

# To co skryte pod stopami

Tomasz Witkowski

Scenariusz przeznaczony dla początkującego Strażnika oraz niewielkiej grupy Badaczy. W tekście zawarto wskazówki dotyczące prowadzenia poniższego scenariusza oraz wykonywanych rzutów.

Przygoda przeznaczona jest dla grupy w skład, której wchodzi od trzech do pięciu Badaczy. Scenariusz to jednorazowa przygoda, lecz po niewielkich zmianach może zostać zręcznie wpleciony w trwającą kampanię. Scenariusz można rozegrać na jednym spotkaniu nie trwające dłużej niż pięć godzin.

Scenariusz rozgrywa się w 1920 roku w fikcyjnym miasteczku Molber w stanie Waszyngton, choć akcja może zostać osadzona na dowolnym wybrzeżu Stanów Zjednoczonych.

Teksty wyróżnione kursywą mogą zostać odczytane. Dodatkowe informacje, które zapewniają dokładniejsze zrozumienie przygody lub pozwolą na rozbudowanie jej, zostały zawarte w ramkach.

## Wstęp

Grupa Badaczy będzie miała za zadanie dotrzeć do posiadłości Silver Cliff, która oddalona jest o kilka kilometrów od miasteczka Molber w północnej części stanu Waszyngton. Mają nadzieję odwiedzić tam swojego przyjaciela – Franka Meyersa,

który przed kilkoma tygodniami nabył całą rezydencję z przyległościami. Przyjemną podróż przerwie burza, która zmusi podróżnych do postoju w małym miasteczku Molber. Podczas rozmowy z mieszkańcami, Badacze dowiedzą się o makabrycznej historii rezydencji na Srebrnym Klifie. Kilka niepokojących informacji może uświadomić Badaczy, że ich przyjaciel może znajdować się w niebezpieczeństwie.

## Gospodarz – Frank Meyers

Frank Meyers jest geniuszem. Szalenie popularny, inteligentny i przystojny mężczyzna od zawsze był niedoścignionym wzorcem dla całej grupy Badaczy. Kilka ostatnich nagród sprawiło, że doktor Meyers znalazł się w światowej czołówce ekspertów medycyny.

Po śmierci ojca, Frank odziedziczył spory majątek, którego część wydał na zakup posiadłości Silver Cliff. Pozwoliło to spełnić jego marzenie o pięknej rezydencji z dala od cywilizacji, w której mógłby zająć się w spokoju swoimi badaniami.

Wielu rywali uważa, że Frank osiągnął swoje sukcesy w nieuczciwy sposób. Część zarzuca mu przekupstwo środowiska naukowego za pomocą pieniędzy ojca, inni uważają, że przeprowadza swoje badania w sposób nielegalny i uwłaczający moralności normalnych obywateli. Są też tacy, którzy upatrują we Franku szalonego kultystę, które zapłacił za sukces własną duszą. To nie ma nic wspólnego z rzeczywistością, ale takie plotki z pewnością zaciekawiają Badaczy.

Więź emocjonalna Badaczy z doktorem Frankiem Meyersem jest niezwykle istotna. Istnieje dużo większa szansa,

że gracze ruszą na pomoc oddanemu przyjacielowi (lub bratu) niż obcemu mężczyźnie.

## Powód podróży

Początek przygody może mieć dowolny charakter – spotkanie ze starym przyjacielem, wynajęcie przez zaniepokojoną żonę, która utraciła kontakt z mężem lub niepokojące plotki, które krążą wokół posiadłości Silver Cliff.

Przykładowe rozpoczęcie przygody: Cała grupa jest już w drodze. Przed kilkoma dniami rozmawiali telefonicznie z dobrym przyjacielem, który zaprosił ich do swojej nowej posiadłości. Mężczyzna jest zachwycony nową nieruchomością, choć ta stała pusta przez ostatnie 15 lat i wymaga ogromnego nakładu finansowego na remont. Brak prądu nie zniechęca go, gdyż uważa swój nowy zakup za interes życia. Frank chciałby, aby przyjaciele dotarli do niego jak najszybciej i pomogli ogarnąć mu cały ogrom budynku. Doktor Meyers nie chciał opisywać drogi do posiadłości, gdyż obawiał się wprowadzenia przyjaciół w błąd. Polecił udać się do miasteczka Molber, w którym Badacze zostaną dalej pokierowani przez lokalnych mieszkańców. W ostatnich słowach przyjaciel opowiedział o swoich najnowszych badaniach z anatomii oraz zachęcił do przyjazdu informacją o ukrytym w domostwie zapasie bardzo starej brandy.

Badacze zebrali potrzebne zapasy, wsiedli do samochodu i ruszyli w nieznaną im wcześniej regiony.

## Podróż

Dla potrzeb scenariusza warto, aby któryś z Badaczy posiadał własny

samochód oraz umiejętności jego prowadzenia. W razie problemów ze spełnieniem tych wymagań, można przyjąć, że Badacze podróżują z wynajętym kierowcą z Seattle.

*Podróż ciągnęła się w nieskończoność. Kilka godzin spędzonych w ulewie zabiło całą przyjemność z jazdy i nie dawało nadziei na dotarcie do Silver Cliff jeszcze tego dnia. Kiedy minęliście dziesiąty identyczny zakręt, na zewnątrz zapadła już ciemność. Wedle wskazówek otrzymanych w Seattle powinniście być niedaleko miasteczka Molber. Niestety każda kolejna godzina podróży utwierdzała was w przekonaniu, że zgubiliście drogę.*

Ulewa, ciemność i nieznaną teren sprawią, że Badacze stracą całkowicie orientację w terenie. W samochodzie zacznie kończyć się benzyna, a w okolicy nie będzie widać nic oprócz drzew.

Senny kierowca spostrzeże nagle na drodze zakapturzoną postać. Prowadzący powinien wykonać test **Prowadzenia** z kością karną za wyjątkowo złe warunki pogodowe. Sukces pozwoli minąć postać i bezpiecznie zatrzymać samochód. Porażka zakończy się poślizgiem i wpadnięciem samochodem do lasu. Ponowne uruchomienie samochodu będzie wymagało testu **Mechaniki**.

Chwilę po zatrzymaniu pojazdu, przy samochodzie pojawi się wysoki, szczupły starzec o przenikliwym spojrzeniu. Wraz z nim pojawi się stary, spokojny pies o przyjacielskich usposobieniu. Mężczyzna przedstawi się jako Jon Phillips. Badacze dowiedzą się, że starzec ma problemy ze snem i często przechadza się z psem na

nocne wędrówki. Pan Phillips pochodzi z pobliskiego Molber, do którego może poprowadzić przybyszy. Mężczyzna okaże się wyjątkowo małomówny i w drodze do miasteczka nie będzie podejmował rozmowy z Badaczami.

## Molber

Badacze dotrą do Molber w środku nocy. Jon Phillips poleci grupie udać się do miejscowego motelu, w której będą mogli spędzić resztę nocy.

Przechodząc główną drogą w towarzystwie przewodnika, Badacze będą mogli pobieżnie obejrzeć miasteczko. Molber składa się z kilkudziesięciu drewnianych budynków i kilku murowanych. Wśród najważniejszych można znaleźć zajazd „u Penny”, biuro lokalnej gazety „Głos Molber, rok założenia 1850”, warsztat mechanika, sklep, bar (przekształcony na restaurację), posterunek szeryfa i ratusz.

Po dotarciu do hotelu „u Penny” Jon zapuka do jednego z okien i po chwili w drzwiach pojawi się starsza kobieta. Penny Peters powita Badaczy w Molber i zaprosi do środka. Pan Phillips odejdzie bez słowa pożegnania.

Rano Badacze będą mogli porozmawiać z mieszkańcami. Naprawa samochodu (lub uzupełnienie paliwa) musi odbyć się u lokalnego mechanika Thomasa Bumpa. Jeśli Badacze zniszczyli samochód, naprawa może potrwać nawet kilka dni. Thomas poleci pozostawienie pojazdu na miejscu i wyruszenie w dalszą podróż pieszo lub wynajęcie od niego starego rzecha, za którego będzie żądał wygórowaną cenę.

## Kilka słów o Silver Cliff

Badacze mogą podjąć temat posiadłości Silver Cliff z każdym mieszkańcem Molber. Wszyscy lokalni obywatele wiedzą, że stare domostwo znajduje się jakieś 10 kilometrów na północ. Dodatkowo każdy obywatel przestrzeże Badaczy, aby nie zapuszczali się w tamte okolice. Od mieszkańców można dowiedzieć się, że jest to przeklęte miejsce, w którym od zawsze działały się złe rzeczy. Kilku z nich wspomni, że w swoim czasie Głos Molber poświęcił posiadłości kilka artykułów.

Po udanym teście **Uroku Osobistego** lub **Perswazji** Penny Peters powie, że kilka tygodni temu wynajmował u niej pokój doktor Meyers. Jeśli Badacze wspomną jej o mężczyźnie, otrzymają tę informację bez najmniejszego problemu.

W barze Badacze znajdą ogłoszenie spisane przez doktora Meyersa, który poszukiwał kamerdynera. Udany test **Gadaniny**, **Uroku Osobistego**, **Perswazji** lub **Zastraszenia** (kość premiowa po zamówieniu posiłku) pozwoli wyciągnąć od właściciela informację, że doktor Meyers zatrudnił starego Davida Tiptona.

Wszelkie próby rozmowy z Jonem Phillipsem o Silver Cliff zakończą się porażką. Udany test **Psychologii** pozwoli określić, że mężczyzna wie coś o posiadłości, ale nie chce o tym mówić.

Jon Phillips 65 lat temu mieszkał w Silver Cliff, choć nigdy się do tego nie przyzna. Gdy miał 5 lat trafił do sierocińca, który znajdował się w posiadłości. Chłopiec był świadkiem rzezi, której dokonali fanatyczni opiekunowie na dużej grupce sierot.

Pan Phillips jest w posiadaniu jeszcze jednej informacji – dzieci rzeczywiście rozmawiały z istotami, które wychowawcy nazwali „synami diabła”. Jon nigdy nikomu o tym nie opowiedział, więc nie ma szans, aby Badacze usłyszeli tą wiadomość z jego ust.

Urzędnik w ratuszu nie będzie miał problemu, gdy Badacze będą chcieli przejrzeć dokumenty dotyczące posiadłości Silver Cliff. Po udanym teście **Księgowości** Badacze dowiedzą się, że:

- posiadłość nie ma żadnego zadłużenia;

- do posiadłości przylega blisko 12 hektarów pobliskiego lasu i kawałek plaży;

- Silver Cliff miało czterech właścicieli: Donald J. Ruiz, Jeremy i Klara Dowson, Robert Lucas, Frank Meyers;

- plany posiadłości zostały wyrwane z dokumentacji.

Jeśli Badacze zapytają o wyrwaną stronicę, dowiedzą się, że brakuje jej przynajmniej od kilkunastu lat. Za zniszczeniem dokumentów stoi jeden z dawnych lokatorów posiadłości Silver Cliff. Niestety po wykonaniu zadania został szybko usunięty, więc Badacze nie będą mieli okazji o niczym się dowiedzieć.

W sklepie Badacze będą mogli uzupełnić zapasy, a ponadto mogą znaleźć stare wizytówki z domu dżentelmenów Silver Cliff (**wskazówka 1**).

Właściciel Głosu Molber jest bardzo dumny z rodzinnego interesu i z niekrytą przyjemnością pozwoli Badaczom przejrzeć stare gazety. Okaże się, że gazeta jest

dwustronicowym miesięcznikiem, więc poszukiwania nie będą tak straszne jak mogłyby się wydawać na początku. W trakcie poszukiwań w biurze pojawi się poprzedni właściciel – starszy pan Henderson. Obaj mężczyźni pomogą Badaczom w poszukiwaniach (każdy otrzymuje premię w wysokości na test z umiejętności **Korzystanie z Bibliotek**). Po kilku godzinach Badacze będą mieli przed sobą fragmenty gazet z roku 1852 (**wskazówka 2**), z roku 1853 (**wskazówka 3**), z roku 1855 (**wskazówka 4**), z roku 1884 (**wskazówka 5**). Starszy pan Henderson wspomni, że od 1880 sam zajmował się prowadzeniem gazetki i w przeciwieństwie do swojego ojca unikał artykułów o przestępstwach. Mężczyzna przypomni sobie o incydentach z tamtych czasów i poleci udanie się do kronik szeryfa.

Obecny szeryf Richard M. Parker to puszysty mężczyzna, który niemal nigdy nie opuszcza swojego gabinetu. Tutejszy stróż prawa będzie unikał rozmowy z Badaczami, prosząc o komentarz swojego asystenta. Możliwość skorzystania z kartotek będzie wymagała udanego testu **Gadaniny, Uroku Osobistego, Perswazji lub Zastraszenia** lub wytknięcia Parkerowi sposobu, w jaki wykonuje swój zawód (test **Prawa**). Jeśli Badacz osiągnie trudny sukces, szeryf przyniesie odpowiednie tomy i wskaże na dokładne notatki. W przeciwnym przypadku należy wykonać test **Księgowości** lub **Korzystania z Bibliotek**. W dokumentach znaleźć można raport z 1855 roku (**wskazówka 6**), z 1885 (**wskazówka 7**) i rysopisy dwóch zaginionych osób z roku 1900 (**wskazówka 8**). W trakcie

przeszukiwania asystent szeryfa wspomni, że dokumentacja sprzed roku 1850 została przekazana do sądu w Seattle i jeszcze nie powróciła.

W 1900 roku dwóch nastolatków poszukiwało miejsca, w którym mogłoby w spokoju oddać się w objęcia miłości. Chcieli uciec z dala od wścibskich oczu mieszkańców Molber. Na swoje ukryte gniazdo wybrali starą posiadłość na srebrnym klifie. Nigdy więcej nie powrócili do miasta.

Po udanym teście **Spostrzegawczości** Badacze zauważą w poczekalni szeryfa portret zaginionej dziewczyny. Florene Baker zaginęła blisko 20 miesięcy temu. Na fotografii to uśmiechnięta blondynka ze srebrną różą wpiętą we włosy. Szeryf uważa, że dziewczyna uciekła do dużego miasta. Jeśli Badacze zdecydują się na rozmowę z matką dziewczyny, dowiedzą się, że Florene kochała to miejsce i nie planowała stąd wyjeżdżać. Była zakochana w synu pana Hendersona i zaczęła dużo czytać, aby pewnego dnia poprowadzić z nim gazetę.

## Dotarcie do Silver Cliff

Badacze wyruszą do Silver Cliff, gdy nadal będzie panować paskudna pogoda. Po drodze nie zauważą ani jednej żywej duszy. Droga, którą będą podróżować Badacze nie wygląda na często używaną, choć widać na niej nowe ślady użytkowania. Po udanym teście **Spostrzegawczości** Badacze zauważą przy jednym z drzew zagubioną piłę. Jeśli podróż odbywa się samochodem, Badacze będą musieli oczyścić drogę z kilku drzew strąconych podczas wczorajszej burzy.

*W oddali zobaczyliście przepiękną posiadłość stojącą nad wysokim klifem. Gdy spienione fale uderzały o ściany wzniesienia, wydawało się, że skały mają barwę czystego srebra. Docierając pod samą posiadłość, waszym oczom ukazuje się bezkres oceanu. Równie piękny, co tajemniczy.*

*Silver Cliff to piękna, choć bardzo zaniedbana, posiadłość. Z zewnątrz wydaje się, że domostwo może liczyć dziesiątki pomieszczeń. Zauważacie trzy piękne kopuły, które nadają całości niezwyklej symetrii oraz zaniedbane ogrody, które zastaniają widok na resztę rezydencji. Drzwi wejściowe zostały już wyczyszczone, choć żadne z okien nie dostąpiło tego zaszczytu. Brud jest tutaj wszechobecny.*

Udany test **Wiedzy o Naturze** lub **Sztuka/Rzemiosło (Rolnictwo)** pozwoli stwierdzić, że roślinność nie powinna tak dobrze rozrastać się w ciężkim otoczeniu – kamienne podłoże i ostry wiatr.

Jeśli żaden z Badaczy nie zwróci uwagi na brak elektryczności w tym miejscu, gracze mogą wykonać test **Elektryki** (z kością premiową). Po udanym teście można zwrócić uwagę na brak słupów elektrycznych w okolicy. Kilka porzuconych szpul drutu przy ogrodzie wskazuje na to, że kiedyś próbowano podłączyć prąd w tym miejscu.

Badacze zwrócą uwagę na automobil Franka, który stoi na placu przed drzwiami wejściowymi. W środku znajduje się dziennik z zapisanymi nazwiskami i adresami Badaczy.

Żadne nawoływania i uderzenia w drzwi nie przywołają gospodarza do przywitania gości. Po delikatnym

pchnięciu wrota same się uchylą zapraszając nieśmiało do środka.

## Silver Cliff

Poniżej opisano kilkanaście różnych pomieszczeń, które znajdują się w posiadłości Silver Cliff. W razie potrzeby, możliwe jest dodatkowe rozszerzenie domostwa o mnogie komnaty.

Niemal wszystkie zaprezentowana pomieszczenia połączone są długimi korytarzami. W razie potrzeby można przygotować mapę posiadłości (trzy okrągłe sale połączone korytarzami i uzupełnione w środku innymi pokojami).

Warto przyjąć kilka reguł dotyczących domostwa, które zastosować można w niemal każdym pomieszczeniu:

- pokoje noszą w sobie pozostałości po poprzednich właścicielach – eksponaty odkrywcy, bogate zdobienia dżentelmena i pamiątki z religijnych pielgrzymek;
- okolica jest wymarła z wszelkiej zwierzyny, co nie oznacza, że pod starymi dywanami nie można natrafić na pojedyncze szczury lub gniazda ptaków skryte wśród belek stropowych;
- domostwo było przez wiele lat zaniechane, a warunki na klifie niesprzyjające. Wśród licznych pomieszczeń natrafić można na zniszczenia, przez które wpada deszcz lub wdziera się roślinność.
- podłoga w całym domostwie wymaga naprawy. Podczas przechodzenia przez pomieszczenia skryte w półmroku łatwo trafić na dziurę, która pozostawi na nodze kłopotliwą pamiątkę w postaci rany.

## Sala wejściowa

Sala wejściowa ma kształt koła, a nad głowami wznosi się szklana kopuła, która pomiędzy warstwami brudu i kurzu przepuszcza promienie słoneczne. Na ścianach wiszą pozostałości majątku poprzednich właścicieli – afrykańskie maski, symbole religijne i zniszczone portrety. W pomieszczeniu panuje półmrok, ale przy drzwiach wejściowych pozostawiono kilka latarek, świec i starych pochodni.

Po przeciwnych stronach sali znajdują się dwie pary drzwi, które prowadzą do długich korytarzy łączących pozostałe sale z kopułami.

## Ogród

Istnieją trzy szklane wrota, którymi można opuścić domostwo i udać się do wielkiego ogrodu. Każde z drzwi znajdują się pośrodku korytarzy łączących sale kopułowe.

Samo otwarcie drzwi będzie stanowiło pewien problem – dwoje z nich nie było otwierane od dziesięcioleci. Jeśli Badacz zdecyduje się na otwarcie drzwi siłą, wykonać będzie musiał test **Siły** (jeśli posiada łom lub inne narzędzie, można przyznać kość premii).

Ogród był zaniechany przez wszystkich właścicieli Silver Cliff. Ułożone przez 70 laty ścieżki przykryły chwasty, a wszelkie drzewa i krzewy rozrosły się w nieprzewidzianym kierunku. Dłuższe przemieszczanie się po ogrodzie będzie wymagało sprawdzenia orientacji Badaczy w terenie. Brak sukcesu przy teście **Nawigacji** oznacza, że nie będą potrafili wrócić do drzwi, którymi trafili do ogrodu.

Zaniedbane ścieżki w ogrodzie prowadzą głównie do zarwanych altan i zniszczonych ławek. Jedna z dróg poprowadzi Badaczy do drewnianej szopy. Udany test **Ślusarstwa** pozwoli stwierdzić, że w ostatnim czasie stara kłódka została otwarta. W szopie można znaleźć stare narzędzia – grabie, łopaty, liny, czekany i taczkę. Warto zwrócić uwagę na nową łopatę, która nie znajduje się na stojaku z resztą przyrządów ogrodniczych.

Będąc w okolicy szopy Badacze trafią na ślady butów. Udany test **Tropienia** zaprowadzi grupę do świeżego grobu bez nagrobka. Trudny sukces pozwoli stwierdzić, że osoba kuleje, a ekstremalny sukces da szansę zauważenia śladów drugiej postaci przy samym grobie. Obie postacie nosiły buty.

Jeśli ktoś zdecyduje się na rozkopywanie grobu, natrafi na rozkładające się truchło sporego psa. Zwierzę zginęło przecięte niemal w pół. Dokładne oględziny zwłok będą wymagały udanego testu **Medycyny** i przyniosą informację o ranie. Pies został przecięty jednym, płynnym ciosem – rana jest gładka, brak poszarpań. Jeśli Strażnik uzna grzebanie w rozkładających się zwłokach psa za przekroczenie pewnej granicy, może zarządzić test **Poczytalności**, którego porażka będzie skutkowałą utratą jednego punktu.

Ostatnim miejscem wartym uwagi w ogrodzie jest ogromny dół, który prowadzi w głąb ziemi. Udany test **Spostrzegawczości** pozwoli zauważyć na dnie dołu ogromne drzewo, które zdążyło już dawno obumrzeć. Każda postać z odpowiednią **Wiedzą o Naturze** potwierdzi, że nie ma szans, aby drzewo samo się przechyliło

i wpadło do środka. Wykwalifikowany górnik lub geolog rozpozna, że dół nie ma pochodzenia naturalnego. Możliwe jest zejście na dno lub sięgnięcie jednej z półek skalnych, ale będzie to wymagało odpowiednich narzędzi i testu **Wspinaczki**. Dół przecina szereg korytarzy, które prowadzą w głąb jaskiń pod rezydencją.

## Kuchnia

Jednym z pomieszczeń, w który widać dawną bytność doktora Meyersa jest kuchnia. Świeże artykuły spożywcze zostały porzucane na wszystkich blatach. Przy piecu leży kilka przygotowanych pniaków oraz paczkę zapalek. Na palenisku stoi garnek z jedzeniem, które wciąż nadaje się do spożycia. Pod stołem znajduje się sporą miskę dla psa z wypisanym imieniem „Bailey”. Wśród papierów, które służyły jako podpałka leży wizytówka (**wskazówka 1**).

Kuchnia łączy się ze starym składzikiem. Na drzwiach widać ślady pazurów, lecz mogą one mieć nawet kilkadziesiąt lat. Składzik jest niemal pusty, na podłodze znajdują się resztki ryżu, makaronu i innych sypkich substancji. Na końcu półki stoją butelki z alkoholem. Blisko sto butelek w czasach prohibicji stanowi mały skarb. Wśród nich znajduje się brandy, whisky oraz wina. Na podłodze leży jedna stłuczona butelka. Wygląda jakby coś odgryzło szyjkę, a następnie zrzuciło resztę na podłogę.

## Pokój bezdomnych

W jednym z pokoi Badacze trafią na ślady niedawnych mieszkańców posiadłości. W pomieszczeniu stoją trzy zestawione razem łóżka i blisko czterdzieści pustych butelek. Po teście

**Spostrzegawczości** można zauważyć dziennik w jednym z materaców (**wskazówka 9**).

Z pokoju prowadzą ślady zadrapań, których zauważanie wymaga testu **Tropienia**. Ślady prowadzą aż do jednego z kopułowych salonów. Trop urywa się przy wielkiej dziurze, a Badacz, który odniósł trudny sukces może znaleźć obciętą, zaschniętą dłoń.

## **Sala z wielką dziurą**

Gdy Badacze trafią do drugiej sali ze szklaną kopułą, zauważą ogromne pęknięcie, przez które do środka wlewa się woda. Długoletnia ingerencja wody spowodowała ogromne zniszczenia ścian, mebli i podłogi.

W niemal całym pomieszczeniu brakuje podłogi. W miejscu dawnego podłoża rozciąga się ogromna dziura, której koniec jest ledwie widoczny. Spływająca woda sprawiła, że na samym dnie pojawił się spory akwen wodny. Zejście po ścianach wymaga ekstremalnie trudnego testu **Wspinaczki**. Przeskoczenie po resztach podłogi do drugich drzwi będzie wymagało testu **Skakania**.

W kącie pomieszczenia znajduje się stary dźwig, który ustawiony został zapewne w celach naprawy kopuły. Jeśli Badacze zdecydują dostać się do jaskiń tą drogą lub uprą się, aby przejść do dalszej części posiadłości właśnie tędy, mogą skorzystać z pozostawionego sprzętu. Przygotowanie pomostu lub opuszczenie łańcuchów będzie wymagało testu **Obsługi Ciężkiego Sprzętu**.

## **Sypialnie państwa Dowson**

Dostanie się do tego pomieszczenia będzie wymagało udanego testu **Ślusarstwa** lub **Siły**.

Sypialnie fanatycznych opiekunów przytułku pozostały w niezmienionej formie. Na ścianach widać dziesiątki krzyży, obrazów przedstawiających Maryję i Jezusa oraz pamiątek z pielgrzymek. Złoty krzyż przy łóżku jasno pokazuje zamożność małżeństwa.

Na półce znajduje się kilka zakurzonych modlitewników oraz ksiąg traktujących o świętych. Jedna z gablot została poświęcona pamiątkom Jeremy'ego Dowson'a. Przeczytanie wszystkich ksiąg zajęłoby wiele godzin, lecz jeśli Badacz zajrzy na ostatni wpis, ujrzy ciekawy fragment (**wskazówka 10**).

## **Gabinet**

Drzwi do gabinetu zostały wyłamane całkiem niedawno. Po wejściu do środka uwagę zwróci kilka przewróconych mebli oraz drzwi do kolejnego pomieszczenia. Na półkach znajdują się nowe książki dotyczące medycyny i anatomii, co jasno wskazuje na przejęcie pomieszczenia przez Franka Meyersa. Na biurku znajduje się szkic pracy doktora o chorobach wątroby.

Porządek i brak kurzu wskazują na to, że doktor korzystał z pomieszczenia regularnie. Na jednej z półek znajdują się książki napisane przez Donalda J. Ruiza. Wszystkie książki są równo ustawione i odkurzone. Na półce brakuje jednego z woluminów. Udany test **Języka Angielskiego** (z kością premii) pozwoli spostrzec alfabetyczne ustawienie książek oraz brak fragmentu zbioru „Afrykańskich legend” na literę „R”.



Kilka niepokojących wydarzeń oraz przedziwne znalezisko w jaskiniach pod posiadłością, zmusiły Franka do zapoznania się z literaturą o tematyce ryboludzi. Niestety książka została zniszczona przez grupę nieproszonych gości, którzy na jednej ze stronicy znaleźli własne podobizny.

W swoich podróżach Donald J. Ruiz natknął się na wiele ciekawych i czasami niepokojących historii. Wśród jego dzieł można znaleźć wiele ziaren prawdy, które mogą zostać wykorzystane do rozwinięcia wiedzy o **Mitach Cthulhu**.

## Pracownia

Pracownia to spore pomieszczenie z ogromnym stołem na środku. Na jednej ze ścian widać mapę Afryki należąca do Donalda J. Ruiza. W kącie ustawiony został stół operacyjny z bogatym osprzętem. Doktor Meyers zadbał, aby w pomieszczeniu nie brakło światła, stąd można znaleźć tutaj żyrandol, świeczniki, lampy i inne źródła światła. Na dużym stole stoi samotny kielich i butelka starego brandy.

Ślady na stole operacyjnym wskazują na to, że niedawno znajdowało się na nim ciało. Wyczyszczone narzędzia nie pomogą dostarczyć żadnych informacji, ale na mniejszym stoliku leży podarty dziennik, na którym widać ślad pazurów. Na kartkach pozostał fragment, który łatwo odczytać (**wskazówka 11**).

Na pierwszy rzut oka można zauważyć, że coś przedarło tkaninę na stole operacyjnym, lecz tylko wprawne oko zauważy pod stołem fragment łuski wielkości dłoni i kawałek ciała. Większość ludzi nie będzie w stanie

rozpoznać nieznanego ciała, lecz osoby z sukcesem **Mitów Cthulhu** rozpoznają fragment ciała ryboludzi.

## Spotkanie z Davidem Tiptonem

Przechadzając się kolejnym korytarzem Badacze zostaną zauważeni przez kamerdynera doktora Meyersa, który skryje się w jednym z pomieszczeń i będzie czekał na dogodny moment do ataku.

Należy wykonać przeciwstawny test **Ukrywania** Davida i **Spostrzegawczości** Badaczy. W przypadku porażki, jeden z Badaczy zostanie zaatakowany bez możliwości **Uniku**.

Statystyki Davida Tiptona zostały zaprezentowany na końcu przygody (**statystyki 1**).

David Tipton oszalał i uzna Badaczy za stwory, które porwały jego pracodawcę. **Psychologia** pozwoli określić stan mężczyzny i zauważyć, że należy podejść do niego bardzo łagodnie. Udany test **Uroku Osobistego** lub **Perswazji** przekona go do opuszczenia dzierzonyj siekiery, lecz próba **Zastraszenia** doprowadzi go do szału. Jeśli dojdzie do walki, David będzie walczył do ostatniej kropli krwi i postara się zabić jak najwięcej Badaczy.

Gdy David opuści siekiarę, osunie się na ziemię i zacznie płakać. Każda próba dotknięcia go skończy się walką wręcz. Próba wyciągnięcia z niego jakiś informacji wymaga udanego testu **Psychoanalizy**. David nie będzie odpowiadał na żadne pytanie, ale przekaze jedną informację – *Oni go zabrali. Zaciągnęli go w nocy, słyszałem strzał i jego krzyk. Oni myślą,*

że go zabił, ale on tego nie zrobił. Oni chcą zemsty. Doktorkowi zostało mało czasu.

Stan Davida Tiptona jest jeszcze gorszy niż mogłoby się wydawać. Mężczyzna stracił orientację w czasie i nie zdaje sobie sprawy, że Frank Meyers został porwany trzy noce temu.

## Sypialnia Franka Meyersa

Na korytarzu przed sypialnią Badacze zobaczą ślady krwi. Drzwi noszą ślady pazurów i ostrzy. W sypialni znajduje się duża szafa, łóże z baldachimem i szafka nocna. Wszystkie meble noszą ślady przemocy i zniszczeń. Na łóżku nie widać zbyt wiele krwi, więcej znajduje się na dywanie i szafie. Trudny test **Medycyny** pozwoli określić, że niebieskawa maź na podłodze musiała należeć do istot, które porwały gospodarza.

Na szafce nocnej pozostawiono szkic przedstawiający dziwną istotę. Bestia stoi na dwóch nogach, ma zgarbione plecy, szare łuski, brak jej nosa, a oczy przypominają rybie.

W trakcie walki Frank Meyers stracił swój rewolwer, który wpadł pomiędzy deski koło łóżka. Zauważenie broni wymaga testu **Spostrzegawczości**, a wyciągnięcie jej testu **Zręcznych Palców**. W rewolwerze znajduje się pięć naboń.

Wyraźne ślady krwi prowadzą dalej korytarzem do ostatniej sali z kopułą.

## Zbrojownia

Tuż przed salą kopułową znajduje się duże pomieszczenie, w którym Donald J. Ruiz gromadził swoje eksponaty związane z walką. Na licznych stelażach ustawiono dziesiątki mieczy,

włóczni, bumerangów, noży do rzucenia i innego rodzaju starej broni. W centrum stoi stara zbroja płytowa, która bez wątpienia nie pochodzi z Afryki. Na zbroi wywieszono prześcieradło, na którym narysowano krzyż.

Na ścianach narysowano wiele krzyży oraz wypisano kilka cytatów z Biblii:

- *Słowo Pańskie jest wypróbowane. Jest tarczą wszystkim, którzy w nim ufają;*

- *On nam pomoże i stoczy za nas boje;*

- *Idź precz, szatanie!*

- *Nie dzięki mocy ani dzięki sile lecz dzięki mojemu Duchowi to się stanie.*

Pod starymi cytatami znajduje się jeden świeży. - *Prawda was wyswobodzi.*

Ostatni cytat został zapisany przez Franka Meyersa. Mężczyzna jest ateistą, która otwarcie kpi z niemal każdej wiary. Gdy Frank zobaczył liczne fragmenty Biblii, nie potrafił się powstrzymać przed dodaniem własnego komentarza.

Jeśli Badacze będą chcieli zbadać pismo (porównując z zapiskami doktora Meyersa) to poznają charakter pisma swego przyjaciela.

Jeśli Badacze zdecydują się dobrać w stare broni, należy wykonać test **Historii**, **Wyceny** lub odpowiedniej **Nauki** lub **Sztuki/Rzemiosła**, które pozwolą ocenić stan przedmiotów. Wiele z nich nie nadaje się do walki i pęknie przy pierwszym kontakcie z twardym materiałem.

## Ostatnia sala z kopułą

Ostatnia sala jest identycznych rozmiarów, co dwie poprzednie. W czasie, gdy właścicielami byli państwo Dowson przerobiono salę

w kaplicę i tak pozostało do dziś. W centralnym punkcie znajduje się ołtarz, do którego prowadzi czerwony dywan, po którego bokach widać kilkanaście długich ław. Pod jedną ze ścian widać ślady spalenizny i krwi. Na zakrwawionej podłodze leży przypalony modlitewnik, którego użyto do ostatnich modłów przed spaleniem dzieci. Zakładka została pozostawiona na cytacie – *czy wyrzekasz się szatana, wszystkich jego dzieł i wszystkich pokus.*

Pod jedną z ław znajduje się stara maskotka, która musiała zostać zgubiona przez jedno z dzieci wiele lat wcześniej. W innej części pomieszczenia wciąż stoją beczki z wodą, których używała pani Dowson, aby kontrolować rozprzestrzenianie się ognia w pomieszczeniu. Na ołtarzu leży notatka z wyceną napraw spisana ręką Roberta Lucasa.

Ślady krwi prowadzą do ściany, na której widać obraz przedstawiający jednego z aniołów. Na podłodze, pod portretem znajduje się dziura w ziemi, która mierzy w najwyższym miejscu dwa metry. Jest to najłagodniejsze wejście do jaskiń, które rozciągają się pod całą rezydencją. Zejście do tuneli wymagają skorzystania z liny lub wykonania testu **Wspinaczki**. Porażka spowoduje niegroźny upadek.

## Jaskinie

Jaskinie ciągną się pod całą posiadłością i mogą mieć wiele kilometrów długości. Tylko od Strażnika zależy, czy podróż będzie szybka i przyjemna, czy też pełna trudności i niebezpieczeństw.

Poniżej zaprezentowano kilka sytuacji, które mogą napotkać Badacze wśród jaskiń:

- podczas wędrówki jaskiniami Badacze napotkają szyb, który przecina ich drogę. Po drugiej stronie szybu widać korytarz, którym można udać się dalszą podróż. Pokonanie trudności wymaga testu **Wspinaczki** lub **Skakania**.

- w jednym z korytarzy Badacze znajdą srebrną różę i zakrwawiony pukiel blond włosów. Jeśli widzieli portret zaginionej Florence Baker w biurze szeryfa to od razu powinni połączyć obie informacje.

- ryboludzie zdają sobie sprawę z obecności ludzi, więc postanowili zabezpieczyć swój dom. Co pewien czas Badacze będą musieli wykonać test **Spostrzegawczości**. Wpadnięcie we wnyki spowoduje stratę 4 Punktów Wytrzymałości.

- we wnętrzu jaskiń Badacze mogą natknąć się na komory, które zostały przeznaczone na spichlerze. Znajduje się tam żywność skradziona z domostwa oraz niewielkie zwierzęta z pobliskich lasów – zające, ptaki, a nawet mniejsze sarny.

- w jednej z komór pozostawiono wysuszone końskie szkielety oraz wóz konny. Pojazd jest podzielony na części, lecz wyraźnie widać, że nieudolnie próbowano złożyć w całość. We wnętrzu pojazdu znajduje się stary cylinder i dokumenty wystawione na nazwisko Robert Lucas.

- podczas podróży można natknąć się na szyb, który widziano w sali kopułowej z dźwiękiem lub szyb, którego szczyt znajdował się w ogrodzie.

- na jednej ze ścian znajduje się niepokojącą narośl, której rozpoznanie wymaga testu umiejętności **Wiedza o Naturze**. Sukces ujawni, że jest to morska roślina, która nie powinna mieć

szansa przeżycia poza słoną wodą. Pod jedną z roślin rozsypano nawóz nieznanego pochodzenia.

- jedna z komór została przystosowana jako cela, w której więzieni są ludzie porwani z Silver Cliff. W środku znajdują się nastolatki, którzy zaginęli w 1900 roku. Oboje zginęli podcinając sobie żyły.

Mieszkańcy podziemi Silver Cliff starają się nie marnować sprowadzonych ludzi. Sprowadzają żywych, aby później złożyć ich w darze swemu ojcu - Dagonowi. Nastolatki postanowili umrzeć na własnych warunkach i wspólnie popełnili samobójstwo. Martwi nie przydali się już ryboludziom, a ich ciała zostały skazane na wieczne zamknięcie w celi.

## Zwłoki ryboludzia

Po pewnym czasie Badacze dotrą do korytarza przeznaczonego przez ryboludzi na grobowiec. Grupa zauważy dziesiątki pustych półek, które nie były używane od wielu lat. Na licznych ścianach można zaobserwować rysunki i pismo, którego nie zrozumie żaden człowiek. Jeden z rysunków przedstawia grupę ludzi. Kobieta na obrazku wznosi pochodnię, a mężczyzna krzyż. Pozostałe postacie są dużo mniejsze od reszty i płoną. W rogu rysunku widać ławkę, pod którą narysowano ostatnią, małą osobkę, która obserwuje całą sytuację. Na innym rysunku znajduje się siwy mężczyzna, który uderza biczem czarnoskóra postać. Tuż przy nim leży czarnoskóra kobieta, która kuli się ze strachu. Na obu postaciach widać czerwone plamy, które mają symbolizować plamy krwi. Ostatni rysunek przedstawia postać przypominającą połączenie człowieka

i ryby. Istota ukrywa się w dole przed mężczyzną ze strzelbą. Uzbrojony człowiek ubrany jest we frak, a na głowie ma cylinder.

Grobowiec jest częścią kultury rasy ryboludzi. Żaden z nich nie zostaje pochowany w tym miejscu na zawsze. Komora jest miejscem, w którym ciała zmarłych czekają do najbliższego przypiływu, kiedy to są składane wprost w objęcia oceanu.

Na jednej z półek skalnych wciąż znajdują się zwłoki.

*Gdy światło owładnęło ostatnią półkę, waszym oczom ukazał się nieznany kształt. W jednej z kamiennych niszy spostrzeżliście zwłoki bestii. Istota była mniejsza niż przeciętny człowiek. Jej ciało pokrywała szara łuska, a na plecach rysował się spory garb. Z martwej twarzy niewiele było można wyczytać, poza brakiem nosa, rybimi oczyma i niewielkimi płetwami zamiast uszu. Istota była całkowicie łysa, a do tego pachniała oceanem i formaliną.*

Jeśli Badacze postanowią zajrzeć do ust mieszkańca podziemi, spostrzegą rzędy ostrych, trójkątnych zębów oraz długi język.

Dłonie bestii to pięciopalczaste witki połączone błoną pławną, podobne do żaby. Stopy istoty są niezwykle podobne, choć można doliczyć się tam czterech palców.

Ryboludź nosi na sobie wyraźne ślady przeprowadzonej sekcji. Na pierwszy rzut oka można spostrzec, że zginął uderzony w głowę. Delikatne nacięcie pozwoli ponownie otworzyć brzuch i przyjrzeć się wnętrznościom istoty. Udany test **Medycyny** (z kością

premiową) pozwoli zauważyć, że bestia nie posiada organów podobnych do ludzkich lub zwierzęcych.

Spotkanie z ryboludziem może zmienić postrzeganie świata przez Badaczy. Każdy powinien wykonać test **Poczytalności**. Sukces oznacza stratę jednego Punktu, a porażka aż k6 Punktów Poczytalności.

## Odnalezienie Franka Meyersa

Wychodząc z sali grobowej Badacze trafią do pomieszczenia, w którym mieszkańcy podziemi Silver Cliff odprawiają modły. Od pierwszej chwili można rozpoznać, że pomieszczenie jest parodią kaplicy, która znajduje się w posiadłości. Kilka skradzionych ław i dywan prowadzą wprost do kamiennego ołtarza, za którym widać otwór w ścianie i bezmiar oceanu. Na kamiennym ołtarzu Badacze znajdują zwłoki doktora Franka Meyersa. Rozbita głowa i rozcięty brzuch wskazują na to, że istoty chciały powtórzyć czynności, które Frank przeprowadził na martwym ryboludziu.

Po udanym teście **Okultyzmu** warto podkreślić, że pomieszczenie, ustawienie rysunków na ścianach i kształt ołtarza nie przypominają niczego znanego dotychczas człowiekowi.

Gdy Badacze zbliżą się do zwłok doktora Franka Meyersa, z sąsiednich komór rozbrzmi niewyraźny gardłowy głos, do którego po chwili dołączą się następne. Po chwili do sali wejdzie ośmiu przedstawicieli rasy. Część z nich będzie podobna do znalezionych zwłok, lecz niektórzy

będą prawie metr wyżsi i zamiast żabich dłoni będą mieli płetwy podobne do płetwy grzbietowej rekinów.

Spotkanie z żywymi przedstawicielami rasy powinno zakończyć się testem **Poczytalności**. Sukces spowoduje stratę jednego Punktu, natomiast porażka to strata k8 Punktów Poczytalności.

Z bluźnierczych modłów Badacze rozpoznają imię Dagon. Udany test **Mitów Cthulhu** pozwoli powiązać słyszany język z zapomnianym językiem wyznawców Przedwiecznych.

Po chwili do głosów ryboludzi dołączy następny, głośniejszy dźwięk. Gdy Badacze spojrzą na ocean, spostrzegą istotę niezwykle podobną do pozostałych, choć ta wyłaniająca się z wody jest wielka niczym wieżowiec.

Przysłuchując się śpiewu istoty Badacze nie będą mieli wątpliwości, że woła właśnie ich.

Grupa Badaczy zostanie złożona w ofierze Prastarej istocie. Jeśli przygoda ma być częścią dłuższej kampanii, warto nieco zmienić zakończenie. Najlepszym rozwiązaniem jest pominięcie fragmentu z pojawieniem się Dagona. Badacze będą musieli stoczyć walkę z ryboludźmi lub uciec. W przypadku ucieczki mogą spróbować skoku do wody lub krążenia po jaskiniach. Warto również rozważyć pojawienie się z pomocą Jona Phillipsa, Davida Tiptona lub Florence Baker. Statystyki mniejszych i większych ryboludzi zostały zamieszczone na końcu przygody (**statystyki 2, statystyki 3**)

## **Statystyki**

### **Statystyki 1**

David Tipton, niedoświadczony kamerdyner

S 70, KON 80, BC 60, ZR 50, WYG 50, WYK 40, INT 50, MOC 60

PW: 14, Modyfikator Obrażeń: +1K4, Krzepa: 1, Ruch 8, Punkty Magii: 0

Umiejętności: Elektryka 40, Gadanina 40, Język Ojczysty 40, Mechanika 50, Majętność 30, Nasłuchiwanie 40, Nawigacja 20, Obsługa Ciężkiego Sprzętu 20, Pierwsza Pomoc 40, Pływanie 40, Prowadzenie 40, Rzucanie 30, Skakanie 30, Spostrzegawczość 30, Ślusarstwo 20, Tropienie 20, Ukrywanie 50, Unik 25, Walka Wręcz (Bijatyka) 40, Walka Wręcz (Siekiera) 40, Wspinaczka 30, Zręczne Palce 30

### **Statystyki 2**

Ryboludź, mniejszy

S 40, KON 90, BC 50, ZR 90, MOC 70

PW: 12, Modyfikator Obrażeń: 0, Krzepa: 0, Ruch: 9

Ataki na rundę: 1

Ataki w Walce Wręcz: Mniejsi ryboludzie atakujące głównie zębami (obrażenia k6).

Walka Wręcz: 50% (Trudny 25%, Ekstremalny 10%)

Uniki: 45% (Trudny 22%, Ekstremalny 9%)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 40, Nawigacja 30, Pierwsza Pomoc 40, Rzucanie 30, Skakanie 60, Spostrzegawczość 60, Sztuka Przetrwania 60, Tropienie 40, Ukrywanie 30, Unik 45, Walka Wręcz (Bijatyka) 50, Wiedza o Naturze 55, Wspinaczka 60, Wycena 30, Zręczne palce 30

### **Statystyki 3**

Ryboludź, większy

S 90, KON 90, BC 90, ZR 50, MOC 60

PW: 20, Modyfikator Obrażeń: +1K6, Krzepa: 2, Ruch: 8

Ataki na rundę: 1

Ataki w Walce Wręcz: Większy ryboludzie atakujące głównie zębami (obrażenia k6) i zaostrzonymi płetwami (obrażenia k8).

Walka Wręcz: 50% (Trudny 25%, Ekstremalny 10%)

Uniki: 25% (Trudny 12%, Ekstremalny 5%)

Umiejętności: Nasłuchiwanie 50, Nawigacja 20, Rzucanie 50, Skakanie 50, Spostrzegawczość 45, Sztuka Przetrwania 30, Tropienie 20, Ukrywanie 30, Unik 25, Walka Wręcz (Bijatyka) 50, Wiedza o Naturze 30

## Wskazówki

### Wskazówka 1



### Wskazówka 2

Głos Molber, lipiec 1850, Artykuł - Północne tereny sprzedane

25 lipca 1850 roku doszło do licytacji północnych terenów okręgu Molber. Zwycięzcą aukcji okazał się pięćdziesięcioletni odkrywca - Donald J. Ruiz. Mężczyzna zapowiada rychłe rozpoczęcie prac nad budową dużej posiadłości na największym klifie w okolicy. Pan Ruiz przyznał, że będzie potrzebował pracowitych pomocników, którzy za sową opłatą pomogą mu w zbudowaniu jego wymarzonego domu.

Wszyscy zainteresowani pracą przy budowie posiadłości Silver Cliff zapraszamy do biura Głosu Molber lub do pensjonatu Carlsonów , w którym rezyduje asystent pana Ruiza – Markus Smith.

### Wskazówka 3

Głos Molber, lipiec 1853, Artykuł – Budowa Silver Cliff zakończona

12 lipca zakończyła się budowa posiadłości Silver Cliff w północnej części okręgu Molber. Właściciel - Donald J. Ruiz jest niezwykle zadowolony z końcowego efektu prac i chciałby podziękować wszystkim ludziom, którzy przyczynili się do powstania nowego domostwa.

Przypominamy, że przy budowie rezydencji pana Ruiza pracowało łącznie blisko sto osób. Rezydencja Silver Cliff jest największą inwestycją w historii miasteczka Molber oraz trzecią największą inwestycją prywatną na terenie nowego stanu Waszyngton.

Głos Molber, lipiec 1853, Artykuł – Morderstwo w raju

Z przykrością informujemy o śmierci pana Donald J. Ruiza, którego ciało zostało znalezione w pracowni posiadłości Silver Cliff. Makabrycznego odkrycia dokonał jeden ze służących pana Ruiza 22 lipca około godziny siódmej rano. Doktor T. Morgan uważa, że morderstwa dokonano za pomocą ogromnego ostrza, które dźmierzyła niebywale silna postać. Szeryf zatrzymał wszystkich podejrzanych – afrykańskich pracowników rezydencji. „Przesłuchanie jest utrudnione, gdyż żaden z podejrzanych nie posługuje się językiem angielskim”, komentuje szeryf H. Rackwood.

Donald J. Ruiz został zamordowany mając 53 lata. Jediną rodziną mężczyzny jest kuzynka z Salt Lake City. Prawnik pana Ruiza – G. Greyman rozpoczął procedurę spadkową.

Głos Molber, lipiec 1853, Artykuł – Decyzja podjęta

31 lipca szeryf Hector Rackwood zakończył przesłuchania grupy podejrzanych o morderstwo Donald J. Ruiza. Po konsultacji z sędzią I. Harboorem, podjęto decyzję o zakończeniu postępowania. Wszystkich podejrzanych uważa się za winnych morderstwa. Szeryf Rackwood ujawnia, że cała grupa zorganizowała bunt i zabiła swojego chlebodawcę.

Egzekucja pięćdziesięciu siedmiu afrykańskich służących ma się odbyć 12 sierpnia 1853 roku na rynku miasteczka Molber. Ceremonia planowana jest na południe. Egzekucja nie powinna wpłynąć na rozpoczęcie planowanych obchodów rocznicy założenia Molber.

#### **Wskazówka 4**

Głos Molber, maj 1855, Artykuł – Rzeź w Silver Cliff

Gdy w grudniu 1854 roku informowaliśmy o przejęciu posiadłości Silver Cliff przez państwa Dowson, nie myśleliśmy, że posiadłość znów może stracić właścicieli, w tak makabryczny sposób.

Przypomnijmy, że blisko pół roku temu posiadłość została przejęta przez kuzynkę poprzedniego właściciela – Klarę Dowson i jej męża Jeremiego. Małżeństwo sprowadziło się do Silver Cliff wraz z trzydziestoma sześcioma sierotami, których wychowania podjęli się jeszcze w starym miejscu zamieszkania. W lutym tego roku, burmistrz Richter zdecydował się zamknąć miejscowy sierociniec w Molber, a sześciu lokalnych wychowanków przekazać w ręce państwa Dowson.

22 maja 1855 szeryf zatrzymał państwa Dowson w areszcie. Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że stoją oni za śmiercią wszystkich swoich wychowanków. Mieliby oni jakoby rytualnie spalić wszystkie dzieci. Szeryf i burmistrz zdecydowali się nie komentować całej tej sprawy. Dowiedzieliśmy się jednak, że „Sierociniec Ran Jezusa Chrystusa” został oficjalnie zamknięty.



## **Wskazówka 5**

Głos Molber, grudzień 1884, Artykuł – Tajemniczy kuter

Po prawie 30 latach nieobecności na łamach naszej gazety, posiadłość Silver Cliff znów powraca. W pobliżu rezydencji dokonano niezwykłego odkrycia. Podczas wędrowki po pobliskich lasach, pan Klaus Weisser zauważył kuter, który roztrzaskał się o skały pod posiadłością pana Roberta Lucasa. Po konsultacji z właścicielem, obaj zeszli z klifu i zbliżyli się do wraku. Niestety na miejscu nie odnaleziono żadnych śladów i poszlak, które pozwoliłyby poznać fakty dotyczące załogi kutra.

Szeryf uważa, że załoga mogła wypaść podczas sztormu, a łódź niesiona falami uderzyła w skały u podnóża Silver Cliff. Na kutrze przewożono substancje, które skaziły pobliską wodę. Odradza się połowów i kąpiele w tej okolicy.

## **Wskazówka 6**

Data: 22 maja 1855

Podejrzani: Jeremy i Klara Dowson

Oskarżenie: Morderstwo 41 osób – spalenie

Podczas przesłuchania Jeremy i Klara Dowson przyznali się spalenia żywcem 41 osób. Uważali oni, że dzieci oddawały cześć diabłu oraz rozmawiały z demonami. W posiadłości zabezpieczono miejsce zbrodni i potwierdzono ilość zabitych.

Jeremy i Klara Dowson obecnie znajdują się w areszcie, gdzie czekają na dalsze postępowanie prawne. Na prośbę osadzonych o całym zajściu został poinformowany Kościół Jezusa Chrystusa w Salt Lake City.

Chłopiec, który uniknął spalenia został przekazany w ręce pani Sary Taylor.

## **Wskazówka 7**

Data: 13 grudnia 1884

Zgłaszający: Robert Lucas

Właściciel posiadłości Silver Cliff zgłasza włamanie do jego domostwa. Po obejrzeniu drzwi wejściowych oraz okien nie znaleziono śladów włamania. We wnętrzu posiadłości znaleziono wyłamane drzwi do składziku. Pan Lucas przekazał, że opróżnione zostały całe zapasy żywności, jakie znajdowały się w domu. Ślady na drzwiach wskazywałyby, że zostały zniszczone przez niedźwiedzia. Po chwili rozmowy uznano, że mężczyzna sam wpuścił zwierzę do domu lub próbuje zażartować ze stróża prawa. Nie podjęto próby ponownego zajęcia się zgłoszeniem, a pan Robert Lucas więcej nie zgłosił się w tej sprawie.

Sprawa została umorzona w maju 1885, gdy pan Robert Lucas opuścił posiadłość Silver Cliff.

## **Wskazówka 8**

(wraz z raportem zamieszczone są portrety dwojga nastolatków)

Linda Thompson: 17 lat, wysoka, szczupła, ostatnio ubrana w niebieską sukienkę oraz brązowe trzewiki. Blond włosy oraz zielone oczy. Ostatnio widziana 22 maja 1900 roku. W dniu zniknięcia pokłóciła się z matką, możliwa ucieczka do innego miasta. Marion Thompson przyznała, że jej córka dość często zniknęła w ciągu ostatnich miesięcy.

Hector Jurgens: 18 lat, wysoki, średniej budowy, ostatnio ubrany w zielony uniform oraz czarne buty. Ciemne włosy oraz brązowe oczy, palący. Ostatnio widziany 23 maja 1900 roku. Dziewczyna Jurgensa – Margie Nelson, zeznała, że widziała go ostatnio 19 maja 1900 roku. Rodzice Hectora zeznali, że nie widzieli chłopaka od początku 1900 roku. Wówczas zatrzymano Hectora i Ryan Jurgensów podczas bójki.

## **Wskazówka 9**

Chopaki muwiom, że to dziennik. Słyszałem, że pisarzy durzo kasy majom. Ja tesz coś bende pisał i tesz mi będą musieli pieniądze dać.

Dzisiej znaleźli mi skarb najwienkszy. Butelków tam tyle, że zliczyć się niedo.

Dżon gdzieś zniknoł. Caspar mówi, że to dobsze, bo wienej butelków dla nas. Ten to ma łeb.

Hyba te butelki się zepsuły. Caspar mówił, że jaszczurki jak ludzi widzioł. On jusz nie pije, bo bendzie rzygol i się zmarnuje.

Caspar tesz gdzieś zniknoł. Boje się, że wpadł do tego dołu w ten okrongłej sali. A mówiłem mu, nie choć. Ma za swoje wiencej butelków dla mnie.

Mnie tesz to szkodzi, bo tesz widziałem te jaszczurki co wynglodaly jak ryby. Rybe to bym se zjadł.

Coś w nocy waliło w dźwi. To pewno Caspar i dżon se jaja robiom. Ja im kurwa dam, jebne jednego i drugiego przez czoło to sie inaczej pogadamy. Nieh mnie jeszcze raz któryś zapuka.

## **Wskazówka 10**

Ogień obmyje ich grzeszne ciała. Dla ich doczesnej powłoki jest już za późno, lecz ich dusze mają jeszcze szansę dotrzeć do bram niebios. „Jeśli twoja ręka jest dla ciebie powodem grzechu, odetnij ją”. Gdy szatan spostrzeże, ile wiary jest w sercu mym i mej żony, będzie musiał zabrać swoje przekłete dzieci w objęcia piekieł. „Wydobądź mnie z sieci zastawionej na mnie, bo ty jesteś moją ucieczką. W ręce Twoje powierzam ducha mojego. Ty mnie wybrałeś”.

## **Wskazówka 11**

... Z przyczyn oczywistych wieku nie udało się określić. Przyczyną zgonu był uraz czaszki spowodowany przez kawałek skały...