON	2k6+1	8
BC	2k6+6	13
INT	3k6	10-11
MOC	2k6+11	18
ZR	2k6+8	15
Szybkość:	8	WT: 11

Średni modyfikator obrażeń: brak

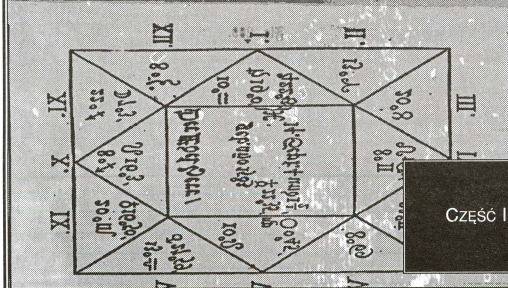
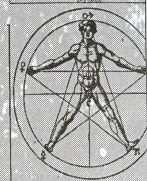
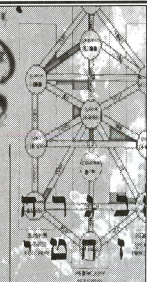
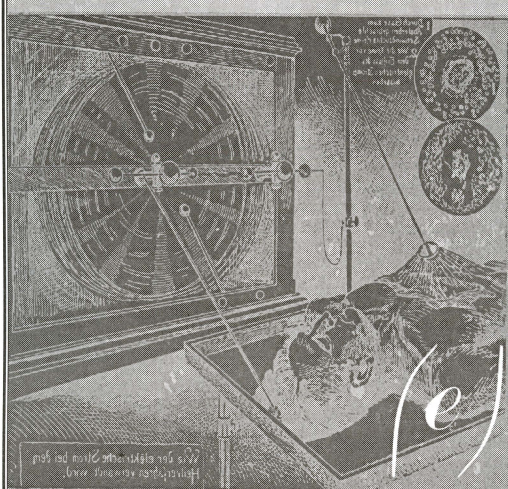
Broń specjalna: 40% Bicz 1k6+1k6 (ogień)

Czary: można założyć, że każdy Vermar zna co najmniej trzy czary (w tym „Dar Skrzydeł”)



Delema

Ergebnisse der Untersuchungen



CHĘŚĆ II. OPWIEŚCI

TAJEMNICA MARTINA WARPA

Przyjęcie zapoznawcze i rzut oka na niektórych bohaterów kampanii.
Spirytystyczny seans kończy się samobójstwem przyjaciela,
a Badacze łądzą się po uszy w sprawę bractwa okultystów.

Wstęp

Martin Warp był znanym w Arkham chirurgiem. Środowisko akademickie bardzo go szanowało, choć nie za osiągnięcia naukowe, a raczej za otwarty umysł, inteligencję, poczucie humoru i szacunek dla dzieł nauki, których osoby nie zgłębił. Z tego powodu w jego domu (a dom miał piękny) zbierali się często intelektualiści parający się wszystkimi możliwymi gałęziami wiedzy; każdy bez wyjątku mógł znaleźć w Martinie cierpliwego słuchacza, wnikliwego rozmówcę i przyjaciela. Nie oznacza to bynajmniej, że Warp przyjmował bezkrytycznie każdą przedstawioną mu teorię; było raczej odwrotnie. Jeśli ktoś nie potrafił udowodnić lub choćby obronić prawdziwości swych poglądów był bezlitośnie sprowadzany na ziemię – Martin potrafił błyskawicznie obalać wątpliwe argumenty i ogromną siłą chłodnego umysłu rozprawiał się z wszelkim fantazjowaniem. Był osobą niezwykłą, do której lgnęli także ludzie nie związani z nauką; piszę o nim w czasie przeszłym, bo, niestety, zginął śmiercią gwałtowną, o czym możecie przekonać się, czytając niniejszą opowieść. Aby lepiej zrozumieć jego czyny i sytuację w jakiej znajdą się z jego powodu Badacze, przypomnę pewne wydarzenia z jego życia.

STUDENT I BYWALEC

W latach 1904-1910 kształcił się na nowojorskiej Akademii Medycznej. Był pilnym, zdolnym studentem, lubianym towarzystwem i zabawę (oczywiście w przyzwoitych granicach dobrego smaku), lecz nie miał wielu przyjaciół. Wszyscy za nim przepadali, ale nikt nie potrafił wytrzymać na dłuższą metę bliższych z nim kontaktów, Martin nie miał bowiem oporów przed mówieniem komukolwiek co o nim myśli. Nadzwyczajna przenikliwość i siła intelektu stawiające go ponad bractwami studencką były jego głównymi problemami; nikt przecież nie lubi, gdy wytyka mu się błędy, a w przypadku najmniejszej próby zaprzeczenia dowodzi każdego słowa mocnymi argumentami i przytaczaniem faktów nie do podważenia. Tak więc Warp, choć szanowany i na ogół lubiany przez rówieśników, pozostawał samotny. Nie było mu chyba z tym źle; nigdy właściwie nie zrobił nic, co mogłoby zmienić tę sytuację, a trudno podejrzewać że nie zdawał sobie sprawy z powodów, dla których wszyscy traktują go z dystansem.

Sytuacja ta zmieniła się, gdy uzyskał dyplom Akademii (dla ścisłości – dyplom z wyróżnieniem). Zakończył się wtedy

jakiś etap w jego życiu i Martin postanowił, że następny krok przemyśli gruntownie. Coraz częściej bywał w uczelnianej bibliotece, został asystentem profesora Schmidta, kierującego katedrą chirurgii i zakładem patologii. Jeździł na konferencje, odwiedzał uczelnie medyczne w Ameryce i Europie. Tam właśnie, w Paryżu, w 1913 roku poznał Williama Deitricka. Warp cieszył się, że znalazł w końcu kogoś, kto był co najmniej tak inteligentny jak on. Gdy okazało się, że William urodził się w Ameryce, a na dodatek w małym mieście w Vermoncie, i mieszkał w Arkham, młody doktor omal nie oszalał ze szczęścia (cała rodzina Martina pochodziła z Vermont, a dokładniej – z okolic Burlington). Deitrick zacierał ręce, bo odkrył młodzieńca rozumnego, otwartego, który wydawał się być idealnym materiałem do jego poczyną.

LEKARZ W ARKHAM

Wieć ich znajomości zacieśniały się coraz bardziej. Wrócił razem do Ameryki. Warp – idąc za radą przyjaciela – odszedł z uczelni, przeniósł się do Arkham i założył prywatny gabinet lekarski, który z czasem powiększył się o świetnie wyposażone pomieszczenie do mniejszych zabiegów chirurgicznych, dwóch asystentów i pielęgniarkę, która prowadziła też rejestry pacjentów. Tymczasem William zaczął zarzucać na niego sieć; na początku rozpałał jego wyobraźnię opowieściami o starożytnych naukach, potem demonstrował drobne, choć pełne wymowy doświadczenia. Wreszcie nastąpił etap indoktrynacji – długie godziny wieczorne i nocne spędzone nad manuskryptami, przekazami, notatkami i niekończące się rozważania nad kształtem Wszechświata, zapomniane prawa Natury i dawny tajemnicami ukryty przed oczami współczesnych. Deitrick pracował wolno, lecz systematycznie i w końcu Warp mu uległ. Najtragiczniejsze w tej historii jest to, iż Martin zaczął wierzyć, że robi to z własnej woli, a myśli sprytnie podsuwane przez (jak mu się wydawało) przyjaciela traktował jak swoje własne. Tak Martin Warp, świetnie zapowiadający się chirurg, został w 1918 roku członkiem Ezoterycznego Bractwa Gwiazdnej Mądrości.

Gdy pojechał do Berlina, by skontaktować się z europejskimi kontaktami Bractwa (była zima 1919 roku), poznał Klarysę, córkę rosyjskiego księcia – samorodny talent muzyczny. Przypadli sobie do gustu, a ich znajomość się zacieśniła – okazało się, że oboje są pasjonatami wiedzy tajemnej. Ona bardzo poważnie traktowała spirytyzm (tym bardziej, że wykazywała silne zdolności mediumistyczne), on był świeżo upieczonym okultystą-alchemikiem. Zostali bliskimi przyjaciółmi, lecz nigdy nie posunęli się ani o krok dalej. Traktowali się jak rodzeństwo i (choć ma początki bardzo nie odpowiadało to Klarysie) tak już pozostało.

SŁUGA BRACTWA

Przez lat kilka Warp wykonywał polecenia Bractwa, prowadził alchemiczne badania (trzeba mu przyznać, że z wieloma sukcesami) i był szczęśliwy, myśląc, że znalazł życiowe powołanie. Jednak, gdy własnoręcznie zamordował kobietę (było to na początku 1924 roku), pojawiły się wątpliwości. Powoli wyzwał się spod hipnotycznego oddziaływania Deitricka; w końcu dotarło do niego, że jest manipulowany. Zrozumiał, iż mimo szlachetnych dążeń i przekonań, rozsiewa Zło. Nie był na tyle naiwny, by wierzyć, że Organizacja pozwoli mu tak po prostu odejść, dlatego ostrożnie odsuwał się od nich. W takiej sytuacji spotykają go bohaterowie – kwiecień 1924 roku ma się ku końcowi.

Proponowany przebieg wydarzeń

Sobota, 26 kwietnia

GOŚCIE URODZIN MARTINA WARPA

Przypada zaczyna się na urodzinowym przyjęciu Martina Warpa; wszyscy bohaterowie są na nie zaproszeni. Powody, dla których się tam pojawili, mogą być różne; każdy Strażnik Tajemnic powinien wymyślić je sam. Oto kilka przykładów.

- Czterdziestoletni biolog zna Warpa i bywa u niego regularnie. Nie przepaściłby tak ważnego zebrania śmietanki intelektualnej Arkham.
- Studenta archeologii polecił znajomy bibliotekarz jako najciekawszy okaz na roku. Ów student nie przepuści możliwości pokazania się na przyjęciu swojemu dziekanowi, który twierdzi, że nic dobrego z niego nie będzie.
- Młoda aktorka, zaproszona ze względu na rzadkie połączenie dobrej aparycji i inteligencji, pojawi się, by zainteresować się nią jakiś piękny książę (lub po to, by jej nazwisko przeniknęło przy okazji przyjęcia do prasy – reklamy nigdy za wiele).
- Fotoreportera zaprosił sam gospodarz; dzięki temu ma pewien wpływ na sprawozdanie w rubryce towarzyskiej, które pojawi się następnego dnia w największym dzienniku Arkham.
- Starego antykwariusza znają wszyscy, a arabskie wiersze deklamowane przez niego po pijanemu przydają uroku każdej okazji.

Oprócz bohaterów są oczywiście inni goście. Kolekcjoner Jean-Luc Batten wraz z małżonką, która wygląda jak dobrze ususzona śliwka, Evelyn Baire i Julia Tekel, dwie ulubione studentki Armitage'a, pierwsza ładna, a druga mądra, obie

wiecznie uśmiechnięte (panna Tekel ma pewną ciekawą cechę: po dwóch lampkach wina zakochuje się nieprzytomnie w pierwszym napotkanym, przystojnym młodzieńcu; nie się nim stanie, jeśli będzie nim któryś z Badaczy). Następnie następca szefa policji, trzech członków rady miejskiej (wszyscy z nudnymi, pulchnymi żonami), Keith Hartles – bogaty młody człowiek o wątpliwej reputacji i dziwnych znajomych – mimo wszystko dusza towarzystwa, Maria Ynnes – tajemnicza, trzydziestoletnia panna, która po spożyciu pewnej ilości alkoholu opowiada wszystkim w wielkiej tajemnicy, że ośobiście woli kobiety niż mężczyzn. Obrazu dopełnia ponad tuzin osób różnej płci, które nie są powszechnie znane w Arkham, lecz z tych lub innych powodów znalazły się na liście gości.

ATMOSFERA I STUDENTKI

Myślę, że powyższe słowa dają sporo tematów do rozmów i pomysłów na rozpoczęcie tego przyjęcia. Z powodu dalszych przygód warto, by Badacze porozmawiali choć chwilę ze studentkami. Na tym etapie można dać graczom nieco „luzu”, pozwolić na marnowanie czasu na żartach, rozmowach z innymi gośćmi, jedzeniu i piciu (głównie alkoholu, oczywiście). Dzięki temu zacząć lepiej czuć postaci, znając swoje miejsce w rozgrywce.

WCHODZI KLARYSA

Wtedy, około godziny 22 czasu Arkham i po około dwudziestu minutach gry, pojawi się Ona. Schodzi właśnie po schodach z piętra do salonu, każdy jej krok jest stranny, przemyślany. Piękna, bogata suknia, granatowa jak niebo po zachodzie słońca, szeleści jedwabnymi warstwami o stopnie; dłonie okryte długimi, koronkowymi rękawiczkami lekko dotykają dębowych poręczy. Kobieta jest szczupła, jej czarne włosy są starannie upięte szpilkami, których łebki lśnią w silnym oświetleniu salonu wszystkimi kolorami tęczy. Twarz młoda, wyrażająca zdecydowanie i pewność siebie; wyraźnie zaznaczone kości policzkowe, karnacja ciemniejsza niż u typowych przedstawicieli rasy białej, kąki ci oczu nieznacznie ściągnięte na zewnątrz i ślad zagadkowego uśmiechu błaskający się po ustach okrytych nienagannym makijażem dodają jej tajemniczości i powabu. Olsniewająca biżuteria (kolier, pierścionie, brosza przytrzymująca szal, szpilki, kamienie naszyte na suknie itd.) i sposób bycia mówią, że kobieta ta jest osobą niezwykłą. Gdy stanęła u szczytu schodów, widział ją tylko gospodarz. Po dwóch stopniach połowa towarzystwa zamilkła, a po trzech kolejnych – nie było w salonie osoby, która by patrzyła w inną stronę.

Aby nie było niedomówień, dodam, że jeśli przypatrzyć się jej na chłodno, nie jest wcale ideałem piękna. Jest dość niska (nie widać tego, gdy schodzi po schodach), twarz o wyraźne azjatyckich elementach wygląda normalnie (by nie rzec – pospolicie). Problem tylko w tym, że przy zaskoczeniu, jakiego wywołało jej pojawienie się, a także dzięki arystokratycznemu sposobowi poruszania się, subtelnościami gestykulacji i mimiki twarzy oraz olsniewającemu ubiorowi, właściwie nikt nie może patrzeć na nią obiektywnie.

Warp wyszedł jej na spotkanie, podał ramię i odwrócił się w stronę zebranych. „Oto moja serdeczna przyjaciółka, Klarysa” – zaczął. – „Zgodziła się zaszczycić swoją obecnością skromną uroczystość moich urodzin”.

Na jego twarzy wyraźnie jawił się uśmiech zadowolenia, gdy prowadził ją przez rozstępujący się tłumek w kierunku fortepianu. Ciche szepty i komentarze gości sprawiały mu winną przyjemność.

KONCERT KLARYSY

Gdy Klarysa usiadła przy instrumencie, do sali weszła służba i zaczęła szybko (choć dyskretnie) rozstawiać krzesła. Goście siadali grupkami, wciąż komentując sytuację i rozpytując wszystkich dookoła kim jest ta tajemnicza, arystrykatyczna piękność. Nikt jednak ze zgromadzonych gości nie widział jej nigdy wcześniej ani o niej nie słyszał, a służba udzielała wykrętnych odpowiedzi („Nie mam pojęcia, proszę pana, jak ona nazywa się na prawdę”; „Wczoraj, proszę pani, wczoraj po południu kierowca pana Warpa przywiózł ją z Bostonu”; „Nie dalej jak trzy godziny temu czekałam ją, proszę pani, i zapewniam, że to nie peruka”; „Nie, panie komisarzu, dom pana Warpa jest dostatecznie bezpieczny. Gorąco dziękuję w jego imieniu za troskę”).

Klarysa uderzyła w klawisze. Kilka dźwięków, zagrzanych na próbę, przetoczyło się po sali i wszyscy, jak po dotknięciu czarodziejskiej różdżki, umilkli. Po chwili kalkowitej ciszy, w której nie było słyhać nawet oddechów, popłynęła muzyka. Klarysa grała długo, lecz nikt chyba nie był znużony; tematy muzyczne płynęły spod jej dłoni lekko, płynnie, przepływały się ze sobą, zmagaly, walczyły. Czasem któryś dominował nad innymi, porwał słuchaczy w światy żyjące w wyobraźni, wypełnione kolorami i płynnymi kształtami; potem inny, niemal już zapomniany, odzywał się nieśmiałym echem, by po kilku taktach napełnić i cisnąć wszystkich w ciemne barwy, ostre jak krawędzie granitowej skały, gdzie rytm bił niczym ulewa o szyby, a niskie, dudniące tony naśladowały grzmoty burzy.

Klarysa grała swój ulubiony utwór, który zresztą sama skomponowała i któremu nigdy nie nadała tytułu. Co więcej, za każdym razem grała go inaczej, bo też inaczej się czuła, czego innego pragnęła, od czego innego uciekała. Próżnym więc będzie każdy trud odszukania nut czy dowiedzenia się czegoś od muzykologów i historyków sztuki o tym, niewątpliwie ciekawym, dziele. Należy tu dodać, że Klarysa jest z wykształcenia pianistką i kompozytorem; dzięki nagrodom i stypendiom studiowała w Wiedniu, Berlinie i Paryżu. Oprócz talentu muzycznego i pewnych zdolności parapsychicznych, Natura poskapiła jej jednak swych darów. Gdyby nie rodzina i majątek (a co za tym idzie: wykształcenie i ogłada), byłaby pewnie kelnerką w jakiejś obskurnej norze na przedmieściach Berlina lub wróżyłaby ze szklanej kuli czy dłoni. Jest jednak inaczej; wróćmy więc do bohaterów siedzących wraz z resztą gości w salonie domu Martina Warpa.

Utwór dobiegał końca. Wszyscy wyczuli to, bo natężenie dwóch głównych tematów muzycznych sięgnęło zenitu i stało się oczywiste, że zaraz nastąpi zakończenie, z którego jeden z nich wyjdzie zwycięsko. W tempie szalonego *prestissimo* ostatni akt dopełnił się i w kadencji brzmiały już tylko pięknie zharmonizowane dźwięki radości i spokoju, zagrane w podniosłym *maestoso*.

TWARZ ZA OKNEM

Fortepian umilkł, lecz nikt nie zakłócił ciszy, która wypełniła cały salon; wyglądało to tak, jakby nikt nie chciał

nieostrożnym dźwiękiem zniszczyć nieuchwytnej atmosfery magii muzyki, która wciąż wisiała w powietrzu. I w tej cudownie zatrzymanej chwili pojawił się nagle jakiś zgrzyt. Coś podobnego do cienia przysłoniło radość; jak niematerialny powiew lodowatego wiatru wyssało z wszystkich ciepło zadowolenia. Powietrze stało się oleiste, ciężkie; obraz przed oczami zamazał się, jakby przesłoniła go chmura piasku. Serca i płuca zebranych automatycznie przyspieszyły; fala dreszczy przemazzerowała po plecach niejednego. Ci, którzy zachowali wystarczającą jasność umysłu i wykazali się odpowiednią wrażliwością (np.: zdany test Szczęcia, a następnie test MOCx4), pobiegli wzrokiem do źródła owych nieprzyjemnych sensacji (należy podkreślić, że wszystkie te odczucia pochodzą z płaszczyzny mentalnej); odwrócili się i popatrzyli w okno za swoimi plecami – okno wychodzące z salonu na ogród.

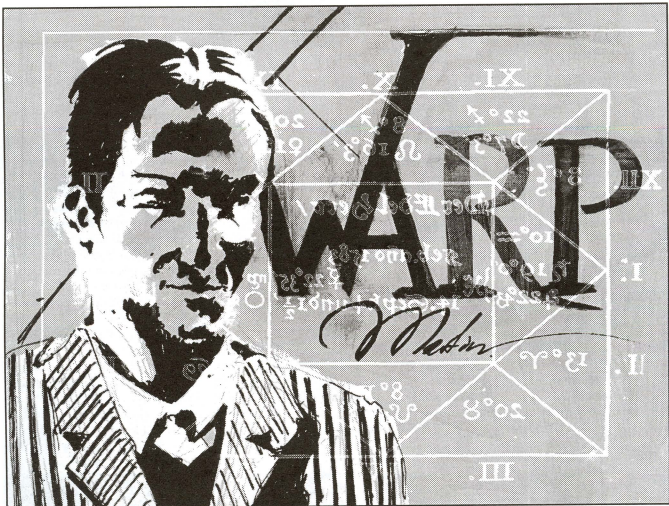
Za szybą majaczyła biała twarz. Była niewyraźna, rozmyta i coś było z nią nie tak. Minęła chwila zanim do patrzących dotarło o co chodzi. Po pierwsze, była strasznie pokaleczona; zamiast oczu głębokie, krwawe jamy, połamany nos i usta nienaturalnie ściśnięte (po zdany test *sposztregawczości* widoczne szwy sznurujące wargi). Dalej można było dostrzec bardzo długie, nienaturalnie białe włosy, unoszące się w powietrzu jak smugi dymu. Ci, którzy znali wcześniej dom Warpa, przypomniaли sobie, że od ziemi do parapetu okien w salonie są co najmniej dwa metry wysokości. I w końcu najważniejsze – brak konkretnego kształtu twarzy nie był winą brudnych szymb; to było półmaterialne oblicze ducha – przeświecały przez nią błyski latarni ulicznych przysłanianych co chwila gnącymi się na wietrze gałęziami drzew w przydomowym ogrodzie. Po kolejnej sekundzie twarz za oknem rozwinęła się zostawiając w sercach grozę, a w umysłach pytanie: Czy ja na pewno coś widziałem?

Klarysa i gospodarz zauważa ducha; każdy Strażnik Tajemnic może sam zdecydować, co ponadto go dostrzeże lub może polecić bohaterom wykonanie odpowiednich testów, a sam rzucić za pozostałych gości (bardzo ważne, aby przynajmniej część bohaterów go zobaczyła). Powyższa scena trwa na tyle krótko, że jeśli ktoś nie odwróci się od razu to nie ma praktycznie szans na zauważenie czegokolwiek dziwnego. Widok Claudii (takie imię nosiła owa kobieta, zanim została zamordowana przez Warpa) powoduje utratę Pocztytalności (utrata 1/1k4 PP w normalnym przypadku i 1/1k4 PP dla byłych żołnierzy, lekarzy, personelu medycznego i innych osób niewrażliwych na widok krwi i ran).

ŚLADY

Dociękliwy Badacz może znaleźć na zewnętrznym parapacie dwie krople świeżej krwi, a pod oknem (jeśli używa laski i zda test *sposztregawczości*) dwie kolejne. Duch, osoba krwią należącą do grupy A, nie zostawił absolutnie żadnych śladów.

Przyjście powinno trwać dalej. Claudię zobaczyły niezliczne jednostki, które teraz w większości próbują zapomnieć o wszystkim, pomagając sobie dużymi ilościami wina i whisky. Wszyscy chcą porozmawiać z Klarysą, pogratulować talentu muzycznego i wypytać o różne szczegóły życia; w końcu nie co dzień zdarza się taki materiał do plotek. Jedynie gospodarz jest dziwnie markotny; męczą go wyrzuty sumienia



spowodowane niespodziewanym pojawieniem się ducha jego ofiary i myśl, że wpakował się w sytuację, z której nie potrafi się wyplątać. Pod koniec zabawy, gdy goście zaczynają już czekać, aż ktoś wyjdzie pierwszy (jeśli wyszliby oni, ktoś mógłby pomyśleć, że według nich przyjęcie nie było wystarczająco interesujące) Martin zaprosi bohaterów do „Venice”, na niedzielny obiad z Klarysą. Powinno to wyglądać naturalnie; jeśli któryś z nich nie pasuje do dobrego towarzystwa lub nie ma ochoty na takie spotkanie, zrezygnuj z niego. Inni i tak mu opowiedzą co się działo (a gracz i tak będzie pewnie siedział w tym samym pokoju, w którym będziecie rozgrywać te wydarzenia); jest to lepsze rozwiązanie niż wpychanie go na siłę; przygoda bardzo traci na atmosferze, jeśli wszyscy wiedzą, że Strażnik Tajemnic naciąga realia do potrzeb scenariusza.

PROPOZYCJA NIE DO ODRZUCENIA

Oto kilka propozycji wstępów do zaproszenia:

- O, tu jesteś, drogi Thomasie. Nie chowaj tak notatnika; wiem, że nie przyszedłeś tu tylko po to, by się bawić. Chciałbym cię zaprosić na jutrzejszy obiad. Będzie Klarysa – pewnie rozmowniejsza niż dziś, a i ja mógłbym coś o niej opowiedzieć. Taki artykuł będzie przebojem, wiesz przecież, jak ludzie lubią tajemnice i historie bogatszych od siebie... Poza tym potrzebuję dobrego towarzystwa; nie zaproszę przecież tego tępego gliniarza, Willisa, czy starców z rady miejskiej.

- Doktorze Fullbright, mogę zabrać panu chwilę? Urządzam jutro obiad w „Venice” i bardzo byłbym rad, gdyby pan uświetnił go swą obecnością. Zapewniam, że towarzystwo będzie doborowe. Gdyby pan mógł, proszę wziąć ze sobą jakichś studentów; ja sam zbyt mało znam młode pokolenie, by decydować, kto jest wartościowy, ciekawy i wystarczająco poważny... Nie, nie, w tym wyborze zdaję się być całkowicie na pana.

- George, zapraszam cię na jutrzejszy obiad... oczywiście, że w „Venice”. Tak, przyjdzie, ale nie rób sobie nadziei – jesteś od niej dwa razy starszy, a za wszystkie twoje akcje nie mógłbyś kupić biżuterii, którą dziś ma na sobie... nie złość się, stary druhu, to tylko przyjacielska rada.

Przyjęcie kończy się, obraz zjawy zacierają wszystkie nie-ich chwile i wypity alkohol. Bohaterowie (tak jak reszta gości) udają się do domów na zasłużony odpoczynek, obiecując sobie w duchu, że następnego dnia żadna siła nie wyciągnie ich z łóżka przed południem. Noc mija spokojnie.

Niedziela, 27 kwietnia

RESTAURACJA „VENICE”

„Venice” jest jedną z najlepszych restauracji w Arkham. Nie jest może najdroższą czy najbardziej znana, ale doskonale

jedzenie i obsługa na najwyższym poziomie są tu faktem. Leży na uboczu i być może dlatego nie jest tak oblegana. Odpowiada to Warpowi, który nie ma ochoty oganiać się przed natrętnymi ciekawskimi. Tu ma (za odpowiednią opłatą) cały lokal dla siebie, czego w niedzielne popołudnie nie dałoby się załatwić w centrum miasta za żadne pieniądze.

Jedna ze ścian centralnej sali jadalnej jest w całości przeszklona; w ciepłe, pogodne dni przesuwają się wielkie tafle szyb tak, że pomieszczenie powiększa się o taras przykryty dachem; łączy się dzięki temu zabiegowi spokój i poczucie bezpieczeństwa pomieszczenia oraz łagodne podmuchy wiatru niosące zapachy leżącego u stóp „Venice” ogrodu. Z poziomu pierwszego piętra roztacza się piękny widok; zaraz za ogrodem biegnie północny odcinek Apple Lane wraz z bogatymi domami ukrytymi w cieniach prywatnych parków; dalej widać toczącą swe wody Miskatonig River, a za nią wzgórze pokryte wspaniałym płaszczem lasów.

TEMAT SPIRYTYZMU

Jest właśnie jeden z tych pogodnych dni, obiad trwa już od dobrej chwili. Goście żartują, prawią sobie komplementy i delektują się wspaniałym jedzeniem. Evelyn i Julia (studentki) bawią całe towarzystwo opowieściami o akademickim życiu. Klarysa opowiada trochę o sobie, lecz unika odpowiedzi na pytania o nazwisko czy rodzinę. W pewnym momencie rozmowa schodzi na tematy zdolności nadzmysłowych (w tamtym okresie nie jest to dziwne czy niezwykły temat). Rozmowę zaczyna Klarysa od jakiejś niewinnej uwagi, np.: „Drogi

Martinie, czy nadal interesujesz się spirytyzmem?”. Warp zaprzeczy niewyraźnym ruchem głowy i machnie ręką, jakby chciał zbagatelizować pytanie, ale ona nie pozwoli rozmowie wygasnąć. „Masz bardzo ciekawy i tajemniczy dom... pewnie w nim straszysz, co?... Pamiętajasz nasze seanse w Berlinie? Klausowi od tamtego czasu zupełnie się w głowie przewróciło. Prowadzi kursy wróżbiarstwa, wiesz?”. Martin nagle bardzo mocno interesuje się stojącym przed nim kieliszkiem wina i udaje, że nie dosłyszał tych wszystkich pytań. Myślę, że w tym momencie bohaterowie dadzą się wciągnąć do rozmowy, a Klarysa będzie dalej ich podpuszczać. Może mimochodem wspomnieć, że jest medium, że kiedyś Warp także wykazywał podobne zdolności. Będzie grała słodką idiotkę zafascynowaną wywoływaniem duchów, by przekonać wszystkich zebranych do pomysłu przeprowadzenia seansu.

Ma w tym swój cel; widziała na przyjęciu ducha i dostrzegła jak wielkie wrażenie wywarł na gospodarzu. Celnie przypuszcza, że trafiła na jakąś głęboko skrywaną tajemnicę i spróbuje rzucić na nią odrobinę światła. Widzi jednak, że jest to sprawa bolesna dla Martina, dlatego wie, że ten nie zgodziłby się, gdyby go po prostu poprosiła. Jak wódz przed bitwą, przygotowuje sobie przy okazji obiadu armię zwolenników, którzy razem z nią przyprą Warpa do muru tak, że albo zgodzi się na seans, albo – tłumaczyć dlaczego nie może do niego dojść – opowie wszystko.

Gdy przeprowadzisz to w odpowiedni sposób, Martin ugnie się pod prośbami zebranych. Po kilku minutach namów zrozumie, że odmawiając chroni Bractwo i jeśli teraz nie zrzuci



z siebie tego ciężaru, to nie odważy się na to już nigdy. Bądź przygotowany na improwizację, bo nigdy nie wiadomo, jak potoczą się taka rozmowa.

Grupa na której testowałem tą przygodę złapała haczyk już po pierwszym zdaniu Klarysy. Ona udawała pasjonatkę spirytyzmu, oni pozowali na niedowiarków. Im więcej mówiła tym więcej oni kazali sobie tłumaczyć (w końcu znaleźli okazję, by coś z niej wyciągnąć!), a im więcej zadawali pytań, tym bardziej ona się zapalała. Dzięki temu wzajemnemu nakręcaniu się Warp nie miał żadnych szans; musiał się zgodzić choćby po to, by zachować twarz.

SMIAK RZECZY, KTÓRE NADEJDA

Termin seansu wyznaczono na najbliższy wieczór; Klarysa miała go poprowadzić, a Martin (w razie potrzeby) miał służyć jako medium. Mam nadzieję, że wszyscy Badacze (a przynajmniej większość) zgodzili się w nim uczestniczyć. Tu bowiem ma swój prawdziwy początek Przygoda. Jeśli gracze odwracają się od Nieznanego, nie negi ich Tajemnica, ich wyobraźnia nie została rozbudzona wszystkimi dotychczasowymi wydarzeniami, to znaczy, że albo nie powinni grać w *Zew Cthulhu*, albo prowadzący nie jest jeszcze godny miana Strażnika Tajemnic. W obu tych przypadkach nie ma sensu grać dalej – lepiej pójść do domu i porządnie się wyspać albo obejrzeć film w telewizji czy wyskoczyć do pubu.

Gdy sprawa seansu jest już postanowiona, Martin odpręży się, przestaje być markotny, czasem nawet żartuje. Obiad, w miłą, przyjazną atmosferę, powoli dobiega końca. Gdy wszyscy chcą już wstać od stołu, zauważają, że Warp jest jakby nieobecny. Siedzi na swoich krzesłach wpatrując się uważnie w coś za oknem restauracji. Patrzy z takim zaangażowaniem, że wszyscy automatycznie także kierują tam swój wzrok. Na początku nie widzą niczego interesującego, potem jednak dostrzegają nad głowami wirujące ptasie kształty. „Czy to mewy?” – pyta antykwiariusz pocierając nasadę nosa z wyraźnym skrzywieniem wysiłku na twarzy. „Nie, mewy nie są takie ciemne” – odpowiada aktorka, która dzięki młodości ma lepszy wzrok. „To wrony” – stwierdza autorytatywnie Klarysa. – „Idziemy czy zostaniemy tu do nocy?” Te słowa wyrzucają wszystkich z zamyślenia. Tylko Martin dalej patrzy na ogromne stado ptaków wirujących nad wzgórzami. „Wrony, wrony, wrony?” – powtarza jak echo, potem wstaje, prostuje się i mówi zadziwiająco przystojnym, twardym i zimnym głosem: „Właśnie wciągają jakąś duszę do Piekieł”.

Wszyscy udają się do szatni, gdzie pożegnają się i zapewnią, że pojawią się wieczorem na zaplanowanym spotkaniu.

SEANS

Uczestnicy seansu pojawili się w domu Warpa około 22. Służba została odprawiona; w całym budynku nie paliła się ani jedna elektryczna lampa. Hall i salon obstawione były wysokimi świecami w bogato rzeźbionych lichtarzach. Trzydzieści minut później Klarysa ogłosiła, że czas zaczynać. Oprócz niej, Martina i bohaterów, na miejscu jest Leigh Singh (aktorka, lat 24) i Jean-Luc Batten (kolekcjoner-antykwiariusz, lat 56). Ostatni z zaproszonych spóźnił się już ponad pół godziny – postanowiono więc nie czekać na niego.

Wszyscy usiedli na twardych krzesłach o wysokich oparciach, obitych pięknie tłoczoną skórą. Przysunęli się do okrągłego stolika stojącego na samym środku pomieszczenia, przymknęli oczy i (zgodnie z poleceniami Klarysy – wypowiedzianymi miękkim, głębokim głosem) spróbowali się odprężyć. Słuchali jej słów, zastanawiając się, co właściwie tu robią, a ich nastroje wahały się pomiędzy euforycznym podnieceniem, zimnym strachem i spokojnym głosem rozsądku, podpowiadającym, że będzie to tylko zabawa. Gdy ich o to poprosiła, chwycili się za dłoń (oprócz Martina); większość rąk była wilgotna od potu, gorąca i niepewnie podtrzymująca uchwyt.

Wciąż słuchali słów Klarysy, błędząc spojrzeniami po całym pokoju. Nie zwracali już uwagi na konkretne słowa; atmosfera tajemniczości fascynowała ich, cienie tańczące na ścianach miały imy i powodowały nerwowe dreszcze; w przeciągu trzech minut każdy co najmniej raz czuł falę adrenaliny i chciał krzyknąć: „To duch!”, lecz było to wszystko fałszywe alarmy. Każdy chciał zobaczyć go pierwszy, móc potem powiedzieć: „To ja...”. Nikt (oprócz Warpa) nie zauważył chwili, gdy głos Klarysy zmienił barwę. Zaczęła mówić inaczej i co innego, wypowiadała słowa, które, jeśli zostałyby usłyszane i zrozumiane, mogły znacznie pogorszyć samopoczucie uczestników.

Gdy duch się pojawił, wszyscy poczułi to jednocześnie. Najpierw powiał lodowaty wiatr, potem zrobiło się bardzo cicho. Choć widzieli trzęskający knot świecy, podnoszące się przy oddechu piersi uczestników, poruszające się usta Klarysy – nie słyszeli nic. Nagle wszystkim zrobiło się sucho w ustach, a w sercach zaczął rodzić się strach. Nie ta zwykła, nieprzejmna obawa którą czasem określamy tym samym słowem, ale najprawdziwszy paniczny lęk ścisiskający gardło, pozbawiający możliwości myślenia czy ruchu. Jedynie, co zebrani byli w stanie zrobić (i co podświadomie zrobili), było zaciśnięcie w dłoniach podanych im przez sąsiadów rąk. Claudia ukazała się.

Widmo materializowało się powoli w kącie pod oknem. Najpierw burza rozwianych włosów, potem przeraźliwie chude i długie, przejrzyste ręce. Dalej z niebytu wyłoniły się potłamane w wielu miejscach nogi z kawalkami kości wystającymi z eterycznego ciała, tułów (niewątpliwie kobiety) owinięty (poplamioną purpurą krwi) chustą i twarz opisywana już wcześniej. Każdy, kto widzi ją po raz pierwszy, wykonuje test Pocztałości (1/1k4 PP) – lekarze, żołnierze itp. – lub 1/1k8 PP inni; to więcej niż przy spotkaniu podczas uroczystości Warpa, teraz duch jest jednak blisko, widoczna jest cała postać, która nie znika po chwili. Ci, którzy widzieli już Claudię, także wykonują test, w ich przypadku straty określa się odpowiednio 0/1 i 0/1K2. Zjawy nie widać wyraźnie; gdy się na nią patrzy, odnosi się wrażenie, że skupia się wzrok zbyt daleko lub blisko. Dlatego próby przypatrywania się jej mogą zaowocować (oprócz ciągłego strachu i innych nieprzyjemnych doznań) bólem czy łzawieniem oczu, zawrotami głowy i nudnościami.

„DAJ MI OCEAN KRWII”

Martin drgnął; wszyscy zauważyli, że porusza się sztywno, ma nieprzytomne, nieruchome oczy i głowę odchyłoną do tyłu w dziwny, nienaturalny sposób. Klarysa zapytała mocnym

głosem: „Jak się nazywasz, upiorze?”. Przez chwilę nie się nie działo; potem Warp sięgnął po leżący przed nim ołówek, nie dotknął nim jednak kartki, jak się wszyscy spodziewali, lecz gwałtownym ruchem wbił go sobie w palec. Połączone nad stolikiem dłonie zdrząły, a on, jakby nie zauważył co się stało, pociągnął zranioną dłoń po papierze. Oczom wszystkich ukazały się krwawe litery: „Claudia”. Gdy popatrzyli na Klarysę z niemym pytaniem w oczach, przestraszeni samookałeczeniem towarzysza, ta szepnęła uspokajająco „Nic mu nie będzie” i wróciła do pytań.

– Dlaczego nawiedzasz ten dom?

– Tu mnie zamordowano – zjawą odpowiedziała krwią Martina.

– Kto cię okaleczył?

– Upiory.

– Dlaczego?

– Nie mam grobu.

– Kto cię zamordował?

– Dawni przyjaciele.

– Czy możemy ci pomóc? Co mamy zrobić, żeby cię uwolnić?

Chwila zaważania, a potem tryskająca z palca Warpa strużka:

– Zabij wszystkich w Arkham.

– Chcesz zemsty?

– Daj mi ocean krwi!

– Kto jest twoim mordercą?

Martin zaczął dygotać. Zraniona ręka drżała jak w febrze. Widać było, że walczy z jakąś siłą opanowującą go od środka. Jego lewa dłoń chwyciła leżący ołówek i, gdyby nie osłonił się drugą, wbiłaby mu go w twarz, a tak pogryzła go tylko w zastaniającym ją nadgarstku. Warp jęknął załóżnie, odyskując nieco przytomności, i cisnął przedmiot, który zadał mu ból daleko za siebie. Wyciągnął zakrwawione dłonie i chwycił kurczowo splecione w krag ręce. W tym momencie zjawą wydała przeraźliwy pisk.

WIELKI FINAŁ

Wydarzenia, które nastąpiły później, trwały dwie sekundy, dlatego mogłoby się wydawać, że zdarzyły się jednocześnie. Wymieśmy je w kolejności: Najpierw wszyscy poczuili gwałtowną, mentalną falę bólu. Potem puścili odruchowo ręce sąsiadów i próbowali zatkać sobie uszy, które świrowały nieznośny, bolesny wrzesc dźwięk wydany przez ducha. Złegł się trzask i szyby w salonie rozsypały się na tysiące kawałeczków. Następnie gwałtowny podmuch wiatru zgasił wszystkie świece. Krwawe litery wypisane na karcie papieru wybuchły fioletowym ogniem, w którym twarze zebranych (wykrzywione grozą i cierpieniem) wyglądały przerażająco. Jakaś niewidzialna siła odepchnęła wszystkich od stołu, przewracając ich do tyłu razem z krzesłami. Zapadła cisza.

Wszyscy wykonują test Poczitalności (0/1k4). Następnie należy określić straty sił psychicznych po ataku ducha (bo był to atak.) Claudia wyczuła w kocfu przez kogo kontaktuje się z pozostałymi, rozpoznała w nim swego mordercę i uderzyła. Pierwszy cios był słaby – Warp obronił się przed ołówkiem. Potem skoncentrowała całą swą nienawiść i cierpienie, lecz wtedy Martin trzymał już innych za ręce. Choć dostał najmocniej, rozproszył część uderzenia po pozostałych

i dlatego nie rozerwało mu mózgu na strzępy). Każdy rzuca 1k100 – jeśli wynik jest mniejszy niż jego MOC, straty są niezauważalne, jeżeli jest większy lecz mniejszy niż MOC x 2, postać traci 1k6 Punktów Magii; jeśli wynik jest mniejszy niż MOC x 3, straty wynoszą 2k6 PM i dalej odpowiednio: MOC x 4 to utrata 4k6 PM, MOC x 5 – 6k6 PM, MOC x 6 – 9k6 PM, MOC x 7 i więcej 14k6 PM. Osoba, która straciła więcej PM niż posiadała, traci przytomność co najmniej do rana. Proponuję, by Leigh wyszła z tego bez szwanku, antykwariusz stracił przytomność, a Klarysie zostały 3 PM. Poważniejsze obrażenia odniósł tylko Warp; znajduje się obecnie w stanie katatonii. Klarysa proponuje przewieźć go do szpitala; jeśli nikt z bohaterów nie będzie „na chodzie”, to razem z aktorką przeniosą go do samochodu i same odwieżą do szpitala miejskiego. Potem spakują rzeczy pianistki i pojedą do hotelu (Klarysa za żadne skarby nie zastałaby w tym domu ani chwili dłużej). Zakończenie nocy zostawiam waszej wyobraźni; zbyt dużo zależy tu od inwencji przytomnych



postaci. Jeśli gracze zdecydują się na przeszukanie posesji Warpa (znam takich, którzy nie zmarnowaliby okazji dokładnego sprawdzenia domu, w którym dzieją się dziwne rzeczy, tym bardziej, że zostali w nim sami i mają jeszcze pół nocy do świtu); opis ważniejszych obiektów znajdziecie w końcowej części tego scenariusza.

Poniedziałek, 28 kwietnia

Służba Warpa pojawi się w domu około piątej rano. Jeśli Badacze będą tam jeszcze przebywać, wypytają ich o wszystko i odwieżą do domów (oczywiście jeżeli przylapią ich na grzebaniu w dokumentach, przewracaniu książek i regałów w bibliotece w poszukiwaniu tajnego przejścia lub strzelanin z broni palnej do portretów kobiet z długimi włosami, zawiadomią policję lub klinikę psychiatryczną, w zależności od okoliczności). Następnie pokojówka Katherine – szpieg Bractwa – poinformuje Deitricka o sytuacji. Ten natychmiast podejmie odpowiednie kroki: przyjedzie z dwudziestoma goryłami zająć dom Martina (którego jest prawnym właścicielem), poleci śledzić uczestników seansu i wysłać kogoś do szpitala, by dowiedział się bezpośrednio od Warpa o wydarzeniach minionej nocy.

OSTATNI DZIEŃ W RAJU

Dla bohaterów tymczasem zaczął się kolejny, normalny dzień (jeśli nie liczyć bólu głowy i niewyspania). Przypomnij im, że większość z nich pracuje czy studiuje; gracze zbyt często zapominają o codziennym życiu i gdy tylko poczną Zagadkę, chcą rzucić wszystko, by oddać się jej bez reszty. To bardzo miłe, ale realizm wymaga, by nauczyciele uczyli, reporterzy pokazywali się czasem w redakcji, a księgowi księgowali. Oczywiście, świetnie być antykwariuszem, ale oprócz niewątpliwych atrakcji kupowania za grosze bezcennych znalezisk, czytania zakazanych ksiąg spisanych archaicznymi arabskimi wężykami czy walki z kłatwą zmarłego przed tysiącami lat Abu-Nokka-Wyhra-Thepa są w tym zawodzie także przykre obowiązki, jak na przykład siedzenie w sklepie i czekanie na Niepowtarzalną Okazję. Można zostawić to wszystko pomocnikom, ale on (jeśli nie ukradnie wszystkiego i nie zniknie) z pewnością nie zna języka chińskiego i nie rozpoznaje na pierwszy rzut oka w kupie brudnej makulatury strony z trzynastowiecznego dziennika klasztoru. Trzeba mu także płacić za pracę, a z czego płacić, jeśli firma nie jest prowadzona przez fachowca, a co za tym idzie nie przynosi oczekiwanych dochodów? Nie miejcie złudzeń; nie da się wynająć za grosze specjalisty od manuskryptów; jeśli na prawdę jest dobry, prowadzi własny sklep lub robi ekspertyzy dla milionerów i muzyków za grubą forszę.

PRZYPADEK MARTINA WARPA

Czas do godziny czternastej upłynie normalnie. Badacze spotkają się pewnie, porozmawiają, znajdą Klarysę w hotelu, dowiedzą się od niej gdzie jest Martin. Między lunchem i obiadem z którąś z postaci skontaktuje się telefonicznie doktor Baker ze szpitala miejskiego, który poprzedniej nocy miał dyżur i który przyjmował Warpa. Poprosi, by przybyli do niego, w miarę możliwości, wszyscy uczestnicy seansu. Chce poznać

możliwie najwięcej faktów z tego wydarzenia, gdyż mogłoby to pomóc w wybraniu i prowadzeniu terapii Martina.

Jeśli bohaterowie sami odwiedzą szpital przed czternastą, nie dostaną pozwolenia na odwiedzin u chorego. Doktor Baker, który zajął się tą sprawą i zna dokładnie stan pacjenta, nie jest jeszcze obecny (zaczyna dyżur właśnie o drugiej). Tylko akty przemocy mogą doprowadzić wtedy do obejrzenia chorego (który i tak jest nieprzytomny), a te z pewnością zakończą się przykrymi interakcjami z ochroną szpitalną i policją.

Antykwariusz Batten, który od rana nie wstawał z łóżka, nie czuje się na siłach, by spotkać się z doktorem Bakerem. Leigh przygotowała się właśnie do wyjazdu do Bostonu, gdzie umówiła się na spotkanie ze znanym reżyserem. Nie ukrywa, że popchnął ją do tego przeprowadzony ubiegłej nocy seans; jest zdenerwowana i chce o wszystkim zapomnieć. Nie ma najmniejszego zamiaru rozmawiać z kimkolwiek o wydarzeniach w domu Warpa. Jeśli policja chciałaby zadać jakieś pytania, to jej agent, Roy Pinnock, zna miejsce jej przyszłego pobytu. Klarysa twierdzi, że powiedziała już Bakerowi wszystko, co wiedziała, więc jej wizyta w szpitalu wydaje się być zupełnie zbędna. Z powyższych powodów doktora odwiedzić więc sami bohaterowie.

SZPITAL NA PERYFERIACH

W wejściu do szpitala grupa minie się z pewnym bardzo gburowatym osobnikiem, który – potrąciwszy kogoś z Badaczy – oddali się szybkim krokiem, nie mówiąc nawet „przepraszam” ani nie odwracając się nawet. Jest to człowiek Deitricka, który od rana próbował dostać się do Warpa. Teraz, zdenerwowany twardymi odmowami personelu i niezbyt miłą rozmową z Bakerem, podczas której interweniowali strażnicy, wraca zdać sprawozdanie i trudno się dziwić, że nie zachowuje podstawowych form grzecznościowych.

Aby dostać się do środka, Badacze muszą sforsować pannę Atkins, która, i tak nieustraszona, teraz cieszy się jeszcze ze zwycięstwa nad gburą od Deitricka. Jeśli bohaterowie powiedzą, że są umówieni z doktorem Bakerem, zostaną bez problemów wypuszczeni (po porównaniu co najmniej połowy nazwisk przybyłych z listą ukrytą pod biurkiem; nie są to nadzwyczajne środki ostrożności – siostra Atkins czuje po prostu powołanie do wykonywanej pracy). Zapytana o Martina Warpa rzuci uwagę w styl: „Powariowali wszyscy z tym Warpem. Co to, kandydat na prezydenta?”. Odpowiednio pociągnięta za język (ale, broń Boże, nie pieniędzmi) może dodać: „Od rana pytało o niego już trzech podejrzanych tyków. Ostatni nawet podał mi adres kontaktowy, ale jak wyciągnął dolara, to wezwał ochronę. Nie jestem z tych, co biorą od nieznajomych pieniądze, jeśli wie pan, o czym mówię”. Nagabywana może podać ów adres: Hotel „Stars”, pokój 303, ale dalsze pytania skwituje: „Tu nie informacja. Jak panowie z policji, to proszę pokazać odznaki, a jak nie, to proszę nie tarasować przejścia, tu się pracuje”.

Doktor Baker okaże się być przyjaznym, sympatycznym wyglądającym czterdziestolatkiem. Będzie chciał wysłuchać dokładnej relacji z niedzielnego seansu spirytystycznego z naciskiem na zachowanie się Warpa zarówno przed, jak i w trakcie kontaktu z duchem. Chętnie odpowie na wszystkie pytania Badaczy (jeśli tylko będzie w stanie).

Podsumujmy jego wiedzę: pacjent znajduje się w stanie głębokiej śpiączki, nie reaguje na żadne bodźce zewnętrzne, praca serca i płuc spowolniona, ale prawidłowa, bardzo prawdopodobny uraz psychiczny, powodujący wygaszenie świadomych procesów myślowych; poza raną dłoni (niegroźnej dla życia i zdrowia) brak obrażeń zewnętrznych. Przypuszczalnie czas powrotu do przytomności – nieznany; w takich przypadkach medycyna rozkłada ręce: może to być równie dobrze godzina, jak dziesięć lat. Doktor zdecydowanie odmówił pozwolenia na przeniesienie go do innego (lepszego, droższego) szpitala; Warp jest w trakcie obserwacji mającej na celu ustalenie czy wszystkie organy wewnętrzne działają prawidłowo, do czasu ich zakończenia pacjenta nie można nigdzie transportować. Na koniec Baker obieca Badaczom, że będzie ich powiadamiał o wszystkich zmianach stanu Martina.

Tak zakończy się pewnie wizyta w szpitalu. Do końca dnia (i w nocy) spokój, jeśli nie liczyć szpiegów Deitricka łączących za bohaterami. „Ogony” są jednak czujne i ostrożne, tylko Badacze z manią prześladowczą mogą ich wypatrzyć. Jeśli śledzony przez nich obiekt zachowuje się dziwnie, rozgląda się, stara się uciec lub skrepa w jakieś niepewne, nieuczestniczące miejsca poniekąd chodzenia za nim – bezpieczeństwo i anonimowość są najważniejsze (przynajmniej teraz).

Wtorek, 29 kwietnia

POSZUKIWANIA PAMIĘTNIKA

Sprawdźmy, co dzieje się w domu Warpa. Deitrick, po dokładnym przeszukaniu gabinetu, znalazł kopie listów, które Martin wysłał do przyjaciół w Pradze. Choć osobie niewtajemniczonej nie one nie mówią, to William dostrzegł w nich ślady zdrady Martina (a dokładniej: sugestie do tajnych zapisów prowadzonych przez lekarza, dotyczących Ezoterycznego Bractwa Gwiezdnej Mądrości). Zarządził więc dokładne przetrząśnięcie całej posesji i odnalezienie kompromitujących notatek. Poinformował współbraci o sytuacji i jako zadanie priorytetowe dla zgromadzenia wyznaczył wyciągnięcie od Warpa wszelkich możliwych informacji i, w następnej kolejności, zlikwidowanie go. Czterech ludzi szuka krytek bankowych, prawników, notariuszy, kochanek, przyjaciół, sejfów, kwitów z przechowywanych bagażu – słowem wszystkiego, co mogłoby naprowadzić na ślad miejsca, gdzie Warp złożył te dokumenty. Około południa Keith Hartles, księgowy i prawa ręka Deitricka, spotyka się z Klarysą w hotelu. Dowiaduje się od niej, że Warp prowadził pamiętnik co najmniej od 1919 roku, ona nie wie jednak nic o jego treści ani miejscu ukrycia. Hartles, upewniwszy się, że dziewczyna mówi prawdę, nakazuje jej całkowite milczenie i opuszczenie Arkham; grozi „nieprzyjemnościami”, jakie spotkały Claudię. Przerażona Klarysa pakuje się i pośpiesznie wyjeżdża z miasta.

ŚLEDZENI

Za bohaterami chodzą goryle Deitricka – nadal są bardzo ostrożni. Jeśli któryś z Badaczy pójdzie do pracy czy na uczelnię, telefonicznie poinformują swoją centralę. Wtedy w ciągu pięciu minut wyjedzie samochód z trzema małomównymi osobnikami, którzy włamią się do domu danego

bohatera i przerzucą wszystko do góry nogami w poszukiwaniu pamiętnika Warpa. Jeśli w danym domu przebywa służba, zrezygnują z jakichkolwiek akcji. Deitrick wie, że jeśli Martin powierzyłby komuś swój pamiętnik, ostrzegłby go, dlatego zdaje sobie sprawę, że szansa na znalezienie zapisów w powyższym sposób jest prawie żadna. Chce jednak sprawdzić i tę możliwość, a poza tym próbuje także przestraszyć Badaczy, by zmusić ich do podjęcia nieprzemyślnych kroków. Od tej chwili osoby śledzące bohaterów będą miały przy sobie broń i nie zawahają się jej użyć w sytuacji grożącej dekonspiracją.

WARP ODZYSKUJE PRZYTOMNOŚĆ

Okolo godziny szesnastej zadzwoni doktor Baker ze szpitala miejskiego, informując, że Warp odzyskał przytomność i chce się widzieć z Badaczami. Powie także, że pacjent jest bardzo osłabiony i zachowuje się dosyć dziwnie; siostrze, która przyniosła mu dietetyczny posiłek, kazał spróbować wszystkich potraw po kolei i czekać przy nim przez piętnaście minut. Wszystko stygło, przestraszona kobieta siedziała potulnie przy oknie, a on robił jakieś notatki na papierze listowym, o który poprosił natychmiast po odzyskaniu przytomności. Potem wezwał fotografa, kazał sobie zrobić zdjęcie i od razu kupił od niego (za gotówkę posiadaną w ubraniu, w którym go przywieziono) aparat wraz ze zdjęciem.

Gdy bohaterowie przybędą do szpitala, Warp będzie już nieprzytomny. Doktor Baker, wyraźnie zaniepokojony stanem psychicznym pacjenta, zda im relację ze swoich poszukiwań, które przeprowadził przed południem. Opowie, że starał się znaleźć jakąś rodzinę Martina, ale okazało się, że jego rodzice nie żyją, a rodzeństwo, brat i siostra, wyjechali kilka lat temu do Europy i nikt nie wie, gdzie mogą przebywać. Powie także, że Warpa należał jak najszybciej (jak tylko odzyska przytomność i nieco sił) przenieść do jakiejś prywatnej kliniki położonej na wsi i odciąć od wszelkich kontaktów ze znajomymi mu osobami, aby reakcje paranoiczne, strachy pożywkę w postaci otoczenia. Przekaze im także list, pęk kluczy i aparat fotograficzny, mówiąc, że Martin bardzo na to nalegał. Poprosi, żeby w razie znalezienia w liście objawów szaleństwa poinformowali go o tym, by był świadomy kierunku rozwoju psychozy i mógł z nią walczyć. Obieca też, że będzie się z nimi konsultował w każdej ważnej sprawie dotyczącej Warpa; nie znalazł bowiem nikogo z jego rodziny ani też prawnika upoważnionego do występowania w jego interesie, a pacjent wydaje się darzyć ich zaufaniem.

LIST OD WARPA

Na tym zakończy się spotkanie w szpitalu. Badacze zechcą pewnie zapoznać się z treścią listu od Warpa; oto ona: „Do rąk własnych (tu pojawiają się nazwiska bohaterów)” Po takim nagłówku następuje główna część napisana dość chwytliwym lecz wyraźnym piśmem.

Droży Przyjaciele

Gdy karty te dotrą do rąk Waszych, mogę już nie żyć. Traktujcie więc poniższe słowa jako moje pożegnanie z Wami i Światem.

Żyłem życiem złym i teraz nadszedł czas zapłaty – wszystko to zrozumiałem wtedy, gdy wywołał mi ducha jednej



z mych ofiar – tak, to ja zabilem Claudię. Ale klnę się na wszystkie świętości, że nie ja (a przynajmniej nie świadomie) doprowadziłem ją do stanu, w jakim wszyscy ją zobaczyliśmy. Nie będę miał do Was pretensji, gdy po tym wstępie wyrzucicie ten list i jego autora z pamięci, a nazwisko opieczętujecie znakiem hańby; macie do tego pełne prawo, ale błagam: zanim to zrobicie, przeczytajcie do końca me słowa.

Śmierć wyciąga po mnie swoje kościaste dłonie, lecz gorzej jest to, że dawni towarzysze, którzy byli dla mnie więcej niż rodziną, chcą ukraść moją duszę. Ostrzegam Was: nie dajcie się zwieść Williamowi Deitrickowi ani nikomu z jego Bractwa! Nie wiercie w żadne ich słowo czy zapewnienie!

Jeśli chcecie zrozumieć dokładnie moją sytuację lub (co dużo ważniejsze) przeszkodzić Wcielonemu Zhu w osobie mego dawnego mistrza, a obecnie kata, W.D., odnajdźcie mój pamiętnik i nie pozwólcie, by wpadł w jego szpony. Możeście go zniszczyć (choć spalenie go nie będzie proste), przesłać mojemu wiernemu druhowi (Stefan Polaczek, Praga, urząd pocztowy nr. 5, skrytka 77) lub zrobić z nim cokolwiek, byle Deitrick nigdy go nie zobaczył – zbyt wiele drogich mi osób mógłby wtedy skrzywdzić.

Mój skarb, owego niemego świadka moich dokonań, zakopałem w skrzynce we własnym ogrodzie pod największym cisem. Pudło przysypane jest dość cienką warstwą gleby, kopcie więc ostrożnie. Nie wolno – powtarzam – nie wolno Wam uszkodzić znaków na jego wieku pod groźbą szaleństwa lub śmierci.

Jeśli mieliście jakieś kłopoty z dostaniem się do mego domu, poproście o pomoc Katherine, moją pokojówkę. Nigdy jej w nic nie wtajemniczałem, ale czuję, że była jedną

z nielicznych życzliwych mi osób. Na wszelki wypadek przekazuję Wam również klucze do mego domu (a właściwie domu Deitricka, gdyż pięć lat temu, wiedziony chyba szaleństwem, darowałem mu go w obecności notariusza i świadków).

Zostańcie z Bogiem (jeśli zatwardziały grzesznik może tak napisać), sługa Wasz

Martin Warp

P.S. Wywołajcie zdjęcie, które jest w aparacie dołączonym do listu. Jeśli zauważycie na nim coś dziwnego w okolicy mojej głowy (smugi, plamy, błyski), oznaczać to będzie, że jestem już trupem i jeżeli jeszcze nie umarłem, to stanie się to w ciągu najbliższych godzin. M.W.

Pod spodem znajduje się jeszcze dopisek nabazgrany w pospiechu:

„Strzeżcie się ludzi o pustych oczach!!!”.

Zdjęcie wykonane przez fotografa w szpitalu i przekazane z aparatem Badaczom po wywołaniu ukaże głowę Warpa otoczoną szeroką na dwa cale, białą smugą, tak jakby w tym miejscu materiał uległ prześwietleniu. To wynik prac Bractwa nad uczynieniem z Martina uległej kukły ludzkiej, owoc rytuału przygotowującego jego mózg do oddania kontroli nad ciałem. Szczegóły niech zostaną tajemnicą. Warp wyczuł pierwsze objawy tego stanu, dlatego wezwał fotografa, by przekonać w możliwie wiarygodny sposób bohaterów, że nie jest szaleńcem i sprawa jego pamiętnika jest naprawdę ważna. Finał walki o jego umysł nastąpi w środe.

Warp mylił się, niestety, co do swojej pokojówki. Nie przewidział także bardzo szybkich działań Deitricka, w wyniku których ten ostatni mieszka już w jego dawnym domu. Fakty te utrudnią w znacznym stopniu zdobycie zapisów chirurga.

Środa, 30 kwietnia

Trudno powiedzieć jak zacznie się środa. Myślę, że bohaterowie nie dadzą się przekonać, by poszli do pracy czy robili cokolwiek równie trwałego. Jeśli będą zdecydowani inaczej spędzić przedpołudnie, nie napieraj mocno. Każdy może w końcu raz na jakiś czas wziąć urlop, zasymulować chorobę czy urwać się z nudnych wykładów. Najprawdopodobniej zaczną szukać możliwości dostania się do domu Warpa; oto kilka faktów, które pomogą ci opisać sytuację i ocenić, czy próby Badaczy zakończą się sukcesem.

CO ROBI DEITRICK?

Deitrick dokładnie przetrząsnął (wraz ze swoimi ludźmi, oczywiście) wszystkie pomieszczenia domu Martina i jest prawie pewien, że pamiętnika nie ma ani w budynku, ani w chatce ogrodnika. Jego szpiedzi nie przynieśli żadnych pocieszających wiadomości, co w jeszcze większym stopniu napawa go obawami. Większość jego ludzi biega obecnie po Arkham i przeprowadza zakrojony na szeroką skalę wywiad o Warpie; na terenie posesji zostało tylko dziesięć osób. Połowa snuje się po domu, przesuwając jeszcze raz wszystkie meble, zdejmując obrazy, opukując ściany, zaglądając za boazerię, przewalając w tumanach kurzu sterty śmieci na strychu i zrywając podłogi. Reszta, chodząc po ogrodzie, szuka podejrzanych miejsc, ukrytych wejść do piwnic. Dwa ogromne, granatowo-czarne psy szczekają na wszystkich przechodzących w pobliżu.

Deitrick martwi się także czymś innym. Od chwili odzyskania świadomości Warp broni się z nieoczekiwaną zaciekłością przed próbami pozabawienia go władz umysłowych przez grupę okultystów z Bractwa; nikt nie wie, ile sił mu jeszcze zostało i jak długo będzie się opierał.

Aby myśleć o jakimkolwiek sukcesie, bohaterowie muszą zdobyć pamiętnik Warpa. W przeciwnym razie, gdy wpadnie on w ręce Deitricka, sprawy przybiorą zdecydowanie niekorzystny obrót. Nie mogą przewidzieć, jakimi metodami posłużą się twoja, drogi Strażniku Tajemnic, grupa Badaczy. To ich walka i to oni muszą wybrać własną taktykę. Nie sugeruj im swoich pomysłów, chyba że wybrane przez nich koncepcje będą po prostu nierealne; wtedy (lecz tylko wtedy) możesz służyć im jako głos rozsądku, pokazując lukę w rozumowaniu. Ta gra nie jest łatwiutką, którą można rozwiązać z większą lub mniejszą ilością odpowiedzi przewidzianego; to zabawa w odgrywanie życia, w którym (jak to w życiu) porażki zdarzają się każdemu.

CZEGO NIE ZROBI JUŻ WARP?

Wróćmy do głównego toku scenariusza; następnym ważnym wydarzeniem jest samobójcza śmierć Warpa. Martin wyskoczył przez okno szpitala miejskiego godzinę i czterdzieści minut po południu; nie mógł wytrzymać już nacisku na umysł powodowanego przez rytuał członków Bractwa i, wiedząc, że tylko tak może ocalić to, co osiągnął swoim buntem, zdecydował się na desperacki krok. Badaczy o wszystkim poinformował Baker, który natychmiast po tym wydarzeniu będzie próbował skontaktować się z dowolnym z nich.

Warp spadł z wysokości drugiego piętra i roztrzaskał sobie głowę o kamienne obmurowanie piwnicznego okienka.

Stało się to w obecności pielęgniarki i lekarza na obchodzie, co wyklucza wszystkie podejrzenia morderstwa. Siostra przestraszyła się i zemdlą, lekarz natomiast zbiegł natychmiast na dół, by próbować ratować życie nieszczęśliwca. Może on opowiedzieć później doktorowi Bakerowi (a ten z kolei może wspomnieć o tym bohaterom), że gdy wybiegł przed budynek, uderzył go potmach lodowatego wiatru z zachodu, a nad szpitalem rozwrzeszczało się strasznie stado czarnych ptaków.

EMET

Jeśli Badacze nie podejmą żadnych kroków, do wieczora czas upłynie spokojnie. Potem jednak (około godziny 23 lub nawet później) wydarzy się coś ważnego. Deitrick, zmęczony czekaniem i niepewnością, wyśle jednego ze swych szpiegów (którzy już od poniedziałku śledzą naszych bohaterów), by zakradł się do mieszkania jednego z nich, napadł go, obezwładnił i wycisnął wszystko, co ten wie o Warpie i jego pamiętniku. Golem (bowiem Williamowi służą prawie same golemy) będzie uzbrojony w nóż i rewolwer (poziomy umiętności i współczynniki wedle uznania), dojdzie więc zapewne do starcia. Walka będzie trudna; jeśli Badacz zostanie pokonany, czeka go ciężkie przesłuchanie i, być może, śmierć. Pamiętaj jednak o sąsiadach, którzy mogą powiadomić policję, słysząc strzał lub krzyki. Przed tą sceną warto przeczytać opis golemów (patrz: rozdz. „Potwory”).

Czwartek, 1 maja

UCIECZKA Z MIASTA ALBO...

Jeśli napaść i przesłuchanie Badacza przeprowadzone ubiegłej nocy powiodą się, Deitrick wykopie pamiętnik i zniknie z miasta, zostawiając kilku golemów, by zlikwidowały niewygodnych świadków. W takim przypadku przystądo skończy się (większą lub mniejszą) klęską bohaterów. Założymy jednak, że będzie inaczej. Wtedy William zaprzestanie śledzenia i nagabywania Badaczy (będą na pewno ostrożniejsi), skieruje więcej ludzi do poszukiwania kontaktów Warpa, a pozostałych zapędzi do kopania w ogrodzie. Zrozumie, że jest to ostatnie miejsce, którego nie sprawdził (choć mógł) dokładnie. To dzwonek alarmowy dla Badaczy; jeśli nie przeskoczą mu teraz, to pamiętnik zostanie odnaleziony w piątkowy ranek.

Oprócz tego (i oczywiście działań podjętych przez bohaterów) nie wydarzy się nic więcej tego dnia, co miałyby znaczący wpływ na scenariusz.

Piątek, 2 maja

POGRZEB MARTINA WARPA

Centralnym wydarzeniem piątku jest pogrzeb Warpa. Odbędzie się on na cmentarzu szpitala miejskiego o godzinie jedenastej dwadzieścia przed południem. Bohaterowie dowiedzą się o jego terminie od doktora Bakera; nie wyobrażam sobie powodów, które usprawiedliwiałyby ich nieobecność na owej smutnej uroczystości (może tylko jawna kradzież pamiętnika Martina i szaleńcza ucieczka przed golemami Deitricka po całej Nowej Anglii).

Na pogrzebie zbierze się bardzo niewielu ludzi: doktor Baker (czuje się odpowiedzialny za śmierć pacjenta), Katherine (dawna pokojówka Warpa przysłana na przeszeptę przez Bractwo), pastor, dwóch znużonych grabarzy i nie znany przez nikogo starzec. Ceremonia będzie krótka, niewyszukana (można wręcz powiedzieć: uboga); modlitwy zostaną zmówione, kwiaty złożone, a grabarze szybko zabiorą się do roboty. Zapłakana Katherine odbiegnie, gdy tylko usłyszy ostatnie „Amen”, od razu za bramą wsiądzie do czarnego buicka i odjedzie w nieznanym kierunku, pastor zostanie chwilę zamyślony nad grobem, a Baker będzie próbował porozmawiać z bohaterami. Męczą go wyrzuty sumienia i chce, opowiadając o wydarzeniach, wytłumaczyć się ze swojego postępowania i udowodnić samemu sobie, że nie jest winien śmierci Martina.

POSŁANIEC NIE JEST WAŻNY

Gdy Badacze opuszczają teren cmentarza, usłyszą za sobą niezdarne kroki i zdyszany oddech. Podbiegnie do nich (jeśli można to nazwać biegiem) ów zasuszony staruszek, który był na pogrzebie. Jego rzadkie, siwe włosy podobne do pajęczyny rozwiewają się na wietrze, na pobrużdżonej zmarszczkami twarzy widnieją krople potu, postrzępione poły płaszcza przypominają odzienie stracha na wróble, nabrzmiałe krwią żyłki na haczykowatym nosie tworzą obraz podobny spletanym korzeniom wiekowego drzewa, a ręce, o długich i kościstych palcach, drżą z wysiłku. „Zaczekajcie!”, „Zatrzymajcie

się, panowie!” – krzyczy; głos mu drży i załamuje się. Gdy stanie przed nimi, jego oddech się uspokoi, oczy zaślnią błaskiem, plecy wyprostują się, dłonie i kolana przestaną drżeć. Powie wtedy spokojnym, głębokim głosem: „Jestem posłańcem, a oto moja wiadomość: Nie mieszajcie się do rzeczy, które was przerastają. Nie walczyć z potęgami, których nie potraficie ogarnąć”. Potem wyciągnie rękę wskazując na jednego z Badaczy i powie: „Wasz przyjaciel jest chory, zabierzcie go do lekarza”. W tym momencie wskazany przez starca bohater padnie na ziemię, krwawiąc obficie z nosa, ust i uszu (jest to wynik rzużenia czarą „Czarna Gorączka”, patrz: rozdz. „Bellunor i Twierdza Wron”). Następnie nieznajomy uniesie rękę, znieruchomieje na ułamek sekundy po czym (w towarzystwie ogłuszającego huku) jego ciało rozerwie się na krwawe kawałki, które – zamienivszy się we wrony – odleca, pozostawiając podarte ubranie u stóp przerażonych Badaczy (czar „Dar Skrzydła”). Tożsamość owego staruszka pozostanie na razie nieznana – jego postać jeszcze się pojawi w pobliżu Badaczy. Fakt, że posługuje się on charakterystyczną dla Bellunoru magią, może sugerować, iż jest jedną z istot Twierdzy Wron – duszą żyjącą na pograniczu Światów, kierowaną nieprzeniknioną wolą Chaosu.

Tu kończy się moja rola narratora, dalsze wydarzenia zależą już wyłącznie od Ciebie.

Uwagi końcowe

Scenariusz ten jest wstępem do cyklu opowiadającego o kultach, alchemii i mrocznych zakamarkach ludzkiego umysłu. Dlatego, mimo że stanowi spójną całość, jest otwarty i nie posiada wyraźnie zarysowanego zakończenia. Zadaniem każdego Strażnika Tajemnic jest dopasowanie jego końca do początku kolejnych przygód.

Rozumiem, że każda opowieść wymaga pewnych zakończeń. Gracie czuliby się źle (zresztą zupełnie słusznie), jeśli grana przez nich przygoda urwałaby się bez widocznych powodów. Dlatego proponuję następujące wersje finału, zależne od przebiegu wydarzeń:

- Badacze zdobywają pamiętnik Warpa, Deitrick nie nie podejrzewa, ostrzeżenia tajemniczego starca na pogrzebie Martina kończą grę; opis treści pamiętnika stanowi jednocześnie epilog przygody oraz prolog następnej części.
- Bohaterowie zdobywają pamiętnik, lecz nie udaje im się tego dokonać bez zaalarmowania Bractwa; finałem jest śmierć Badaczy lub udana ucieczka przed golemami Deitricka (która nie powinna być ani łatwa, ani szybka).
- Pamiętnik odnajduje Deitrick, wydaje rozkaz zlikwidowania wszystkich świadków sensu spirytystycznego; w tym przypadku Badaczy czeka najprawdopodobniej gwałtowna śmierć.

Możliwe są oczywiście inne rozwiązania, będące po części modyfikacjami przedstawionych wyżej; w takim wypadku musicz się zdać na własną wyobraźnię i wyczucie sytuacji.



Informacje dodatkowe

Dom Warpa

Może się zdarzyć, że bohaterowie nie będą mieli czasu ani ochoty, by zajrzeć do niego, ale może się także zdarzyć, że zechcą go przeszukać bardzo dokładnie. W każdym wypadku warto być świadczym, co kryje się za jego murami.

PIERWSZE PIĘTRO

Na pierwszym piętrze najciekawszy wydaje się gabinet Warpa. Jest to obszerny pokój, na którego umeblowanie składają się dwie szafki z książkami i czasopismami medycznymi, niski stolik z ciemnego drewna wraz z dwoma głębokimi, wygodnymi fotelami, biurko z mnóstwem szuflad i lampą z kolorowego szkła, szeroka kanapa pod ścianą, sekretarzyk z tuzinami przegródek na koperty, papier, ołówki, pióro, atrament, korespondencję od konkretnych osób (małe karteczki z wypisanymi nazwiskami wskazują właściwe półeczki), noże do listów i inne drobiazgi. Można tu znaleźć masę papierów: szkice prac naukowych, wykładów, brudnopisy listów, rachunki za elektryczność, naprawę samochodu czy sadzonki róż, stare zaproszenia na bankiety, wizytówki, koperty od nowojorskiego przedstawiciela zakładów aparatury medycznej, pochwały na piśmie, listy z gratulacjami, podziękowaniami czy prośbami o wsparcie, spis wykonanych przez ogrodnika prac w ciągu ostatnich dwóch miesięcy, sprawozdania z konferencji lekarskich, wycięte z bliżej nieokreślonych gazet i wiele, wiele innych – wspaniały materiał dla Badacza zdecydowanego wszystko przeczytać i przeanalizować, czyli dwie godziny stracone po to, by dowiedzieć się, że w marcu John trzy razy spóźnił się do pracy, a Maria kupiła za dużo wołowiny.

POD DYWANEM

Pod dywanem, zastawiony biurkiem (które trzeba odsunąć, by się do niego dostać), znajduje się mały sejf; aby go otworzyć bez znajomości czteroliterowego szyfru, potrzeba (przy użyciu profesjonalnych narzędzi) 3+1k6 minut przy poziomie *otwierania zamków* powyżej 80%, 7+1k10 minut przy umiejętności w granicach 50%-79%, 15+1k20 minut przy 20%-49%. Przy kiepskim zestawie narzędzi włamywacza czas można pomnożyć przez dwa lub trzy, a bez narzędzi – nawet przez pięć. Bez umiejętności i narzędzi, zdając się na ślepy los, potrzeba średnio dziesięciu dni bezustannego próbowania niepowtarzających się kombinacji zmienianych co cztery sekundy (innymi słowami, jeśli ktoś chce otworzyć sejf metodą przypadkowych wyborów, poświęcając temu 10 minut, powinien na 1k100 rzucić 1, a potem na 1k100 3 lub mniej).

SEJF

W sejfie znajdują się akcje różnych amerykańskich przedsiębiorstw wystawione na nazwisko Martina wartość około 20

tysięcy dolarów, kopia aktu darowizny z 1918 roku, na podstawie której dom Warpa położony przy Apple Lane 37 przeszedł na własność Williama Deitricka w trybie bezwarunkowym i natychmiastowym, oraz naładowany rewolwer kaliber .38 wraz z garścią pocisków.

SALA OPERACYJNA

Kolejnym interesującym miejscem w domu Warpa jest mała sala operacyjna, wraz z przylegającym do niej pomieszczeniem administracyjnym zawierającym dokładny rejestr pacjentów, umieszczona na poziomie piwnic (choć w zupełnie innej części domu niż normalne piwnice). Panuje tam idealny porządek i czystość; boazeria na ścianach korytarza, dywany na posadzkach uspokajają i minimalizują nieprzyjemne uczucie chodzenia pod ziemią. Z kartoteki można się dowiedzieć, kiedy radny Willocks złamał nogę w skutek upadku ze schodów na przyjęciu i w jaki sposób rzutuje to na jego obecny stan zdrowia oraz jak dużo zapłaciła wdowa Gianni za usunięcie z twarzy dwóch znamion. Ale najciekawszym obiektem w tym rejonie nie jest wcale stół operacyjny, lecz pewne bardzo dobrze zamaskowane drzwi. Znajdują się one za metalowymi półkami, na których leży mnóstwo sprzętowanych narzędzi chirurgicznych, szkła laboratoryjnego i podobnych przedmiotów, które z całą pewnością spadną, robiąc mnóstwo hałasu, jeśli ktoś nie uważny dotknie jednego z nich. Za tą stertą (tak dobrze ukryta, że potrzeba testu *sposzregawczości*, by ją znaleźć) otwiera się wnęką zakafkizowana stalowa płyta, w której widnieje dziwna, okrągła dziurka na klucz. Bez tego klucza (który bohaterowie dostaną od Martina w środę, wraz z pękiem innych) nie można wejść do pomieszczenia znajdującego się za nią; nie wymienię konkretnych powodów, ale podam kilka możliwości: czary, rytuały, demony. Tam bowiem znajduje się serce tego domu, ośrodek alchemicznych praktyk Warpa.

TAJEMNICZE POMIESZCZENIE

Po pokonaniu drzwi i przejściu krótkiego, wąskiego korytarzyka, wchodzimy do kwadratowego pomieszczenia o niskim, kamiennym stropie. Umeblowanie tworzą trzy stoły zastawione szkłem laboratoryjnym, stoikami z różnymi płynami, proszkami, miazami, zeschniętymi kawałkami pochodzenia roślinnego i zwierzęcego, drewniana skrzynia i *athanor* (piec alchemiczny) wmurowany w ścianę tak, że wystaje z niej tylko okrągłe zamknięcie (o średnicy 1 metra), pokryte dziwnymi symbolami.

TAM, GDZIE WYPIEKA SIĘ ŻYCIE

Gorąco bijące od strony pieca mówi, że trwa w nim jeszcze jakaś przemiana. Otworzenie go nie jest możliwe w żaden normalny sposób (rozgrzane do 2000°C uchwyty, magiczne znaki chroniące przed niepowołanymi itd.), lecz jeśli Badacz uprą się, by tego dokonać i znajdą odpowiednio silne środki, pozwól im to zrobić. Możesz przedtem przypomnieć znajomym choć trochę alchemii czym grozi otwarcie rozpalonego *athanora*, jeżeli jednak zignorują twoje rady, nie powstrzymuj ich. Wtedy cały dom Warpa wyleci w powietrze, zasypując okolicę deszczem kamieni i płonących szczątków; nie przeżyje nikt, kto był bliżej niż dwadzieścia metrów od budynku. Choć śmierć postaci jest zawsze przykra, to może nauczyć twoich graczy ostrożności.

Drewniana skrzynia w rogu pomieszczenia zawiera materiał podobny do tustej gliny, roztańczającej wokół nikłą wół związków siarki. Po badaniach (przeprowadzonych, na przykład, przez znajomego chemika) bohaterowie mogą poznać przybliżony skład tej substancji: pył krzemowy, sproszkowana siarka, woda, rtęć (złosiłowym Strażnikom Tajemnic polecam lekturę *Encyklopedii Medycznej* lub podobnego dzieła, gdzie mówi się o zatruciu oparami rtęci). Na jednym ze stołów spozstrzegawczy Badacze mogą znaleźć pojemniki zawierające wypręparowany mózg ludzki i serce zalane płynem konserwującym.

Nie ulega wątpliwości, że w tym pomieszczeniu miały miejsce (lub mają nadal) jakieś dziwne doświadczenia. Aby nie trzymać cię w niepewności, drogi Strażniku Tajemnic, zdradzę ci już teraz, że to tu rozdziły się główne siły Deitricka, armia jego szpiegów i służbów: golem (patrz: rozdz. „Potwory”).

NA KONIEC

I uwaga podsumowująca dom Martina: nie należy skupiać się tylko na opisanych wyżej miejscach i szczegółach. Duży, tajemniczy dom jest wspaniałym pretekstem do podsuwania bocznych wątków, mylących podejrzeń i mącenia wszystkim w głowie. Podczas przeszukiwania pomieszczeń trzeba wykazać się inwencją i intuicją, by nie dać się złapać na nieznajomości szczegółów. Ja, z braku miejsca, opisałem rzeczy najważniejsze dla tego scenariusza, ty jednak musisz rozwinąć te kilka suchych faktów i ubrać je w utrudzone rzeczywistości. Jeśli podczas opisu sekretarzyka powiesz o podpisanych przegródkach na korespondencję, możesz spodziewać się natychmiastowego pytania od graczy: „Jakie widnieją tam nazwiska?” i gdy wtedy zawahasz się choć na moment, wszyscy pomyślą: „Nie może być tam nic ważnego, skoro nie odpowiedział od razu”.

Zdobycie pamiętnika

Pamiętnik (zgodnie z listem Martina) jest zakopany w jego ogrodzie, w skrzyni pokrytej dziwnymi znakami, na widok których każdego patrzącego (jeśli tylko jest psychicznie zdrowy) przebiega zimny dreszcz. Poważne ich uszkodzenie może uwolnić upióry wzięzione w nich na taką właśnie okazję. Jak wygląda, jak się zachowuje i jak walczy upiór, który od dziesięcioleci tkwił splewany klątwą i którego dalsza egzystencja jest nierozwrwalnie związana ze strażeniami prz skrzynki przed niepowołanymi, to wszystko możecie sobie łatwo wyobrazić sami. Oprócz tych strażników w ogrodzie znajdują się dwa wielkie psy Vai (patrz: rozdział „Potwory”), które przywiozł ze sobą Deitrick w poniedziałkowy ranek. Więcej faktów dotyczących treści zapisów Warpa zawiera rozdział „Księgi”.

Przykładowe rozwiązania

Pozwól sobie przytoczyć opis akcji, który umożliwiły dostanie się do domu Warpa, a co za tym idzie – odnalezienie

pamiętnika. Grupa testująca ten scenariusz zrobiła tak: najpierw rozpuściła plotki (reporter z kontaktami to jednak skarb), że w mieście pojawił się gang, próbujący przejąć rynek alkoholu. Potem anonimowy rozmówca zawiadomił policję, że Deitrick handluje wodą (oczywiście na razie nikt mu nie uwierzył). Wczorsem dwóch z Badaczy (chyba ogrodnik i szpieg) ukradli samochód i przejechali pod domem Warpa strzelając z najsilniejszej broni, jaka była pod ręką. Nie chcieli nikogo zranić, tylko narobić możliwie dużego hałasu, dlatego celowali w samochód stojący przy bramie, w którym pół godziny wcześniej przyjechała kolejna zmiana goryli Deitricka. Z pomocą szczęścia (bardzo dużego, trzeba przyznać) udało im się przestrzelić bak pojazdu; Ford po chwili stanął w płomieniach. Odjechali pośpiesznie, za miastem porzucili samochód i wrócili wraz z innym Badaczem, który tam oczekiwał. W mieście zamarzło; przyjechała policja i, nie patrząc na twarze ani portfele, zgarnęła wszystkich, którzy nawinęli się pod rękę. Jakis młody, nadgorliwy oficer wziął sprawę w swoje ręce. Onami duszy widział już siebie odbierającego honory, pochwały i awans, przypomniał sobie plotkę o ciemnych sprawkach Deitricka, która niedawno obiegła komisariaty, wywołując śmiech i lekceważące komentarze; teraz był bardziej skłonny wierzyć w to, co usłyszał. Reporter, spotkany na miejscu (jeden z Badaczy) – zapytał go, czy to robota tego nowo przybyłego gangu i czy policja pozwoli na dalsze akty przemocy; wtedy w uszach zagrzmiął mu głos burmistrza, który przed niespełna tygodniem krzychał z mównicy na spotkaniu z obywatelami: „Nie było i nigdy nie będzie w Arkham zorganizowanej przestępczości!”. To wszystko sprawiło, że zanim czerwonemu z wściekłości Deitrickowi pozwolono skorzystać z telefonu, zanim przyjechał jego adwokat, zanim zeznało dwanaście osób przebywających wtedy na terenie interesującej nas posesji, zanim wyciągnięto z łóżka sędziego, aby zapoznać się ze sprawą i wyznaczyć kaucję, zanim, wreszcie, przyjechał, w płaszczu narzuconym na szlafrok, księgowy Hartles z walizką pieniędzy, zanim okazało się że grupa śledcza znalazła na terenie posesji jedną (słownie: jedną) flaszkę szkockiej (napoczętą zresztą), on – zawsze opanowany, twardy William Deitrick – dostał ataku szalu i lekarz naładował go środkami uspokajającymi, po których obudził się u siebie w domu w czwartek około południa.

Tymczasem Badacze nie próżnowali. Przeczekali grupy śledcze przetrzasujące dom Warpa w poszukiwaniu transportu alkoholu i gdy tamci odeszli, zostawiając trzyosobowy patrol na straży, wzięli się do roboty. Szpieg (po zmianie wyglądu przy użyciu umiejętności *charakterystyczna* udający reportera „Arkham Tribune” wdał się z policjantami w miłą rozmowę, zrobił im kilka zdjęć na tle wypalonego wraku samochodu i w końcu, w geście przyjaźni, napił kawą z własnego termosu. Była odpowiednio zaprawiona środkami usypiającymi, a on, by nie wzbudzać podejrzeń, pił ją razem z nimi. Gdy po kwadransie wszyscy zasnęli, pozostali Badacze odwieźli kolegę do domu, policjantów ułożyli na kanapach w mniejszym saloniku, a sami dokonczyli robotę.

W PIĘCDZIESIĄTĄ ROCZNICĘ ŚLUBU

Boczny wątek integrujący zespół Badaczy. Niewinne z pozoru rozpoczęcie prowadzi na bagna pełne potworów, gdzie martwa wiedźma przygotowuje swe zmartwychwstanie.

Wstęp

Poniższy scenariusz opiera się na rozwinięciu epizodycznej znajomości Badaczy ze studentkami: Evelyn Baire i Julią Tekel (poznany na przyjęciu u Warpa; patrz: rozdz. „Tajemnica Martina Warpa”). Osią wydarzeń jest zaginięcie Evelyn i obawy Julii o los przyjaciółki. Proponuję, by akcja rozpoczęła się w niecałe trzy tygodnie po pogrzebie Martina (a więc w drugiej połowie maja 1924 roku).

Sceną przygody jest wioska Woodsville leżąca nad oceanem przy drodze między Ipswich a Gloucester, osłonięta z jednej strony lasem, z drugiej zaś rozlewiskiem rzeki. Właśnie tam znajduje się centralny punkt scenariusza – stara posiadłość jednej z gałęzi rodu Baire, w której mieszkali dziadkowie dalekiego kuzyna Evelyn (Teodor i Eleonora Baire) wraz ze służącym – Robertem.

Eleonora była przez wiele lat związana z kultem Shub-Nig-gurath, należała do Amerykańskiego Północno-Wschodniego Kościoła Gai, który zrzeszał ludzi wyznających poglądy animistyczne. Z członków tej organizacji wywodziła się grupa czcicieli Kozy o Tysiącu Młodych (jak nazywa się czasem wspomnianą istotę). Był to mały lecz prężny kult; rozpadł się jednak w 1902 roku po aresztowaniu przywódcy, oskarżeniu go o podwójne morderstwo, osądzeniu i skazaniu na dożywotnie więzienie.

Teodor jest dziedzinniałym starcem, który żyje w świecie własnej przeszłości; niewiele bodźców ze świata zewnętrznego potrafi przebić się do jego świadomości. Robert, prawie tak stary jak Teodor, był przed laty członkiem kultu Shub-Nig-gurath. Teraz służy mężowi swojej dawnej opiekunki – Eleonory.

Proponowany przebieg wydarzeń

Wtorek, 20 maja

JULIA CHCE SIĘ SPOTKAĆ

We wtorkowy wieczór do jednego z Badaczy (prywatnego detektywa lub przystojnego studenta) zadzwoni Julia Tekel, łamiącym się głosem prosząc o spotkanie. Podczas

rozmowy telefonicznej wydusi przez łyzy tylko tyle, że jej przyjaciółka (i współlokatorka) Evelyn Baire wyjechała na weekend i do tej pory nie wróciła. Gdy dojdzie do spotkania (twoja w tym głowa, Strażniku Tajemnic, by do niego doszło), opowie więcej. Otóż w piątek Evelyn dostała list od dziadków jej dalekiego kuzyna z zaproszeniem na uroczystość pięćdziesiątej rocznicy ślubu. Była tym bardzo zaskoczona, gdyż Eleonorę i Teodora pamiętała bardzo słabo; była u nich trzy razy w życiu, przy czym ostatnia wizyta miała miejsce ponad piętnaście lat temu. Zapamiętała z niej tylko duży dom i ogromny park przechodzący w mokrądlą. Od tamtego czasu niewiele wiedziała o losach tej gałęzi swojej rodziny; matka wspominała coś o ich podróżach po świecie, a ojciec niezmiennie kwitował każde pytanie: „To dziwacy; ktoś normalny przeprowadziłby się po ślubie do takiej zapadłej dziury?”.

EVELYN NIE WRACA RANKI, WIECZORY

Evelyn z entuzjazmem przyjęła możliwość odnowienia kontaktów z tak ciekawą częścią rodziny i nie bacząc na nic, od razu zaczęła się pakować. Wynajęła samochód (nowoczesna kobieta nie jest zależna od nikogo), powiedziała, że wraca najpóźniej w poniedziałek i pojechała do Woodsville.

Julia bardzo się martwiła o swoją przyjaciółkę, dlatego wrodzona podejrzliwość i pewne wydarzenia zmusiły ją do działania. Pierwszy był koszmar, który przysnił jej się w nocy z poniedziałku na wtorek. Widziała w nim Evelyn topiącą się w bagnie, wrzeszczącą, machającą rękami i nieubłaganie wciąganą pod powierzchnię. Drugim zdarzeniem była nieudana próba skontaktowania się z rodzicami koleżanki; okazało się, że przebywają gdzieś w Europie. Następnie Julia próbowała zadzwonić do Woodsville (są tam dwa telefony: jeden w domu Baire'ów, a drugi u pastora), jednak nie mogła uzyskać połączenia z żadnym numerem. Kroplą, która przełamała czarę, był artykuł w popołudniowce o coraz „popularniejszym” procedurze porwań dla okupu.

Dla Julii wszystko jest jasne; ktoś sformułował list z zaproszeniem na fałszywą rocznicę ślubu bardzo odległych dziadków, by wyciągnąć Evelyn z miasta; aby nie mogła odkryć prawdy, zrobiono to wtedy, gdy jej rodzice wyjechali. Chcąc zaś zapewnić sobie czas na ukrycie ofiary, porywacze odciepli linię telefoniczną do Woodsville.

PROŚBA JULII

Julia wie doskonale, że nie może iść z tym na policję; oprócz oczywistego zagrożenia życia i czci przyjaciółki (kiedy wie, że pierwsze słowa porywaczy brzmią: „Nie zawiadamiajcie glin, bo...”) widzi poważny mankament swoich podejrzeń: całkowity brak dowodów. Oficer dyżurny żąda

z pewnością czegoś więcej niż opowieści o koszmarze, informacji o awarii telefonów i rzekomo sfalszowanego listu, który wyjechał razem z Evelyn. Dlatego właśnie zwraca się o pomoc do Badacza:

Proszę mi pomóc, może mógłby pan sprawdzić choć datę ślubu Eleonory i Teodora Baire. Jeśli daty okażą się rozbieżne, będzie to już pierwszy ślad, którym można podzielić się z policją. Pobrali się w Arkham, tak przynajmniej mówiła Evelyn. Ja niestety... – tu Julia oblała się pąsowym rumieńcem – ...nie mogę iść do archiwum miejskiego, pracuję tam jako woźny mój wuj – musiałabym mu o wszystkim opowiedzieć, a on tak nienawidzi wszystkich bogatszych od siebie, że z pewnością nie tylko zabroniłby mi zajmować się tą sprawą, ale jeszcze powiedziałby coś przykrego o Evelyn, czego z pewnością nie chciałabym słyszeć.

Spotkanie z Julią powinno się zakończyć obietnicą pomocy, uspokojeniem jej i odwiezieniem do domu – pora jest zbyt późna na samotne spacerowanie dobrze wychowanej panny.

Podczas tej części należy uważać, by nie przesadzić z ukazywaniem zagrożenia; naszym celem nie jest natychmiastowe wysłanie Badacza do Woodsville na śledztwo, a tylko pokazanie zmartwionej dziewczyny, która nie radzi sobie z katastroficznymi wytworami własnej wyobraźni i potrzebuje odrobiny wsparcia psychicznego. Najlepiej by było, gdyby bohater, który z nią rozmawiał, był na tyle spokojny, by normalnie pójść spać i na tyle zaintrygowany, aby następnego ranka pójść do archiwum miejskiego.

Środa, 21 maja

Jeśli wtorkowe spotkanie z Julią przebiegło zgodnie z planem, rano jeden z Badaczy uda się do ratusza w poszukiwaniu zapisu o ślubie Eleonory i Teodora Baire. Rejestry ślubów nie należą do dokumentów ściśle tajnych, tak więc (prędzej czy później) bohater przekona urzędnika, że powinien rzucić na nie okiem. Proponuje, by test *wiarygodności*, licencja prywatnego detektywa lub zgrabnie opowiedziana historia (np.: poszukiwania genealogiczne) dawały dostęp do ksiąg już po pięciu minutach, podczas, gdy formalna procedura (wypełnianie formularzy, pisanie podań, szukanie kierownika archiwum, by wyraził zgodę) powinna zająć co najmniej godzinę.

MOJA UMIERAJĄCA PANNA MŁODA

Odnotowanie dokumentu potwierdzającego małżeństwo Baire'ów nie jest trudne; rzeczywiście wzięli ślub w niedzielę 17 maja 1874 roku. Dziwne jest coś innego – w polu przeznaczonym na uwagi znajduje się adnotacja mówiąca o tym, że Eleonora nie żyje od ponad pięciu lat!

Tu dochodzimy do punktu, w którym kończy się prolog opowieści, a zaczyna właściwa rozgrywka. Choć podejrzenia Julii okazały się nie do końca prawdziwe, to jednak spowodowały odkrycie faktu, w świetle którego nieobecność Evelyn jest wysoce niepokojąca. Jeśli Badacz prowadzący dotychczas poszukiwania nie skontaktował się z pozostałymi (sprawa wyglądała na blahą), to chyba nadszedł czas, by to uczynić.

Grupa Badaczy pojedzie najprawdopodobniej do Woodsville; zawiadomienie policji wciąż nie wchodzi w rachubę

(brak dowodów), łączność telefoniczna nadal nie istnieje – potrzebna jest więc wizja lokalna. Po kilku godzinach niezbyt komfortowej jazdy samochodem bohaterowie dojadą na miejsce. Wioska nie robi dobrego wrażenia: mały, odprany kościół, kilkanaście domów, ściana lasu od północy i pęsepny, zaniedbany dom Baire'ów na południowym krańcu.

WOODSVILLE, WIEŚ WIEŚNIAKÓW

Jeśli grupa rozpocznie poszukiwania od rozmów z mieszkańcami, ma przed sobą długie godziny opowiadań o upiorkach straszących na bagnach, kłutwie ciężającej na rodzinie Baire (to oczywiście bzdura), słabych zbiorach w zeszłym roku i paskudnej pogodzie. Wielu rozmówców ma do powiedzenia coś, co może się przydać Badaczom. Większość informacji to plotki, legendy czy przesady, choć zdarzają się wyjątki. Pastor, odpowiednio zapytany, może wspomnieć o obecności jakiejś nieznannej mu „młodej, dobrze choć ekstrawagancko ubranej panny” na nabożeństwie w ubiegłą niedzielę. Jeśli bohaterowie będą wypytывать go o Eleonorę Baire, odpowie, że ponad pięć lat temu umarła, a on odmówił odprawienia nabożeństwa żałobnego i pochówku w poświęconej ziemi. Willis, mechanik dojeżdżający do pracy w Gloucester, opowie o powrocie w poniedziałkowy wieczór do domu, gdy widział z samochodu ognie błyskające na bagnach. David Dunner, miejscowy chłop, był świadkiem przyjazdu Evelyn; w piątek zatrzymał się przy jego domu biały chevrolet, a młoda dziewczyna, siedząca w środku, zapytała o drogę do domu Baire'ów.



A ELEONORA?

Jeśli Badacze będą rozpytywać o Eleonorę (powodowania, na przykład, informacjami pastora) mogą dowiedzieć się, że pogrzebem zajmował się Will Simmons, były grabarz i alkoholik, mieszkający w rozpadającym się domu na skraju osady. Jeżeli postanowią go odwiedzić, powinni zaopatrzyć się w butelkę samogonu (ostatecznie wystarczy nawet brandy) – bez tego typu rekwizytu do rozmowy może nawet nie dojść. Will, typ o paskudnej aparycji i widocznej z daleka słabości do alkoholu (właściwie nie bywa trzeźwy), opowie im o pogrzebie Eleonory. Pamięta jak dawno temu (dla Simmonsa cztery kolejki wódki to też dawno) został wezwany do domu Baire'ów, skąd wraz z trumną, Teodorem i Robertem pojechał na bagna. Tam przeładowali skrzynię na łódź, popłynęli na wyspę znajdującą się na środku rozlewiska i opuścili trumnę do przygotowanego wcześniej dołu. Robert odmówił jakąś dziwną modlitwę, Will zabrał się do zasypywania grobu. Potem położyli na mogile kamienną płytę i postawili naturalnej wielkości posąg wyobrażający Eleonorę. Rzeźba budziła w grabarzu mieszane odczucia – po pierwsze minęły dopiero trzy dni od śmierci kobiety, a już była gotowa; po drugie, ktoś musiał ją tu przynieść – dlaczego więc nie zabrał od razu trumny?; po trzecie, wystarczyło dwóch mężczyzn, by ją przenieść (choć nie bez wysiłku), nie mogła więc być z litego kamienia i, w końcu (po czwarte), posąg przedstawiał w realistyczny sposób kobietę starą, pomarszczoną, bez tak typowych w podobnych przypadkach upiększeń czy stylizacji.

SPOKÓJ GRABARZA

Fakt pochowania zmarłej na bagnach nie wydawał się Willowi (i nie wydaje nadal) niczym nadzwyczajnym. Gdzie bowiem można pogrzebać szczątki doczesne (w przypadku, gdy pastor nie zgodził się na pochówek na cmentarzu), jeśli nie na ziemiach należących do rodziny? Tak się po prostu złożyło, że majątek Baire'ów obejmował głównie rozlewisko rzeczne.

Dalsze próby wyciągnięcia z Willa Simmonsa szczegółów spełzną na niczym. Grabarz, raczący się szczerze podczas rozmowy przyniesionym przez bohaterów alkoholem, stracił powoli kontakt z rzeczywistością, odpływając w pijackie wynurzenia i nie rozumiały bełkot.

Wszystkie informacje uzyskane od mieszkańców Woodsville powinny zostać przemycane w potoku plotek i nie nie wartych historii; do Badaczy należy odsianie wartościowych wiadomości. Ze wszystkich rozmów na temat rodziny Baire można wyciągnąć wniosek, że nie są oni w Woodsville lubiani. Opinie są bardzo różnorodne: od spokojnej niechęci pastora, który oprócz oskarżeń o grzeszne życie powodowane nadmiarem pieniędzy i władzy nie ma im nic do zarzucenia, do agresywnej nienawiści Jeremy'ego Cruse'a przypisującego im wszelkie nieszczęścia świata. Warto, by powyższe rozmowy zasilały niepewność o bohaterach; coś co z intelektualnego punktu widzenia jest nieistotne, a mimo to powoduje emocjonalne uprzedzenia.

PRZYGODA DOM

Gdy Badacze pojadą odwiedzić dom Baire'ów, zaskoczy ich cisza. Na dziedzińcu nie słychać śpiewu ptaków, brzęczenia

owadów; nawet wiatr nie szumi wśród liści drzew otaczających budynek szerokim pierścieniem – otoczenie sprawia wrażenie wymarłego. Zza zasłony w oknie na drugim piętrze ktoś śledzi ich ruchy, jednak nawet uważni (rzut na *spostregawczość*) dostrzec mogą już tylko kołysanie się zasłony; tajemniczy obserwator jest bardzo ostrożny. Nie widać nigdzie samochodu, którym przyjechała Evelyn; na podjeździe nie stoją też żadne inne pojazdy.

Dzwi bohaterom otworzy Robert – służący rodziny Baire. Jest to starszy, przgarbiony mężczyzna w wytartej i poplamionej liberii, o złośliwych oczach i wykrzywionych ustach. Będzie próbował odprawić ich z niczym, ale nawet mało zaangażowani w sprawę Badacze powinni sobie poradzić z jego niechęcią do gości.

Wnętrze domu sprawia przynębiające wrażenie. Obrazy, posagi, meble otulone są grubą warstwą kurzu, w powietrzu unosi się zątechły zapach. Dywany, od lat chyba nie czyszczone, pokrywa piasek i pokruszone błoto, pod sufitem wiszą pajęczyny. Gdy bohaterowie będą prowadzeni do salonu, by porozmawiać z panem domu z głębi budynku (najprawdopodobniej z górnych pięter), dobiegnie ich cichy dźwięk (rzut na *nasłuchiwanie*) skrzypienia podłogi i zamykania okiennicy. Jest to o tyle ważne, że Robert zapewniał ich, jakoby oprócz niego i niedołężnego Teodora nikt tu nie mieszkał.

STARY TEODOR I ELEONORA

Teodor Baire jest starcem o ułomnym (z racji wieku) ciele i umyśle. Nie może poruszać się bez pomocy; gdy dobrze się czuje, wystarczy laska i oparcie się na czymś ramieniu, lecz przez większość czasu potrzeba wiklinowego fotela na kółkach. Jego pamięć także pozostawia wiele do życzenia. Jeśli wspomina wydarzenia sprzed trzydziestu czy pięćdziesięciu lat, idzie mu całkiem dobrze, lecz nie potrafi właściwie powiedzieć, co działo się przed rokiem. Wojna światowa jest dla niego mglistym koszmarem; nie jest pewien czy wydarzyła się naprawdę. Swoją żonę, Eleonorę, pamięta jako piękną, dojrzałą i inteligentną kobietę (taki wizerunek utrwalił się w jego pamięci) – nie zdaje sobie nawet sprawy, że ona już od lat nie żyje. Bardzo chętnie będzie rozmawiał z Badaczami; opowie im (płacząc przy tym fakty, imiona i daty) historię własnej rodziny. Jeśli bohaterowie będą wypytwać o Evelyn wkładając dostatecznie dużo wysiłku w umiejscowienie jej w drzewie genealogicznym Baire'ów, to po kilku chwilach wytężonego myślenia, rozbłyśną starszuskowi oczy i z tryumfem oznajmi, że oczywiście, pamięta Evelyn; owszem, przyjechała do nich, teraz bawi się z jego żoną w parku, a jej rodzice poszli na spacer nad ocean. Są to, niestety, wspomnienia sprzed wielu lat, dlatego nie mogą być w żaden sposób przydatne.

Na koniec wizyty (z racji późnej pory) Teodor zaproponuje Badaczom nocleg, zapewniając, że przyjmowanie przyjaciół rodu Baire będzie dla niego zaszczytem. Dla potrzeb dalszych wydarzeń dobrze, gdyby bohaterowie propozycję przyjęli.

CAŁA, DŁUGA NOC

Noc upłynie bardzo niespokojnie; wszystkich będą męczyły nieprzyjemne sny, niejedną zerwie się w środku nocy wytrącony ze snu szuraniem, krokami po skrzypiącej podłodze,



trzeszczeniem ścian czy chłostaniem okiennic przez rozburzenie wiatrem gałęzi drzew. Nad ranem wszyscy będą czuli się źle (-1k6 Punktów Magii); jest to oczywiście efekt niewyspania, nieprzyjemnych snów i dusznego, dławiącego wręcz powietrza wypełniającego cały dom Baire'ów.

KULISY WYDARZEŃ

Nadszedł czas, by wyjaśnić, co dzieje się za kurtyną wydarzeń. Dotychczas Badacze zbierali tylko informacje, teraz jednak powinni przejść do konkretnych działań, dlatego poniższe wiadomości wydają się być niezbędne. Jest mało prawdopodobne, by zdążyli podjąć jakiegokolwiek kroki w środę; przypomnijmy, że tego dnia zebrali się, przeprowadzili poszukiwania w archiwum w Arkham, przebyli dość długą drogę do Woodsville i spędzili całe godziny na rozmowach z miejscową ludnością.

Przejdźmy do konkretów: za porwaniem Evelyn (bo rzeczywiście nastąpiło porwanie) stoi Eleonora. Choć umarła pięć lat temu, nadal egzystuje w materialnym świecie w podobny sposób co duchy i upiory. Po części przyczyniła się do tego moc psychiczna, którą otrzymała jako kapłanka Shub-Niggurath, oddanie Roberta, wiedza okultystyczna, lecz największą rolę odegrało obsesyjne pragnienie życia i młodości,

trwające panią Baire od wielu lat. W ostatnich tygodniach życia Eleonora przygotowywała się do wykonania wielkiego planu. Zniechęcała do siebie mieszkańców Woodsville, demonstrowała swoją pogardę dla Kościoła, była złośliwa i opryskliwa. Dlatego kiedy zakończyła żywot (przy wydatnej pomocy mikstur konserwujących ciało i pętających ducha w materii), nikt nie zdziwił się, że pastor odmówił jej chrześcijańskiego pochówku. Nikt też nie wstawał się za nią, nikomu nie zmiękło serce; w ostatnim czasie dopieklą prawie wszystkim. Była to część intrygi; dzięki temu mogła zostać bez przeszkód pochowana z dala od ludzi – na bagnach. Tam, bardziej nawet niż tytuł własności ziemi, chroniły ją legendy (nie zawsze wysłane z palca) o potworach i okropnościach rozlewiska. Will Simmons był potrzebny, by w razie plotek i podejrzeń zaświadczyć, że własnymi rękami zakopał trumnę Eleonory. Posąg, który stanął nad mogiłą zmarłej, był w istocie jej zeszytniałym, zakonserwowanym ciałem. Dzięki skomplikowanej procedurze, magii i pomocy wyznawców Shub-Niggurath może ona animować swe doczesne zwłoki przez dwie noce w miesiącu.

NIE JEST UMARŁYM...

Od chwili śmierci Eleonora nieustannie próbuje przywrócić sobie życie w młodym ciele. Operacja ta jest jednak bardzo złożona i trudna; można ją powtarzać nie częściej niż raz na pół roku (wyczerpanie psychiczne, zmudny i długotrwały proces przygotowań odpowiednich komponentów). Przez pięć lat porażki zabrały życie ośmiu młodym kobietom z okolicznych wsi; tym razem, by nie wzbudzać dalszych podejrzeń, Eleonora wybrała kogoś z zewnątrz – Evelyn Baire z Arkham. Dziewczyna została ukryta w jej grobie; od poniedziałku znajduje się w stanie głębokiego letargu. Jeśli Badacze nie zrobią nic, by ją uwolnić, umrze w nocy z czwartku na piątek podczas rytuału oddania sił vitalnych (bez względu na wynik obrzędu).

Eleonora nie działa sama; współpracują z nią trzy ghoule zamieszkujące bagna (jeden z nich często przebywa w domu Baire'ów; obserwując okolicę; to on był w sypialni na drugim piętrze, gdy Badacze odwiedzili Teodora), Robert i Sułtan – *juvenis nigritiae* – przedstawiciel starożytnej rasy Mrocznych Młodych, mentor, kapłan i łącznik z Shub-Niggurath.

Czwartek, 22 maja

WYŚCIG Z CZASEM I POŻERACZAMI GROBÓW

Dla Badaczy zaczyna się wyścig z czasem, którego stawką jest życie Evelyn. Ubiegłej nocy Robert (lub ghoul, jeśli nie został odkryty) zawiadomił Eleonorę o nieznanym dopływającym się o ich ofiarę. Wiedząc Baire, dostrzegając powagę sytuacji, ożywiła swe martwe ciało i przygotowuje wszystko do przeprowadzenia rytuału. Choć termin nie jest najodpowiedniejszy, decyduje się na najbliższą noc. Jeśli do wieczora bohaterowie nie odwieszą jej grobu na bagnach, Evelyn zginie. Szansa na udane przeprowadzenie obrzędu wynosi około 25%; jeśli wszystko się uda, odmłodzona i ożywiona Eleonora pojawi się nocą wraz z ghoułami i Sułtanem w domu swego męża, by odnaleźć i zlikwidować ewentualnych świadków w osobach Badaczy i Teodora. Jeżeli uda im

się zbiec, będzie ich konsekwentnie poszukiwała i ściagała; jest to całkiem ciekawy materiał na kolejne przygody.

W przypadku niepowodzenia rytuału, także będzie próbowała wykonać powyższy plan; różnice są tylko takie, że będzie rozwścieczona kolejną porażką, żadna krwi, a zasięg jej działania będzie ograniczony do najbliższej okolicy. Jeśli Teodor zobaczy ją w takim stanie, dostanie zawału serca i najprawdopodobniej umrze.

Zalóżmy jednak, że Badacze wybiorą się wcześniej na bagna. Wtedy czeka ich konfrontacja z Eleonorą i ghoulami (co najmniej dwoma), wykopanie trumny (lub tylko otworzenie jej – ghoule wygrzebią ją około czteremastej, by przygotować Evelyn do rytuału), przebudzenie dziewczyny z letargu (w zależności od łagodności metody powinna stracić od 1k6 do 2k20 PP) i ucieczka z rozlewisk przed Sułtanem. Przeżycie, uratowanie Evelyn (i Teodora, jeśli pokonają Eleonorę) zależy tylko od pomysłowości bohaterów, ich przytomności umysłu i zdolności do improwizacji.

Uwagi końcowe

Najważniejszymi elementami tego scenariusza jest właściwe odgrywanie zachowań Eleonory i oddanie atmosfery małej osady obcującej z Nieznanym. Finał powinien pokazywać dysproporcję między ułomnymi możliwościami Badaczy a potęgą ich przeciwników (Eleonora miotająca czary, Sułtan dysponujący nadludzką siłą i odpornością). Wydarzenia te powinny dowodzić, że ze światem Mitów się nie walczy, lecz się od niego ucieka ze wszystkim, co może zrobić człowiek, to uratować siebie i być może jeszcze kogoś od Przedwiecznego Koszmaru.

Informacje mieszkańców Woodsville kierujące bohaterów do Eleonory można rozłożyć w czasie. Jeśli uważasz, że Badacze nie wkładają w poszukiwania zbyt wiele wysiłku, część opowieści przedstaw im dopiero w czwartek. Nie pomagaj im za wszelką cenę; porażka jest także ważnym doświadczeniem.

Opowieści miejscowej ludności powinny być dopracowane, ciekawe. Mogą wprowadzać inne wątki, sprowadzać śledztwo na boczne tory czy wręcz odsuwać od wyjaśnienia zagadki zaginięcia Evelyn. Im bardziej będą różnorodne, tym lepiej.

Informacje dodatkowe

Eleonora Baire

Martwa wiedźma

S	6	KON	6	BC	12	INT	14	MOC	21
ZR	8	WT	9						

Forma odmłodzona

S	8	KON	9	BC	12	INT	14	MOC	17
ZR	14	WYG	17	WYK	15	P	85	WT	11

Broń: Sztylet 30%

Czary: „Pozbawienie Mocy”, „Przywołanie Mrocznego Młodego”, „Wezwanie Shub-Niggurath”, „Wywołanie Szaleństwa”, „Wzburzenie Bagna”.

Spotkanie martwego ciała pani Baire – animowanego magią, zarosniętego bluszczem, pokrytego do kolan szlamem i gnijącymi resztkami roślinnymi powoduje Test Pocztytalności i utratę 1/1k6 PP.

Ulubionym czarem Eleonory jest bez wątpienia „Wzburzenie Bagna”, będącym zmodyfikowaną wersją „Fali Zapomnienia”; ma mniejszy zasięg i skalę działania, powoduje (u osoby rzucającej) utratę 1k8 PP i 15 PM. Osoby zalane w ten sposób bagienną wodą wykonują przez co najmniej dwie rundy rzuty, jak w przypadku topienia się, dodatkowo przy nie zdanym Teście Szczęścia zostają wepchnięte w zdradliwy rejon rozlewiska (co powinno zaowocować co najmniej jednym kolejnym rzutem broniącym przed utonięciem i/lub testem Siła x 4 albo Zręczność x 4).

Wiedźma dysponuje także Amuletem Władzy, w którym „magazynuje” Punkty Magii. Może ich tam zmieścić dwadzieścia – korzysta z nich jak z własnych. Do „ładowania” potrzeba użycia czaru „Pozbawienie Mocy”, przepelnienie nie powoduje żadnych ubocznych skutków (oprócz utraty nadwyrżki). Amulet na formę owalu o doskonale gładkich powierzchniach, wykonanego z czarnego onyksu. Pochodzenie tego potężnego przedmiotu magicznego nie jest znane; Eleonora kupiła go w 1887 roku od przypadkowo spotkanego mężczyzny (który z całą pewnością zarabował go wcześniej, gdyż nie zdawał sobie sprawy z jego wartości). Może się nim posługiwać każdy; do zrozumienia jego działania potrzeba znajomości czaru „Pozbawienie Mocy” i miesiąca wyczerpujących starań pozwalających na zsynchronizowanie się z tym potężnym artefaktem.

Eleonora nosi amulet zawieszony na szyi i, dla bezpieczeństwa, przykryty ubraniem. Nie jest on więc widoczny w normalnych warunkach; jeśli po ewentualnym pokonaniu wiedźmy Baire Badacze nie zadeklarują wyraźnie przeszukania zwłok (co wiąże się z dotknięciem gnijących fragmentów ciała, grzebaniu wśród mokrych, pokrytych szlamem roślin, które ją porastają), po prostu go nie odnajdą.

Ghoule

S	17	KON	10	BC	14	INT	12	MOC	11
ZR	15	WT	13	mo:	+1k4				
S	17	KON	16	BC	16	INT	11	MOC	14
ZR	11	WT	16	mo:	+1k6				
S	19	KON	12	BC	13	INT	12	MOC	13
ZR	14	WT	13	mo:	+1k4				

Sułtan

S	41	KON	19	BC	42	INT	17	MOC	18
ZR	20	WT	31	mo:	+4k6	czary	wedle	uznania	

MORDERSTWO W KAMIENNYM POTOKU

W górach nawiedzanych przez mi-go trwają prace górnicze okultystycznego bractwa. Brutalne morderstwa sięją przerażenie, a sprawca czai się tuż za plecami.

Wstęp

MEŁOT BOGA

Charles Grubb, młody geolog z Arkham University, został wynajęty przez Keitha Hartlesa (księgowego EBGm) do poszukiwań geologicznych w rejonie między Brattleboro (Vermont) a Keene (New Hampshire). Celem miało być odnalezienie meteorytu, który rzekomo spadł w tym obszarze około dziesięciu tysięcy lat wcześniej. Charles śmiał się na początku z tej propozycji, traktując ją jako żart przyjaciół, bo wszystko było w niej absurdałne, lecz gdy Hartles posunął mu pod nos trzymiesięczny kontrakt opiewający na czterdzieści pięć dolarów tygodniowo i trzystudolarową premię w razie odkrycia miejsca upadku kosmicznego głazu, od razu spoważniał. Nie namyślając się długo wezwał telefonicznie znajomego notariusza i po formalnym sprawdzeniu umowy, podpisał ją bezwzględnie. „Jeśli jest to tylko kawał, moi kumple drogo za niego zapłacą” pomyślał przy tym z satysfakcją. Nie był to jednak żart; powody tych niecodziennych poszukiwań wyjaśnione są w rozdziale „Ezoteryczne Bractwo Gwiezdnej Mądrości”.

Poszukiwania zakończyły się sukcesem dnia 12 czerwca 1924 roku; mała dolinka wśród szczytów pasma Adamson Mountains (zaczynającego się na wschodnim brzegu Connecticut River) okazała się być miejscem upadku gwiazdnej skały. Odkrycia dokonano prawie przypadkowo: podczas oznaczania na mapach podejrzaných miejsc wymagających sprawdzenia, Charles Grubb ominął tę dolinę, bo nikt nie wiedział mu wcześniej, że szuka właściwie okrucu skalnego o średnicy najwyżej dwudziestu metrów. Gdy ekipa miała się już zwinąć, by przenieść się w kolejny rejon; Grubb, urzeczony pięknem okolicy, wybrał się na spacer. Podczas niego dotarł do owej doliny, gdzie zaintrygowała go dziwna rzeźba terenu; nie namyślając się długo wezwał swoich pomocników i wraz z nimi zaczął próbne wiercenia. Pod prawie pięciometrową warstwą ziemi i kamieniami odkrył litą skałę, której okrucy wydobyte ze świadem z pewnością nie stanowiły odłamków normalnego budulca okolicznych form geologicznych.

Ucieszony geolog, czując, że udaty się poszukiwania (w których sukces wątpił już wiele razy), polecił rozbicić obóz, a sam udał się w poszukiwaniu telefonu. Po dwóch godzinach pieszej wędrówki, przejechaniu samochodu wraz z przypadkowo spotkanym miejscowym drwalem kolejnych pięciu mil, dotarł wreszcie do większej osady. Zadzwoił do

Keitha Hartlesa i opowiedział wszystko; ten ucieszył się bardzo i oznajmił, że przybędzie jak najszybciej (czyli następnego dnia rano). Grubb wrócił do obozu, kupując po drodze butelkę wódki z przemytu; całemu zespołowi należała się chwila odpoczynku i radości.

„PRZEJMujemy OPERACJĘ...”

Następnego dnia na miejscu pojawił się Hartles z Deitrickiem. William sprawdził wydobyte odłamki, oznajmiając radośnie, że o to im właśnie chodziło, księgowy zaś wypłacił geologowi resztę pieniędzy wraz z premią; zaproponował mu także kolejną pracę za dobre pieniądze – kierowanie i nadzorowanie prac górniczych mających na celu skruszenie, wydobywanie i transport skały. Gdy Grubb zapytał ze zdziwieniem, dlaczego pracy tej nie zlecić za mniejsze wynagrodzenie majstrowi górniczemu, Deitrick odparł, że – po pierwsze – wydobywanie musi kierować ktoś odpowiedzialny, po drugie – trzeba będzie zrezygnować z normalnych metod, gdyż użycie materiałów wybuchowych nie wchodzi w grę, i – po trzecie – jego już znają, talent organizatorski wykazany podczas poszukiwań jest ważnym atutem oraz bardzo przyda im się osoba z doświadczeniem w terenie.

Charles Grubb zgodził się. EBGm zaczęło organizować transport, budować w pobliżu doliny osiedle drewnianych domków dla górników (nazwane od pobliskiej rzeczki Kamiennym Potokiem), załatwiać sprawy logistyczne i rekrutować ludzi; początek prac zaplanowano na 7 lipca.

JAK SIĘ DO TEGO ZABRAĆ?

Badaczy można wprowadzić do tego scenariusza na wiele sposobów. Sugeruję, by dowiedzieli się o poszukiwaniach ludzi do pracy (nazwisko Deitrick powinno uruchomić w ich umysłach dzwonek alarmowy) i zatrudnili się (poszukiwani są nie tylko górnicy i ludzie do innych prac fizycznych, ale także pracownicy z odpowiednim wykształceniem bądź doświadczeniem w pracach geologicznych), mogą spotkać też Charlesa Grubba, który przerwie między poszukiwaniami teorii a rozpoczęciem wydobywania spędzą w Arkham, opowiadając znajomym o swoim ekscentrycznym zleceniodawcy. Każda inna metoda także jest dobra, jeśli tylko jest prawdopodobna i doprowadzi do ich pobytu w okolicy Kamiennego Potoku w okresie 9-12 lipca.

GÓRNIK ROY

Powodem wydarzeń, które opisuje ta przygoda, jest Roy Jack – zatrudniony przez Deitricka były górnik węglowy z Pensylwanii, uciekinier z zakładu dla psychicznie chorych, gdzie znalazł się z powodu niekontrolowanych wybuchów agresji (jest psychopatą, typem sadystycznym), które

doprowadziły do ciężkiego pobicia pięciu ludzi i śmierci szóstego. Roy używa fałszywego nazwiska, zmienił nieco swój wygląd; do chwili obecnej ukrywał się w Arkham, rodzinnym mieście jego dziadków. Powodowany brakami finansowymi i chęcią zmiany otoczenia postanowił zatrudnić się przy dobrze płatnym i odległym od ludzkich siedzib projekcie EBMG.

KTO ZA TYM STOI?

Katalizatorem tragicznych wypadków jest obecność w okolicy Kamienego Potoku mi-go, grzybów z Yuggoth. Prowadzą one eksploatację niewielkiego złoża zawierającego poszukiwane przez nich rudy metali, znajdującego się na skraju Adamson Mountains. Zaniepokojone ruchem spowodowanym przez przedsięwzięcie Deitricka, postanowiły obserwować teren osady i dolinę meteorytu, by w razie ataku (podejrzewają, że akcja ta jest skierowana przeciwko nim) lepiej się bronić lub szybciej wycofać.

Proponowany przebieg wydarzeń

Poniedziałek-środa, 7-9 lipca

CO JEST W PORZĄDKU?

Pierwsze dni pracy mijają spokojnie. Wszyscy poznają teren, są dzieleni na brygady, wyznacza się kierujących grupami. Na cały zespół składa się trzydziestu siedmiu górników, trzech kierowców, pięciu ludzi ochrony (golemy Deitricka uzbrojone w pistolety i strzelby), Charles Grubb wraz z dwoma pomocnikami, kucharz i lekarz. Atmosfera jest przyjemna; praca, choć ciężka, nie wydaje się ani trudna, ani niebezpieczna. Wysokie stawki godzinowe sprzyjają snuciu planów wydania jeszcze nie zarobionych pieniędzy. Pierwsze próby sprzętu wypadają pomyślnie; mimo drobnych kłopotów technicznych udaje się uruchomić wszystkie świdy. Górnicy próbują kuć skałę, która, choć twarda, poddaje się.

Obserwatorzy mi-go także są zadowoleni. Wbrew obawom nikt nie próbował zakłócić im pracy i wygląda na to, że przybyli tu ludzie mają swoje zajęcia, zupełnie z nimi nie związane. Nie oznacza to jednak, że gryby przestaną być ostrożne – jest przecież możliwe, iż wszystko to, co widzą, jest tylko próbą uspienia ich czujności, czynnościami pozorowanymi, mającymi na celu zamaskowanie prawdziwej działalności.

Czwartek, 10 lipca

BÓJKA

W czwartek ma miejsce pierwsze ważne (z punktu widzenia scenariusza) wydarzenie – jest to bójka, w której czynny udział bierze Roy Jack. Wszystko zaczęło się przed śniadaniem, gdy Roy wyszedł przed barak przeciągnąć się i zacerpnąć

świeżego powietrza; dwóch innych górników siedziało na drewnianej ławce, rozmawiając wesoło. W pewnym momencie jeden z nich zażartował z bielizny Roy'a – dowcip był tak celny, że ośmieszony rzucił się na nich, tracąc nad sobą kontrolę. Mimo że przeciwnicy nie byli słabeuszami, już po krótkiej walce okazało się, że nie są w stanie sprostać furii i doświadczeniu atakującego. Sprawę zakończyli ochroniarze, odcinając siłą Jacka, który w zapamiętaniu kopnął skulone ofiary. Nie wyciągnięto wobec niego żadnych konsekwencji – niefortunny komiccy przyznali bowiem że skruchą, że sami sprowokowali głupimi uwagami całe zajście. Bójka ma jednak pewne znaczenie; wszyscy świadkowie są zgodni co do tego, że Roy nie panował nad sobą i posługiwał się pięściami z morderczą skutecznością i przerażającą brutalnością.

Badacze nie powinni być świadkami powyższej sytuacji; mogą usłyszeć o niej od osób trzecich tak, by zapamiętali wydarzenie, lecz nie przywiązywali do niego żadnej wagi.

ŚLADY

Kolejnym elementem jest odkrycie dokonane przez kierowcę, Luigiego Scalcatti. Podczas przerwy obiadowej wdrapał się on na szczyt kopulastego wzgórza, by popatrzeć z góry na dolinę. Jego uwagę przykuła rozkopana ziemia i powyrwane pęki trawy w okolicy skały wieńczącej wzniesienie. Gdy zbliżył się do tego miejsca, dostrzegł dziwne ślady. Po plecach przebiegł mu zimny dreszcz i choć nie usprawdliwialiło paniki, zbiegł z góry, krzycząc ze strachu. Zaniepokojeni jego zachowaniem górnicy wdrapali się na szczyt. Znaleźli w piasku odciski szponów, których nie mogło pozostawić żadne znane im zwierzę. Każdy ślad wyglądał podobnie: wokół centralnego zagłębienia rozchodziły się promieniste rysy zakończone otworami po pazurach. W odkrytych tropach było coś niesamowitego, coś, co kazało wszystkim zaakceptować ich autentyczność, tworzyć rozejrzeć się dookoła i bez słowa opuścić to miejsce. Nikt z górników (przynajmniej na razie) nie ma ochoty na komentarze i dzielenie się z resztą własnymi przypuszczeniami.

Bohaterowie, którzy mieli już kontakt z mi-go, mogą bez trudu zidentyfikować znalezione ślady jako pozostawione przez gryby z Yuggoth. To właśnie ich zwiadowcy, obserwujący teren odkrywką i Kamienego Potoku, zryli ziemię na wzgórzu swymi ohydnyimi szponami.

CO SIĘ WYDARZYŁO WIECZOREM?

Późnym wieczorem Roy opuścił zabudowania osady, by pospacerować po pobliskim terenie. Wspaniały blask księżyca przyciągał go jak magnes, piękna, spokojna okolica nie skązona śladami człowieka, działała kojąco na nerwy napięte przykrymi wydarzeniami minionego dnia i strachem przed zdradą, pojmaniem i powrotem do ponurych, piwnicznych pomieszczeń szpitala psychiatrycznego. Postanowił zacząć spacer od wspania się na najwyższe wzniesienie spośród tych, otaczających miejsce górniczych prac (podczas dnia długo obserwował skalisty szczyt i przypomniał sobie wysiłek wytraplający bezpiecznych tras). Przechadzka wyszłaby mu najprawdopodobniej na zdrowie, gdyby nie obserwujący okolicę zwiadowcy mi-go, na szczytcie spotkał bowiem jednego z nich. Na widok różowego potwora o wielkich skrzydłach

i licznych odnóżach, Roy stracił zdrowe zmysły; spotkanie czegoś tak obcego i obrzydliwego odebrało mu resztki rozsądku. Rzucił się na przybysza z Yugoth z pianą na ustach, zaczął okładać go pięściami, gryźć, kopać. Przerazony furją przeciwnika mi-go próbował się bronić; jego szpony raz po raz orały pierś Roya, lecz niewiele mu to pomogło. Szaleństwo i ogromna siła fizyczna górnika wzięły górę i już po dwóch minutach obcy wydał z siebie wysoki, świergoczący krzyk rozpacz, padając bez życia.

KTO KOGO ZABIŁ?

Gdy pozostałe mi-go usłyszały śmiertelny wrzask swojego współplemieńca, zgodnie stwierdziły, że oznacza on sygnał o ataku ludzi. Oddały chwilą milczenia hołd poległemu zwiadowcy, po czym zaczęły gorączkową ewakuację. W pięć minut cała dziesiątka szybowała już w niebo, unosząc najcenniejszy ekwipunek (reszta sprzętu została w opuszczanych sztolniach). Grzyby z Yugoth spoglądały bezsilnie za siebie; zostawiały wspaniały, zasobny świat, który na ich nieśćczęście zamieszkiwały bezmózgie, nieowłosione małpy wynajdujące kult siły i szaleństwa.

OFIARA AARONA KINGA

Po zwycięskiej walce Roy rozejrzał się po okolicy. „Skoro był jeden potwór, to może być ich więcej” – pomyślał – „a po okolicy na pewno kręca się ich ludzcy szpiedzy. Zdracy muszą mieszkać w Kamiennym Potoku, by mieć oko na górników... Nie mogą się dowiedzieć, że zamaskowałem

ich tajemnicę...”. Tak myślał Roy Jack, gdy zataczając się ze zmęczenia i ran wracał do osady. Z piersi pociętej szponami mi-go wciąż sączyła mu się krew, znacząc co kilka kroków skalistą ziemię.

Gdy był już w lesie, niedaleko drewnianych zabudowań, pojawiła się przed nim postać Aarona Kinga, młodego górnika z Vermontu. Chłopak nie zauważył ran osłanianych strzypami kurtki, nie rozpoznał też dokładnie twarzy, dlatego jego głos był wesoly, gdy zapytał: „Wracamy z wycieczki pod księżycem?”. Na te słowa stanęły Royowi przed oczami obrazy oświetlonego trupia blaskiem wzgórza, walki z potworną istotą, przypomniał mu się cały ból ran. Zakpiła w nim wściekłość; stojący przed nim chłopak musiał wiedzieć o wszystkim, skoro spotkał go w tutaj i zadał takie pytanie; a skoro wiedział, to musiał być szpiegiem potworów. Do wściekłości Roya Jacka najbardziej jednak przyczynił się fakt, że ten zdradca ludzkości śmiał się z niego! Rzucił się na niego w niekontrolowanym ataku szału. Rozległ się pierwszy (i zarazem ostatni) krzyk, a po chwili na ziemi leżały już tylko zwłoki. Jack zaczął je wtedy szarpać, rozrywając skórę trupa paznokciami i zębami. Mścił się za bolesne rany, które odniósł podczas starcia z mi-go, brał odwet za przeżyty strach, za wszystkie swoje niepowodzenia. Po dwóch minutach pastwienia się nad martwym górnikiem, Roy zemdlał – wysiłek otworzył mu na nowo rany, odezwowało się zmęczenie i osłabienie po walce z istotą z Yugoth.

Aaron King był oczywiście całkowicie niewinny, stał się po prostu ofiarą szaleństwa Roya Jacka. Jego zwłoki, wraz



z leżącym opodal nieprzytomnym Royem, odnajdziej jeden z ochroniarzy, którego zaalarmował przedśmiertny krzyk chłopaka. Postawił on na nogi cały Kamienny Potok i zaczęło się śledztwo. Zostanie wyznaczona kilkuosobowa grupa dochodzeniowa; nikt nie będzie się zbystnio pałił do udziału w niej, więc jeśli Badacze zgłoszą się sami, a ich kandydaturę poprze doktor Grubb lub kilku górników, to bez problemów zostaną do niej włączeni.

WERSJA ROYA

Ocuony Roy przedstawi własną wersję wydarzeń; wyszedł na krótki spacer, spotkał w lesie Aarona, a gdy z nim rozmawiał, zostali napadnięci przez skrzydatego potwora. Podczas zaciętej walki, w której zginął chłopak, udało mu się tak zranić owo monstrum, że odleciało chwiejnie na północ. Potem stracił przytomność i odzyskał ją teraz.

Historia ta ma kilka słabych punktów. Po pierwsze: po dokładnych oględzinach można stwierdzić, że rany Aarona i Roya różnią się nieco od siebie (jedne są szarpane, a drugie cięte); po drugie: Roy ma pod paznokciami strzępy ciała i zakrzepłą krew pochodzenia niewątpliwie ludzkiego, i po trzecie: ślady krwi Roya mogą zaprowadzić na szczyt wzgórza, gdzie walczył z mi-go, kłamstwem więc jest, że wyszedł na spacer do lasu. Rozróżnić ran można zauważyć po dokładnym zbadaniu rozszarpanych zwłok (odpowiednie testy Pocytałności), szczątki pod paznokciami Roya wymagają bardzo dokładnych oględzin jego rąk, podążenie śladem krwi wymaga trzech kolejnych, udanych testów tropienia (dotarcie do szczytu zaowocuje znalezieniem na pół rozpuszczonych zwłok mi-go; do rana zostanie z niego tylko śmierdząca kałuża). Opis latającego potwora jest na tyle dobry, by Badacze mający wcześniej jakikolwiek kontakt z gryzami z Yugoth rozpoznali przeciwnika jako przedstawiciela tej właśnie rasy.

Opowieść Roya, jego rany i ślady znalezione dnia przez kierowcę powinny spowodować, że wszyscy uwierzą w wersję z potworem zabijającym Aarona. Drobne nieścisłości mogą zmusić do zastanowienia, lecz nie powinny odciągnąć uwagi od mi-go.

Piątek, 11 lipca

MIARKA SIĘ PRZEBRAŁA

Zwłoki Aarona umieszczono w wykopanej piwniczce, jeden z golemów udał się po śniadaniu do pobliskiej wsi, by powiadomić policję. Poszedł pieszo; ciężarówka z zaopatrzeniem miały przyjechać do Kamiennego Potoku dopiero wieczorem. Po drodze dogonił go Roy i zaatakował; zdawał sobie sprawę, że wizyta policji i przesłuchanie mogłyby go zdemaskować.

Gdy golem, umierając, rozsypał się w proch górnik, przeżył kolejny szok. Stracił zupełnie zdolność trzeźwej oceny sytuacji; otaczali go latające potwory o ostrych szponach i uzbrojeni ludzie, którzy po śmierci zmieniali się w kupę piałuch. Wszyscy byli na pewno w zmnowie i dążyli do uśmiercenia go – jedynym wyjściem wydawało się wcześniejsze ich zlikwidowanie. Roy ukrył broń zabitego i wrócił do Kamiennego Potoku, planując po drodze metody obrony.

PLON SZAŁEŃSTWA

Przez cały dzień praca idzie niemrawo. Wszyscy wspominają wydarzenia poprzedniego wieczoru, rozglądając się nerwowo w obawie przed latającymi potworami. Roy jest roztrzęsiony; do obiadu tamie przez nieuwagę dwa wiertła największego świda, przez co po czternastej zostaje zwolniony z obowiązków do końca dnia, lekarz daje mu silne środki uspokajające i nakazuje odpoczynek w łóżku. Ten jednak ani myśli odpocząć. Udaje, że połyka przygotowaną substancję, włamuje się do pomieszczeń biurowych; jest przekonany, że wśród pracowników Kamiennego Potoku jest grupa stronników mi-go, która czyha na jego życie. Szałeństwo przejmie nad nim kontrolę, gdy znajduje na biurku zajmowanym przez jednego z pomocników geologa szkice śladów przybyszów z Yugoth. Teraz jest już pewien, że padł (razem z innymi niewinnymi górnikami) ofiarą szeroko zakrojonego spisku. Powiadomienie policji nie wchodzi w grę, pomijając fakt, że stróżowie prawa napawali Roya głęboką odrazą od chwili zamknięcia go w zakładzie dla obłąkanych, to na pewno są również zamieszani w całą sprawę. Został więc samotny na polu walki; nie może zwrócić się do nikogo, gdyż istnieje możliwość zdradzenia się ze swą wiedzą przed wrogami. Postanawia walczyć sam; przegląda listę pracowników, zaznaczając podejrjane (według niego) osoby. Kryteria tego wyboru są niezrozumiałe dla normalnego człowieka: zakreśleni zostają wszyscy ochroniarze (posiadają broń, a co za tym idzie i władzę), kucharz (zwłoki Aarona zostały umieszczone w jednej z piwnic wykopanych do przechowywania żywności; powód jest oczywisty – kucharz chce mieć oko na trupa), pomocnik Grubba (rysował ślady potworów, więc musi je lubić), trzech Irlandczyków (z takimi nigdy nie wiadomo, dwóch Włochów (wciąż gadają po swojemu, pewnie obawiają się odkrycia ich udziału), kierowca Dertland (spiskowcy muszą mieć połączenie ze światem) i jeden z Badaczy (złe mu z oczu patrzy).

Po przejrzeniu spisu nazwisk Roy siada wygodnie i zaczyna się zastanawiać w jakiej kolejności wyeliminować wrogów (że należy ich zabić – nie ma wątpliwości). Po namyśle podkreśla na liście dwóch: młodego naukowca z Bostonu Stevena Jaansa i kolejnego z ochroniarzy. Dalsze rozmyślenia przerywa mu wejście tego pierwszego, którego doktor Grubb wysłał po notatki zawierające ekspertyzy z badań fizykochemicznych wydobywanej skały. Przerazony możliwością dekonspiracji, Roy skacze na naukowca, chwytając go za gardło. W ataku szaleństwa dusi bezbronną ofiarę, rozszarpując jej następnie klatkę piersiową porównany ze stołu małym, ostrym kiofem przeznaczonym do odtupowywania próbek geologicznych. Następnie wypada z baru, wyrzuca w krzaki trzymaną w rękach zakrwawioną broń, biegnie do swojego budynku, ژیżywa leki, które dostał od lekarza, rozbiera się i kładzie do łóżka. Jest godzina 14:47.

ALARM

Alarm zostanie podniesiony pięćdziesiąt minut później; doktor Grubb – zaniepokojony nieobecnością asystenta – sam

pójdzie do Kamiennego Potoku (pięć minut marszu) i odnajdzie jego zwłoki. Prace zostaną przerwane, wszyscy (pod eskortą ochrony) wrócą do baraków, gdzie zaczną się śledztwo. Jego przebieg zależy od zachowania Badaczy i wyobraźni prowadzącego; przytoczę kilka uwag, które mogą okazać się pomocne przy przeprowadzanej rekonstrukcji wydarzeń.

Lekarz był przez cały czas na terenie Kamiennego Potoku; nie słyszał żadnych podejrzanych hałasów, nie widział nikogo obcego (ale też nie wychodził ze swojego gabinetu).

Kucharz przygotowywał wieczorny posiłek, rozmawiał z Julianem (golemem Deitricka, który pilnował osady i czekał na powrót strażnika wysłanego rano po policję), widział dwóch górników około 14:20; nie jest jednak w stanie ich zidentyfikować.

Julian także zauważył dwóch ludzi; jest pewien, że jednym z nich był Arthur Wheeler.

Arthur Wheeler – mimo początkowych wykretów – przyzna się, że rzeczywiście był w Kamiennym Potoku wraz z Lorenzo; skorzystali z chwilowego zamieszania przy wykopie i postanowili wzmocnić swoje morale odrobiną wódki przechowywaną w baraku. Nie widzieli nikogo podejrzanego.

Lorenzo Smythe ma do dodania tylko tyle, że gdy przechodzili obok biura Grubba, słyszał jakieś odgłosy dobiegające z wewnątrz podobne do przesuwania mebli.

Roy Jack śpi snem kamiennym od 14 (jak zapewnia lekarz), przez osiemnaście nie uda się go przywrócić do przytomności.

Lekarz ocenia, że zgon Stevensa Jaansa nastąpił między 14:30 a 15:00; po dokładnych oględzinach orzeknie, że nastąpił najprawdopodobniej na skutek uduszenia, a rany na piersi powstały później.

Dokładne przeszukanie terenu może zaowocować odnalezieniem zakrwawionego kilofa.

Koszula Roya ma rękawy poplamione świeżą krwią; leży pod jego łóżkiem zwinęta w kłębek, wraz z innymi ubraniami. Odnalezienie tego śladu nie jest łatwe – poza wyraźną chęcią przeszukania jego rzeczy potrzeba jeszcze szczęścia, wiedzy i zdrowego rozsądku; w końcu większość odzienia Roya nosi podobne ślady po czwartkowych wypadkach.

W miejscu morderstwa leży lista pracowników z zakreślonymi nazwiskami (szczegóły: patrz wyżej), uwagę zwraca szczególnie mocno podkreślony Steven Jaans i Herbert Goodbright (ochroniarz).

Gabinet Grubba nosi wyraźne ślady poszukiwań: porozrzucane papiery, otwarte szafki.

Roy zostanie ocyniony około godziny 18; opowie wtedy, że dostał leki i poszedł spać. Najprawdopodobniej zostanie wyłączony z grona podejrzanych – ucieszony tym będzie dalej planował pozbywanie się wrogów. Jeśli jednak zostanie oskarżony, potrzeba będzie wielu ludzi, by pozbawić go wolności. Jeżeli uda mu się uciec, można przejść do odpowiednio zmodyfikowanych wydarzeń soboty.

Wysłany rano po policję ochroniarz oczywiście nie wróci; wieczorem w Kamiennym Potoku powinna zapanować ciężka atmosfera podejrzliwości i nieufności. Każda próba opuszczenia osady będzie traktowana jako ucieczka z miejsca zbrodni. Przażeni górnicy tylko szukają poszlak mogących wskazać kogokolwiek jako winnego; sprawa taka może zakończyć się

nawet linczem. Należy położyć duży nacisk na nerwowość; głównie wybuchając pod byle pretekstem, wzajemne pomówienia, postawy rasistowskie, bójki.

Kierowcy, którzy przyjechali wieczorem z zapasami, zostają (mimo protestów) zatrzymani. Oficjalnym powodem jest dbałość o ich bezpieczeństwo, lecz wszyscy i tak wiedzą, że najważniejsze są samochody, które w ostrożności mogą posłużyć jako sposób szybkiej ucieczki. Gdyby górnicy wiedzieli, że morderca jest wśród nich, znaleźliby go sami lub uciekli z Kamiennego Potoku, przeważa jednak pogląd, iż to sprawa kogoś z zewnątrz (lub widzianych rzekomo potworów) – w takiej sytuacji bezpieczniej jest w grupie i na znanym terenie, niż w pojedynkę w lesie.

Noc upłynie spokojnie (jeśli spokojnym można nazwać czujne obserwowanie pod przykrytymi powiek współlokatorów baraków lub pospieszne osuszanie przemycanego do Kamiennego Potoku alkoholu).

Sobota, 12 lipca

ZA MAŁO OFIAR

Wydarzenia zbliżają się powoli do finału. Roy wstaje wcześnie rano z gotowym planem zabicia kolejnego spiskowca – kucharza. Udać się do kryjówki w okolicy wykopanych w lesie wychodków, gdzie ukrył poprzedniego ranka broń zabitego strażnika. Zabiera strzelbę i okrężną drogą (by wyjść z lasu w okolicy kuchni) zmierza ku Kamiennemu Potokowi. Zaskakuje swoją ofiarę przy gotowaniu porannej kawy, chwytając ją za barki i próbuje utopić we wrzasku. Nie udaje mu się jednak przeprowadzić wszystkiego zgodnie z planem; kucharz wyrwywa się, przewracając stół z blaszanymi kubkami, i wybiega na zewnątrz, wrzeszcząc z bólu. Rozwścieczony Roy staje w drzwiach i oddaje za uciekającym strzał; czy to jednak brak celności, czy zbyt duża odległość – niedoszła ofiara przewraca się pod uderzeniem gradu śrutu, lecz wstaje i biegnie dalej, krwawiąc i wyjąc przeraźliwie. Po kulu strzału i krzykach rannego nie ma nikogo śpiącego w Kamiennym Potoku. Roy Rack czuje jak sprawy wymykają mu się z rąk; strzela jeszcze raz (ze złości i tylko w powietrze), po czym ucieka do lasu.

Kucharz wygląda koszmarnie; cała twarz w pęcherzach, plecysk posiekane śrutem (testy Pczytalności). Po przewidzianym opatrzeniu ran i zaaplikowaniu dużej ilości środków przeciwbólowych wyjąka kim był napastnik. Po jego słowach zacznie się formować grupa pościgowa – wszyscy zdają sobie sprawę, że uzbrojony szaleniec może zabić się w pobliżu, należy więc go odnaleźć i obezwładnić lub zabić. Nie wyobrażam sobie sytuacji, w której Badacze nie wezmą udziału w szukającej się obławie.

POŚCIG

Przeprowadzenie pościgu zostawiam każdemu Strażnikowi, jest tu zbyt dużo możliwości, by opisywać te wydarzenia krok po kroku. Aby ułatwić Wam zadanie, podam najważniejsze, według mnie, elementy:

- Roy jest uzbrojony, choć ma niewiele amunicji do strzelby, to zabrał własny rewolwer i dwie kieszenie kul.

- Jest szaleńcem gotowym na wszystko, ponieważ wydaje mu się, że broni własnego życia.
- Jest impulsywny, lubi zadawać ból; nie zawaha się przed spuszczeniem lawiny na głowy ścigających go górników.
- Jego siła i wytrzymałość fizyczna, nieobliczalność oraz doświadczenie w ukrywaniu się, czynią z niego bardzo niebezpiecznego przeciwnika.
- Nie przekonają go żadne argumenty intelektualne; będzie zaciekle walczył nawet w sytuacji dla niego beznadziejnej.
- Próby nakłonienia go do poddania się (gdy na przykład zostanie osaczony w jaskini bez wyjścia) mogą się powieść tylko jeśli uwierzy, że jego przeciwnicy także walczą z latającymi potworami i nie chcą mu zrobić krzywdy (rzuty na psychologię, hipnozę czy perswazję).

Uwagi końcowe

Motywy przewodnim tego scenariusza nie jest strach czy poczucie zagrożenia, lecz ukazanie subiektywności świata odbieranego przez umysł ludzki. Zabicie Roya jak wściekłego psa, choć z pewnością rozwiązuje sprawę, nie jest wyjściem najlepszym. Pojmowanie go (nawet przy użyciu oszustwa lub siły) i oddanie w ręce psychiatrów wydaje się mieć więcej cech człowieczeństwa; nie nam bowiem przypisane jest decydowanie o losie innych.

W przygodzie tej wiele rzeczy dzieje się odwrotnie do utartych kanonów opowieści do **Zewu Cthulhu**. Pojawiają się, owszem, potwory z Mitologii, lecz występują tylko na początku. Nie można twierdzić, że to mi-go spowodowały taki przebieg wydarzeń – załamanie Roya mogło zostać spowodowane czymkolwiek innym. Grzyby z Yuggoth są tylko fałszywym tropem, pomagają zrozumieć, że nie potrzeba nam obcych z kosmosu, by przeżyć straszne chwile; mają one zachwiać postawą Badacza, którzy całe zło światu widzą w istotach z zewnątrz. Atmosfera zamknięcia, odizolowania (która jest ważnym elementem) jest w sumie, aż do piątku wieczór, iluzoryczna. Patrząc z perspektywy czasu można dojść do wniosku, że to sami uczestnicy opisywanej tragedii ją sobie narzucili. Głównym wrogiem okazuje się człowiek taki sam jak my (no, prawie taki sam), któremu sprzyja może szczęście, ale nie Nyarlathotep czy Hastur. W takim świetle zabicie Roya nie jest, moralnie, tak proste jak rozstrzelanie bandy ghouli czy zatłuczenie księżycowej bestii – w końcu jest on też istotą ludzką. I ostatnia sprawa: z punktu widzenia dalekosiężnych podsumowań Badacze, przegrywają w każdej sytuacji; jeśli nie powstrzymają Roya, mogą sami zginąć; jeśli go powstrzymają, pomagają Deitrickowi (wyjaśnia się

zagadka morderstw, a po kilku dniach przesłuchań górnicy wrócą do pracy i wydobycie skały będzie trwało; gdyby było inaczej, śledztwo mogłoby się wlec miesiącami, pozbawiając EBGM pracowników, powodując niepotrzebne zainteresowanie władz ich działalnością itp.).

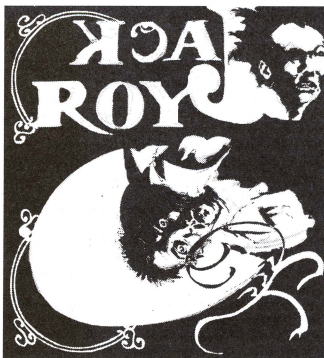
Z powyższych powodów przygoda ta jest dość trudna do poprowadzenia i zagrania; wymaga zaangażowania obu stron, nie podaje gotowych interpretacji, wymaga dokładnego przemyślenia, kładzie nacisk na nieco pomijane zwykle elementy **Zewu Cthulhu**. Wydaje się jednak, że potrzebne jest od czasu do czasu zmiana konwencji, stylu czy typu rozgrywanych scenariuszy.

Informacje dodatkowe

Roy Jack, górnik, lat 29

S 15 KON 8 BC 18 INT 12 MOC 8
ZR 15 WYG 6 WYK 12 P 40 WT 13
MO: +1k6 PP 11

Umiejętności: Geologia: 21%, Obsługa ciężkiego sprzętu: 81%, Pierwsza pomoc: 46%, Skakanie: 79%, Spozrzegawczość: 73%, Ukrywanie się: 62%, Wspinanie się: 86%
Broń: Cios Głową: 41%, Pistolet: 50% (posiada rewolwer 0.38), Uderzenie pięścią: 74%



ZA SZPITALNYM MUREM

Dobrowolne zamknięcie się w szpitalu psychiatrycznym o ostrym rygorze okazuje się nie najlepszym pomysłem. Do ucieczki potrzeba odrzucenia rzeczywistości, a halucynacje są jedyną realną rzeczą.

Wstęp

PRZESZŁOŚĆ STEFANA POLACZKA

Gdy Stefan Polaczek, specjalista medycyny sądowej z Pragi i powiernik tajemnic Martina Warpa, dowiedział się o jego śmierci, był zrozpaczony. Niewiele ludzi było mu tak bliskich, tym poważniejsza wydawała się strata jednego z najlepszych. Uznał, że jego obowiązkiem jest odwiedzić grób Martina i oddać jego pamiętnik w ręce EBGM. Wnioskował z treści zapisów (miał do dyspozycji tylko drugi tom), że Warp był bardzo oddany Bractwu, uważał więc, iż to oni mają największe prawo do tej księgi. Mylił się niestety, zakładając, że jego przyjaciel życzyłby sobie takiego rozwiązania; nie kontaktowali się w ciągu ostatnich miesięcy, dlatego nie wiedział nic o morderstwie Claudii i planach Martina zerwania ze stowarzyszeniem.

CZEGO SZUKA POLACZEK?

Przyjechał do Ameryki, oddał hołd zmarłemu, a następnie (kierując się informacjami z zapisów) odwiedził główną świątynię Bractwa. Wzbudził popłoch wśród strzegących jej ludzi, gdy stwierdził, że był bliskim znajomym Warpa i chciałby się w ważnej sprawie widzieć z Mistrzem – uwieczono go, nie słuchając żadnych wyjaśnień. Nazwisko Warp było w EBGM synonimem zdrady i symbolem ułomności duchowych; już samo wypowiedzenie go wystarczyłoby do obcesowego potraktowania nieznanego. Dodatkowo intruz używał znaków i haseł już nieaktualnych, ale obowiązujących w poprzednich latach, a poza tym znał miejsce lokalizacji świątyni – jedną z najbardziej strzeżonych tajemnic organizacji. Wszystkie te elementy doprowadziły do wniosku, że jest albo szpiegiem wrogów, z którymi sprzymierzył się Martin, albo prowokacją władz Bractwa, mającą na celu sprawdzenie czujności systemów bezpieczeństwa. Zgodnie z zaleceniami o ukrywaniu informacji (o ciemnych sprawkach lepiej wiedzieć za mało), nikt nie powiadomił Mistrza – zastosowano wobec Stefana Polaczka wariant przeznaczony dla bardzo poważnych operacji. Nie zabito go na miejscu (wszyscy byli pewni, że to prowokacja; żaden szpieg nie byłby tak naiwny i lekkomyślny), aby nie doprowadzić do wściekłości Mistrza. Zamiast tego sfałszowano zaświadczenie lekarskie o nieopieczytelności i dzięki znajomościom umieszczono w zakładzie dla obłąkanych „Seven Roses” na wyspie Martha’s Vineyard (oddalonej o sześć mil od południowego krańca Cape Cod – portu Woods Hole). Tam mógł do woli opowiadać o EBGM i jego tajemnicach; nawet gdyby w tej jałowej, skalistej i odludnej okolicy znalazł się ktoś

interesujący się opowieściami szaleńców, to i tak wybrałby pewnie historie snute przez któregoś z Napoleonów, Cezarów czy Sokratesów.

Deitrick nie dowiedział się o niczym; nie trafiła go więc apopleksja na myśl, że przeszła mu przed nosem szansa zdobycia informacji o zapiskach Warpa (to właśnie Stefan Polaczek był adresatem listów, których brudnopisy zaniepokoiły EBGM – patrz: rozdz. „Tajemnica Martina Warpa”), a biorynny udział w uwięzieniu patologa członkowie Bractwa nie poruszał tematu wychodząc z założenia, że Mistrz i tak nie przyniesie się do nieudanej prowokacji.

Publikacja OAKENFOLDA

Sprawa przeszłaby bez echa, gdyby nie psychiatra, Richard Oakenfold, pracujący w „Seven Roses”. Opublikował on w ukazującym się w Providence specjalistycznym magazynie medycznym artykuł o badaniach nad wpływem elektrowstrząsów na anankastyczne (obsesyjne) zaburzenia psychiki. Wśród bohaterów jego sprawozdania był Stefan Polaczek – naukowiec z Europy – ogarnięty bardzo silną manią obracającą się wokół wyimaginowanego tajnego stowarzyszenia. Jak pokazywały wyniki badań, jego obsesja ustępowała po zabiegach elektrycznych. Niestety, nie były to stany długotrwałe; bez zainteresowania pacjentem życiem realnym żadne starania nie mają większej wartości terapeutycznej. Miesięcznik przeszedł przez ręce kogoś z Bractwa – organizacja bardzo starannie kontrolowała czasopisma naukowe – lecz artykuł został pominięty ze względu na znikomą wartość dla EBGM; stowarzyszenie używało zazwyczaj dużo bardziej zaawansowanych i subtelnych metod ingerencji w psychikę niż elektrowstrząsy.

CO TAM, PANIE, W POLITYCE?

Chcąc wprowadzić Badaczy w przygodę, należy w jakiś sposób zetknąć ich ze wspomnianą publikacją; być może przyjaciel-psychiatra opíše im ów artykuł, wymieniając nazwisko praskiego patologa. Bohaterowie mogą sami go przeczytać; podczas jednej z licznych podróży po Rhode Island kupują ryby na targu, które zawinięte są w kartkę z fragmentem sprawozdania Oakenfolda (choć do takich celów używa się najczęściej dzienników, to handlarze nie gardzą papierem z uszkodzonych podczas transportu miesięczników lub odrzutów z drukarni). Sposób może być dowolny, jeśli tylko nie wygląda na wypychanie na siłę Badaczy w kolejne kłopoty.

ZAKŁAD ZAMKNIĘTY

Szpital „Seven Roses” jest zakładem zamkniętym; bezpośrednie widzenia z chorymi nie są w żaden sposób możliwe.

Jeśli Badacze chcą spotkać się ze Stefanem Polaczkiem, muszą dostać się do środka jako pacjenci. Nie narzucaj im jednak takiego rozwiązania, lecz pozwól próbować innych metod. Propozycja musi wyjść od nich, bo inaczej nie zaakceptują dalszych wydarzeń jako następstwa własnych działań, lecz potraktują je jako twoją manipulację. Pozwól im marnować czas i wysiłek (marnować z punktu widzenia rozegrania tej przygody) na bezskuteczne próby przekupstwa, zatrudnienia się w charakterze sanitariuszy, dostawców jedzenia czy sprzątaczy.

Powinieneś tak przedstawić sytuację, by bohaterowie starali się ze wszystkich sił dotrzeć do Stefana; jest on w końcu jedną z nielicznych osób, które mogą powiedzieć coś więcej o Warpie czy EBGM. Badaczom powinno wydawać się, że nadarzyła się niepowtarzalna okazja rzucenia światła w otaczające ich zagadki; ich tragicznie zmarły przyjaciel prowadzący podwójne życie, tajemniczy (i złowieszczy) starzec na pogrzebie, pierwsza część pamiętnika, która nie prawie nie wyjaśnia, piec w domu Warpa, golem, tajemnicze prace górnicze w górach Vermontu – to wszystko elementy jakiejś wielkiej układanki, które na razie nie chcą dopasowywać się do żadnego klarownego obrazu. Poza tym najbardziej powinna niepokoić obecność patologa w Ameryce; jeśli dobrowolnie chciał leczyć zniszczone nerwy, powinien wybrać jakiś przyjemny, europejski kurort, a nie płynąć do Ameryki, by dać się zamknąć w szpitalu dla obłąkanych bez kontaktu z otoczeniem, gdzie w dodatku testuje się dosyć drastyczne metody przywracania równowagi psychicznej.

JAK DOSTAĆ SIĘ ZA MURY?

Do skierowania na leczenie w „Seven Roses” potrzeba pisemnej zgody Badaczy na badania i orzeczenia specjalisty potwierdzonego przez jeszcze co najmniej jednego psychiatrę. Przy odrobinie wysiłku i wykorzystaniu prywatnych

kontaktów nie są to czynności wykraczające poza zakres typowych bohaterów. Być może znajomy lekarz będzie patrzył na nich z niedowierzaniem, gdy poproszą o opinię o niepożyczalności, lecz ugnie się zapewne pod ciężarem logicznych argumentów.

Po umieszczeniu Badaczy w zakładzie dla obłąkanych, jeśli zostaną spełnione wszystkie wymogi formalne, nikt oprócz dyrektora szpitala i lekarza prowadzącego ich przypadki nie może kierować ich losem. Sami tracą całkowicie możliwość ingerencji w okres swojego pobytu (nikt nie będzie słuchał szaleńców); prawo do badań przed komisją z zewnątrz przysługuje im po sześciu miesiącach (podkreślam: prawo). Tu zaczyna się scenariusz – o ich pobycie w „Seven Roses” dowiaduje się Deitrick.

OPERACJA „FIASKO”

Od czasu śmierci Warpa bohaterowie znajdują się w obrębie uwagi EBGM. Na początku tylko jako potencjalne przeszkody, po wydarzeniach w Kamiennym Potoku – już jako podejrzani; Bractwo jest zaniepokojone ich aktywnością i darem pojawiania się tam, gdzie dzieją się rzeczy ważne dla stowarzyszenia, dlatego co jakiś czas (np.: tydzień) golemi dyskretnie kontrolują miejsce ich pobytu i poczynania. Wiadomość o wizycie w szpitalu szalenie ucieszy Deitricka. Dzięki temu ma okazję wyeliminować niepewne elementy swojego równania; zbliża się powoli czas konfrontacji i Mistrz EBGM nie chce niczego pozostawić przypadkowi. Nawet jeśli Badacze nie są jego wrogami, to na pewno ich śmierć czy obłąkanie nie wywoła w nim mu wyrzutów sumienia. Stanowią potencjalne zagrożenie tym bardziej, że ich zachowań nie da się rozgryźć; Deitrick nie ma pojęcia dlaczego z własnej woli dają się zamykać w klinice psychiatrycznej. Nie będzie jednak analizował ich kroków (więc nie dowie się o Stefanie Polaczku), lecz zadowolony się usunięciem



ich z horyzontu Bractwa. Przekona lekarza, który skierował bohaterów do „Seven Roses”, by o całej sprawie zapomniał (wsparcie materialne, groźby pod adresem rodziny), a w samym szpitalu umieścił swojego człowieka (psychiatra Bruce Davidge), przekonując dyrektora, by wysłał doktora Richarda Oakenfolda na dłuższy czas do Europy celem kontynuowania badań nad elektrowstrząsami w lepszych warunkach i otoczeniu fachowców.

Proponowany przebieg wydarzeń

Niedziela – niedziela, 24-31 sierpnia

SIELSKI ŻYWIOT PACJENTA

Pierwsze dni pobytu Badaczy w „Seven Roses” upływają na poznawaniu terenu. Bohaterowie przyzwyczajają się do rytmu szpitala, sprawdzają zakres swobody, nawiązują pierwsze kontakty. Każdy może przedstawić im własną wizję zakładu dla obłąkanych – moja propozycja jest następująca.

Kompleks budynków zakładu pierwotnie miał służyć jako wieżowiec wieszony wraz ze szpitalem; budowy głównego gmachu nigdy jednak nie dokończono. W użyciu znajdują się trzy skrzydła i parterowy łącznik zamykające wewnętrzne podwórze z kilkoma drzewami i alejkami.

Skrzydło północne zajmowane jest przez w większości przez mieszkania personelu, bibliotekę i niewielką salę konferencyjną, we wschodnim mieszczą się: kuchnia, pralnia, magazyn, świetlice i pokoje dla spokojniejszych pacjentów w części południowej znaleźć można resztę sal szpitalnych, izolatki, dwie sale operacyjne i pomieszczenia terapeutyczne.

Pacjenci jedzą posiłki w swoich pokojach: śniadanie o szóstej, lunch o trzynastej i kolację o osiemnastej trzydziestej.

Zwykłe sale są ośmioosobowe, niebezpieczni pensjonariusze trzymani są w izolatkach.

Pacjentom nie wolno chodzić po korytarzach i odwiedzać się nawzajem (przepis dość luźno przestrzegany do czasu przyjazdu Bruce’a i Davidge’a); wspólne spotkania możliwe są jedynie w świetlicach, gdzie po kolacji zbierają się w małych grupkach pod nadzorem pielęgniarzy, tam też mogą przeglądać (zazwyczaj przestarzały) zbiór czasopism czy gazet, które przeszły surową cenzurę, słuchać radia lub czytać książki przynieszone na zamówienie z biblioteki.

„BRZYDKI PACIENT, BRZYDKI...”

Kary bywają uciążliwe, choć nie są często zarządzane; do „najpopularniejszych” należą: zakaz wieczornych wizyt w świetlicy, ograniczenie posiłków, zamykanie w izolatce, krepowanie kaftanem lub skórzanymi pasami do łóżka, lodowate prysznic.

System nagród jest bardziej rozwinięty i częściej stosowany; do typowych przywilejów można zaliczyć mniej ograniczoną swobodę w poruszaniu się po terenie szpitala,

możliwość wychodzenia na spacer po dziedzińcu, prawo do przyjmowania wizyt z zewnątrz, prawo do przechowywania drobnych, osobistych przedmiotów, obfite posiłki w jadalni dla personelu technicznego.

Pielęgniarze rekrutują się głównie z miejscowej ludności; barczysty typ, nie stroniący od przemocy i niezbyt rozwinięty intelektualnie może służyć za wzorzec.

Lekarstwa podawane są według zaleceń lekarskich, najczęściej po śniadaniu i kolacji. Doświadczenie mowi, że nawet najbardziej oporni pacjenci są wtedy spokojni.

CO POWIE STEFAN?

Niewątpliwie ważnymi wydarzeniami tego okresu będą spotkania ze Stefanem Polackiem. Warto zatrzymać się przy nich na chwilę. Najistotniejszym elementem opisów osoby patologa i prowadzonych z nim rozmów jest obcesywny lek przed szpiegami; Stefan boi się, że ci, którzy go tu zamknęli (z pewnością śmiertelni wrogowie EBGM), czają się dookoła, czekając tylko, aż zdradzi im wszystkie tajemnice Bractwa. Uważa, że przeciwnicy stowarzyszenia są bardzo potężni, skoro powstrzymali go przed spotkaniem z Mistrzem Deitrickiem i porwali sprzed wejścia do głównej świątyni – ich wpływy muszą być kolosalne. Stara się za wszelką cenę skontaktować z organizacją; uważa, że jest jedyną osobą, która wie o spisku mającym na celu jej zniszczenie. Jeśli Badacze chcą nawiązać z nim jakikolwiek bliższy kontakt, muszą przyznać, że należą do Bractwa i zostali tu przysłani, by go uwolnić. Nie będą jednak musieli sami tego wymyślać – patolog pyta o to każdego spotkanego wariata. Nawet początkowe zaprzeczenia ze strony bohaterów nie odetną tej drogi porozumienia; gdy po długim molestowaniu w końcu to potwierdzą (choćby dla świętego spokoju), Stefan uzna, że maskowali się po prostu, by ich tożsamości nie odkryły szpiedy zakamuflowani pod strojami sanitarzysty. Kiedy patolog zaakceptuje ich jako sprzymierzeńców, może im historię swojego porwania (oczywiście odpowiednio zmodyfikowaną o bohaterską walkę, magiczne żywioły i bezkształtne potwory wyłaniające się z piekielnych otchłani). Jeśli Badacze mieli dotąd wątpliwości, to od tej chwili powinni być pewni, że ich rozmówca jest szalony – nawet jeśli kiedyś był normalny, to teraz, po trzech miesiącach zamknięcia, zwirował zupełnie.

Spotkania ze Stefanem powinny być ograniczone przez kilka czynników. Po pierwsze, rygor szpitala nie zezwala na swobodne kontakty między pacjentami; po drugie, patolog miałby okresy zaniku aktywności fizycznej i umysłowej (trwające zazwyczaj kilka godzin), spowodowane środkami farmakologicznymi i terapią elektrowstrząsową (podczas ich trwania siedzi bez ruchu, wpatrując się w nieokreślony punkt przestrzeni); po trzecie zaś jego urojenia zrywają czasem przymotną rozmowę, a stale powracający, obcesywny wątek szpiegów i wrogów EBGM wypiera wszystkie inne tematy zamykając (często z trudem wypracowane) kanały komunikacyjne. Można w przybliżeniu założyć, że tylko połowa odbytych z nim spotkań zaowocuje wzbogaceniem wiedzy Badaczy lub zacieśnieniem wzajemnych kontaktów.

ZAUFAJ MI, STEFANIE!

Jeśli bohaterowie zdobędą zaufanie Stefana Polackiego, co przy jego stanie psychicznym oznacza głównie wysłuchiwanie

go i przytakiwanie, ten około soboty zdradzi im, że przywiózł do Ameryki pamiętnik Warpa. Wyzna, iż dzięki tajnym sprzymierzeńcom ukrył go na terenie szpitala; teraz chce oddać go Badaczom, by przekazali go Deitrickowi. Wydobycie go ze schowka będzie wymagało czasu i ostrożności (wiadomo – wróg nie śpi), dlatego patolog umówi się z nim na poniedziałek. Żadne argumenty nie są w stanie przyspieszyć finalizacji oddania zapisków.

NIC SIĘ NIE DZIEJE

Po pierwszym tygodniu pobytu w „Seven Roses” Badacze mogą czuć się zmęczeni. Ograniczenie swobody poruszania, otoczenie składające się z osób w różnym stadium niepoczytalności, mame jedzenie, szkany ze strony części personelu – to wszystko nie uprzyjemnia z pewnością życia. Powinni być jednak zadowoleni: znaleźli Stefana Polaczka, dowiedzieli się sporo o EBGM i trafili na ślad drugiej części pamiętników Warpa, która z pewnością rzuci więcej światła na wydarzenia niż bełkot szalonego patologa. Dobrze by było, gdyby w tym momencie graczom wydawało się, że widzą już koniec przygody – tym lepszy efekt dadzą kolejne wydarzenia.

Poniedziałek, 1 września

PREZENT

Badacze spotkają się zapewne ze Stefanem, ten przekaże im drugi tom pamiętników Warpa, wymuszając przy okazji, po raz kolejny, zapewnienie, że oddadzą go do rąk własnych Deitrickowi. Sceny te można dodatkowo skomplikować o niespodziewane pojawienie się podejrzliwego sanitariusza, lecz powinny w sumie przebiec bez większych zakłóceń. Bohaterowie – zadowoleni z siebie – zaczęły zapewne planować opuszczenie zakładu, gdy nastąpi nagły zwrot wydarzeń. Do szpitala przyjeżdża wysłany przez EBGM psychiatra – Bruce Davidge – a doktor Oakenfold opuszcza wyspę. Badacze nie mogą dodzwonić się do znajomego lekarza, który skierował ich na leczenie w „Seven Roses”, zostają rozdzieleni i przeniesieni do izolatek przeznaczonych dla poważnych przypadków. Od tej chwili ich kontakty staną się sporadyczne, zerwie się całkowicie spotkanie ze światem zewnętrznym, pochłonią ich bezduszne tryby maszyny zakładu dla obłąkanych, gdzie pacjent z podmiotu staje się przedmiotem.

RADZIE SOBIE SAMI

Tu zaczyna się druga część scenariusza, która zakończyć się może jedynie na dwa sposoby: ucieczką Badaczy lub ich szaleństwem. Jeśli nawet będzie ktoś interweniował w ich sprawie (spotka się to z kontratakami Deitricka), to wyciągnięcie ich przed terminem komisji lekarskiej graniczy z cudem, a przez sześć miesięcy można doprowadzić do obłądki prawie każdego, jeśli dysponuje się właściwie nieograniczoną nad nim władzą, ma się do pomocy osiągnięcia medycyny i pełne sale szaleńców.

Trudno opisywać dalsze wydarzenia, narzucając im porządek chronologiczny, dlatego zrezygnuję z tego zwyczaju; streszczę oderwane od siebie epizody, które wypełniają czas między okresami świadomych działań Badaczy.

Pierwsze doświadczenia z lekami

TERAPIA WSTRZĄSOWA

Doktor Davidge szybko weźmie się do wykonania zadania zleconego mu przez EBGM. Pierwszym jego krokiem będzie zmiana środków farmakologicznych podawanych Badaczom. Pod wpływem bardzo wysokich dawek silnych leków bohaterowie zaczęły tracić okresowo świadomość, a w nielicznych chwilach przytomności będą zbyt bezwolni, by przedsięwziąć jakieś kroki. Wtedy rozdzieli ich do różnych sal, by uniemożliwić wzajemne kontakty. Z subiektywnego punktu widzenia bohaterów czas zacznie biec zupełnie inaczej, jedynymi zauważalnymi zmianami są te, że czują się oziępli, mają częściej zawroty głowy (lecz przecież i wcześniej zdarzało się to – nie można brać leków uspokajających i zachowywać pełną sprawność umysłową) i śpią teraz w innych salach. Powinno im się wydawać, że to tylko chwilowe komplikacje, które nie są w stanie przeszkodzić im w planach. Może niepokoić ich fakt, że nie widują się wszyscy w świetlicy (raz brakuje tego, kiedy indziej innego) lecz odkrycie prawdy powinno przynieść niespodziewanie. Proponuję, by na początku nie zgadzały się poglądy na dni tygodnia („John, skoro wczoraj był piątek, to dziś musi być przecież sobota!”); po takim wstępie można pokazać im prawdę – najnowszą gazetą z właśnie dostarczonej partii nosi datę np. 2 października.

KTÓRA GODZINA?

Warto prowadzić kalendarz, zaznaczając okresy przytomności Badaczy. Zażywanie normalnej dawki leków przepisanych przez Davidge’a pozbawia świadomości na 1k6-1 godzin i powoduje głębokie otępienie na dalsze 1k3-1 godzin. Po tym okresie redukuje się wszystkie zdolności umysłowe i fizyczne o co najmniej połowę, na co najmniej 2k4 godzin. Odmowa przyjmowania leków wiąże się ze stosowaniem różnych kar; udawanie przed pielęgniarkami połykania środków farmaceutycznych jest trudne (mają spore doświadczenie z podobnymi osobnikami), lecz może się czasem udać (testy aktorstwa, ukrywania przedmiotów). Warto położyć nacisk na subiektywny punkt widzenia Badaczy; po pewnym czasie nie mogą być już pewni, że to, co przeżywają, dzieje się w realnym świecie – sny mieszą się z rzeczywistością, niektóre rozmowy czy próby ucieczki dzieją się tylko w wyobraźni.

Inni pacjenci szpitala

Przez cały scenariusz trzeba pamiętać o obecności innych pacjentów w „Seven Roses”; największym jednak błędem, który można popełnić w ich przedstawianiu, jest położenie zbyt dużego nacisku na skrajne zachowania. Jeśli co pięć minut rozmowę Badaczy będzie przerywał wyjący szaleńiec skaczący z okna na skały czy toczący z ust krwawą pianę, to po godzinie takiej gry szpital straci całą siłę wyrazu – warciak zobojętni bohaterem, zabraknie realizmu (w takim tempie samobójstw, po tygodniu w zakładzie tylko personel pozostałby przy życiu). Chorzy stanowią bardzo ważne tło wydarzeń, ale muszą pozostać tłem, by nie przytłumić całej



reszty. Oczywiście, napady szału, ataki obłędu powinny znaleźć się wśród obrazów szpitalnego życia, lecz muszą być wyjątkami. W końcu najniebezpieczniejsi pacjenci są przetrzymywani w izolatkach umieszczonych na podziemnych poziomach, a wszyscy są w ciągły sposób faszcerowani lekami uspokajającymi.

„O, ZNÓW SIĘ SPOTYKAMY!”

Bardzo ciekawymi elementami rozgrywki mogą być relacje Badaczy z innymi pacjentami. W zamkniętej społeczności szpitala bardzo trudno unikać kontaktów; prawie wszyscy mamy naturalną potrzebę istnienia w jakiejś grupie, bo człowiek, jak mówią niektórzy, jest istotą stadną. Dlatego rozdzielni do różnych sal Badacze będą bez wątpienia przebywać, jeść i rozmawiać z innymi; warto wymyślić sobie kilka specyficznych przypadków schorzeń psychicznych i obdarzyć nimi współlokatorów naszych bohaterów. Nie muszą być to przypadki krańcowe (nawet nie powinny), warto, by były po prostu ciekawe. Boczne wątki wynikające z tego przydadzą się bardzo do rozładowania lub skumulowania napięcia i sterowania nastrojami; nie będę podawał przykładów, bo ich wybór w żaden sposób nie zależy od wydarzeń scenariusza. Ważne byście wybrali takie, które nie będą sprawiały trudności w prowadzeniu i nie będą pochlaniać waszej uwagi.

Elektrowstrząsy

Sesje terapii prądem elektrycznym odbywają się w podziemiach południowego skrzydła. Sala terapeutyczna robi wstrząsające wrażenie: podłoga i ściany wyłożono białymi kafelkami, aparatura zajmuje pół pomieszczenia – jest to plątanina kabli zegarów i przełączników.

Elektrowstrząsy są dość drastyczną metodą leczenia. Wrażenie bólu podczas zabiegu waha się (w zależności od pacjenta) od nieprzyjemnych, niekontrolowanych dreszczy do agonalnych spazmów. Po sesji pacjent jest najczęściej przytomiony i obojętny, dla potrzeb gry można to określić następująco: zdany test KON x 6 zmniejsza fizyczne skutki do 1k4-1 godzin odcieżałości, odrętwienia i wrażenia zmęczenia, w przeciwnym przypadku jest to 1k10 godzin (przy wyjątkowo nieudanych rzutach dłużej, możliwa jest także utrata przytomności, śpiączka, stałe zmniejszenie współczynników czy nawet śmierć). Odzyskanie pełnej biegłości umysłowej następuje najczęściej po 1k20-MOC godzin*.

Od czasu przyjazdu Bruce'a a Davidge'a, elektrowstrząsy mogą być używane jako kara. Narażeni na nią będą ci Badacze, którzy będą się zdecydowanie opierać decyzjom wysłannika Deitricka.

Pamiętnik Warpa

Czas spędzony w „Seven Roses” jest doskonałą okazją do studiowania zapisów Warpa. Oderwanie od świata, izolacja od znajomych, otoczenie składające się głównie z szaleńców – to czynniki ułatwiające pełne zaakceptowanie treści niesionych przez wspomniany pamiętnik. Dodatkowo otwiera on (pośrednio) drogę ucieczki, co stawia go wśród kluczowych elementów scenariusza. Najważniejszym (z tego punktu widzenia) fragmentem jest opis snu o Twierdzy Wron i notatki dotyczące czaru „Dar Skrzydła”. Strony te wypełnione są dziwnymi symbolami związanymi z Bellunorem. Ich kształty głęboko zapadają w pamięć, gdyż zostały wyrysowane z wiarą i mocą. Będą one przesładować Badacza, który uważnie przestudiuje zapiski. Będzie dostrzegał je w plamach na podłodze, konturach

* Elektrowstrząsy powodują całkowitą utratę pamięci zdarzeń od kilku minut przed do końca wykonania zabiegu (przyp. red.).

chmur widzianych przez okno, rysach twarzy szaleńców. Obsejsja ta stanie się po pewnym czasie widoczna. Bohater w okresach przytępienia spowodowanego lekami może rysować te symbole na ścianach, formować w ich kształcie jedzenie na talerzu czy drzeć w świetlicy gazety na paski, by układać z nich zawile linie widziane w pamiętniku. Końskie dawki środków psychotropowych wznagają dziwne efekty związane z zapiskami Warpa i zawartą w nich wiedzą o Bellunorze. Każdy Badacz, który się z nimi dokładnie zapoznał, powinien wykonywać co tydzień testy z kumulującymi się szansami powodzenia 8% (jeśli rzut się nie powiedzie, w następnym tygodniu zwiększany jest o 8%). Zdanie testu oznacza zobaczenie we śnie Twierdzy Wron, chwilowe przeniesienie się tam, możliwość zdobycia mocy (lub poniesienie ran czy nawet śmierci mentalnej).

Pamiętnik Warpa daje realną możliwość wyrwania się z „Seven Roses”; jeśli któryś Badacz nauczy się czaru „Dar Skrzydeł”, to może uciec (w dość spektakularny sposób) z zakładu i wyspy, przekonać lekarza, który ich tam skierował, by mimo gróźb Deitricka przedstawił sprawę Radzie Lekarskiej i wymógł na nich komisyjne badanie pozostałych bohaterów. Może także sam lub z pomocą przyjaciół przeprowadzić (sprzeczną z prawem) akcję ratunkową.

Uwagi końcowe

Scenariusz ten należy do głównego nurtu całej kampanii. Tu następuje przełom w stosunkach Badacz-EBGM; podejrzliwość zmienia się w otwartą walkę. Bohaterowie mają okazję wyjaśnić wiele tajemnic Bractwa (pamiętnik Warpa), lecz muszą poradzić sobie z prawie całkowitym ubezwłasnowolnieniem w majestacie prawa.

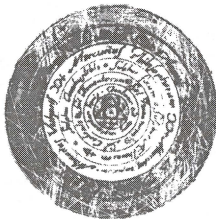
Bardzo ważne jest, by nastrój niemocy, niemożności wydobycia się i nierealności był dominujący. Badacze nie mogą swojej ucieczki planować z zimną krwią, rozwiązując intelektualną zagadkę. Trzeba, przy użyciu wymienionych narzędzi, doprowadzić do sytuacji, w której nie będą pewni czy cokolwiek z tego, co robią, dzieje się na prawdę; czytanie pamiętnika, uczenie się czaru czy sama ucieczka musi dźbiać się jak we śnie. Koszmary i wizje Twierdzy Wron nie powinny być wydarzeniami marginalnymi – lepiej położyć zbyt duży nacisk na mentalne życie Badaczy, niż sucho rozgrywać fakty.

CO Z TOBĄ, STEFANIE?

Stefan Polaczek umrze dwa tygodnie po przekazaniu pamiętnika na skutek braku tolerancji organizmu na podawane mu leki; bohaterowie nie mają właściwie szans na uratowanie go. Patolog, choć nie jest postacią ważną dla całości, to – jako kolejna ofiara EBGM – powinien być bodźcem popychającym do prób odkrycia celów Bractwa, zdemaskowania i pokonania tej diabolicznej organizacji.

Jeśli któryś z Badaczy nauczy się czaru „Dar Skrzydeł” i rzuci go, by wydostać się z „Seven Roses”, należy pamiętać, że jest to najprawdopodobniej jego pierwsze zaklęcie. Nie można takiego wydarzenia opisać trzema nudnymi zdaniem; wrażenia, które uda się wzbudzić w bohaterach w tym momencie, będą jeszcze długo odbijać się na zachowaniu podczas następnych przygód. Przygotuj się do tego solidnie, by potem nie zabrakło ci słów w środku opisu.

Trudno wymienić (a co dopiero opisać) wszystkie postaci występujące w tej przygodzie, dlatego rezygnuję z podawania statystyk. Najlepszym chyba wyjściem będzie przygotowanie sobie kilku kart (typowy pielęgniark, lekarz, rybak z okolicy) i w razie potrzeby improwizacja na ich temat.



Twierdza Wron

Finał kampanii. Przez przerzucony między światami most Badacze docierają do obcego świata i stają przed dylematem: zniszczyć go czy ocalić?

Wstęp

NARZĘDZIA INWAZJI

12 czerwca 1924 roku Charles Grubb znalazł miejsce upadku nasiona Kamiennego Drzewa. Gdy Deitrick dowiedział się o tym fakcie, zaczął przygotowywać ostatnią fazę swego planu inwazji na Bellunor. Kupił posiadłość na brzegu oceanu oddaloną od ludzkich siedzib, położoną na południu Massachusetts, o piętnaście mil na wschód od Braintree i dwanaście na północ od Kingston. Najpierw wynajął ekipy remontowe, które w ekspresowym tempie miały doprowadzić podupadły pensjonat do stanu używalności. Odpowiednio duże pieniądze i uwagi o bogatych znajomych, którzy chcieliby spędzić wakacje z dala od tłumów reporterów, zamknęły usta robotnikom i zmobilizowały ich do wytężonej pracy. Potem (w połowie lipca) przeniósł się tam z częścią członków EBGM, zainstalował w rozległych piwnicach pięć athanorów i zaczął masową produkcję golemów.

MIĘSO ARMATNIE

Największym problemem było zdobywanie organów ludzkich potrzebnych do przemiany, ale i z tym Deitrick sobie poradził. Raz w tygodniu jeden z jego pomocników jechał ciężarówką do jakiegoś dużego miasta Nowej Anglii (położonego nie bliżej niż pięćdziesiąt mil) i w robotniczych dzielnicach imigrantów werbował ludzi do ciężkiej, fizycznej pracy. Stała się wybierać samotnych, słabo znających angielski osiłków, którzy o nic nie pytali i byli gotowi od razu wsiąść do ciężarówki. Płonem każdego takiego wyjazdu było dziesięciu pracowników (maksimum tygodniowej mocy przerobowej athanorów), którzy po przywiezieniu na miejsce gonieni byli do pracy przy wyrównywaniu kamiennego terenu na kilkunastometrowej skarpie nad oceanem (Deitrick wybrał to miejsce na budowę Bramy). Każdy z nich dostawał uczciwą dniówkę, jedzenie i miejsce do spania, a najpracowiśli po kubku wódki. Pod koniec tygodnia wszyscy otrzymywali solidną porcję alkoholu zaprawionego środkami usypiającymi; gdy tracili przytomność, podryzano im gardła, sporządzano odciski ich ciał w glinie, wycinano serca oraz mózgi i tworzone golemi, a zaufany człowiek jechał po kolejnych.

Dzięki opisanemu wyżej zabiegowi sporządzania odcisków ciał ofiar, golemi przypominały swoje pierwotnozory; umieszczanie mózgów i serc w odpowiednich ciałach pozwalało także na zachowanie pewnej ilości dawnych

wspomnień. Gdy okazywało się, że któryś z dawców miał rodzinę lub bliskich przyjaciół, zwalniano go na kilka dni, by wrócił do swojego miasta i zerwał wszystkie dotychczasowe kontakty; fanatyczne oddanie stworów zapewniało dokładne wykonanie zadania i powrót do nowej „kwatery głównej” Deitricka.

ZIEMIA DO ZIEMI

Po miesiącu, gdy liczba golemów przebywających na terenie wyremontowanej posiadłości przekroczyła pięćdziesiąt, Deitrick wymyślił sposób na ukrycie ich przed wzrokiem wścibskich ludzi (okolica była właściwie niezamieszkała, dlatego przypadkową osobą z pewnością zdziwiłby tak duży ruch). Od tej chwili większość potworów leżała w magicznym letargu w piwnicy, na pryzkach zrobionych ze stojaków po beczkach z winem.

Rozpoczęcie produkcji armii zbiegło się w czasie z pierwszymi transportami surowca wydobytego z odkrytki w Górach Adamsona (patrz: „Morderstwo w Kamiennym Potoku”). Przez ponad dwa miesiące wynajęte ciężarówki przewoziły skruszoną skałę, pokonując sto pięćdziesiąt mil. Szybciej i taniej byłoby oczywiście przesłać ładunek koleją, ale to wiązało się z pozostawieniem w dokumentach śladu po całej operacji.

OSTATNIE WEJŚCIE

Wstęp do tego scenariusza jest skomplikowany. Najpierw na etapie opowieści „Morderstwo w Kamiennym Potoku” należy zwrócić uwagę Badaczy na ciężarówkę wywożącą skały (na przykład można przy opisie podkreślić ich charakterystyczny wygląd czy hasła wymalowane na skrzydłach w rodzaju: „Towarzystwo transportowe Mills & Co. Przewożymy wszystko!”). Potem, we wstępie do „Za szpitalnym murem”, na moment przed znalezieniem przez bohaterów informacji o Polaczkę, pokazujemy im gdzieś na południu Nowej Anglii taką samą ciężarówkę (nakazując przy okazji rzuty na *sposzregawczość*); dzięki tym zabiegom powinni wierzyć, że miejsce docelowe transportów jest w pewien sposób ważne i będzie stanowić treść bieżącej przygody; gdy będą chcieli dążyć temat, odciągamy ich uwagę artykułem o elektrowstrząsach i europejskim patologu. Po ich ucieczce lub uwolnieniu z „Seven Roses” przypominamy wątek „transportowy” (który przewija się od dwóch przygód!); w chwili gdy go podejmą, zaczyna się poniższy scenariusz. Twoja w tym głowa, Strażniku Tajemnic, by dopasować czas wydarzeń; potężnym narzędziem synchronizacji jest pobyt Badaczy w szpitalu – gdy go opuszczą, może być właściwie dowolny dzień: w końcu doświadczania z lekami czy elektrowstrząsami całkowicie zaburzą ich poczucie czasu.

Proponowany przebieg wydarzeń

Środa, 29 października

Jeszcze w Woods Hole (port na Cape Cod) Badacze napotykają ciężarówkę towarzystwa Mills & Co.; powinni przypomnieć sobie poprzednie wydarzenia i, wiedzeni wiarą w spiskową teorię świata, zacząć ją śledzić. Jeśli ich pobyt w szpitalu zakończył się ucieczką (a więc działaniem nielegalnym), można im podsunąć środek transportu w postaci „bezańskiego” Forda T z otwartymi drzwiami, stojącego na nabrzeżu. Jeżeli zostali wyswobodzeni przez komisję lekarską, to z pewnością ktoś po nich przyjechał. W każdym przypadku dostrzegą wyjeżdżający z portu samochód ze znajomymi oznaczeniami i dobrze by było, gdyby ruszyli w pogoń (może jakaś aluzja o tym, że ktoś ich śledzi?). Pościg powinien być zawzięty i ostry, kierowca ciężarówki wiezie właśnie bimber i panicznie boi się federalnych tajniaków oraz konkurencyjnych przemysłowców. Gdy tylko zauważy jadący za nim od jakiegoś czasu pojazd, którego nie da się zgubić, docisnie do oporu. Karkołomna jazda wymaga częstych rzutów na prowadzenie samochodu (trzeba pamiętać, że przeciwnik jest zawodowcem i powinien mieć odpowiednio wysoki poziom tej umiejętności) – prędzej czy później wydarzy się więc kraksa. Proponuję, by Badacze najechali na gwałtownie hamującą ciężarówkę, pojeźdniki z alkoholem rozpalają się po drodze rozlewając całą zawartość, a kierowca wyskoczył z szoferki i padł na kolana, błagając o darowanie mu życia.

PIERWSZY TROP

W takich okolicznościach powinno dotrzeć do Badaczy, że Towarzystwo Transportowe Mills & Co. jest prawie największym przewoźnikiem towarowym w Nowej Anglii i jeżdżenie za każdą ich ciężarówką mija się z celem. Najlepiej udać się od razu do Arkham i rozpocząć poszukiwania od tamtejszego biura. Bohaterowie powinni zdawać sobie sprawę, że znajdują się z Deitrickiem w stanie wojny, a co za tym idzie nie mogą pokazywać się publicznie w mieście czy wrócić do własnych mieszkań. Nie utrudniaj im zbytnio znalezienia dobrej kryjówki u znajomego (w końcu i tak EBGM wyniosło się na południe stanu).

W środowe popołudnie Badacze będą mogli odwiedzić biuro Mills & Co., tam zapewne spróbują dowiedzieć się o ciężarówkę wynajmowaną w lipcu Deitrickowi. Czekaj ich godzina przekonywania urzędnika, by udostępnił im rejestr (lapówka wskazana), a potem pół godziny przerzucania papierów bez żadnego rezultatu (w przypadku wynajęcia pojazdów przez EBGM „pominięto” drogę urzędową). Gdy bohaterowie opuszczą z rezygnacją ręce, pojawi się nagle wywabienie: do biura wejdzie Luigi Scalcatti, kierowca znany z Kamiennego Potoku. Od razu rozpoznają Badaczy, uczeszą się na ich widok i zaprosi na popijawę do siebie – nie będzie chciał o niczym rozmawiać teraz (śpieszy się

do nowej dziewczyny), ale obieca, że wieczorem będzie miał dużo czasu.

KIEROWCA LUIGI

Badacze mogą mieć wątpliwości, czy kierowca nie jest człowiekiem Deitricka, który właśnie zastawia na nich pułapkę; pozwól im mieć wątpliwości, kręcić się w pobliżu mieszkania Luigiego i wypatrywać ewentualnych wrogów. Gdy przemogą się i wejdą do środka, gospodarz posadzi ich przy stole, przyniesie misę makaronu i gigantyczne naczynie z sosem pomidorowym oraz przytoczy gąsior młodego wina własnego wyrobu. Będzie wyraźnie radosny; powodem jest fakt, że poznał młodą i piękną Włoszkę, która – być może – zgodzi się na małżeństwo, a także to, że trzy tygodnie wcześniej przeszedł na procent od przewożonych towarów (a okazje trafiają mu się świetne) i teraz zarabia tyle, że zaczął myśleć o przeprowadzeniu się do lepszego mieszkania. Scalcatti planuje się upić; jeśli Badacze chcą wyciągnąć od niego jakieś informacje, to wystarczy, żeby od czasu do czasu ściągali go z tematu narzeczonej, zadając konkretne pytania, oraz nadążali za opróżnianiem szklanek wina. Oto co kierowca wie na interesujące bohaterów tematy:

- Deitrick wynajmował ciężarówki od lipca do początku września. Luigi przez cały ten czas jeździł jedną z nich. Wózł kawałki skał z odkrywką w Kamiennym Potoku do remontowanego pensjonatu „Raj” na południu Massachusetts (obecna kwatera główna Deitricka).
- Kierowca uważa, że szybciej i taniej byłoby przesać wszystko pociągami, muszą więc istnieć powody, dla których całą akcję przeprowadzono tak dyskretnie.
- Skały są może ciekawe geologicznie, ale z pewnością nie zawierają żadnych rud, szlachetnych metali czy cennych minerałów – Luigi próbował rozszyfrować zagadkę transportów i dał kawałek kamienia znajomemu chemikowi do analizy.
- Na początku sierpnia Keith Hartles pytał wszystkich kierowców o znajomych kamieniarzy i brukarzy; jeden z nich (choć nie Luigi) przypomniał sobie o jakimś Johansenie mieszkającym w Arkham i prowadzącym zakład na Water Street.

Czwartek, 30 października

CZWARTEK Z JOHANSENEM

Czwartek rozpocznie się dla Badaczy około jedenastej przed południem, kiedy zwleką się z łóżek w swojej kryjówce (może u znajomego w willi na obrzeżu miasta?) z typowymi objawami kaca. Przed nimi decyzja, czy jechać na południe obejrzeć pensjonat (miejsce docelowe transportów skały), czy próbować odnaleźć kamieniarza. Decyzja powinna być oczywista (lepiej załatwić wszystkie „miejscowe” wątki, a potem jechać sto mil, by iść tropem od dwóch miesięcy wystygłym), pozwól jednak bohaterom podjąć ją samodzielnie.

Erik Johansen jest sześćdziesięcioletnim emigrantem. Znaleźcie jego zakład nie będzie proste, ale powinno być wykonalne. Badacze zastaną go na miejscu, z chęcią zamieni z nimi parę słów o nietypowej propozycji, jaką dostał od niejakiego Hartlesa. Otóż w drugim tygodniu sierpnia pojawił się u niego wyżej wspomniany osobnik i zapytał o stawki dzienne za pracę jego i jego pomocników (trzech synów – wszyscy wysocy, mocni i niebieskoccy blondyni). Po wstępnych ustaleniach zdradził, że ma zlecenie za podwójne pieniądze – Erik pierwszy raz widział kogoś, kto po ustaleniu cen podnosi ofertę o 100% i wyczuł że, coś jest nie tak, odmówił więc podpisania jakichkolwiek papierów przed poznanie wszystkich szczegółów (księgowy EBGM błędnie zakwalifikował go do grupy ludzi, którym gotówka odpowiada na wszystkie pytania). Keith zawiózł go do pensjonatu „Raj”, pokazał budulec (skały z Kamiennego Potoku) i miejsce, w którym ma powstać droga. Johansena uderzyło to, że trasa jest wytyczona od budynku w kierunku oceanu, a nie ma mowy o odcinku do utwardzonej drogi do Kingston. Poza tym materiał był kruchy, zleceniodawca chciał przeprowadzić wszystko w ciągu miesiąca, a na uwagi o czasie potrzebnym na przygotowanie podłoża machał lekceważąco ręką i mówił, że wystarczy ociosać kamienie do kostek i ułożyć nawierzchnię (taką drogę rozmyłyby deszcze po dwóch miesiącach).

PENSJONAT „RAJ”

Erikowi wszystko mocno śmierdziało i zaczął się już zastanawiać czy uda mu się wyrwać z tego domu wariatów (pośiadłość na odludziu, gdzie kręci się trzydzieści osób, w tym

połowa uzbrojona, zleceniodawca z szalonymi pomysłami nie przyjmujący do wiadomości realnych ograniczeń), dlatego zgodził się na wszystko, lecz niczego nie podpisał. Po powrocie do Arkham wprost powiedział Hartlesowi, że nie weźmie tego zlecenia, bo nie lubi być oszukiwanym i manipulowanym.

Tyle ma do powiedzenia kamieniarz; lepiej unikać wypowiedzania jego ustami komentarzy do całego przedsięwzięcia, gdyż zbyt łatwo zdradzić Badaczom za dużo. Zły kierunek drogi także należy potraktować ogólnie i przedstawić jako plan zbudowania połowy spacerowego bulwaru (a nie autostrady prowadzącej prosto w ocean!). Spotkanie z Erikiem powinno służyć do popchnięcia bohaterów na południe stanu, a nie zdradzenia planów Deitricka.

Wszystkie tropy w Arkham zostały wyeksplorowane; Badacze powinni zrozumieć, że tu już niczego się nie dowiedzą. Jeśli ociągają się z decyzją wyjazdu, pokaż im opuszczony od ponad trzech miesięcy dom Warpa i Deitricka lub wspomnij ustami sąsiada o lipcowej przeprowadzce przy użyciu kilku ciężarowych samochodów czy wynoszeniu wielkiego, stalowego cylindra z piwnicy przy Apple Lane 37 (athanor z piwnicy Warpa). Jeśli uparcie odmawiają wyjazdu, nie naciskaj, a po prostu modyfikuj dalsze wydarzenia. Jeżeli nie zdążą interweniować w sprawie inwazji, Twierdza Wron najprawdopodobniej upadnie, stając się martwą skorupą wypełnioną upiorami.

NIE TYM RAZEM

Zalóżmy na razie, że Badacze postanowili pojechać do pensjonatu „Raj” (czy raczej w jego okolicę; jeśli zatrzymają się przed frontowymi drzwiami i zażądają rozmowy z Deitrickiem,



to zostaną zamienieni w golemi i wejdą w skład armii zdobywającej Twierdzę Wron). Podróż będzie długa i jest niemal pewne, że bohaterowie nie zdążą przed zmrokiem, w końcu wstali późno i (być może) są po rozmowie z Erikiem. Trzeba położyć duży nacisk na to, że powinni znaleźć miejsce na nocleg. Spanie pod gołym niebem w przedostatnią noc października nie jest dobrym pomysłem, a w samochodzie jest zbyt ciasno (oraz zimno). Najlepszym wyjściem jest chyba wolne przejechanie obok pensjonatu (tak, by przeprowadzić wstępną obserwację terenu) i poszukanie hotelu czy zajazdu na południe od „Raju”.

Budynek stoi około 400 metrów od utwardzonej szosy, prowadzi do niego droga rozjeżdżona kołami ciężarówek. Przy zjeździe stoi duża tablica reklamowa z wymalowanym napisem: „Pensjonat Raj – komfort miasta przeniesiony na wieś” (czy innym, równie podniosłym i bezsensownym), przymocowaną mniejszą tabliczką: „Witamy uczestników zjazdu Amerykańskiego Towarzystwa Kucharzy Indyjskich” oraz przylepionym arkuszem zniszczonego pogođa papieru z nabazgranymi słowami: „Wszystkie miejsca zarezerwowane”. Całość powinna wyglądać jak kiepski żart lub próba odstraszania nieproszonych gości (nazwa organizacji jest, nawet jak na amerykańskie realia, dziwaczna, a poza tym, kto organizuje zjazd nad oceanem pod koniec października, gdy deszcz, wiatr i sztormowa pogoda skutecznie uniemożliwia wychylenie nosa poza budynek?). Bryła pensjonatu mający niewyraźnie we mgle, dość wyraźnie słychać szum oceanu (kilkunastometrowa skarpa i kamienista plaża zaczynają się 150 jardów za domem).



„RAJ” I OKOLICE

Jeśli Badacze zatrzymają się pod tablicą reklamową, by się chwilę zastanowić, od budynku oderwą się dwa chybotałki światelka – to golemi, które stale obserwują okolicę, idą z latarkami, by przepędzić niepożądanych gości. Strażnicy zauważyli światła samochodu; zgaszanie ich tylko pogorszy sprawę, golemi zrozumieją, że nie jest to wizyta przypadkowa (bo kto gasi światła na środku drogi w odludnej okolicy), wyłączą latarki i przygotują broń. Tak czy inaczej Badacze powinni odjechać zobaczwszy dom tylko z daleka; muszą jeszcze znaleźć miejsce na nocleg, a prowadzenie wywiadu teraz, gdy na nieznanym terenie wroga stracili element zaskoczenia, nie jest rozsądne.

Badacze mogą znaleźć miejsce na nocleg w odległej o pięć mil wiosce. Początkową nieufność ludności można przełamać – pieniądze otwierają wiele dróg. Zmęczeni podróżą, załatwianiem wynajęcia pokoi i rozleniwieniem jęzieniem powinni położyć się do łóżek – o godzinie pierwszej w nocy lepiej pójść spać niż podejmować nieprzemyślane kroki.

Tej nocy bohaterowie przeżyją nawałnicę wizji sennych. Nie będą to majaki tworzone przez ich własną wyobraźnię, a serie obrazów zsyłane przez Nodensa. Twierdza Wron jest zagrożona, a Badacze są z całą sprawą mocno związani i mogą pomóc. Sny powinny przedstawiać apokaliptyczne wizje spustoszonego Bellunoru, którym żądzą potwory i koszmarnie, półludzkie hybrydy, gdzie Twierdza jest tylko wypalona ruina, a ciała Vermarów zaścielają okolicę. Nie będą opisywał przykładowych wizji, gdyż powinny być dostosowane do konkretnych graczy; cel jest jasny, a wybór metod należy do każdego Strażnika Tajemnic.

Piątek, 31 października

Następnego dnia Badacze zechcą zapewne rozejrzeć się w okolicy pensjonatu „Raj”. Mają do pokonania odległość około pięciu mil (jeśli zatrzymali się w proponowanej przez mnie wiosce) i lepiej byłoby, gdyby pokonali ją pieszo; samochód może zostać zauważony, a poza tym trzeba by zostawić go gdzieś przy drodze, gdzie natknąć się mogą na niego zupełnie przypadkowo ludzie Deitricka. Pogoda jest dość paskudna, chmury wiszą nisko, mgła ogranicza widoczność do pięćdziesięciu metrów, cały czas mży deszcz i wieje przenikliwy wiatr. Najlepiej chyba dojść niepostrzeżenie do „Raju”, idąc w pobliżu brzegu oceanu tak, by mieć skarpe w obrębie widzenia, lub nawet po kamienistej plaży, choć w tym ostatnim przypadku można budynek przez nieuwagę ominąć. Warto przy wyjściu zwrócić uwagę Badaczy na zabranie całego ekwipunku, który może się przydać – nie wiadomo jak długo potrwa wyprawa, co okaże się potrzebne.

W bezpośredniej okolicy pensjonatu mgła jest dużo bardziej gęsta, co sprawia, że widoczność waha się w granicach kilku metrów – może to być zarówno pomoc, jak i poważna przeszkoda dla Badaczy. Gdy znajdą się w pobliżu budynku usłyszą głosy kamieniarzy; będzie to znak, że powinni skrócić w głąb łąd, by nie minąć „Raju”. Jeśli będą potrafili wykorzystać mgłę, to nawet jeżeli natkną się na uzbrojony patrol golemów, mogą uniknąć zdemaskowania, udając ludzi Deitricka lub błyskawicznie rozpląnąć się we mgle. Minusem



takiej aury pogodowej będzie niemożność obserwacji całego budynku, tras czy częstotliwości patroli oraz prac kamieniarskich. Spraw, by każdy ich krok pogłębiał niepewność, by kilka razy otarli się o zagrożenie zdemaskowaniem; niech nigdy nie będą pewni, kto wynurzy się przed nimi z mgły. Możesz postawić ich twarzą w twarz z np.: Hartlesem, który pomylił ich z robotnikami i skieruje do pracy przy bulwarze: „Idźcie w złą stronę! Cofnijcie się do drogi, odwróćcie się w lewo i do samego końca! Ile razy mam powtarzać, że przyjdę i powiem, kiedy będzie przerwa?”.

Wnętrza pensjonatu sprawdzić się właściwie nie da, za duży ruch panuje w drzwiach, którymi cały czas ktoś wchodzi, wychodzi, stoi przed nimi paląc papierosa. Tak przedstawi sytuację Badaczom, by zrozumieli, że wszyscy ludzie Deitricka przenieśli się właśnie tutaj i o ile unikanie spotkań w gęstej mgłę może się udawać, to w budynku wypełnionym wrogo nastawionymi ludźmi z pewnością się nie uda. Jedynymi obszarami, które mogą sprawdzić to szopa z narzędziami służącą przy okazji za garaż, piwnice pod pensjonatem i częściowo budowana droga.

SZOPA

Szopa jest wypełniona starymi meblami wyrzuconymi z pensjonatu podczas remontu, materiałami budowlanymi i używanymi (po części zniszczonymi) narzędziami kamieniarskimi. W pobliżu wrót wszystko jest odsunięte – tam stoją cztery samochody należące do członków EBGM. Ciekawym pomysłem może być uszkodzenie samochodów, choć po odkryciu sabotażu może spowodować podejrzenie o interwencję kogoś z zewnątrz i zwiększenie liczebności patroli. W bagażniku jednego z wozów znajduje się zapomniana

przez właściciela strzelba na słonie, wzięta „na wszelki wypadek” (w ataku na Twierdzę Wron nie przyda się zupełnie, ale jej zawłaszczenie może podnieść u Badaczy poczucie pewności).

PIWNICA

Piwnice pod pensjonatem są chyba jedynym obszarem budynku, który bohaterowie mogą zbadać i uniknąć wykrycia. Podziemne pomieszczenia są połączone ze sobą, zostały między nimi wyburzone wszystkie ściany oprócz nośnych, na których opiera się cały „Raj”. Dookoła budynku, nieco ponad poziomem ziemi, znajduje się rząd okienek, przez które można się do niego dostać i choć ogromna większość z nich jest zabita na glucho, to można znaleźć też takie, które po kilku chwilach wysiłku da się otworzyć. Wszystkie szyby, przez które można by zajrzeć do piwnic, są pokryte skraplającą się mgłą, a od środka kurzem i pajęczynami tak, że próby dowiedzenia się co jest w środku bez otworzenia któregoś z nich spełzną na niczym. Trzeba podkreślić, że każde z okien jest dziwnie rozgrzane, jakby w piwnicach panowała nienaturalnie wysoka temperatura (to też jest powodem tak intensywnego skraplania się pary wodnej na zewnętrznych powierzchniach szyb). Po otwarciu któregoś z okien prawda wyjdzie na jaw; twarze Badaczy owieje powietrze o temperaturze co najmniej 40°C i nikłym, siarkowym zapachu, który coś przypomina (jest identyczny z zapachem unoszącym się w tajnym laboratorium Warpa, patrz: rozdz. „Tajemnica Martina Warpa”). Po wślizgnięciu się przez okno do ciemnych piwnic i zapaleniu jakiegoś światła, bohaterowie ujrzą rzędy piętrowych pryczy zrobionych ze stojaków na beczki z winem, na których nieruchomo leżą golemi. Wszystkie ubrane są w czarne

szaty, podobne nieco do mnisich habitów, obszyte abstrakcyjnymi, geometrycznymi ornamentami z złotego materiału, a każda z istot ma na czole skrawek papieru z wyrysowanym zawilum symbolem – wszelkie próby wzięcia którejś kartki skończą się powolnym budzeniem się osobnika pozbawionego znaku; jedynym wyjściem na uniknięcie podniesienia alarmu przez wracającego do „życia” gołęma jest położenie papierka z powrotem na jego czole. Pod jedną ścianą znajdują się rozgrzane athanory, które są powodem wysokiej temperatury panującej w pomieszczeniu. Badacze mogą policzyć uśpione potwory (jest ich 140). Pamiętaj o konsekwencjach wysokiej temperatury – zapewne wszyscy zaczną się bardzo intensywnie pocić. Lepiej żeby bohaterowie nie podejmowali w piwnicach żadnych akcji; trudno wyobrazić sobie działania, które mogłyby coś zmienić i jednocześnie zachować ich przy życiu. Nie daj im zbyt dużo czasu, gdy tylko rozejrzą się po podziemiach pensjonatu wypłosz ich dźwiękiem otwieranych drzwi i grupą członków EBGm idących skontrolować athanory lub czymkolwiek podobnym.

AUTOSTRADA DO NIEBA

Budowana przez ludzi Deitricka droga składa się z ociosanych kawałków skał wydobytych w Kamiennym Potoku połączonych brunatno-rdzawym spoiwem (kolor pochodzi od sporej domieszki krwi, czego jednak Badacze nie muszą wiedzieć). Zaczyna się w okolicy pensjonatu i wiedzie w kierunku oceanu; szerokie przerwy między ułożonymi kamiennymi kostkami (a więc nawierzchnia nieodporna na duży nacisk) i estetyczny wygląd wskazują na to, że najprawdopodobniej będzie to rzeczywiście spacerowy bulwar przeznaczony wyłącznie dla pieszych. Bohaterowie nie będą mogli sprawdzić, jak postępują prace ani kto je przeprowadza. W okolicy drogi kręci się dużo patroli golemów, wciąż słychać tłumione przez mgłę pokrzykiwania kamieniarzy żądających od pomocników przyniesienia następnych partii budulca czy narzędzi. Ruch panuje tam znaczny i mimo ograniczonego pola widzenia bardzo łatwo byłoby o dekonspirację. Przerwy w pracy następują regularnie, lecz z podsłuchanych odgłosów łatwo się domyślić, że na raz do pensjonatu wraca tylko część robotników, wymieniacie się po drodze z grupą, dla której skończył się czas odpoczynku. Warto zainteresować Badaczy budowaną drogą, stworzyć wokół niej atmosferę tajemniczości (polecenia wypowiediane w obcych językach, monotonne nucenie melodii sprzecznej z europejskimi systemami tonalnymi przez kamieniarzy). Należy pokazać, że warto zbadać bulwar dokładnie, ale także i to, że dopóki trwają prace, jest to zadanie niewykonalne.

Bohaterom nie zostaje nic innego, jak poczekać na zakończenie prac, które powinny nastąpić najpóźniej o zmroku – nigdzie nie ma bowiem latarni czy innych dużych źródeł światła. Możesz zasugerować, by wrócili do miejsca swojego noclegu, najedli się, naradzili w spokoju, przedyskutowali sytuację i zaopatrzyli w odpowiedni do planów i warunków ekwipunek. Dzięki temu będą mieli jakieś zajęcia i nawet jeśli przyjdzie im do głowy nieprzemyślany pomysł, to zdążą go przedyskutować i poprawić; w końcu od realizacji będzie dzieliło ich kilka mil, a nie ułamki sekund. Spraw wcześniejszymi wydarzeniami i opisami, by dokładnie zbadać bulwar stało się dla nich sprawą priorytetową.

Jednym z elementów, które pomogą ci skierować ich uwagę na drogę, jest z pewnością spoilyw między kamieniami. Jeśli zainteresujesz ich nim na tyle, by pobrali próbki, to te bezproduktywne kilka godzin mogą poświęcić na wyprawę do najbliższego miasteczka i wizytę u aptekarza, który zaskoczy ich informacją o domieszce krwi, lub testy we własnym zakresie (o ile jeden z nich zna się choć trochę na chemii i przywoził odpowiedni sprzęt).

PENETRACJA BULWARU

Prace na bulwarze zakończą się na godzinę przed zmrokiem. Jeśli Badacze będą w pobliżu, usłyszą, jak pomocnicy kamieniarzy odnoszą wszystkie narzędzia do szopy i rozprawiają uczeszanymi głosami. Powinni posługiwać się jakimś obcym językiem (włoskim, francuskim albo polskim), choć jeżeli nie chcesz komplikować sytuacji, pozwól bohaterom usłyszeć, jak łamaną angielszczyzną pytają gołęma, który ich eskortuje, czy to naprawdę już koniec i czy dostaną obiecaną premię za ukończenie prac przed wyznaczonym terminem. W tym czasie z terenu wokół pensjonatu zejdą właściwie wszystkie patrole i okolica opustoszeje – te niemal wymarzone dla bohaterów warunki utrzymają się do północy, ale o tym później.

Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, to Badacze już wchodzą zbadać właśnie ukończony bulwar lub wejść niedługo, gdy tylko przybędą w okolice pensjonatu. Po kilku krokach, gdy nie nadzwyczajnego nie się stanie, odzyskają zapewne nieco pewnością siebie. Mgła gęstnieje i po jakimś czasie grupa zwolni i zacznie iść ostrożnie; widać zaledwie metr kamieni przed stopami, więc jeśli droga dochodzi do samej krawędzi skarpy, lepiej patrzeć pod nogi. Przez opary przebijają się coraz bliższy szum oceanu, to właściwie jedyne bodźce dochodzące spoza ciężkiego welonu mgły.

KROCZĄC PO WODZIE

Trudno powiedzieć ile czasu zajmie Badaczom ostrożne stąpanie po kamiennym bruku, niemniej w pewnym momencie wszyscy poczują, że coraz ciężiej iść im do przodu, tak jakby musieli przedzierać się, przeciskać przez chmury, tak jakby powietrze zrobiło się gęste, smoliste, lepkie. Doznania nie będą bardzo silne i łatwo wytłumaczyć je przygnębiającym działaniem warunków atmosferycznych. W pewnym momencie pozwól kłótniom z bohaterów zauważyć (testy *spostrzegawczości* lub *nasłuchiwania*), że już od dłuższej chwili natężenie szumu oceanu pozostaje takie samo. Zasugeruj, że może bulwar zakreślił łukiem i biegnie równoległo do brzegu; jeśli tylko łuk byłby łagodny, Badacze mogli w ogóle nie zauważyć zakrętu. Pozwól grupie zastanawiać się przez chwilę, a potem zwróć uwagę nasłuchujących, że zarówno z prawej, jak i z lewej słychać ocean z równą siłą, a jeżeli się zastanowią, to najwyraźniej słychać fale rozbijające się o brzeg z... tytu! Wtedy, o ile weszli na drogę przed zmierzchem, dość szybko (co ciągu kilkunastu sekund) niech zapadną nocne ciemności. Mgła zacznie się rozwiewać, coraz silniejsze porzywy wiatru wiejące od strony pensjonatu (tak się przynajmniej wydaje) wypychają opary poza bulwar. Wicher nie jest raczej naturalnego pochodzenia, mgła zatrzymuje się w odległości dwóch metrów od krawędzi drogi i tworzy się coś w rodzaju tunelu czystego powietrza. Pierwsze sprostowanie,

gdy zasięg widoczności wyjdzie poza bulwar, będzie przerażające: droga, na której stoją Badacze, wisi bezpośrednio nad oceanem! Jeśli ktoś zbliży się do krawędzi by zajrzeć pod nawierzchnię, potwierdzą się najgorsze obawy – kamienie nie leżą na żadnym pomoście i nie są niczym podpierane. Po prostu wbrew prawom fizyki nie spadają do oceanu. Zanim bohaterowie przetrwają to spostrzeżenie, zasięg widoczności wzdłuż drogi wzrośnie do pięćdziesięciu metrów i z mgły wyłoni się dziwna grupa.

PROCESJA

Od strony pensjonatu (czyli od strony brzegu) idzie po wiśszym w powietrzu bulwarze procesja: z przodu Deitrick ubrany w czerwono-złoty ornat trzyma w dłoniach miecz i kadzidło, a otacza go siedemnastu członków EBGM odzianych w purpurowe szaty, niosących nabite na długie tyczki świeżo odcięte głowy kamieniarzy i ich pomocników oraz stukających drewnianymi kołatkami, za nimi trójkami idzie sto osiemdziesiąt sześć golemów w czarnych szatach obszytych złotymi ornamentami; każdy z nich trzyma solidną łaskę zakończoną stalowym, poziomym gołosem. Deitrick ma przymknięte oczy, recytuje podniosłym głosem niezrozumiałe wersy narzucające swym rytmem powolny krok całemu pochodowi. Od czasu do czasu z kamieni drogi strzelają półmetrowe języki ognia lub błyskawice, które tańczą przez chwilę wokół nóg idących w pochodzie, po czym znikają, mgła tworząca tunel wiruje w ich pobliżu. Twarze odzianych w purpurę, w odróżnieniu od skupionego oblicza Deitricka i pustych masek golemów, wyrażają poczucie mocy i zapowiedź śmierci dla wszystkich, którzy staną na drodze pochodu. Gdy spojrzenie

któregoś z Badaczy oderwie się od zbliżającej się grupy i powędruje poza kamienny bulwar, okaże się, że ocean dotychczas rozciągający się pod drogą znikł, a zastąpiła go czerni kosmicznej przestrzeni oznaczona punkcikami gwiazd: Brama została otwarta do końca. Żadna broń palna nie będzie działać. Zejście z drogi oznacza śmierć w międzygwiazdnej przestrzeni. Zawrócenie to z kolei zgon od włóczęgi, palek, miecza czy magii, którą kipi procesja. Droga do domu została odcięta.

CO SIĘ STAŁO W EBGM?

Zanim opiszę następne wydarzenia powiem kilka słów o działaniach Deitricka. Otóż w piątek po południu prace nad układaniem bulwaru dobiegły końca. Kamieniarze i ostatnia partia robotników wróciła do pensjonatu, gdzie zostali spici do nieprzytomności. Mistrz EBGM zaczął rytuał otwierania Bramy przez pustkę, podczas którego pracownicy posłużyli jako ofiary; nie warto było przerabiać ich na golemy – Noc Walpurgii jest świetną okazją do inwazji na Bellunor i szkoda tracić taką datę, by zyskać kilku dodatkowych sługusów. Gdy Deitrick odprawiał rytuał, Badacze weszli na drogę; czas i przestrzeń wokół nich została zaburzona (w końcu znajdowali się w centrum działania magicznych sił). W tym czasie członkowie Bractwa budzili golemy i przygotowywali się do drogi. Procesja ruszyła równo o północy. To co dla bohaterów było kilkoma chwilami przedzierania się przez mgłę na bulwarze, w rzeczywistości trwało kilka godzin.

Część EBGM i kilkanaście golemów zostało w pensjonacie, by pilnować dobytku Bractwa i w razie kłopotów bronić przejścia po ziemskiej stronie. Zostali także alchemicy,



k którzy doglądają wygaszania athanorów i którzy nie czują się wojownikami tylko naukowcami. I jeszcze uważa techniczną, jeśli stworzoną przez EBGM Bramę zechcesz wykorzystać w innych scenariuszach: kamienisty bulwar nad oceanem wiodący przez kosmiczną pustkę do świata Twierdzy Wron jest widoczny tylko wtedy, gdy w jego okolicy przebywa ktoś prawdziwie rozumiejący magię lub osoba, która choćby w snach widziała Bellunor. W przeciwnym razie jest to tylko spacerowy deptak kończący się na krawędzi skarpy nad plażą.

Bellunor, dzień pierwszy (i jedyny)

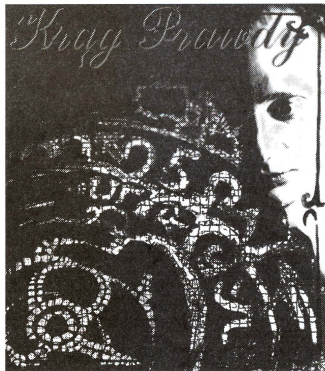
Zostawiliśmy Badaczy na początku bulwaru do Bellunoru z procesją odcinającą drogę do znanego Świata. Sytuacja powinna zostać tak przedstawiona, aby nikt z nich nie miał wątpliwości, że powrót jest niemożliwy i jedynym sposobem uratowania życia jest ucieczka przed zbliżającym się powolnym pochodem w nieznaną. Droga do Twierdzy Wron będzie długa i zajmie kilka godzin; przez całą podróż mogą towarzyszyć bohaterom dowolne nadnaturalne efekty, choć lepiej, by ich natężenie nie było zbyt duże. Ciekawe może też być przedstawienie połączenia lęku przestrzeni i wysokości: wokół drogi rozciąga się bezkresna pustka, a odległe światelka gwiazd podkreślają tylko ogrom otaczającej próżni.

BELLUNOR OCZAMI WIDZA

Przbycie do Bellunoru powinno odbyć się gwałtownie; po prostu po kolejnym kroku nagła fala zawrotów głowy zmusi zmęczonych podróżników do opadnięcia na kolana i zmużenie oczu. Gdy otrząsną się i wstaną, okaże się, że stoją u olbrzymich wrót prowadzących do Twierdzy Wron, usytuowanych na środku kilkusetmetrowego urwiska. Za plecami mają drogę wiszącą w powietrzu i urywającą się po stumetrowym odcinku; nie wygląda ona jednak dokładnie tak, jak bulwar od pensjonatu „Raj”. Choć kamienny budołek na pierwszy rzut oka nie różni się niczym, to każdy kamień wydaje się drżeć prawie niezauważalnie, tak jakby skazany na wieczne cierpienie i pozbawiony możliwości wyartykułowania emocji wysyłal mentalny, niemy krzyk bólu. Spoiwo łączące kostki bruku jest mokre od krwi, która w pewnych miejscach gromadzi się, tworząc małe kałuże lub skapuje z brzegów drogi. Bardzo ważną sprawą jest oczywiście odpowiednie opisanie wyglądu samej Twierdzy Wron i okolic – na to jednak szkoda tu miejsca, po szczegóły odsyłam do rozdziału „Bellunor i Twierdza Wron”.

POWTANIE

Wrota do Twierdzy Wron są otwarte. Przed Badaczami stoją szpalerm Vermarowie owinięci długimi szatami, każdy trzyma w wyciągniętej przed siebie dłoni zwinięty bicz, tak jakby symbolicznie oddawali swoją broń przybyłym. Na wszystkich okolicznych wieżyczkach, parapetach, gzymsach i podporach siedzą bez ruchu Stalowe Wrony; gdyby nie mruganie krwistoczerwonych oczu, można by pomyśleć, że to posągi. Twarze stożkogłowych zdają się wyrażać radość, ulgę, zadowolenie. Im jednak dłużej patrzą na przybyłych, tym więcej na obliczach wahania, niepewności czy niekontrolowanych skurków strachu. Dotychczas idealnie równe szeregi chwiała



się; ten opuszcza rękę z biczem, inny wychodzi wręcz przed innych i oskarżycielskim gestem wskazuje palcem na bohaterów. Niektórzy odwracają się do pobratymców, szepcząc coś cichymi, zaniepokojonymi głosami. W końcu szpaler rozpływa się, padają jakieś rozkazy (oczywiście w zupełnie niezrozumiałym języku) i grupa Vermarów otacza Badaczy. Jeśli ci zapragną uciec zanim zostaną ujęci, pozwól im przebiec sto metrów i zatrzymać się na krawędzi; zanim podejmą decyzję (skok w pustkę skończy się przeniesieniem na kosmiczny odcinek bulwaru, na kilkanaście metrów przed idącą powoli procesją Deitricka) z pomiędzy Vermarów wyłoni się normalny człowiek – zasuszony starzec, który był na pogrzebie Warpa (patrz: rozdz. „Tajemnica Martina Warpa”). Krzyknie: „Zaczekajcie! Jeśli nie macie złych zamiarów i trafiliście na Drogę Bogów przez przypadek, nie się wam nie stanie! Chcemy z wami porozmawiać i jeżeli w głębi serca nie żywicie do nas nienawiści oraz nie chcecie zaszkodzić Twierdzy Wron, nic złego nie spotka was z naszej strony! Przysięgam na Pana Snów, Hypnos!”. Zdziwieni i nieco zdezorientowani Badacze zapewne zatrzymają się; Vermarowie powoli i spokojnie opuszczają broń i wycofują się z kamiennej drogi do wnętrza twierdzy. Starzec będzie dawał im znaki, by się zbliżyli, a gdy nie posłuchają go, powie głośno: „Pospieszcie się. Jeszcze chwila i oni uwierzą, że nie macie czystych zamiarów”; Stalowe Wrony poruszają się tylko o tyle, by nadal móc obserwować bohaterów.

BEZ WYBORU

Kiedy Badacze poddadzą się (prawdę mówiąc nie mają dużego wyboru), zostaną otoczeni przez ciasny kordon Vermarów; starzec, gdy zobaczy ich z bliska, wykrzyknie zaskoczony: „To wy? Ostrzegalem, żebyście się w to nie miesza! Nie starczyło wam jednej śmierci? Przyszlście morderców dalej?”. Po tym zdaniu wzburzony zacisnie usta i przez najbliższy czas nic nie będzie w stanie zmusić go do wydania głosu. Każda

próba tłumaczenia będzie ignorowana – pierścień stożkogłowych wyprowadzi bohaterów przez wejście do budynków Twierdzy i dalej labiryntem korytarzy do Wieży Centralnej.

Osią Twierdzy Wron jest wieża stojąca na pieczeni Nodensa. To wrota do więzienia nyarlathotepowego potomstwa. Wewnątrz jej próżno szukać pięt, schodów, komnat; jest pustym walcem, kolumną kładącym od mocy powietrza otoczonego strzelającymi w górę kamiennymi ścianami. Ogrom przestrzeni w niej zamknięty (to najwyższa część Twierdzy) przytacza wszystkich, którzy do niej wchodzi. Podłoga wyłożona jest czarnymi, lśniącymi płytami kamiennymi, między którymi wiją się srebrny ornament symbolu-pieczeni. Sam znak jest tak skomplikowany i rozległy (zajmuje niemal całą powierzchnię posadzki o średnicy 50 metrów), że nie sposób objąć go spojrzeniem, może tylko jeśli udałoby się wzniesić kilkadziesiąt metrów w górę. Każda chwila we wnętrzu wieży daje poczucie obnażenia – tu po prostu nie istnieje nic prócz prawdy (przypominam, że to najśliniejczy Krąg Prawdy; patrz: rozdz. „Bellunor...”).

FOROZUMIENIE

Vermarowie odsuną się od Badaczy, pozostawiając ich na środku; pomiędzy obcych wyjdzie spotkany wcześniej starzec wraz z dostojnym stożkogłowym, od którego bije powaga i siła – to najprawdopodobniej ktoś znaczny. Rozpoczną się przesłuchanie; jeśli bohaterowie zechcą kłamać, pamiętaj o tym, że znajdują się wewnątrz Kręgu Prawdy. Starzec będzie służył za tłumacza i częściowo oskarżyciela; uważa, że Badacze odpowiedzialni są za śmierć Martina Warpa (patrz: rozdz. „Tajemnica Martina Warpa”), którego znał i uczył (to o nim Warp pisze w trzeciej części swoich pamiętników – patrz: rozdz. „Księgi”). Przesłuchanie powinno być dokładne i momentami bolesne, bo Vermarowie będą chcieli znać wszystkie szczegóły łączące Badaczy z Twierdzą Wron. Trzeba pamiętać, że moc Kręgu Prawdy działa także na przesłuchujących i oni również nie mogą oszukiwać – spraw, by scena ta zamieniła się w obustronną, poważną rozmowę. Starzec obarcza bohaterów winą za śmierć Martina, stożkogłowy zaś chce dowiedzieć się, co robili na Drodze Bogów (jak nazywają oczekujący krwią bulwar zbudowany przez Deitricka). Z tym ostatnim zagadnieniem wiąże się vermarska legenda: gdy plemię wypełni swój kosmiczny, tułaczy cel, bogowie, którzy wyznaczyli im to zadanie, przerzucą z krainy szczęścia pomost oczekający krwią wrogów i poprowadzą do raju. Opowieść ta jest bardzo głęboko zakorzeniona w stożkogłowych, którzy nie robią z niej wielkiej tajemnicy; z jej właśnie powodu Deitrick wybrał taką a nie inną formę połączenia Ziemi i Bellunoru.

Rozmowa powinna być burzliwa; wyjaśnienia skomplikowane i długotrwałe, ale jednoznacznie pokazujące, że EBGM, które stoi za tym wszystkim, nie ma czystych rąk. Przeprowadź wszystko tak, by powoli do Vermara i starca docierała prawda, że to nie bogowie zbudowali pomost, że nie nadszedł jeszcze czas wyzwolenia. Przy pomocy Badaczy zniszcz ich nadzieję, choć będą jej zapewne bronili nawet wtedy, gdy racjonalne argumenty legną w gruzach. W chwili, gdy stożkogłowy pogodzi się z klęską i zrozumie, że ktoś wykorzystuje go do nieznanых, celów posługując się świętą legendą, zarwie gniewem.

ATAK

Postanowi działać, lecz w tym momencie do wieży wpadnie dwudziestoosobowa grupa Vermarów. Większość z nich jest poraniona, przekrzykują się przerażonymi głosami, próbując coś przekazać. Starzec zblednie na ich słowa, a zapytany przez Badaczy o relacje, oczywiście zacznie na bieżąco tłumaczyć. Jego poszarzałe usta szepczą: „...Przyszli procesją... tak jak w wizji... miecz i kadzidło, włócznie i krew wrogów... to nie bogowie... zmieszali się z nami i zaatakowali... zabijali bez litości... zaskoczyli nas... to demony... są odporni na magię... miotają potworne zaklęcia... wiele ciosów trzeba, by zginęli... oni są z gliny... niewolnicy rzucali się na sztylety zamiast atakować... idą tu... zamknęli Twierdżę... te korytarze nie mają okien... Wrony nie mogły wlecieć... zostało nas tylko tyłu... zaatakujemy pewnie około pięćdziesięciu, ale jest ich dużo więcej...”. Przesłuchujący bohaterów Vermar uciszy wszystkich gestem dłoni. Uniesie ręce, przez jego ciało zaczyną przebiegać iskry mocy, mięśnie wpadną w drżenie. Wykrzyczy dwa



słowa, na które dach wieży wybuchnie, rozpryskując się na kawkę; część dymiących się drzazg i utamki dachówek posypią się na głowy zebranych. Dym i pył przysłonią na chwilę widok, a gdy się rozwieje, wszyscy ujrzą stado Stalowych Wron szubujących po spirali do wnętrza wieży.

ROZKŁAD SIĘ

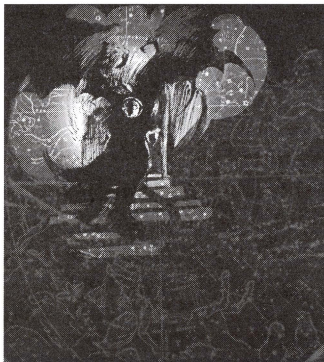
Sytuacja przedstawia się tak: procesja Deitricka doszła do Twierdzy Wron, zaatakowała oddających jej hołd Vermarów i bez strat własnych zabiła ponad połowę. Pozostali otrząsnęli się z szoku i zaczęli się bronić, do walki włączyły się Stalowe Wrony. Napastnicy magią i zwartymi szkami zepchnęli stożkowych do Twierdzy, zatrasnęli wrota i rozpoczęli rzeź. Przygotowane wcześniej zaklęcia i kamry oddział golemów przejechały niczym walec po obrońcach; ledwie gascie udało się zbiec w głąb tuneli. Teraz właściwie wszyscy żyjący zgromadzili się na pieczęci Nodensa i szykują się do ostatniej walki. Wpuszczone do środka Wrony rozsładają się na posadzce lub wstających ze ścian kamieniach. Wszyscy czekają.

WIZJA DRUGIEJ STRONY

W takim momencie, gdy wszyscy zgromadzeni w centralnej wieży – zarówno Vermarowie, ludzie, jak i Stalowe Wrony – wpatrują się z niepokojem w czeluść tunelu prowadzącego w głąb Twierdzy Wron i zastanawiają się, z kim przyjdzie im zaraz walczyć, na Badaczy spłyną obrazy wizji. Przez wzgląd na Krag Prawdy każdy może zauważyć, że dookoła głów bohaterów formują się zamazane „aureole”, strzelające bezgłośnie niebieskawymi iskierkami oznaczającymi mentalny kontakt, ale obecne dookoła istoty albo są zbyt zaafektowane, by to dostrzec, albo nie przywiązują do tego żadnej wagi. Przez moment Badacze będą mieli wrażenie wypyływania z ciał, odrywania się od rzeczywistości i przechodzenia w zupełnie inną sferę, która choć na razie zamazana, to swoimi barwami i nastrojem nie wróży niczego dobrego; potem realia Twierdzy Wron znikną, a oni sami stwierdzą, że znajdują się zupełnie gdzie indziej. Bardzo silnie zaznaczy się uczucie niematerialności, bezcielesności. Obłęd ich morze strachu rodzącego się z podejrzenia, że mogą nigdy nie wrócić do własnych powłok. Są teraz jedynie punktami w jakiejś dziwnej przestrzeni, czują pewną zdolność ruchu podlegającą woli, mogą w specyficzny sposób widzieć i słyszeć, ale pozostałe zmysły zdają się być uśpione. Przestrzeń dookoła gnie się i zapętla tak, że wszyscy intuicyjnie czują, iż każde „prosto” w którąkolwiek stronę zwrócone zakręci łukiem i zwiędając się w coraz ciaśniejszą spiralę doprowadzi do punktu centralnego miejsca, w którym się znaleźli. Całkowita ciemność nie przeszkadza „wzrokowi” – kształty chropowatych ścian da się po prostu wyczuć. Bohaterowie znajdują się w wielkim i niemal pustym pomieszczeniu, którego zwieńczeniem jest strop utkany z bezgwiezdnego nieba oparty na rzędzie łukowych filarów przypominających zebra monstrualnie wielkiego potwora oglądane z jego środka. Budulcem ścian, podłoża i podpór trzymających sufit są niewielkie kuliste grudki, które po zbliżeniu „spojrzenia” rozrastają się do rozmiarów całych światów. Nie są planetami, a raczej ich miniaturowymi kopiami, na których żyjące okruszki karykaturalnie odtwarzają historię czy przyszłość kosmicznych cywilizacji; jak w grotesce pokazywanej w kukielkowym teatrze,

podskakując bezmyślnie w takt stukania biologicznego i społecznego kołowrotu przeznaczenia. Po środku pomieszczenia, w punkcie, gdzie wszystkie ścieżki przestrzeni zdają się zbiegać, stoi na podwyższeniu kamienny tron o wąskim siedzisku, wysokim oparciu pokrytym wgłębieniami i rowkami, poruty znakami szponów. Dziwne zaiste musi mieć kształt ten, co w nim zasiada, ale zapewne nie dzwinięjsze niż całe otoczenie.

Względnie spokojną fazę obserwacji, podczas której jedynymi źródłami niepokoju może być zmienione otoczenie i prywatne lęki bohaterów, przerwie narastające poczucie czyjejś obecności. Będzie gęstniało wraz z nastrojem otoczenia, Badacze poczują, że miliardy światów, z których zbudowana jest komnata, przyspieszają rytm i przeżywają falę wojen, kataklizmów i rewolucji. Powietrze, a raczej dużo bardziej pierwotny eter wypełniający wnętrze, zaczyna drżeć i falować, koncentryczne zaburzenia (koncentryczne w znaczeniu jednakowo odległe, w tej pokrzywionej przestrzeni, od tronu) napływają, narzucając niepokój, strach, a potem wręcz grozę. Wrażenie nadchodzącej potęgi jest przytłaczające; bohaterowie najchętniej rzucili by się na kolana, gdyby je tylko mieli, lub uciekali jak najdalej, gdyby tylko wiedzieli jak. Dookoła gromadzi się jakaś złowroga inteligencja, od której bije zimno złośliwości, przewrotności i radości płynącej z cierpienia innych; intuicja odpowiada, że każde jawne okazywanie strachu czy zdenerwowania będzie ją karmiło i napędzało – tylko jak ukrywać swoje myśli lub stan ducha, gdy nie wiadomo, jaką percepcję posiada to „coś” i gdzie się właściwie znajduje, skoro zdaje się wylańczać z każdego miejsca dookoła? Każda czująca istota znajdująca się w tej chwili w tym pomieszczeniu wysyła właśnie rozpaczliwy, emocjonalny krzyk o ratunek; czuje się jak mrówka, która znalazła się na drodze walca drogowego i powoli zaczyna rozróżniać jego kształt, a wymiary maszyny są tak przytłaczające wielkie, że zdaje się być wszędzie dookoła. Emanacje dobiegają od tronu, lecz nie kończą się na nim; rozpościerają macki



grozy wszędzie dookoła, sycą się apokaliptami pochtłaniającymi sztuczne światy wkomponowane w ściany, czołgają się śladami strachu rozrzuconego przez to, do czego zredukowani są Badacze. W końcu (zdawaloby się że po upływie wieczności), gdy szaleństwo niemal pochłonęło wszystko, emanacje przestały narastać. Bohaterowie wyczuli, że na tronie zasiadł już ten, kto ich tu ściągnął; bali się dotknąć jego istoty swoją percepcją; wszystko w nich krzyczało, gdy zwracali swój „wzrok” w jego stronę, dlatego oprócz zamazanego, uskrzydłonego kształtu zwieńczonego potwornym okiem nic nie utkwiło im w pamięci.

„MOŻECIE ODDAĆ MI PRZYSŁUGĘ...”

W sali zabrzmiwały słowa wypowiedziane metalicznie wbrunającym głosem. Choć nie pochodziły z żadnego języka, rozumieli je doskonale; biła od nich arogancja i siła nie znająca sprzeciwu. „Witajcie w moim domu” – odezwała się Istota. – „Zostaliście zaproszeni, bo możecie oddać mi przysługę. Zabijcie dla mnie przywódcę stożkogłowych psów w twierdzy, w której przebywają wasze ciała. Widzę jak drżycie na myśl o konsekwencjach odmowy” – oblesny rechet zatrząsł ścianami – „ale wiedźcie, że wieczność w moim towarzystwie albo wkomponowanie w was w dowolny świat na moich ścianach, to nie wszystko, na co mnie stać, choć może trudno to sobie wyobrazić. Nie chcę mieć z was jednak bezmyślnych sługusów, chce waszej zgody. Nie zamierzam tylko zastraszać i choć nie muszę, proponuję wam układ. Jeśli podążycie za moją wolą, skończą się wasze problemy; nigdy więcej nie ujrzycie Deitricka i jemu podobnych, obdarzę was mocami przekraczającymi możliwości człowieka. Sami decydować będziecie o własnej przyszłości, sami wybiercie drogę. Jeżeli zaś sprzeciwicie mi się, dam wam umknąć i wysłę za wami moje sługi. Strach, ciągły niepokój będą was ścigać wszędzie, gdziekolwiek pójdziecie. Odsuniecie się od bliskich, by was nie zdradziła. Wciąż będziecie uciekać. I gdy będzie wam się wydawać, że jesteście bezpieczni, przyjdę i zabiorę was. Nawet wasza śmierć nic nie zmieni; moje gończe psy znajdą wasze dusze na dnie piekiel, wywleką stamtąd i przykują do tego tronu. Tak się stanie, gdyż Wola moja stanowi Prawo”.

W tym momencie rozlegnie się świdrujący chichot, który cichnąc odsłania jak kurtyna wnętrze centralnej wieży Twierdzy Wron, gdzie umysły Badaczy powoli wracają do swych ciał. Zostawmy bohaterom chwilę na zastanowienie i zajmijmy się rozwojem sytuacji w siedzibie Vermarów.

ŻŁE SIĘ DZIEJE W TWIERDZY WRON

Podczas momentu „duchowej nieobecności” Badaczy Stalowe Wrony podjęły decyzję o ataku. Chwilę po ich powrocie do materialnych powłok kilkadziesiąt ptaków odebrało się z miejsc, w których siedziały, uformowały sztyk w kształcie wąskiego ostrza i w towarzystwie głośniego trzepotu wleciały w tunel, którym sily Deitricka zbliżyły się do pieczęci. Nie minęło wiele czasu, gdy dobiegły stamtąd stłumione krzyki, trzaski, jęki – widać zaczęła się walka. Nie trwało to długo: kamienna posadka zadrała, rozległ się huk i z tunelu, na fali ognia, wylicyła osmalone i zdychające od oparzeń ptaki – ten atak zakończył się klęską. Przez Vermarów przeszedł zbiorowy jęk; część z nich rzuciła się

do drgających w agonii wronich ciał pokrytych resztkami zwęglonych piór; powstało ogólne zamieszanie.

NÓŻ WYBORU

W tym momencie jeden z Badaczy poczuł, że w dłoni formuje mu się prosty sztylet, wyglądający jakby wykuty był z Nienawistki i Oczekiwania (to efekt Kręgu Prawdy). Zobaczył przed sobą pochylone plecy stożkogłowego, który przeprowadzał ich przesłuchanie i którego pozostali traktowali jak przywódcę; przypomniało mu się wszystko (z bolesnymi szczegółami), co przeżywał przed chwilą podczas podróży poza ciało. Do każdego Badacza dotrze, że tą decyzję muszą podjąć razem: odrzucić nóż czy zatopić go w Vermarze? Tymczasem stożkogłowy, jakby przeczuwając, że waży się jego los, poderwie się gwałtownie i odwróci (tu wszystko zaczyna się dzieć w zwolnionym tempie), a widząc, co się dzieje, sięgnie prawą ręką do pasa po ognisty bicz, lewą zaś zacznie tkać czar; w jego oczach widać przerażenie i świadomość, że i tak nie zdąży wyprzedzić ataku; bohaterowie rozumieją, że tylko jednomyślna i szybka decyzja może ich uratować – jeśli pozostaną bierni, zginą od magii lub bicia Vermara, zabijając go wspomogą Istotę Z Nie-Swiata; odrzucając sztylet staną po stronie obrońców Twierdzy Wron. To najważniejsza decyzja całej kampanii, zwieńczenie jej. Pozwól graczom zastanowić się czy nawet chwilę pokłócić. Można założyć, że ich bohaterowie pozostają w tej chwili w mentalnym kontakcie ze sobą i zdają wymienić dwie, dziesięć czy tysiąc myśli w ciągu ułamka sekundy. Nie pozwól tylko, by ich rozmowa stała się chłodna i wyrachowana; mają w niej grać emocje, a gdy do głosu zacznie dochodzić rozsądek, wymuś decyzję. Jeśli nie opowiedzą się jednoznacznie po żadnej stronie, będzie to ich największa klęska. Zginą roztarci przez Vermarów na proch za próbę zamachu (tylko tak można zinterpretować stan nad przywódcą z magicznie stworzonym nożem w dłoni i w aurze kontaktu z zewnętrznymi potęgami, a tak to wygląda dzieło Kręgowi Prawdy). Jeżeli chcą zachować jakąkolwiek szansę na przeżycie, muszą wybrać.

Epilog A

„NIE ZABIJAJ!”

Gdy dzierżąc narzędzie zbrodni Badacz, wspierany psychicznym wysiłkiem pozostałych odrzucił sztylet, Vermar przerwie czar, rozładowując energię snopem iskier. Na jego twarzy pojawi się ulga i odcień dumy, że zaufanie, jakim obdarzył przybyszów, było dobrą lokatą. Z Badaczy opadnie aura kontaktu, która uformuje się w chmurę i uleci do góry; oni sami usłyszą ryk zawodu Bytu Z Nie-Swiata – będzie w nim nienawiść i obietnica zemsty. Niebo nad centralną wieżą pęknie, by przez szczelinę mogła uciec mgła dominacji. Przez ułamek sekundy dziura ukaże wnętrze czarnej komnaty i skrzydatego potwora wijącego się w oparach zawodu; widok ten wymaga testu Poczitalności o koszcze 1k10/2k10 PP (ewentualne szaleństwo ujawni się później, straty można pomniejszyć o Punkty Poczitalności przyznane za zakończenie całej kampanii). Pozostali Vermarowie rozumieją, że ich ludzcy towarzysze wygrali własną walkę, co zmobilizuje ich do obrony swego świata i natchnie nowymi siłami. Stalowe

Wrony ruszą do frontalnego ataku, który tym razem nie skończy się porażką i spowoduje wypchnięcie sił Deitricka z powrotem przez korytarze Twierdzy Wron i dalej za bramę, na Drogę Bogów. Jeśli czujesz się na siłach, odmaluj ostatnie sceny walk, tunele poznaczone kupkami pyłu po zabitych golemach i ucieczkę Deitricka z niedobitkami przez portal.

NYARLATHOTEP PRZEGRYWA

Nyarlathotep stracił kolejną okazję uwolnienia swego potomstwa, porzucił więc EBGM i zaczyna szukać innej możliwości. W ramach zemsty może obdarzyć Deitricka szaleństwem, choć on i tak będzie miał dostatecznie dużo własnych powodów, by zachowywać się bardziej potwornie i nieobliczalnie niż dawniej. Badacze będą odtąd ścigani i nękani przez armię Pelzającego Chaosu, choć aktem sprzeciwu wobec spotkanego potwora (w rzeczywistości objawił im się właśnie Posłaniec Bogów w jednej ze swych form) zerwali mentalne z nim połączenie, co pomoże im się ukrywać. Nie stanowią dla Nyarlathotepa ani zagrożenia, ani nie są poważnymi wrogami, dlatego też siły zaangażowane w ich ujęcie nie mogą być znaczne; najlepiej po prostu założyć, że wszyscy napotkani w przyszłości na Ziemi emisariusze Pelzającego Chaosu rozpoznają Badaczy jako wrogów i będą starali się opełtać ich dusze. EBGM utraciło sporo ze swych ofensywnych sił, zjedździe więc do podziemia i zacznie odbudowywać potęgę. Deitrick, który widział bohaterów na drodze do Bellunoru i obciąży ich odpowiedzialnością za porażkę, również zacznie na nich polować, jego potencjał jednak (przynajmniej na razie) został drastycznie ograniczony.

NOWE PRZYJAZNIE I PROFITY

Badacze zyskują nowych przyjaciół w postaci Vermarów i nowe możliwości otwierają się przed nimi (Bellunor jest tylko krok od Krain Śnów). Jak potoczą się ich dalsze losy, zależy już tylko od Ciebie.

Epilog B

„ZABUŃ GO!”

Jeśli Badacze, przerażeni bądź przekupieni podczas wizji, zdecydują się zaatakować Vermara, wspólnym wysiłkiem woli zdążą zatopić sztylet w jego piersi zanim podejmie on działania obronne. Ostrze utkwi mu w sercu; stożkogłowy wyda z siebie charkot, spojrzę ostatni raz na bohaterów wzrokiem pełnym bólu i wyrzutu, po czym padnie na ziemię. Stalowe Wrony zaczną krakać przeraźliwie, Vermarowie odwrócą się i zastygną w niemym przerażeniu – oto ich mistrz umiera w samym sercu twierdzy od ciosu zdrajców. Wokół leżące ciała zaczęta tańczyć płomienie wydostające się z linii pieczęci Nodensa, na które upadły krople krwi podstępnie zamordowanego. Pożar rozszerzać się będzie dalej, pochłaniając coraz większe obszary symbolu. Gorąco zmusi wszystkich do odsunięcia się pod ściany. Zanim stożkogłowi rzucą się na bohaterów, by się zemścić, zostaną odcięci od nich szalejącym morzem płomieni, a wieża zatrzęsie się od diabolicznego

chichotu, który Badaczom przypomni istotę spotkaną w wizji. Kamienne ściany wpadną w drżenie, od którego zacznie kruszyć się spoiwo między kamieniami, deszcz okrucichów zagrzechocze o posadzkę. W tym czasie od strony tunelu wejściowego dobiegnie tryumfalny krzyk – to oddział Deitricka dostał zastrzyk mocy od Nyarlathotepa radującego się z rozłamu w szeregach wroga.

KLĘSKA PRAWDY

Vermarowie zaczną w panice uciekać wprost do tunelu, którym zbliżają się golemy; nieliczne Wrony zdołały uciec przed ogniem do góry, pozostałe smażą się na posadzce, bohaterowie przycięni do ścian mogą się tylko rozpaczliwie oślaniać przed coraz większym żarem. Wtedy posadzka wybuchnie, jakby uderzona od spodu gigantyczną siłą, ogień zniknie ustępując miejsca dymowi ze spalonych piór, z wybitej po środku dziury zacznie wylaniać się potomstwo Nyarlathotepa głośnym wrzaskiem oznajmiając, że po eonach nastąpił koniec czasu uwięzienia. Każdy z potworów wygląda inaczej, bo pochodzi z samicy najprzeróżniejszych kosmicznych ras, noszą jednak bardzo widoczne stygmaty swojego ojca: wszystkie bez wyjątku są odrażające, bije od nich czysta złośliwość, nienawiść i niezaspokojone żądze, które przez tysiąclecia nie miały ujścia. Nie będę opisywał ich z osobna, zostawiam każdemu Strażnikowi tę pracę, bo on wie najlepiej jak ubrać w fizyczne kształty lęki i przerażenie własnych graczy.

KRWAWA NAGRODA

Potwory porwą w macki, szpony, wypustki, haczyki, łapy, pyski, ogony wszystkich Badaczy i skoczą w górę, odlatując w międzygwiazdną przestrzeń, wyjąc pochwalną pieśń i krzykiem zwiastując wszystkim Światom swój powrót. Podróż będzie przerażającym doświadczeniem, wypełnionym wyciem wolności bestii, lodowatą pustką otoczenia, palącymi, namiętymi uściskami żadnych przyjemności hybryd. Zanim dotrą na miejsce przeznaczenia, bohaterowie będą cali lepcy od własnej krwi, śluzu i wydzielin potworów; ich myśli będzie wypełniała odraza do otaczających ich bestii i pragnienie wymazania z pamięci tych chwil podróży, które – choć obrzydlawe i bolesne – były także wypełnione rozkoszą nigdy tak intensywnie nie przeżywaną. Gdy staną przed tronem Nyarlathotepa, ich psychiczna równowaga nie będzie już istnieć – Posłaniec Bogów odrze ich z ciała, ubierze w swoją moc, przydzieli kosmiczne wierzchowce i powykręcane kreatury do pomocy. Zostaną jego wysłannikami, a najgorsze będzie to, że osiągną taki stopień szaleństwa, iż będą z tego dumni.

ZAPOMNIANY SYN

Deitrick wyrznie do końca Vermarów, po czym wróci na Ziemię. Pelzający Chaos odwróci się od niego, choć nie zabierze darów zesłanych wcześniej. Twierdza Wron zamieni się w ruinę, większość niewolników ucieknie po splądrowaniu zamku i zginie na skalistych pustyniach, niedobitki Stalowych Wron rozpierzną się po Bellunorze.

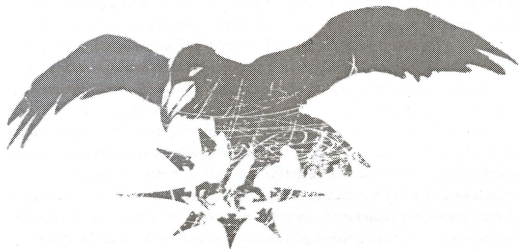
UWAGI KOŃCOWE

Tu kończy się cykl scenariuszy dotyczący EBGM i Bellunoru. Nie wyczerpuje on oczywiście wszystkich możliwości wykorzystania wątków związanych z Twierdzą Wron i organizacją Deitricka; zachęcam do tworzenia własnych opowieści umieszczonych na tym pograniczu Krain Snów.

Można zauważyć, że ostatnie sceny zostały potraktowane skrótowo; nie jest to niedopatrzenie z mojej strony czy lenistwo – uważam, iż sam finał jest na tyle ważny, że powinien być dokładnie dopasowany do konkretnych graczy. Szkoda wielu wieczorów grania, wzajemnego poznawania poglądów na opisywane wypadki, sprawdzania czego uczestnicy boją się, co najbardziej przeraża ich w EBGM i stojącym za nimi Nyarlathotepie, by na koniec pokazać coś standardowego, dostosowanego do wszystkich. I tak nie da się chyba rozegrać tak obszernej kampanii dokładnie według podawanych wskazówek, nie warto więc sugerować konkretnego wyglądu możliwych zakończeń. Starałem się ukazać fakty i konsekwencje podjętych decyzji bez zbytniej ingerencji w ich ostateczny wygląd; próbowałem dać szkielec, strukturę, którą łatwo będzie wypełnić szczegółami dopasowanymi do specyfiki konkretnej gry; mam nadzieję, że pomoże to każdemu prowadzącemu na rozegranie takiej końcówki, którą wszyscy długo będą pamiętać.

Początkowa część ostatniego scenariusza służy tylko temu, by popchnąć Badaczy do zbadania budowanego przy pensjonacie bulwaru i przeprowadzić ich do Bellunoru. Prawdziwe wydarzenia zaczynają się w Twierdzy Wron, choć poprzedni etap jest o tyle ważny, że buduje cały nastrój niepewności – bez niego ujrzanie Bellunoru nie zadziała tak jak powinno. Przesłuchanie w Twierdzy powinno zasiać pytania: „W co my się mieszkamy?” i „Czy Vermarowie to przyjaciele czy wrogowie?”. Do tego najlepiej służy pokazywanie odmienności poglądów, sposobu myślenia i systemu wartości stożkogłowych. Zwieńczeniem staje się wizja, w której bohaterom objawia się Nyarlathotep – po wysłuchaniu go powinni naprawdę się zastanawiać, czy nie warto zabić przywódcy Vermarów. Tu kluczem powinien być strach, bo mało prawdopodobne, że przekupstwo wystarczy w obliczu tak obcej i jawnie wrogiej siły.

W przypadku Epilogu B postaci oczywiście nie będą nadawały się do dalszego grania. Jeśli jednak nie ugną się pod naciskami Pełzającemu Chaosu i będą świadkami zwycięstwa stożkogłowych, otwiera im się droga do Krain Snów; nie widzę żadnych przeszkód, byś w następnych przygodach nie wykorzystał Bellunoru jako bramy do tej sfery. Jakże przynasz nagrody za pomyślne ukończenie kampanii (Epilog A), to wyłącznie twoja decyzja.



Przez dwa miesiące po tym wydarzeniu miałem kłopoty ze zdrowiem spowodowane bez wątpienia udziałem w tworzeniu gołczaka: bóle w głowie, pulsy stający się silne i łamiące; miałem trudności z koncentracją i utrzymywaniem równowagi. Z całą pewnością przyczyną opisywanych trudności, wzmocnień, skłóceń głowy, rąk i łonowej części ciała było moje zaangażowanie w tworzenie gołczaka.

18 sierpnia, 1920 roku – wieczór: Zebraliśmy się w wielkiej sali pod Świątynią. Pod ścianami, w wielkich trójnogach, płonął węgiel drzewny zmieszany z ziołami. Po środku, na podwyższeniu, leżała bryła tłustej gliny, ukształtowana tak, że w zarysach przypominała ludzkie ciało. Zdziwiła mnie panująca podniosła cisza i wyraz skupienia na twarzach mych mistrzów; zacząłem się zastanawiać, czego świadkiem stanę się za chwilę. Część zebranych ustawiła się dookoła stołu – założyli kaptury na głowy, w ręce wzięli płonące świece. Ich spojrzenia spotkały się na moment, by po chwili opuścić się do ziemi. Wtedy jeden z tych, którzy stali ze mną pod ścianą, wziął mnie za ramię i poprowadził do środka. Gdy zatrzymaliśmy się przed podwyższeniem, kazał mi ulepić z leżącego przede mną materiału wierną kopię człowieka. Kiedy zapytałem, jak dalece ma być dokładna, odparł, że ma do złudzenia przypominać istotę ludzką. Na moje powątpiewające mruknięcie dodał, że może mi to zająć choćby tydzień i nikt w tej sali nie ruszy się z miejsca, dopóki nie skończę, a efekty nie będą zadowalające. Zrozumiałem, że nie żartował.

Po trzech godzinach pracy, podczas których przywoływałem w pamięci wszystkie tablice anatomiczne, jakie w życiu oglądałem, zaczęło wirować mi w głowie. Przed oczami pojawiły się plamy, dostałem zawrotów głowy, nudności. Doszedłem do wniosku, że to wynik napięcia nerwowego i dymu, unoszącego się z kądzielnic. Mniej więcej wtedy doświadczyłem dziwnego stanu. Zatapiając się w rozmyślaniach, przestałem w świadomy sposób formować leżące przede mną tworzywo; to tak, jakby mój mózg wydzielił swoją w pełni autonomiczną część do tego zadania, nie zaprzatając tym mojej świadomości. Ze zdumieniem obserwowałem własne ręce, jak zupełnie niezależnie od moich chęci, planów czy pomysłów kształtują wypukłości mięśni, kanty wystających kości, płaszczyzny gładkiej skóry. Po kolejnej godzinie dzieło zostało ukończone. Wtedy podeszła do mnie ponownie ta sama osoba, wetknęła mi w łonie dwa słoje (z wypreparowanym sercem i mózgiem) i poleciła umieścić organy we właściwych im miejscach. Naciąłem glinę na piersi ulepionej przeze mnie kufki i ze zdumieniem skonstatowałem, że powstały otwór odkrywający puste miejsce w środku, jakby przygotowane na mięsień sercowy. Gdy umieszczałem mózg w czaszce, nie zdziwiło mnie już, że i na niego było gotowe miejsce. Byłem bardzo zmęczony i resztkami siły woli powstrzymywałem się przed omdleniem. Kiedy zasklepiłem głowę, nogi ugięły się pod mną i padłem na posadzkę. Gdy się przebudziłem (już w swoim łóżku), stał przy mnie członek Bractwa. Zawiadomił mnie, że leżałem bez przytomności ponad dwie doby i że nie czekali na mnie z umieszczeniem Go w piecu. Tak dowiedziałem się, do czego służył wielki athanor, który BGM umurowało w mojej piwnicy.

Ranek, 23 listopada 1921 roku: Znow miałem dziś ten dziwny sen. Stoję przed wiekowym starcem, upatrującym się we mnie z niepokojącym wyrazem oczu. Jego długie szaty, haftowane w tajemnicze wzory, przyciągają mój wzrok, budząc nieokreślony lęk. On pyta surowym głosem: »Czy zdecydowałeś się w końcu? Chcesz przejść przez te Wrota?« i wskazuje ręką na zięjący za jego plecami czarny otwór. Ja nie mogę się zdecydować, waham się, otwieram usta lecz od razu zamykam je. Czuję straszliwą pokusę i jednocześnie falę przerażenia, która zalewa mnie całkowicie. Wtedy bluszcz porastający ścianę odzywa się cicho: »To doświadczony Podróżnik, pozwól mu przejść«. Czuję sympatię do rośliny; słowa te podnoszą mnie na duchu (choć nie wiem, co oznacza ów »Podróżnik«), wpływają we mnie nowe siły, czuję się odważny, niepokonany, niezwykczony. Lecz wtedy starzec patrzy surowo na roślinę, która wędnie i usycha, a wraz z nią ginie moje uczucie pewności siebie. Znow jestem mały, nic nie znaczący, słaby. Gdy starzec powtarza swoje pytania, mnie ogarnia panika; odwracam się i uciekam co sił, wspinam się po długich, szerokich stopniach schodów oświetlonych rzędami pochodni. Gdy docieram na górę i biorę głęboki oddech, by uspokoić rozszalałe serce, budzę się we własnym łóżku.

Znow widziałem ten tajemniczy zamek. Tym razem był już w całości zbudowany; dookoła murów chodzili stożkogłowi w granatowych szatach i z rylcami w dłoniach zamiast ognistych biczów. Niektórzy krążyli po wydeptanych ścieżkach, przyglądając się murom, inni dłubali w kamiennych ścianach twierdzy. Wiedziony ciekawością przez zwyciężyłem strach i podszedłem do jednego z nich. Był tak zajęty, że nawet mnie nie zauważył. Wykuwał w murze rzędy tajemniczych znaków, które lśniły bladym, zielonkawym światłem. Nie wiadomo skąd pojawił się w moich rękach notatnik i ołówek; nie namyślając się długo, zacząłem kopiować jak najdokładniej widniejące przede mną napisy. Tak pogrążyłem się w pracy, że nie zauważyłem zbliżających się do nas istot. Gdy skończyłem przerysowywanie znaczków pokrywających ścianę i oderwałem wzrok od notatek, z przerażeniem stwierdziłem, że otacza mnie około dwudziestu stożkogłowych. Kiedy pierwszy strach minął, zorientowałem się, że nie mają wrogich zamiarów, a tylko przyglądają mi się z zaciekawieniem. Wtedy rozległo się głośno krakanie i obudziłem się w domu. W dłoni zaciskałem kartkę z notesu, pokrytą owymi tajemniczymi znakami. Myślę, że to jakiś szyfr czy zapis innego języka – spróbuję go odcyfrować. Wiele symboli powtarza się, występują w podobnych sekwencjach; myślę, że to wyklucza podejrzenie o nieświadome bazgranie po papierze podczas snu.

Drodzy Przyjaciele

Gdy karty te dotrą do rąk Waszych, mogę już nie żyć. Traktujcie więc poniższe słowa jako moje pożegnanie z Wami i Światem.

Żyłem życiem złym i teraz nadszedł czas zapłaty – wszystko to rozumiałem wtedy, gdy wywołał mi ducha jednej z moich ofiar – tak, to ja zabiłem Claudię. Ale kłnę się na wszystkie świętości, że nie ja (a przynajmniej nie świadomie) doprowadziłem ją do stanu, w jakim wszyscy ją zobaczyliśmy. Nie będę miał do Was pretensji, gdy po tym wstępie wyrzucicie ten list i jego autora z pamięci, a nazwisko opieczętujecie znakiem hanby; macie do tego pełne prawo, ale błagam: zanim to zrobicie, przeczytajcie do końca me słowa.

Śmierć wyciąga po mnie swoje kościste dłonie, lecz gorsze jest to, że dawni towarzysze, którzy byli dla mnie więcej niż rodzina, chcą ukraść moją duszę. Ostrzegam Was: nie dajcie się zawieść Williamowi Deitrickowi ani nikomu z jego Bractwa! Nie wiercie w żadne ich słowo czy zapewnienie!

Jeśli chcecie zrozumieć dokładnie moją sytuację lub (co dużo ważniejsze) przeszkodzić Wcielonemu Złu w osobie mego dawnego mistrza, a obecnie kątą, W.D., odnajdźcie mój pamiętnik i nie pozwólcie, by wpadł w jego szpony. Możecie go zniszczyć (choć spalenie go nie będzie proste), przesłać mojemu wiernemu druhowi (Stefan Polaczek, Praga, urząd pocztowy nr. 5, skrytka 77) lub zrobić z nim cokolwiek, byle Deitrick nigdy go nie zobaczył – zbyt wiele drogiej mi osób mógłby wtedy skrzywdzić.

Mój skarb, owego niemego świadka moich dokonań, zakopałem w skrzynce we własnym ogrodzie pod największym cieniem. Pudło przysypane jest dość cienką warstwą gleby, kopcje więc ostrożnie. Nie wolno – powtarzam – nie wolno Wam uszkodzić znaków na jego wieku pod groźbą szaleństwa lub śmierci.

Jeśli miałibyście jakieś kłopoty z dostaniem się do mego domu, poproście o pomoc Katherine, moją pokojówkę. Nigdy jej w nic nie wtajemniczałem, ale czuję, że była jedną z nielicznych życzliwych mi osób. Na wszelki wypadek przekazuję Wam również klucze do mego domu (a właściwie domu Deitricka, gdyż pięć lat temu, wiedziony chyba szaleństwem, darowałem mu go w obecności notariusza i świadków).

Zostanie z Bogiem (jeśli zatwardziały grzesznik może tak napisać),
sługa Wasz

Martin Warp

P.S. Wywołajcie zdjęcie, które jest w aparacie dołączonym do listu. Jeśli zauważycie na nim coś dziwnego w okolicy mojej głowy (smugi, plamy, błyski), oznaczać to będzie, że jestem już trupem i jeżeli jeszcze nie umarłem, to stanie się to w ciągu najbliższych godzin. M.W.

Strzeżcie się ludzi o pustych oczach!!!

PENSJONAT

RAJ

*Komfort miasta
przeniesiony na wieś*

WSZYSTKIE
MIEJSCA
ZAREZERWOWANE

WITAMY UCZESTNIKÓW ZJAZDU
AMERYKAŃSKIEGO TOWARZYSTWA
KUCHARZY INDYJSKICH

TWIERDZA WRON

Oto kampania najwyższej klasy.
Tomasz Andruszkiewicz,
jeden z autorów, którzy sprawili,
iż system ZEW CTHULHU
stał się systemem kultowym
na polskim rynku,
pracował nad tym dziełem
przez kilka lat.
Jest ono owocem
setek udoskonaleń i poprawek.
Co przez to otrzymaliśmy?
Znakomitą, doskonałą kampanię.
Jedną z najlepszych
jakie w ogóle do CTHULHU napisano.

Miłosz

ISBN 83-87968-09-9



9 788387 968090

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.



#ZCTWR