Déjà vu

Autor: Jakub Łada

System: Zew Cthulhu, 7 edycja

Setting: Nowy Jork, lata 20. XX wieku

Gotowa mechanika: tak

Modyfikacje zasad: brak

Liczba graczy: 1-4

Gotowe postacie: nie

Liczba sesji: 1 (ok. 4 godziny)

Dodatki: Plan dnia

Wstęp

Jest 25 września 1925 roku. W ręce badaczy wpada zabytkowy kieszonkowy zegarek, wystawiony na sprzedaż w miejscowym sklepie z antykami. Niedługo później budzą się ponownie w poranek ostatniego dzień. Co powoduje dziwną anomalię? i co ma wspólnego z tym szaleństwo miejscowego zegarmistrza?

Tło wydarzeń

22 wrześnie 1925 roku Richard Uhrmacher, nowojorski zegarmistrz zakończył pracę nad swoim Opus Magnum. Uhrmacher wiele lat temu będący świadkiem dziwnych wydarzeń (z pogranicza mitów Cthulhu) zainteresował się okultyzmem i rozpoczął poszukiwania sposobu na osiągnięcie nieśmiertelności. Ostatecznie trwające wiele lat poszukiwania zostały uwiecznione sukcesem, gdy w księdze Liber Temporis odnalazł opis rytuału. Po odpowiednich przygotowaniach wieczorem 22 września odprawił rytuał, i zaklął w skonstruowanym przez siebie zegarku przywołaną istotę. Niestety dla Uhrmachera, stworzony przez niego Złoty Zegarek spełnił jego życzenie w dość pokrętny sposób. Więżąc go w pętli czasowej i zmuszając go do przeżywania jednego dnia w nieskończoność. Umysł Uhrmachera po wielokrotnych powtórzeniach pętli załamał się (co zdjęło z niego klątwę Zegarka) i ostatecznie został osadzony w Szpitalu Psychiatrycznym na Walfare Island w Nowym Jorku.

Stamtąd Zegarek został skradziony przez Alana Stone'a. Zegarek jest jedną z rzeczy, która istnieje niezależnie od pętli (więc jego wygląd nie resetuje się) Alan uznał go wartościową pamiątkę z dawnych lat i zamierza sprzedać go w jednym z nowojorskich sklepów z Antykami.

Wprowadzenie Badaczy

Scenariusz zakłada dwie główne drogi wprowadzenia Badaczy do scenariusza. Obie kręcą się wokoło sklepu z antykami oraz pracującego tam Henry'ego Stevensa.

Po pierwsze jeden z Badaczy może być właścicielem owego sklepu (powinien mieć wówczas zawód sprzedawca antyków lub inny taki by fabularne uzasadnić jak wszedł w posiadanie sklepu). Wówczas Henry będzie tam tylko pracownikiem.

Drugi sposób stawia Henry'ego w roli właściciela sklepu. W takim wypadku powinien on być przyjacielem Badaczy lub w inny sposób być z nimi powiązany.

Niezależnie od właściciela sklepu Badacze muszą być w nim obecni w momencie, gdy odwiedzi go Alan Stone. Być może Badacz - właściciel sklepu lub Henry zaprosili do siebie swoich dawno niewidzianych znajomych na spotkanie.

Złoty Zegarek

Głównym zmartwieniem Badaczy w scenariuszu będzie Złoty Zegarek, przez który utkną w pętli czasowej. Ten stworzony przez Richarda Uhrmachera przedmiot wygląda jak zwykły kieszonkowy zegarek na łańcuchu. Na rewersie Uhrmacher zostawił pieczęć zakładu „Uhrmacher. Wyrób i naprawa zegarków od 1880 roku" (nie mógł pozostawić swojego największego dzieła bez podpisu). Pomimo tego jedna rzecz odróżnia go od zwykłego zegarka godzina, którą wskazuje zdaje się nie zgadzać z tą wskazywaną przez inne zegary. Dzieje się tak dlatego, że zegarek wskazuje czas niezależnie od pętli i jej reset nie resetuje godziny na zegarku (przez to ta właściwość stanie się widoczna dopiero po pierwszym resecie pętli)

[**Uwaga:** Strażnik Tajemnic nie musi zaprzątać sobie głowy obliczaniem godziny wskazanej na Zegarku. W większości wypadków wystarczy deklaracja dziwnych wskazaniach Zegarka lub wymyślenie wskazywanej godziny.]

Głównym celem istnienia Zegarka jest ochrona właściciela przed śmiercią, co też robi w pewien pokrętny sposób. Zegarek więzi właściciela (lub właścicieli w przypadku gdy Badaczy jest więcej niż jeden) w pętli czasowej. Pod koniec dnia resetując go do momentu w którym wpadł w ręce właściciela Od momentu gdy Zegarek znajdzie się w rękach Badaczy otoczy ich on swoją opieką.

Kiedy Zegarek resetuje pętlę:

- O północy pod koniec dnia
- W momencie śmierci właściciela (w przypadku kilku właścicieli wystarczy śmierć jednego z nich)
- Przy próbie jego zniszczenia

Jak pozbyć się zegarka

Pozbycie się zegarka nie jest tak proste jak mogło by się wydawać. Nawet jeżeli z początku zaistniała sytuacja ucieszy Badaczy, prędzej czy później będą chcieli znaleźć sposób na uwolnienie się od niego (albo zachęci ich do tego Ogar – opisany w dalszej części scenariusza)

Istnieją tylko dwa skuteczne sposoby na pozbycie się klątwy zegarka:

- Trwałe i całkowite szaleństwo (w ten sposób od klątwy uwolnił się jej poprzedni właściciel)
- Odprawienie rytuału z księgi Liber Temporis

Mimo to Badacze mogą wpaść na wiele innych pomysłów, jednak żaden z nich nie będzie skuteczny:

- Oddanie zegarka innej osobie – po resecie pętli zegarek i tak wróci do właściciela

- Próba zniszczenia zegarka – natychmiastowy reset pętli

Utrata poczytalności

Używanie Zegarka wiąże się z trwała utratą poczytalności przy każdym resecie pętli:

- Normalne zakończenie pętli – utrata 0/1k3 Poczytalności
- Zakończenie pętli przez śmierć – 1k3/1k8 Poczytalności (tylko dla osoby, która zginęła)

Rozgrywanie pętli

Unikanie powtórzeń

Naczelną zasadą podczas rozgrywania tego scenariusza brzmi: unikaj zbędnych powtórzeń. Nie ma sensu opisywać po raz trzeci lokacji do której przybywają Badacze, ani rozgrywać wydarzeń w ten sam sposób. Należy pamiętać, że mimo iż odgórny rozkład dnia powinien pozostać ten sam, to Bohaterowie Niezależni będą reagować inaczej na różne pomysły Badaczy,

Pomimo tego, scenariusz napisany jest tak, że Badacze najczęściej nie będą wracać do już odwiedzonej lokacji gdy zdobędą wszystkie potrzebne im informacje. (np. jeżeli wiedzą już, gdzie znajduje się potrzebna im księga pojadą bezpośrednio do jej właściciela, a nie będą szukali o niej informacji)

Jeżeli jednak badaczom zdarzy się natknąć na problem, który musza pokonać ponownie (jak np. schody w domu Uhrmachera) Strażnik Tajemnic może przyznać Badaczom kość premiową do rzutów (a po kilku takich powtórkach w ogóle rzutów zaniechać). W końcu Badacze wiedzą już jak pokonać przeszkody, które pokonali w poprzedniej pętli.

Wyścig z czasem

Największym przeciwnikiem badaczy w scenariuszu będzie czas i nieubłagane odliczanie do końca pętli. Strażnik Tajemnic powinien dokładnie pilnować upływu czasu podczas każdej pętli. Niektóre wydarzenia mogą rozegrać się tylko w odpowiednich godzinach. A bohaterowie niezależni mogą w różnym momencie dnia znajdować się w różnych miejscach. Dla ułatwienia do użytku Strażnika przygotowano plan dnia, rozpisany godzinowo dla każdej lokacji dla której jest to istotne.

Odliczanie czasu

Dla ułatwienia liczenia czasu w czasie gry Strażnik może posługiwać się następującymi założeniami:

1. podróż między lokacjami zajmuję godzinę
2. podróż do domu Uhrmachera i rezydencji Gallowaya zajmuje półtorej godziny (wyjątek od pkt. 1)
3. Pobyt w każdej lokacji zajmuje badaczom minimum godzinę (zależnie od tego jak wiele w ciągu niego osiągnęli).

Jasny sygnał

Strażnik tajemnic powinien zadbać by każdy reset pętli był jasno zasygnalizowany. Opisywanie po raz kolejny początkowej sceny jest dobre za pierwszym razem, lecz później spowalnia tylko dynamikę akcji. Lepszym sposobem jest ustalenie jasnego sygnału od razu sygnalizującego badaczom o resecie pętli. Może to być sygnał dźwiękowy (np. dzwonek otwierających się drzwi w sklepie), charakterystyczny motyw muzyczny lub kwestia bohatera niezależnego.

Co oznacza reset pętli?

Po każdym resecie pętli postacie wracają do stanu z początku tylko pod względem fizycznym. Oznacza to, że:

1. Punkty Wytrzymałości wracają do stanu z początku pętli
2. Badacze tracą zdobyte w trakcie pętli przedmioty i pomoce [dla ułatwienia, dla Strażnika przygotowano spis ich umiejscowienia]
3. Stan gotówki badaczy wraca do początkowego poziomu
4. Pozostałe elementy pozostają bez zmian
5. Ponadto badacze po resecie pętli muszą wykonać test **Poczytalności** 0/1k3 (1k3/1k8 jeżeli któryś z Badaczy zginął)

Ogary z Tindalos

Po zaznajomieniu się z sytuacją Badacze mogą stwierdzić, że mają nieograniczoną ilość czasu na wydostanie się z pętli (co zresztą jest jak najbardziej logicznym wnioskiem). Jednak nawet pomijając sukcesywnie spadającą poczytalność, nie jest to do końca prawdą. Do pierwszych takich wniosków Badacze mogą dojść po zainteresowaniu się sprawą zabójstwa Richarda Uhrmachera lub po pierwszym osobistym spotkaniu z Ogarem z Tindalos. Jeden z tych podróżujących w czasie łowców w końcu trafi na trop Badaczy.

W każdej iteracji pętli (począwszy od trzeciej) istnieje 10% szansy (+10% za każde kolejne powtórzenie pętli, aż do limitu 60%), że jeden z Ogarów wpadnie na trop Badaczy. [**Uwaga**: rzuty należy wykonywać osobno dla każdej pętli]. Stwór będzie potrzebował z początku 12 godzin by pojawić się w naszych czasach. Lecz z każdym kolejnym pojawieniem się wymagany czas powinien być skrócony o 1 godzinę.

Pozbycie się pogoni ogara nie jest proste. Mimo to jego pojawienie się może być tylko drobną przeszkodą (tak, aby ucieczka przed ogarem ograniczała się do ucieczki z lokacji), jak i również większą przeciwnością. (Strażnik może zachowywać ogara na odpowiednie okazje i zachowywać Badaczy w niepewności, czy na pewno zgubili ścigającą ich bestię)

Czy ktoś im uwierzy?

Oczywistym jest, że takie zjawiska jak pętle czasowe nie istnieją. Badacze rozpowiadający o swojej przypadłości, czy przewidujący przyszłe wydarzenia mogą według BNów wykazywać objawy choroby psychicznej.

Śmiertelność

Mimo, że jedyną konsekwencją śmierci w czasie pętli (zarówno z powodów konwencjonalnych, jak i tą spowodowaną przez Ogara) jest jej reset, nie oznacza to jednak, że scenariusz nie może zakończyć się śmiercią Badaczy. W wyniku błędnego odprawienia rytuału, istota uwięziona w zegarku może zwrócić się przeciwko badaczom i pozostaje jeszcze kwestia Ogara…

Rozpoczęcie scenariusza

Scenariusz powinien rozpocząć się w piątek, 25 września 1925 roku w Sklepie z antykami, należącym do jednego z badaczy lub Henry'ego. Być może Henry zaprosił swoich znajomych w odwiedziny, lub chciał im coś pokazać. Niezależnie od motywów badaczy muszą być oni obecni w sklepie gdy jego próg przekroczy Alan Stone.

Pierwszy klient

Alan Stone pojawi się w sklepie chwilę po godzinie 8.00. Będzie chciał on spieniężyć skradziony ze szpitala psychiatrycznego Złoty Zegarek, należący wcześniej do Richarda Uhrmachera. Przedstawi go jako szwajcarski zegarek należący wcześniej do jego dziadka i będzie chciał sprzedać go za $20.

Kluczowe dla scenariusz jest, aby zegarek znalazł się w rękach Badaczy. Być może spodoba się on któremuś z nich. Jeżeli właścicielem sklepu jest Henry może on podarować zegarek Badaczom jako prezent.

Badacze mogą targować się z Alanem o cenę, ale nie będzie chciał on zejść poniżej połowy oryginalnej ceny.

Pierwsza pętla

Dzień po wyjściu Alan będzie toczył się swoim rytmem [Patrz: Plan dnia].

Uwaga: jeżeli scenariusz jest prowadzony graczom lubiącym misterne odgrywanie postaci, jest to dobry moment by dać graczom wolną rękę zanim pętla czasu wciągnie ich na dobre. Jeżeli gracze wolą skupiać się na prowadzonym scenariuszu pierwszą pętlę można pominąć i przejść do dalszej części rozgrywki.

Reset pętli

Dokładnie o północy pętla zostanie zresetowana i Badacze powrócą do początku pętli o godzinie 9.00 w sklepie z Antykami, zaraz po wyjściu Alana.

Strażnik tajemnic przeprowadzić reset pętli zgodnie z wcześniejszymi wskazówkami [Patrz: Co oznacza reset pętli?]

Pierwszy reset pętli będzie szokiem dla Badaczy, pierwszą reakcją będzie zapewne spytanie Henry'ego o datę (25 września 1925) jeżeli to nie rozwieje ich wątpliwości niedługo później przyjdzie sprzedawca gazet.

Strażnik tajemnic może zwrócić uwagę Badaczy na zegarek (chociażby na jego dziwne wskazanie – ten tuż po resecie będzie wskazywał północ). Jak również na to, że powrócili do chwili tuż po jego otrzymaniu.

Lokacja #1: Sklep z Antykami

Sklep z antykami otwarty jest w godzinach: 8.00-18.00

Umiejscowienie i wygląd sklepu można zostawić do wymyślenie właścicielowi (jeżeli jest nim Badacz). W przeciwnym razie wygląd sklepu prezentuje się następująco:

Sprzedawca gazet

Chwilę po godzinie 9.00 do sklepu wejdzie sprzedawca gazet i znajomy Henry'ego – Peter. Przyniesie gazety Henry'emu, a jeżeli w środku są również badacze będzie chciał sprzedać gazety również im.

Alan

Badacze mogą spróbować odnaleźć Alana po jego wyjściu ze sklepu. Odnalezienie go będzie wymagało od Badaczy trudnego testu **Spostrzegawczości**.

Złapany Alan będzie szedł w zaparte i odpowiadał zmyśloną na poczekaniu historię swojego dziadka (szczegóły mogą więc różnić się pomiędzy różnymi pętlami).

Jedynie zastraszenie Alana (trudny test **Zastraszania**) poskutkuje wyjawieniem prawdziwego losu Zegarka.

Napad

O godzinie 18.00 tuż przed zamknięciem sklepu, do środka wejdzie dwójka uzbrojonych mężczyzn. Będą chcieli wynieść co cenniejsze przedmioty. Badacze mogą lecz nie muszą być świadkiem tego wydarzenia.

Jeżeli Badacze nie uczestniczą w wydarzeniu w sklepie zostanie tylko Henry. Przestępcy osiągną swój cel, a Henry zginie próbując zastrzelić ich ze strzelby, którą trzyma pod ladą.

Badacze mogą próbować ocalić Henry'ego prosząc go by wcześniej zamknął sklep (co zakończy się tylko utratą dobytku), lub odpowiednio wcześniej wzywając policję (która przyjedzie w ciągu 15 minut tylko gdy zgłoszone zostanie przestępstwo). Badacze mogą też wymyślić różne inne sposoby lub nawet samemu zaczaić się na przeciwników.

Jeżeli Badacze uczestniczą w napadzie, najprawdopodobniej zakończy się on strzelaniną i być może śmiercią Badaczy (co zresetuje pętle).

Lokacja #2: Zakład Uhrmachera

Zakład jest otwarty w godzinach: 9.00-19.00

Odnalezienie zakładu

Jednym z pierwszych kroków Badaczy po otrzymaniu Zegarka i zauważeniu problemów jakie wywołuje, będzie udanie się do jego wytwórcy. Badacze, który wychowali się w Nowym Jorku lub sami są w posiadaniu jakiegoś zegarka mogą znać lokalizację zakładu. W przeciwnym razie Badacze będą musieli znaleźć sposób na zlokalizowanie zakładu. Udać się do Biblioteki miejskiej, znaleźć numer w książce telefonicznej i zadzwonić lub spróbować znaleźć zakład na własną rękę jeżdżąc po mieście. W takim przypadku Strażnik powinien zarządzić grupowy test **Szczęścia**. Udany oznacza, że zakład udało się znaleźć po 1k6 godzinach, nieudany – po 2k6 godzinach.

Sprzedawca

Gdy Badacze wejdą do zakładu otoczy ich miarowe i jednostajne tykanie mnóstwa wiszących na ścianach zegarów. Sprzedawcą jest tu około 40 letni mężczyzna w eleganckim ubraniu. Jeżeli Badacze zrobią na nim dobre wrażenie (udany test **Majętności**) będzie pomocny i z chęcią udzieli wszelkich informacji, namawiając Badaczy do okazyjnego zakupu jednego z zegarków po okazyjnej cenie. W przeciwnym razie wyciągnięcie od sprzedawcy informacji będzie trudniejsze i będzie wymagało testów umiejętności społecznych.

Co wie sprzedawca?

- Po oględzinach zegarka stwierdzi, że widzi go pop raz pierwszy i nie sądzi by była to robota pana Uhrmachera. Jako że pomimo misternego wykonania, zegarek wskazuje złą godzinę. Nie będzie jednak w stanie wytłumaczyć skąd znalazła się na nim pieczęć zakładu.
- Sprzedawca nie widział pana Uhrmachera od 23 września. Nie minęło jeszcze na tyle czasu by zaczął się martwić. Stwierdzi, że okresowe znikanie jest u niego normalne i pewnie pracuje w swoim domu nad jakimś złożonym mechanizmem.
- Sprzedawca uważa, że jeżeli coś zdążyło się Richardowi Uhrmacherowi, gazety na pewno o tym pisały. Co prawda sam gazet nie czyta, ale „te pismaki zawsze wsadzają nosa w nie swoje sprawy"
- Jeżeli Badaczy zainteresuje kto kupił zegarek (lub spytają bezpośrednio o Alana Stone'a) sprzedawca stwierdzi, że nie kojarzy by ktoś o tym nazwisku kupował ostatnio zegarki, lecz wszystkie transakcje są zapisywane.
  Sprzedawca nie będzie chciał dopuścić Badaczy do księgi w której znajdują się dane klientów. Na prośbę badaczy sam sprawdzi nurtujące ich sprawy (co zajmie mu 3 godziny).
  Uzyskanie dostępu do księgi wymaga trudnego testu **Perswazji** (z kością premiową jeżeli Badacze wywarli na sprzedawcy dobre wrażenie). Natomiast przejrzenie ksiąg rachunkowych wymaga testu **Księgowości**. Udany oznacza, że Badacze znaleźli wymagane informacje w ciągu 1 godziny, nieudany – 3 godzin.
  Przejrzenie ksiąg, zapewni Badaczom informację, że Alan (ani jego dziadek) nie kupowali zegarków w zakładzie Uhrmachera. Nie znajdą też informacji jakoby taki zegarek był komukolwiek sprzedawany.
- Jeżeli Badacze będą chcieli Sprzedawca może dokonać korekt we wskazaniach zegarka, jednak zakończy się to uruchomieniem mechanizmu obronnego i resetem pętli.

Lokacja #3: Biblioteka Publiczna

Biblioteka czynna jest w godzinach: 9.00-21.00

W celu znalezienia szukanych informacji Badacze mogą udać się do Biblioteki Publicznej w Nowym Jorku.

Poniższe informacje mogą zostać udostępnione Badaczom po wykonaniu przez nich testu **Korzystania z bibliotek**. Udany test oznacza, że na

poszukiwania poświęcili godzinę, nieudany – trzy godziny na każdą poszukiwaną informację.

- Lokalizacja Zakładu Uhrmacherów
- New York Sun z 23 września 1925 - W gazecie znajduje się informacja o przewiezieniu Richarda Uhrmachera do szpitala psychiatrycznego na Walfare Island.

Badacze nie znajdą w Bibliotece żadnych informacji o Liber Temporis. Księga nie znajduje się w zbiorach biblioteki.

David Uhrmacher

Jeżeli Badacze przybędą do biblioteki między godziną 13.00, a 21.00 mogą spotkać w niej brata Richarda Uhrmachera, Davida. Pracuje on jako bibliotekarz, jednak Badacze będą w stanie go rozpoznać jeżeli wcześniej go spotkali. Jeżeli rozmawiając z nim wspomną o Richardzie, będzie on w stanie udzielić Badaczom dokładnych informacji na temat swojego Brata

Co wie David?

- David zna lokalizację zakładu oraz domu swojego brata
- To on pierwszy spotkał brata w dniu w którym oszalał, twierdzi że zarówno jego dom jaki i on sam mocno się zmienili w ciągu zaledwie jednego dnia.
- Jeszcze dzień zanim Richard został zabrany do szpitala, nie wykazywał żadnych śladów dziwnego zachowania.
- Richard dzień przed hospitalizacją był bardzo podekscytowany, twierdził że wieczorem skończy swoje wielkie dzieło
- Po zawiezieniu Richarda do szpitala, David nie był w jego domu.
- David otrzymał dzień później wszystkie przedmioty osobiste Richarda, ale nie było wśród nich Złotego Zegarka
- Spytany o Liber Temporis odpowie, że na prośbę brata poprosił swojego znajomego księgarza Oscara Stewarda o znalezienie księgi. Zasugeruje badaczom udanie się do niego.

Lokacja #4: Szpital Psychiatryczny

Szpital przyjmuje interesantów w godzinach: 9.00-17.00

Richard Uhrmacher został przewieziony do Szpitala Psychiatrycznego na Walfare Island w Nowym Jorku. Tam poddawany jest leczeniu i dokładnie obserwowany.

Gracze mogą spróbować odwiedzić Uhrmachera w tym celu zostaną skierowani do lekarza zajmującego się jego przypadkiem.

Lekarz

Jeżeli Badacze przybędą do szpitala między 9.00, a 12.00 w gabinecie spotkają Davida Uhrmachera. Lekarz nie będzie chciał udzielić Badaczom żadnych szczegółów dotyczących przypadłości Uhrmachera. Mogą spróbować podawać się za rodzinę (co skłoni doktora do pełnej współpracy, lecz nie uda się, jeżeli w gabinecie jest David), przyjaciół (lecz w tym wypadku lekarz udzieli jedynie podstawowych informacji) lub oficerów policji (co skłoni doktora do pełnej współpracy).

Co wie lekarz? [w nawiasach podano dodatkowe informacje]

- Jakiekolwiek odwiedziny u Richarda nie są możliwe. [ze względu na napady szału przy wszelkich odwiedzinach]
- Richard miał przy sobie kilka przedmiotów gdy był hospitalizowany, które zostały oddane rodzinie [w tym Złoty Zegarek]

Jeżeli jest po 16.00

- Richard Uhrmacher nie żyje [został znaleziony rozszarpany w swoim łóżku, brak świadków zdarzenia]

David

Badacze mogą rozpoznać Davida jeżeli spotkali go wcześniej w bibliotece. Od niego również mogą wydobyć kilka dodatkowych informacji. Jeżeli Badacze przekonają go, że ich zadanie jest naprawdę ważne – wstawi się za nimi u Lekarza.

Alan

Za każdą godzinę spędzoną w szpitalu Badacz mogą wykonać test **Spostrzegawczości**, udany oznacza, że zauważyli przechodzącego po korytarzach Alana, pracującego w szpitalu jako salowy. Jego zachowanie będzie takie same, jak wtedy gdy Badacze mogli spotkać go przed sklepem z antykami.

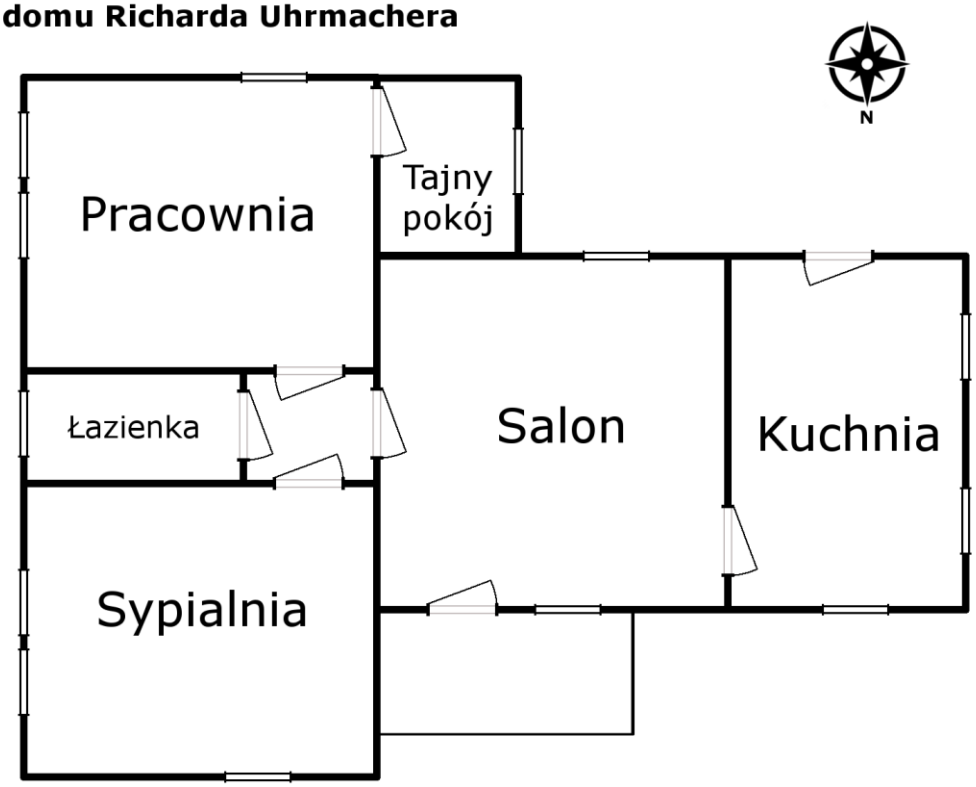
Morderstwo

Jeżeli Badacze przybyli do szpitala około godziny 16.00, dowiedzą się że Richard Uhrmacher nie żyje. Załoga szpitala nie jest w stanie wytłumaczyć sytuacji w której pacjent został rozszarpany we własnym łóżku.

Morderstwo Uhrmachera to sprawka Ogara z Tindalos, który tropił Richarda od ostatnich kilku pętli. Badacze słysząc o tym zdarzeniu mogą dojść do wniosku, że sami też są w niebezpieczeństwie.

Jakiekolwiek próby uratowania Richarda Uhrmachera nie zdadzą egzaminu, Ogar tak czy siak dopadnie ofiarę.

Plan domu Richarda Uhrmachera



Lokacja #5: Dom Richarda Uhrmachera

Do domu Uhrmachera Badacze mogą dostać się w dowolnych godzinach.

Richard Uhrmacher zamieszkał parę lat temu w jednopiętrowym domu na przedmieściach Nowego Jorku. Od kilku dni stoi zrujnowany odkąd jego właściciel został osadzony w szpitalu psychiatrycznym. W istocie dom Uhrmachera jest miejscem pewnej anomalii. Jako miessce stworzenia Zegarka jest wyłączony spod jego działania i nie wraca do poprzedniego stanu po resecie pętli (przy czym dotyczy to tylko samego domu i przedmiotów oryginalnie się w nim znajdujących). Jeżeli Badacze uświadomią sobie tą właściwość domu, mogą próbować ją wykorzystać. Jednak wszelkie próby przechowania zdobytych przedmiotów w domu nie dadzą rezultatów (jako, że prowadziło by to do paradoksów). Mimo to wszystkie zmiany, które badacze wykonają w domu Uhrmachera są stałe.

Sąsiedzi

Badacze mogą chcieć przesłuchać sąsiadów Uhrmachera. Większość z nich nie będzie chciała poruszać tego tematu, Odpowiedni test umiejętności społecznych może ich do tego przekonać

Co wiedzą sąsiedzi?

- Dom zmienił się nie do poznania w ciągu jednej nocy (wynika to oczywiście z własności domu i pętli czasowej, w której zamknął się Uhrmacher)
- Richard Uhrmacher to spokojny człowiek, perfekcjonista.
- Uhrmacher nie wykazywał żadnych oznak choroby psychicznej przed 22 września
- Nikt nie odwiedzał domu od 23 września
- Najbliżsi sąsiedzi słyszeli nocą hałasy z domu Richarda, jeden z nich widział nawet światło w oknach domu. (ślady działalności włóczęgów)

Włóczędzy

Korzystając z tego, że dom stoi opustoszały do środka wprowadziła się dwójka włóczęgów. Większość czasu spędzają w salonie, nie zapuszczając się w inne rejony domu. (nie otworzyli więc drzwi do pracowni).

Obecność włóczęgów da się we znaki Badaczom z kilku powodów. Po pierwsze nie będą chcieli umożliwić badaczom zwiedzenia domu, uznając go za swoją własność. Jeżeli Badacze będą chcieli usunąć ich siłą będą stawiać opór (Przy czym warto wziąć pod uwagę, że jeżeli sąsiedzi usłyszą strzały, wezwą policję).

Po drugie, włóczędzy chcąc się ogrzać nocą użyli do rozpalenia w piecu pierwszej podpałki jakiej znaleźli – ksiąg. W tym nieszczęśliwie dla Badaczy

również księgi Liber Temporis będącej w posiadaniu Uhrmachera.

Salon

Salon to główne pomieszczenie w domu Uhrmachera, naprzeciw wejścia znajduje się kominek, obok niego szafka z książkami, na środku przed kominkiem kanapa i fotel.

Co można znaleźć w salonie?

- Przejrzenie księgozbioru Uhrmachera zajmie Badaczom godzinę, na półkach znajdą książki o zegarach i ich konstrukcji, powieści Agaty Christie („Tajemnicza historia w Styles"), czy Jamesa Joyce'a („Ulisses"), oraz książki o tematyce okultystycznej. W tych szczególnie często pojawia się motyw nieśmiertelności.
- Udany test **Spostrzegawczości** pozwoli Badaczom na ujrzenie w kominku niedopałków książek. W tym fragment okładki Liber Temporis.
- Badaczy zainteresować też może kilka wyrwanych desek z posadzki,

Kuchnia

Jest to zwyczajna kuchnia zaopatrzona w piec, chłodziarkę i spiżarkę. Ta ostatnia jest całkowicie pusta, wszystkie zapasy przejadł Uhrmacher. Po za tym kuchnia nie zawiera, żadnych wskazówek dla Badaczy.

Sypialnia

Sypialnia z jednym łóżkiem i prostym umeblowaniem (komoda z ubraniami, stolik nocny). Uwagę badaczy mogą zwrócić setki kresek wyrysowanych kredą na ścianach. W ten sposób Richard znaczył kolejne pętle. Pudełko z kredą również leży pod ścianą.

Pracownia

Pracownia, to pokój w którym Richard Uhrmacher opracowywał projekty nowych zegarów i pracował nad nimi. Wewnątrz leży mnóstwo zepsutych lub rozłożonych zegarów, jak również plany mechanizmów.

Drzwi do pracowni zostały zablokowane przez Richarda Uhrmachera w czasie jednego z jego napadów szaleństwa (w czasie gdy jeszcze przebywał w pętli). Do blokady użył on oderwanych desek z podłogi w salonie. By odblokować przejście Badacze będą musieli je wywarzyć wykonując test **Siły** (przy czym raz wywarzone drzwi zostają wywarzone w czasie kolejnych pętli). Pomysłowi badacze mogą również próbować obejść dom i wejść do środka oknem.

Co można znaleźć w pracowni?

- Udany test **Spostrzegawczości** ujawni, że pod szafą na prawo od wejścia znajdują się ślady po przesuwaniu jej. (przesunięcie szafy wymaga testu **Siły**) Za nią znajduje się przejście do tajnego pokoju.
- Na biurku znajduje się koperta z listem zaadresowanym do Richarda przez jego brata – Davida Uhrmachera [Pomoc #2]
- Notatki i szkice na biurku dotyczą projektu jakiegoś zegarka. Obok nich wiele notatek do zapamiętania, często powtarza się w nich fraza „Znaleźć Liber Temporis"

Tajny pokój

Drzwi do tajnego pokoju są ukryte za szafą w pracowni. Do ukrytego pokoju można również dostać się przez uchylone okno

W samym pokoju nie znajdują się żadne meble/

Co można znaleźć w tajnym pokoju?

- Na podłodze wymalowany został kredą dziwny symbol [Pomoc #3]. (samej kredy jednak brak) oraz kilka zgaszonych świec.
- W kącie pokoju leży srebrny flet, z którego Uhrmacher korzystał w trakcie rytuału

Poszukiwania Księgi

Po przeszukaniu domu Richarda Uhrmachera Badacze powinni zorientować się, że kluczem do zdjęcia z siebie klątwy zegarka jest księga Liber Temporis. Czas rozpocząć poszukiwania księgi

Logicznym wnioskiem jest, że Richard Uhrmacher posiadał kopię tego woluminu. Przeszukiwanie zbiorów zegarmistrza nie przyniesie żadnych rezultatów, ponieważ księga została spalona w kominku przez włóczęgów (jej fragmenty nadal można znaleźć w kominku).

Poszukiwanie Liber Temporis prędzej czy później skieruje Badaczy do Oscara Stewarda i jego księgarni.

Księgarnia Stewarda

Księgarnia otwarta jest w godzinach: 10.00-18.00

Oscar Steward, księgarz i znajomy Davida Uhrmachera przyjmie Badaczy u siebie tylko w godzinach pracy. Będzie pomocny gdy usłyszy, że przychodzą w sprawie Richarda, lecz będzie ostrzegał przed zawartością księgi.

Co wie Oscar?

- Oscar słyszał co stało się z Richardem i współczuje jego bratu.
- Zapytany o Liber Temporis może zdradzić lokalizację drugiej kopii – posiada ją Stanley

Galloway, nowojorski przemysłowiec i uznaje ją za pamiątkę rodzinną.

- Sama księga napisana jest po łacinie, Oscar będzie mógł ją przetłumaczyć dla Badaczy, lecz zajmie mu to 1 godzinę.
- Według Oscara księga została spisana w XVII wieku w Szwajcarii, jednak jej autor jest nieznany
- Według Oscara księga, którą posiadał Uhmacher nie była w najlepszym stanie. Niektórych kartek brakowało, inne były porwane.

Rezydencja Gallowaya

Bogata rezydencja znajduje się na przedmieściach Nowego Jorku. Stanley Galloway przyjeżdża do niej o 15.00 i będzie mógł przyjąć Badaczy między tą godziną, a 18.00.

Galloway nie będzie zbyt chętny do użyczenia badaczom księgi, którą uważa za pamiątkę rodzinną (przekonanie go do tego pędzie wymagało trudnego testu **Perswazji/Uroku osobistego** oraz będzie badaczy kosztowało $100). Bardziej otwarty będzie na użyczenie Badaczom chwilowego wglądu do niej (wymaga zwykłego testu **Perswazji** lub **Uroku Osobistego**).

Na próby **Zastraszenia** Galloway odpowie wzywając ochroniarzy i każe wyprowadzić Badaczy z rezydencji.

Jeżeli rozmowa zawiedzie, Badacze mogą zawsze spróbować wykraść księgę z rezydencji. Należy jednak pamiętać, że strzeże jej 8 ochroniarzy, z czego 1 zawsze towarzyszy Stanleyowi.

Bez względu na sposób w jaki Badacze zdobyli księgę zrozumieć ją będą mogli jedynie, gdy któryś z nich zna Łacinę. W przeciwnym razie będą musieli znaleźć tłumacza. Przetłumaczenie księgi zajmie 1 godzinę i zająć się może tym Badacz znający ten język lub Oscar Steward. W księdze znajduje się opis rytuału mającego przywołać Dawcę Czasu. [Pomoc #5]

Odprawienie rytuału

By odczynić klątwę zegarka i uwolnić się z pętli czasowej Badacze będą musieli odprawić rytuał z księgi w odpowiedni sposób. Poniższe instrukcje przedstawiają prawidłowy sposób odprawienia rytuału

Przygotowania do rytuału najlepiej rozpocząć od wyboru miejsca. Badacze mogą odprawić go w tajnym pokoju Uhrmachera lub w dowolnym innym miejscu

Po znalezieniu miejsca, Badacze muszą odrysować krąg i symbole z księgi. Poprawne narysowanie symboli jest kluczowe i wymagać będzie udanego testu **Okultyzmu** lub **Sztuki/Rzemiosła (kaligrafii).** Jeżeli Badacze znajdują się w domu Uhrmachera, mają ułatwione zadanie – wystarczy, że poprawią już narysowany krąg (co nie wymaga testów).

Następnie muszą ustawić świece w rogach narysowanej gwiazdy i zostawić je niezapalone. (Świece można kupić lub skorzystać z tych używanych przez Uhrmachera). Oraz położyć zegarek w środku kręgu.

Rytuał Należy rozpocząć o 19.30 – przy zachodzie słońca.

Punkt 1. Rytuał rozpocząć należy od tego by jeden z Badaczy odczytał inkantację od tyłu słowo po słowie. (Badacze mają możliwość popełnić 2 błędy w rytuale: zapalić świece i źle przeczytać inkantację. Obydwa skutkują brakiem możliwości dalszego przeprowadzania rytuału, bestia po prostu nie wydostanie się z zegarka. Punkt pierwszy można dowolnie powtarzać, za zgodą Strażnika)

Po poprawnym wykonaniu punktu 1. W środku kręgu wypłynie z zegarka istota w formie półprzezroczystej mgły, której macki będą próbowały dosięgnąć Badaczy i przedmiotów poza kręgiem. (Badacze powinni w tym momencie wykonać test **Poczytalności** 1k3/1k6). Istota nie zaatakuje graczy jeżeli będą postępować zgodnie z poleceniami księgi i nie będą próbowali jej zaatakować. Dopóki znajduje się w kręgu rytuał nadal można doprowadzić do końca nawet pomimo ewentualnego błędu, jeżeli Dawca Czasu wydostanie się z kręgu, będzie ścigał badaczy przez jakiś czas po czym odejdzie (jest to więc możliwe zakończenie rytuału)

Punkt 2. Jeden z badaczy musi zapalić świece poczynając od tej będącej przy osobie która recytowała (w przypadku kilku recytujących wybór jest dowolny) i dalej postępując przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Błąd w zapalaniu świec spowoduje atak istoty w zapalającego i wygaszenie wszystkich świeczek. Jeżeli cel wydostanie się z objęć Dawcy Czasu przed ponownym zapaleniem świec, istota opuści krąg.

Punkt 3. Jeżeli Badacze doszli do tego momentu, pozostaje jedynie zagranie na flecie, by odesłać istotę. To zakończy rytuał i zdejmie klątwę Zegarka.

Zakończenie

Scenariusz może zakończyć się na kilka możliwych sposobów:

- Śmiercią Badaczy z rąk Dawcy Czasu lub Ogara z Tindalos.
- Odesłaniem Dawcy Czasu przez poprawne przeprowadzenie rytuału.
- Ucieczką Dawcy Czasu z uwagi na błąd w przeprowadzeniu rytuału.

Jeżeli Badacze poprawnie odprawili rytuał powinni odzyskać 1k10 Punktów Poczytalności. Jeżeli rytuał zakończył się fiaskiem, lecz Badacze przeżyli odzyskują 1k6 Punktów Poczytalności.

Kontynuowanie wątków

Niektóre wątki scenariusza mogą zostać kontynuowane w innych przygodach. Jeżeli Badacze zwrócili na siebie uwagę Ogara z Tindalos, ten wciąż może być na ich tropie. Strażnik może chcieć rozwinąć poszukiwania sposobu na jego odesłanie i jego pościg za Badaczami w pełnoprawną przygodę (samo Liber Temporis nie zawiera informacji o Ogarach).

Dodatki

Spis ważnych przedmiotów i pomocy

- **Księga Liber Temporis** – Rezydencja Gallowaya, biblioteka
- **Srebrny flet** – Dom Uhrmachera, pokój za półką z książkami
- **Kreda** – Dom Uhrmachera, sypialnia
- **Pomoc #1 New York Sun z 25 września 1925** – od sprzedawcy gazet
- **Pomoc #2 List od Davida Uhrmachera do Richarda Uhrmachera** – Dom Uhrmachera, biurko w pracowni
- **Pomoc #3 Rysunek na podłodze/rysunek z księgi** – Dom Uhrmachera, pokój za półką z książkami
- **Pomoc #4 Stronica z Liber Temporis** – patrz: księga Liber Temporis

Pomoce dla graczy

Pomoc #1 New York Sun z 25 września 1925

The Sun
AND THE NEW YORK HERALD

NOWY JORK, PIĄTEK, WRZESIEŃ 25, 1925

Pomoc #2 List od Davida Uhrmachera do Richarda Uhrmachera

Wrzesień 22, 1925

Drogi Richardzie,

Spełniłem twoją prośbę, choć nadal nie wiem do czego jest Ci potrzebna ta książka. Mój przyjaciel Oscar Stewart, mój przyjaciel z College'u, znalazł w okolicy 2 sztuki Liber Temporis. Szczegóły będziecie musieli omówić już sami. Prowadzi księgarnie przy 6. Alei. Będzie cię tam oczekiwał.

David

Księgarnia Stewarda
6. Aleja – nareszcie!

Pomoc #3 Rysunek na podłodze/rysunek z księgi

Pomoc #4 Stronica z Liber Temporis

Osiągnięcie nieśmiertelności, ostatecznym i celem być może dla wielu magyję praktykujących.

Ażeby osiągnąć życie wieczne przygotowania odpowiednie poczyń i Dawcę czasu przywołaj i spętaj.

Potrzebne ingrediencye:

Chronometr złoty, o dokładności wielkiej
Pięć świec woskowych
Flet ze srebra uczyniony

Przygotuj się odpowiednio. W ostatnich słońcya promieniach uczyń znak na podłożu i pięć świec owych na obrzeżach gwiazdyi ustaw. Nie zapalone je ostaw. Chrononometr zaś w centrum symbolu złóż. Usiądź obok kręgu i tak czyń...

No 1. Na flecie graj, by istotę z czeluści czasu wybawić. Odgłos fletu będzie jej przewodnikiem.

No. 2. Gdy w końcu przybędzie, niczym obłok w środku okręgu. Zapal wszystkie świece poczynając od tej przed sobą i następne idąc według zegara wskazówek. Uważaj tu, by bestii nie rozjuszyć.

No. 3. Następnie zwiąż istotę z zegarem inkantację wypowiadając

Proin nec est vulputate,
Condimentum ipsum id,
Consequat nibh.
Nullam ante eget mauris
Vestibulum ornare id ex.
Augue et feugiat.
Aenean quis dictum arcu.
sagittis odio.

Wówczas bestia z zegarem związana czas twój odliczać będzie aż po wieki, póki twój umysł niezmącony zostanie.

Bestyi pozbyć się niełatwa sztuka. By to uczynić rytuał powtórnie przeprowadzić należy, lecz jakoby wskazówki zegara wprzódy kierunek ustalony mają, tako by rytuał ustalony ma porządek.

Takoż więc rzeczę. Należy rytuał od tyłu przeprowadzić, niczym czas w zegarze cofając i dokładnym być jednak trzeba, niczym tryby zegara. Błąd jeden bestyję rozsierdzić może i twe życie zakończyć

Potwory i bohaterowie niezależni

Richard Uhrmacher, 45 lat, oszalały zegarmistrz

S 55	**KON** 60	**BC** 65	**ZR** 60	**INT** 75
WYG 45	**MOC** 60	**WYK** 87	**P** 0	**PW** 12

Modyfikator Obrażeń: +1k4
Punkty Magii: 12
Krzepa: 1
Ruch: 6

Walka Wręcz (bijatyka) 25% (12/5); nieuzbrojony (1k3+MO)
Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Księgowość 40%, Sztuka/Rzemiosło (zegarmistrzostwo) 70%, Ślusarstwo 60%, Mechanika 60%, Spostrzegawczość 50%, Okultyzm 50%

Alan Stone, 28 lat, spłukany pielęgniarz

S 65	**KON** 60	**BC** 75	**ZR** 60	**INT** 65
WYG 75	**MOC** 80	**WYK** 55	**P** 80	**PW** 13

Modyfikator Obrażeń: +1k4
Punkty Magii: 16
Krzepa: 1
Ruch: 7

Walka Wręcz (bijatyka) 40% (20/8); nieuzbrojony (1k3+MO)
Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Elektryka 60%, Gadanina 50%, Ukrywanie się 70%, Pierwsza pomoc 60%, Nasłuchiwanie 50%

Stanley Galloway, 53 lata, nowojorski przemysłowiec

S 35	**KON** 50	**BC** 75	**ZR** 45	**INT** 85
WYG 65	**MOC** 55	**WYK** 85	**P** 55	**PW** 12

Modyfikator Obrażeń: 0
Punkty Magii: 11
Krzepa: 0
Ruch: 5

Walka Wręcz (bijatyka) 40% (20/8); nieuzbrojony (1k3+MO)
Broń Palna (karabin/strzelba) 40%; Strzelba kal. 16 (2k5+2/1k6+1/1k4)
Unik 22% (11/4)

Umiejętności: Perswazja 70%, Urok osobisty 60%, Historia 60%, Język obcy (francuski) 60%,

Henry Stevens, 34 lata, sprzedawca Antyków

S 35	**KON** 65	**BC** 60	**ZR** 40	**INT** 70
WYG 55	**MOC** 45	**WYK** 86	**P** 45	**PW** 12

Modyfikator Obrażeń: 0
Punkty Magii: 9
Krzepa: 0
Ruch: 7

Walka Wręcz (bijatyka) 25% (12/5); nieuzbrojony (1k3+MO)
Broń palna (karabin/strzelba) 25% (12/5); strzelba kal. 16 (2k6+2/1k6+1/k4)
Unik 20% (15/6)

Umiejętności: Wycena 60%; Perswazja 40%, Historia 50%, Korzystanie z bibliotek 70%, Spostrzegawczość 60%, Antropologia 50%

Przestępcy

S 60	**KON** 75	**BC** 75	**ZR** 80	**INT** 60
WYG 55	**MOC** 65	**WYK** 85	**P** 65	**PW** 15

Modyfikator Obrażeń: +1k4
Punkty Magii: 13
Krzepa: 1
Ruch: 8

Walka Wręcz (bijatyka) 50% (25/10); nóż sprężynowy (1k4+MO)
Broń palna (krótka) 70% (35/14); pistolet kal. .38 (k10)
Unik 40% (20/8)

Umiejętności: Prowadzenie Samochodu 50%, Zastraszanie 60%, Spostrzegawczość 60%

Ochroniarze Galloway'a

S 65	**KON** 75	**BC** 70	**ZR** 55	**INT** 50
WYG 50	**MOC** 55	**WYK** 50	**P** 55	**PW** 14

Modyfikator Obrażeń: +1k4
Punkty Magii: 11
Krzepa: 1
Ruch: 7

Walka Wręcz (bijatyka) 60% (30/12); kastet (1k3+1+MO)
Broń Palna (krótka) 70% (35/14); pistolet kal. .45 (k10+2)
Unik 27% (13/5)

Umiejętności: Spostrzegawczość 60%, Prowadzenie samochodu 50%, Zastraszanie 50%

Włóczędzy

S 45	**KON** 40	**BC** 75	**ZR** 60	**INT** 40
WYG 75	**MOC** 60	**WYK** 65	**P** 60	**PW** 11

Modyfikator Obrażeń: 0
Punkty Magii: 12
Krzepa: 0
Ruch: 7

Walka Wręcz (bijatyka) 50% (25/10); nieuzbrojony (1k3+MO)
Unik 30% (15/6)

Umiejętności: Ukrywanie się 70%, Ślusarstwo 60%, Skakanie 40%, Wspinaczka 60%, Nasłuchiwanie 50%

Ogar z Tindalos, padlinożerca czasu

S 75	**KON** 155	**BC** 75	**ZR** 50	**INT** 100
	MOC 85			**PW** 23

Modyfikator Obrażeń: +1k4
Punkty Magii: 17
Krzepa: 1
Ruch: 6/20 w locie

ATAKI
Ataki w rundzie: 1
Ataki wręcz: W każdej rundzie ogar może zaatakować łapami lub ugryźć przeciwnika. Skóra ogara pokryta jest niebieskawą wydzieliną (ichor). Jeżeli ofiara zostanie trafiona łapą, na jej ciele pozostaje odrobina tego śluzu. Ta substancja jest żywa i aktywna. Zadaje 2k6 obrażeń, a rany zadawane są w każdej rundzie, w której ichor pozostaje na ciele ofiary. Wydzielina może zostać starta kawałkiem szmaty lub ręcznikiem przy udanym teście ZR. Może być również spłukana wodą lub inną cieczą. Ogień zabije ichor, ale jednocześnie zabierze 1k6 PW w wyniku poparzenia.
Język: Raz na rundę udany atak językiem pozostawia na ciele ofiary głęboką ranę, która jednak nie boli i nie krwawi. Ofiara nie otrzymuje fizycznych obrażeń momo dziwacznej rany, ale traci na stałe 2k6 Mocy.
Walka Wręcz 90% (45/18), obrażenia: 1k6+MO+ichor (2k6, co rundę aż do usunięcia)
Język 90% (45/18), obrażenie: wysysa 3k6 Mocy
Unik 26 (13/5)
Pancerz: 2 punkty skóry, regeneruje 4 PW na rundę dopóki PW nie spadnie do 0, zwykła broń nie zadaje żadnych obrażeń, broń magiczna oraz czary zadają pełne obrażenia
Utrata poczytalności: 1k3/1k20 PP za ujrzenie Ogara z Tindalos

Dawca Czasu, istota z zegarka

S 120	**KON** 95	**BC** 115	**ZR** 95	**INT** 160
	MOC 165			**PW** 21

Modyfikator Obrażeń: +2k6
Punkty Magii: 33
Krzepa: 3
Ruch: 9 (lewituje)

ATAKI
Ataki w rundzie: 2
Ataki wręcz: W każdej rundzie Dawca Czasu może zaatakować cel mackami zadając 1k4+MO obrażeń
Oplątanie (manewr): Niewidzialne macki Dawcy Czasu oplątują się wokół celu, który zostaje unieruchomiony i w każdej rundzie starzeje się o 3k10 lat (zgodnie z zasadami starzenia z Księgi Strażnika). Złapany może próbować wydostać się wykonując przeciwstawny test Siły.
Walka Wręcz 90% (45/18), obrażenia: 1k4+2k6
Oplątanie (manewr): unieruchomienie i postarzenie celu o 3k10 lat
Unik 47 (23/9)
Pancerz: brak, zwykła broń nie zadaje żadnych obrażeń, broń magiczna oraz czary zadają pełne obrażenia
Utrata poczytalności: 1k3/1k6 PP (niewidzialny); 1k6/1k10 (prawdziwa postać)