

Zatraceni w Szklanej Toni

Autor: Joanna Ptaszyńska-Olszewska
Rok: 1921
Setting: Lakeville, stan Massachusetts/ Boston
System: Zew Cthulhu 7 edycja
Ilość graczy: 1-5
Czas gry: 1 sesja, 4-5h

Spis treści:

1	Wstęp
2	Tajemnica Strażnika
2	Czarnoksiężnicy
3	Cała historia
4	Początek rozgrywki
4-5	Hotel
5-6	Rodziny Zaginionych oraz Szkoła
6-8	Biblioteka
8	Rezydencja
9	Miejsce rytuału
9-10	Lustrzany wymiar
10	Zakończenie
11	Epilog
11-13	Księga zaklęć
13-14	Statystyki potworów
14-15	Pomoce dla badaczy

Wstęp:

W tym scenariuszu kluczowym elementem będą lustra, które są niemal wszędzie. Badacze bez ustanku będą obserwowani przez kultystów, a jakże czasem i atakowani wyłącznie poprzez powierzchnię odbijającą. Oznacza to, że sam kultysta, czy jak ich tu zowie czarnoksiężnik jest nietykalny. Również i ofiary czarnoksiężników wciągnięte w tafle będą nawiedzać naszych niestrudzonych badaczy błagając ich o pomoc i zachęcając do dalszego odkrywania tajemnicy.

Scenariusz nadaje się na poprowadzenie jednej odrębnej sesji lub jako część bądź przerwa w kampanii. Pojawi się inny wymiar oraz księga z kilkoma zaklęciami. Poziom doświadczenia postaci nie ma większego znaczenia. Wszelkie pakiety dozwolone również doświadczenie z mitami Cthulhu. Jako że bardzo wskazane jest by badacze chcieli przejść na drugą stronę lustra, warto by mieli do tego odpowiednią motywację.

Proponowane zawody:

Reporter, detektyw, parapsycholog, pisarz, agent/menadżer, agent federalny, miejscowy policjant, artysta.

Przedstawiony poniżej scenariusz ma charakter nieliniowy. Część decyzji, jako że nie da się przewidzieć, jak Badacze postąpią, pozostaje pod postacią ewentualnych sugestii dla Strażnika Tajemnic. Większość tekstów pisanych kursywą (zwłaszcza opisów lokalizacji) należy przeczytać lub sparafrazować.

Kiedy w tekście pojawia się szansa na jakieś wydarzenie, należy wykonać test K100, wynik mniejszy lub równy oznacza, że dane zdarzenie ma miejsce.

Tajemnica Strażnika:

Lakeville jest urokliwym miasteczkiem otoczonym zewsząd jeziorami. Jest wymarzonym miejscem dla artystów, którzy od lat przybywają tu w poszukiwaniu inspiracji, wytchnienia oraz spokoju. Szczególnym upodobaniem cieszy się miejscowa legenda o krwawej Mary. Zaginiona przed laty córkę właściciela opuszczonej rezydencji na wzgórzu można od czasu do czasu zobaczyć w lustrze.

W miasteczku zaginęło 3 studentów. Odprawiali rytuał mający na celu przyzwanie lokalnej krwawej Mary w miejscu jej dawnego zamieszkania. Zostali wciągnięci w lustro przez uwieczonych w nim kultystów. Policji nie udało się nic ustalić.

Po upływie 2 tygodni zaginęło kolejnych 3 nastolatków. Zrozpaczeni rodzice nagłaśniają sprawę w prasie i korzystają z usług medium. Co stanowi niemałe wyzwanie dla lokalnych władz.

Podobne wydarzenie miało miejsce ok 30 lat temu, zaginęło ok 12 osób. Grupa bogatych i wpływowych dżentelmenów postanowiła sięgnąć po nieśmiertelność, stworzyli oni coś na kształt filakterium. Przywołali Kroczonego Między Światami by ukrył ich plugawy artefakt w innym wymiarze. Stwór jednak się zbuntował, porywając córkę właściciela nakłonił go do złamania zaklęcia pętającego. W ten sposób wyzwolony Byt zamknął kultystów, jak i nie wywiązawszy się z obietnicy córkę, po drugiej stronie lustra.

Czarnoksiężnicy chcąc wydostać się z lustrzanego wymiaru postanowili odtworzyć rytuał przejścia po drugiej stronie. Jednakże zważywszy, że byli tam jedynymi żywymi istotami brakowało im komponentów. Ucząc się wpływać na świat po naszej stronie, zaczęli mamici i ściągać młodzież do ich wymiaru, by zebrać odpowiednie komponenty. Jednym z ważniejszych będzie sztylet, jego lustrzane odbicie jest bezwartościowe.

Czarnoksiężnicy:

1. *Curtis Montei* – dżentelmen oraz koneser sztuki. Właściciel okazałej rezydencji w Lakeville.
 2. *Herman Schroeder* – kontrowersyjny malarz oraz zagorzały okultysta z Plymouth.
 3. *Jonathan Winters* – profesor historii i archeologii z uniwersytetu bostońskiego.
 4. *Everett Cuthberg* – bostoński biznesmen.
 5. *Dayton McCarney* – prawnik z Bostonu.
 6. *Martin Porter* – doktor medycyny z Bostonu.
 7. *Rupert Swanson* – naukowiec z uniwersytetu bostońskiego.
- Mogą pokazywać się w dowolnych lustrach i powierzchniach odbijających (np. tafla wody) w całym miasteczku. Można też usłyszeć ich przytłumiony głos dobiegający z lustra.
 - Mogą atakować poprzez lustra – kultysta atakując odbicie badacza po swojej stronie zadaje obrażenia adekwatne atakowi – samemu będąc nietykalnym. *Przykład: Badacz spogląda w lustro i widzi jak czarnoksiężnik łapie go za szyję i zaczyna dusić, powoduje to, że badacz naprawdę zaczyna się dusić i traci punkty wytrzymałości. Jako że czarnoksiężnika przy nim fizycznie nie ma nie można go uderzyć ani zranić. Natomiast badacz może uwolnić się ze zwarcia testując swoją moc, unik z kością karną lub po prostu potłuc lustro/zmącić wodę itp.*
 - Zbicie lustra powoduje natychmiastowe zaprzestania ataków.
 - Znają zaklęcie otwierające przejście TYLKO W JEDNĄ STRONĘ do lustra – w ten sposób wciągają młodzież i gromadzą komponenty.

Lustrzane odbicie badacza jest swego w rodzaju duchową energią, posiada dokładnie te same statystyki co sam badacz.

Cała historia

W 1889 roku 7 bogatych i wpływowych dżentelmenów postanowiło sięgnąć po nieśmiertelność. Co miesiąc spotykali się w posiadłości Curtisa Montei, biznesmana i konesera sztuki na tak zwane wieczorki brydżowe, na których raczyli się drogim alkoholem i rozmawiali o interesach, sztuce i nie tylko. Sprawy przybrały inny obrót, gdy Montei zaprosił do rezydencji kontrowersyjnego malarza Hermana Schroedera, który był zapalonym okultystą. Zaś inny gość profesor Jonathan Winters wszedł w posiadanie sztyletu oraz pewnej starej księgi zwanej "Alia Ratio".

Po niespełna roku stworzyli coś na kształt filakterium, dopuszczając się ohydnych morderstw na niewinnych. Podzielili swoje Ka na części tak by jedną z nich wraz z fragmentem ciała (włosy, paznokcie itp.) umieścić w szkatułce, co zapewni im po śmierci ponowne odrodzenie.

W głowie jednego z nich zrodził się pomysł by plugawy artefakt ukryć po drugiej stronie lustra. Postanowili przywołać i zniewolić potężną istotę Kroczącego Między Światami by ten otworzył im przejście do wymiaru lustrzanego.

Jednakże Byt, dla którego czas i przestrzeń nie stanowią przeszkody ich oszukał. Uwięził w lustrze Margery, nastoletnią córkę Curtisa Montei. Zdesperowany ojciec chcąc odzyskać dziecko podmienił w trakcie rytuału pętającego jeden komponent. Gdy Kroczący Między Światami się pojawił dotrzymał danego słowa, ojciec odzyskał córkę, filakterium znalazło się po drugiej stronie lustra... wraz ze wszystkimi zainteresowanymi. Tak więc wszyscy wraz z Margery stali się więźniami luster (mogli spoglądać przez nie do naszego świata).

Mieszkańcy raz na jakiś czas widywali słabe odbicie w lustrze córki Curtisa Montei, tak też legenda o krwawej Mary była w miasteczku wciąż żywa.

Po ok 30 latach trójka studentów wybrała się do opuszczonej rezydencji, która powszechnie uchodziła za nawiedzoną przez "ducha" Margery. Co do losów jej ojca mieszkańcy nie byli pewni. Fakt pozostawał faktem, iż nikt pomimo wielu ofert sprzedaży nie chciał kupić podupadającej rezydencji. Studenci przeszukując ją znaleźli owalny, lustrzany pokój, gdzie 3-krotnie powtarzając imię dziewczyny przywoływali ją. Osłabiło to barierę między wymiarami odzyskawszy siłę czarnoksiężnicy wciągnęli ich do luster.

" - Rytuał można powtórzyć, trzeba tylko na nowo zgromadzić komponenty.

- Teraz już wiemy jak, wciągniemy ich o wiele, wiele więcej.

- Pamiętaj o sztylecie, muszą go przynieść jest najważniejszy. Inaczej nie przyzwiemy ponownie Kroczącego."

Początek rozgrywki:

W gazetach pojawia się taki oto artykuł:

Pomoc 1

25 sierpień 1921r.

KOLEJNA FALA ZAGINIĘĆ

W sielankowej oazie artystów Lakeville, po raz kolejny w ciągu 2 tygodni dochodzi do porwania. 24 sierpnia zaginęło troje nastolatków: Ralph Holand, Sophie Atkins oraz Janice Sanders. Zrozpaczona rodzina apeluje o pomoc. W mieście pojawia się medium, deklaruje, że porwani wciąż żyją. Lokalna policja jest bezsilna.

To już drugi taki przypadek 10 sierpnia zaginęło 3 studentów, pomimo zakrojonych na dużą skalę poszukiwań, brak jakichkolwiek tropów w tej sprawie.

L.M. Riley

Strażnik Tajemnic bez względu na to kim są Badacze i gdzie rozpoczynają swoją przygodę powinni bez większych problemów otrzymać pomoc 1. Czy będzie to agencja detektywistyczna, Badacz kupi gazetę od lokalnego sprzedawcy zakrzykującego na całe gardło „W dzisiejszym wydaniu” czy zwyczajnie jest mieszkańcem Lakeville, pamiętaj by Badacze tworząc swoją historię mieli odpowiednią motywację by pójść tym tropem.

Jeśli Badacze będą chcieli dowiedzieć się czegoś więcej przed wyjazdem, w redakcji, udanym testem

14 sierpień 1921r.

STUDENCKI WYBRYK

W Lakeville zaginęła trójka studentów z nocy 9/10 sierpnia. Zaginieni Kathie Tilton, William Underwood, James Roth.

Policja bagatelizuje problem nazywając go młodocianym wybrykiem. Akcja poszukiwawcza nie przyniosła żadnego rezultatu.

L.M. Riley

na korzystanie z bibliotek znajdują artykuł o wcześniejszym zaginięciu pomoc 2.

Hotel:

Malowniczy hotel Mayton znajduje się w centrum miasteczka tuż przy linii brzegowej rozległego jeziora. Prowadzony jest przez starsze małżeństwo. Od wejścia rzuca wam się w oczy bujny ogród, z którego przebija się delikatny zapach dzikiej róży. W środku małżeństwo wita was serdecznym uśmiechem.

Małżeństwo Ernest i Doris Mayton mieszkają w miasteczku od urodzenia. Posiadają skrawki informacji odnośnie tego co wydarzyło się 30 lat temu, ale raczej się tą wiedzą nie dzielą. Kobieta zapytana o ostatnie wydarzenia opowie, że to straszna tragedia i po udanym teście umiejętności personalnej wspomni, że w ich hotelu zatrzymało się owo słynne medium z gazety. Na tym etapie można pominąć w opisie fakt, iż każdy pokój ma własne lustro. Należy jednak o tym pamiętać.

Szansa, że medium przebywa w hotelu wynosi 25%. Resztę swojego czasu poświęca na spotykaniu się z rodzinami, zdobywaniu informacji czy grzebaniu w rezydencji Montei.

Medium - Harvey Riddle jest oszustem oraz byłym studentem profesora Jonathana Wintersa. Oskarża profesora o kradzież znaleziska, z którym młody Harvey wiązał swoją karierę archeologiczną min. księgę oraz rytualny sztylet. Profesor pod pretekstem zbadania oraz zweryfikowania autentyczności artefaktów zarekwirował owe przedmioty i zniknął tym samym rujnując przyszłość swoich studentów. Riddle podążając jego tropem dotarł do Lakeville, gdzie profesor był ostatnio widziany (30 lat temu) u swojego serdecznego przyjaciela Curtisa Montei. Nie odnajdując żadnych śladów, tuż po zaginięciu czarnoksiężników, poddał się. Do czasu, gdy nie dowiedział się o zaginięciu studentów. Znając po trosze zawartość księgi i fakt, że 30 lat temu przez Lakeville i Boston przeszła podobna fala zaginięć postanowił ponowić swoje poszukiwania.

Jeśli badacze podejmą się rozmowy Harvey nic im nie powie. Trudny test psychologii powie badaczowi, że medium coś ukrywa. Ekstremalny sukces w teście perswazji lub zastraszenia sprawi, że się z czymś zdradzi, ale tylko na tyle by dali mu spokój. Poziom trudności testów spadnie, gdy badacze nakryją Harveya na myszkowaniu w rezydencji. Do tej pory będzie ich unikał chcąc za wszelką cenę odnaleźć swoje zaginione przedmioty na własną rękę.

Rodziny Zaginionych oraz Szkoła:

Biorąc pod uwagę zaangażowanie rodzin w poszukiwania dzieci i podwyższony brak zaufania względem obcych, będzie trudno zlokalizować i przekonać do rozmowy więcej niż 2 rodziny dziennie, to spowolnienie pozwoli na umieszczenie jednej lub więcej sytuacji, kiedy ktoś pojawi się w lustrze. Badacze mogą również uczestniczyć w przeszukiwaniu okolicznego lasu. O ile nie jest to rozmowa z którąś rodzin, scenę należy ukrócić i poinformować, że niczego nie udało się odnaleźć. W tych miejscach pojawiać się może medium Harvey Riddle (25% szansy).

Badacze uzyskają podobne informacje na temat zaginionych zarówno w szkole jak i bezpośrednio u rodzin. Z tą jedną różnicą, że przepytując innych nastolatków mają szansę dowiedzieć się o legendzie o krwawej Mary oraz próbach jej przyzwania przez niektórych kolegów lub koleżanki.

Jest to też dobry moment by po pierwszej dobie Badacze zaobserwowali coś dziwnego. W lustrze łazienkowym, oknie odbijającym światło powinni zaobserwować jakąś postać, czy będzie to ktoś z młodzieży czy czarnoksiężnik zależy to od oceny Strażnika. Poziom zjawiska można skalować poprzez test na spostrzegawczość: nieudany test spowoduje chwilowy dyskomfort badacza / udany sprawi, że dostrzeże kogoś w odbiciu, gdy się odwróci by spojrzeć na tą osobę jej oczywiście tam nie będzie, a lustrzane odbicie zniknie. Na tym etapie nie powoduje to utraty punktów poczytalności. Gdyby jednak był to ekstremalny sukces badacz przez chwilę będzie stał twarzą w twarz z anomalią co skutkować będzie testem na poczytalność 1/1K4. Z czasem, nawiedzenia się nasilą i zamienią na ataki bądź próby.

Rodzina Holand

Cyntia i Owen to rodzice czwartego porwanego - Ralpa Holanda – umówią się z badaczami na wizytę w godzinach wieczornych i podziękują za zaangażowanie w sprawę. Rodzice opisują syna jako najzdolniejszego chłopaka, który dobrze się uczył i pomagał w domu. Pokażą również jego pokój, z którego jak sądzili w noc zaginięcia nikt nie wychodził – okna i drzwi były całą noc zamknięte – test spostrzegawczości może zwrócić uwagę badaczy na fakt przekrzywionego lustra w pokoju chłopca przy jednoczesnym pedantycznym porządku.

Rodzina Atkins

Colin i Nancy są rodzicami piątej zaginionej - Sophie Atkins – umówią się z badaczami na spotkanie w godzinach porannych i powiedzą, że pan Riddle już ich zapewniał, że córce nic nie grozi. Nie mniej jednak, biorą udział w poszukiwaniach. Ich córka nie wróciła ze szkoły, a od nauczycieli wiedzą, że zniknęła w połowie lekcji, kiedy wyszła do toalety.

Rodzina Sanders

Barbara jest wdową i matką Janice Sanders – szóstej zaginionej. Po tym jak jej córka zniknęła kobieta załamała się i zamknęła w domu. Jej córka nawiedza ją w lustrze niemal codziennie od tego czasu, co tylko pogarsza paranoję matki. Janice jest bardzo rezolutna. Jeśli badacze pukając do domu Barbary ogłoszą swoją chęć pomocy, jej córka podąży za nimi w lustrzanym świecie. Objawi im się poprzez dowolne odbicie w pierwszym możliwym momencie, prosząc o pomoc, dla matki która zagłodzi się na śmierć w przeciągu 1K4 dniu od pierwszej wizyty.

Rodzina Tilton

Bruce jest wdowcem a jego córka Kathie Tilton – jedną z trójki pierwszych zaginionych. Jako wykładowca na uniwersytecie Bostońskim, zna również jej zaginionych rówieśników. Kathie jest jego oczkiem w głowie i nie wyobrażałby sobie młodzieńczych wybryków w jej wykonaniu, darzy również szacunkiem Williama i Jamesa – *to dobre dzieciaki* – mówi o nich. Dla tegoż, jest oburzony działaniem policji i poszukuje córkę na własną rękę. Trudno go spotkać za dnia, ale zgodzi się na rozmowę z każdym kto zdeklaruje pomoc. Bruce może też opowiedzieć o zaginięciu profesora Jonathana Wintersa, ale trzeba go przekonać. Trudny test perswazji z kością bonusową, jeśli argumenty pozwolą połączyć zaginięcie studentów z czynami czarnoksiężników sprawi, że wykładowca opowie o spotkaniach brydżowych.

Rodzina Underwood

Frank i Lili to uczciwi ludzie, rodzice Williama Underwooda – jednego z trójki pierwszych zaginionych. Mieszkają na obrzeżach miasteczka i nie wiedzie im się najlepiej. Wierzą w narrację prasy – młodzieńczy wybryk – i uważają to za niewdzięczność ze strony Williama. Ledwo udało im się wysłać swojego najstarszego syna na uniwersytet, a ten postanowił się ulotnić. Nie uczestniczą w poszukiwaniach i nie chcą z nikim o tym rozmawiać. Nie interesują się też innymi zaginionymi, jako że mają 3kę innych dzieci, które muszą wykarmić i zwierzęta, którymi muszą się opiekować.

Rodzina Roth

Artur i Kelly to rodzice Jamesa Rotha – jednego z trójki pierwszych zaginionych. Uczestniczą w poszukiwaniach, ale zgodzą się na poranną rozmowę. Nie oczekują pomocy, wierzą, że ich syn się odnajdzie, bo jak mówi Kelly – *cokolwiek się nie stanie, wiem, że jest w boskiej opiece*.

Biblioteka:

Gdyby badacze nie dotarli do informacji o krwawej Mary dobrze byłoby ich na ten trop naprowadzić poprzez podsłuchanie bądź zwykłą rozmowę z mieszkańcami, część z nich będzie żywo wierzyć, iż zaginięcia mają z tym coś wspólnego.

Biblioteka znajduje się w okazałym gmachu utrzymującym się w całkiem niezłym stanie. Zważywszy, że jest to miasteczko artystyczne to miejsce cieszy się też sporym zainteresowaniem. Bibliotekarz Lloyd Divine jest mężczyzną zbliżającym się do 50-siątki, sprawia miłe wrażenie. Siedzi przy starym barokowym biurku i przegląda stertę książek przy zapalanej dużej, srebrnej lampie. Biblioteka sama w sobie jest dużym pomieszczeniem poprzecinanym licznymi regałami z książkami o najróżniejszych tematyce. Na środku pomieszczenia znajdują się 2 długie ławy, przy których można studiować wybrane pozycje.

Lloyd Divine również jest studentem profesora Wintersa. Zaniepokoił go przyjazd Harveya Riddle'a i skutecznie omija jego osobę. Tym bardziej, że był współodkrywcą odnalezionych przedmiotów, a co ważniejsze udało mu się odzyskać księgę, którą właśnie w tym momencie studiuje. Divine nie wie, ile miał szczęścia, gdy wszedł do rezydencji pod osłoną nocy i swoje poszukiwania prowadził niemal w całkowitej ciemności, bojąc się odkrycia. Dzięki temu czarnoksiężnicy nie mogli go osiągnąć, gdyż przez brak światła nie odbijał się w żadnej powierzchni, aż do teraz (srebrna lampka).

Bibliotekarz co nieco może zdradzić badaczom. Ale wyłącznie, gdy od tego zaczną. Tuż po tym, gdy badacze przetestują umiejętność korzystania z bibliotek i otrzymają pomoce 3, 4 oraz 5 (wyzwanie można skalować normalny test 1 pomoc, trudny 2 pomoce, ekstremalny zapewni 3, chyba że badacz jest kilku wtedy dobrze by było, gdyby każdy coś znalazł.) rozlegnie się krzyk bibliotekarza oraz huk. Badacze nie zdążą.

Biurko pogrążone jest w chaosie, książki ówczesne znajdujące się na nim teraz leżą bezładnie dookoła. Pomiędzy przewróconą lamką, a niedobitkami książek w kałuży krwi spoczywa ciało bibliotekarza. Z otwartej rany na głowie wciąż sączy się krew.

Bibliotekarz został zamordowany przez jednego z czarnoksiężników, który podążając za badaczami trafił zarówno na Divine'a jak i książkę. Udany test spostrzegawczości pozwoli badaczowi odnaleźć księgę „Alia Ratio”. Wyzwanie nie jest duże, bibliotekarz spoczywa na niej, ale niezmiernie ważne dla dalszego rozwoju akcji. Udany test medycyny lub pierwszej pomocy pozwoli ustalić, że bibliotekarza najpierw duszono, a potem z dużą siłą uderzono jego głową o biurko.

Pomoc 3

Legenda Ameryki, Autor: Paul Smith, 1915 rok, Rozdział: Krwawa Mary

Dziewczynka zwana Krwawą Mary od lat pojawia się w lustrach lekkomyślnych mieszkańców które dla zabawy wykrzykują jej imię w ciemnych pomieszczeniach. Kim jest owa Mary? Czemu krwawa? Ile jest prawdy w przekazywanej ustnie historii?

Mary, lub Margery Montei to zaginiona mieszkanka miasteczka Lakeville w stanie Massachusetts. W roku 1891 roku, ona i jej ojciec Curtis Montei zostali uznani za zmarłych, a okoliczności ich zaginięcia nigdy nie zostały rozstrzygnięte.

Rówieśnicy Mary podają, że widywali ją w lustrach. Co było dla nich przerażające to fakt, iż miała siną skórę, zapadnięte oczy i poszarpaną halkę. Ci którzy ją zobaczyli odchodzili od zmysłów i czuli potrzebę pozbycia się własnych oczu, prawdopodobnie, aby nigdy więcej nie być świadkiem tego widoku.

Idąc śladem tych doniesień, zacząłem od wykonania „rytuału” w swoim własnym domu.

Zgasiłem światła i ustawiłem świece przed lustrem łazienkowym. Wypowiedziałem po trzykroć na głos imię „Krwawa Mary”, a kiedy nic się nie zdarzyło, wykrzyczałem je ponownie jeszcze 3 razy. Jak się domyślasz drogi czytelniku, przeżyłem...

Pomoc 4

Lakeville Gazette, 23 Sierpnia 1889, Artykuł: Wieczorki Brydżowe, Autor: Morris Philp

Curtis Montei, znany w naszym małym miasteczku koneser sztuki otwiera drzwi swojej rezydencji dla śmietanki towarzyskiej z Bostonu i okolic. Prawdą jest, że Lakeville przyciąga pragnących odpoczynku zamożnych z wielkich miast, ale to majestatyczna posiadłość przy Lakewood Road 1 wabi tych najbogatszych. 6 samochodów najznamienitszych modeli i marek, zaobserwowano wieczorem przy posiadłości, niestety nie udało się ustalić ich właścicieli. W obstawie, opuścili dom dopiero w niedzielny wieczór, spędzając w nim cały weekend. Pytany właściciel, opowiada o zaciętych rozgrywkach brydżowych w wyśmienitym towarzystwie.

Pomoc 5

Czasopismo Malarz, Wrzesień '89

[Okładka pokazuje zdjęcie rezydencji, tytuł artykułu na okładce i w rozkładówce brzmi: Montei mecenasem Schroedera]

(...) Cieszy nas, iż grono przyjaciół sztuki rozrasta się w tak piękny sposób. Martwi natomiast fakt, że ktoś z tak nieposzlakowaną opinią jak Pan Curtis Montei zwrócił uwagę na tak ohydne i plugawe „dzieła” Schroedera. Mamy nadzieję, iż te kontrowersyjne techniki nie zostaną zaakceptowane przez masową publikę, gdyż uznawaliśmy, uznajemy i uznawać będziemy je za szaleńcze bohomyzy, które wyszły z pod pędzla szarlatana napędzanego opium i absyntem. Wzywam każdego, kto przy zmysłach swoich po ujrzeniu tych anty-dzieł jeszcze pozostał, do bojkotu takiego postępowania. (...)

Rezydencja:

Posiadłość Curtisa Montei stojąca na wzgórzu zdaje piętrzyć się nad lasem i okolicznym jeziorem. Prowadząca do niej zdobiona winoroślą brama, jest uszkodzona, jedno skrzydło bezwładnie wisi. Na ogrodzeniu jest zawadiacko przekrzywiona tabliczka „Na sprzedaż, agencja nieruchomości Lotos”. Droga do samej rezydencji zajmuje około kilku minut. Po przekroczeniu bramy, ścieżka wiję się prowadząc między drzewami i poszarpanymi skalami.

Drzwi rezydencji po naciśnięciu klamki okazują się być otwarte. Pomimo wielu prób włamania zdesperowany agent nieruchomości próbujący od lat pozbyć się przeklętego domiszcza, nawet nie zamyka drzwi na klucz. Nauczony doświadczeniem wie, że mało kto ma odwagę przekroczyć próg. Na ścianach wiszą mosiężne kinkiety naftowe, które pozwolą badaczom bez problemu oświetlić rezydencję. Czarnoksiężnicy tylko na to czekają, samej posiadłości będą bronić zajadle i przy byle okazji. Szansa na to, że pojawi się tutaj Harvey Riddle wynosi 25%.

Rezydencja zachowana jest w niemal idealnym stanie, biorąc pod uwagę od jak dawna stoi opustoszała. Jedne ślady nieobecności mieszkańców to wszechobecny kurz i pajęczyny oraz gdzie nie gdzie poprzewracane półki. Na każdej ścianie dostrzec można znakomite obrazy, wśród nich jest kilka znanych arcydzieł sztuki. Rzeczą dość nietypową jest zamilowanie byłego właściciela do luster. Większa część ścian pokryta jest wielkimi prostokątnymi taflami z fantazyjnie zdobionymi obramowaniami.

Przy zapalonym świetle badacze będą mieli utrudnione przeszukanie, jest to moment już niemal kulminacyjny, gdzie również zaginiona młodzież będzie ich popędzać i prowadzić do pokoju, w którym odbył się rytuał. Udany test spostrzegawczości bądź umiejętności związanej ze sztuką pozwoli badaczowi odkryć, że obrazy na ścianach są lustrzanym odbiciem znanych arcydzieł (np. zwrócona w lewo postać, będzie teraz zwrócona w prawo itp.).

Jeśli gracze dotrą do piwnicy, mogą otworzyć zamknięte drzwi testem ślusarstwa lub sforsować je trudnym testem siły by odnaleźć zwłoki ofiar poświęconych na stworzenie filakterium, będą to już głównie kości. W tym też miejscu gracze będą stosunkowo bezpieczni, gdyż kamienne ściany są chropowate, a w takim miejscu nie ma żadnych lusterek.

Miejsce rytuału:

Na poziomie drugiego piętra znajdują się owalny pokój utkany z luster i zwieńczony kopułą. W pomieszczeniu nie znajdują się żadne meble. Pośrodku wyrysowany jakąś brunatną substancją, prawdopodobnie zaschniętą krwią jest okrąg, w którego centrum wpisany jest dziwaczny, wielokątny znak. Na jego krańcach tkwią niedopalone ogarki świec. Odciski stóp, pozostawione na zakurzonej parkiecie wskazują, że ktoś tu niedawno był. Na obrzeżach jednego lustra wypisany tą samą brunatną substancją jest ciąg słów w zapomnianym przez świat języku. Tuż przy nim zaś leży pobłyskujący miedzią przedmiot.

Przedmiotem oczywiście jest sztylet, pozwalający na ponowne przyzwanie Kroczącego Między Światami. Jest on zrobiony z czystej miedzi i po boku ma taki sam grawerunek jak znak wpisany w okrąg w tym pokoju. Linie grawerunku również wypełnione są krwią. Udany test spostrzegawczości pozwoli badaczom ustalić, że wypisane krwią zaklęcie na lustrze jest stosunkowo świeże. Jest to zaklęcie przejścia przez lustro, czarnoksiężnicy poznali je w chwili, gdy Byt uwięził ich po drugiej stronie, uczyli młodzież tego zaklęcia by mogła do nich dołączyć. Nie znają natomiast innej drogi na wydostanie się z lustra poza ponownym przyzwaniem Kroczącego.

Z tego też powodu, w tym miejscu zaprzestaną swoich ataków, prawdopodobnie nie pojawią się tu wcale. Licząc na to, że badacze przejdą na drugą stronę wraz ze sztyletem, bez którego przyzwanie nie wyjdzie. By przejść przez lustro trzeba przeczytać głośno ciąg słów na nim wypisany. Gdyby Badacze mieli jakieś opory z pomocą może im przyjść ktoś z zaginionych być może sama Margery Montei, prawdopodobnie zwróci im też uwagę na zabranie ze sobą sztyletu. Dobrze by było, gdyby wszyscy gracze przeszli w miarę jednocześnie przez lustro.

Zaklęcie

Otwarcie bramy do lustrzanego wymiaru:

*Q'ua ua a'y q'ua ua a'y q'ua
ua a'y*

Koszt: 10 pkt. Magii, 1K6 pkt. poczytalności,
czas rzucania - natychmiastowy

Tafla lustra upłynnia się i powoli nachodzi na twoją skórę, czujesz jak lodowata substancja wypełnia twoje jestestwo, aż w końcu całkowicie się w niej zatracasz.

Wszystko co żywe, a czego dotkniesz zostaje również obleczone taflą i ulega temu samemu procesowi, nie da się tego powstrzymać.

Lustrzany wymiar:

Jesteście w tym samym pomieszczeniu, lecz jest ono pogrążone w całkowitej szarości, jedynym źródłem nikłego światła jest pokój po drugiej stronie lustra. Dziewczyna, która was tu sprowadziła stoi teraz koło was – trzeba się pospieszyć, nim zaczną zabijać pozostałych - to rzekłszy rusza w kierunku drzwi.

Świat po drugiej stronie lustra jest spowity w szarości, jedynym źródłem światła są lustra, przez które badacze mogą spoglądać do dawnego świata. Wszystko tu jest odwrócone „na lewą” stronę. Jedyne obrazy w rezydencji zdają się wracać do oryginalnej formy. Nie ma tu słońca, wiatru ani jakiegokolwiek życia. Rośliny i drzewa zdają się być utkane z cieni. Osoby, które tu się znalazły nie starzeją się, czas się dla nich zatrzymał.

Dalsze losy przygody zależą od Ciebie Strażniku. Główne założenia to:

- Wszyscy chcą się wydostać z tego wymiaru, bo każda godzina tutaj wymaga testu Poczytalności (0/1).
- Motywacje Margery nigdy nie zostały ustalone, jeśli chcesz wprowadzić motyw zdrady, może ona współpracować ze swoim ojcem i jego świtą.
- Nastolatki (2) i studenci (3) są przerażeni, ale żywi.
- Janice nadal jest poza rezydencją - mała uciekła do domu matki i ukrywa się przed czarnoksiężnikami i Bestiami z Cieni.
- Bestie z Cieni są głodne a kultysty od dawna nie dali im okazji na żer.
- Planem kultystów jest przywołanie Kroczącego Między Światami, spętanie go i wymuszenie umożliwienia powrotu do właściwego wymiaru.
- Do rytuału przyzwania potrzebne jest dużo krwi, mogą zabić jedną albo wykrwawić kilka osób (1K3 Punktów Wytrzymałości od każdego).

Oto kilka rozwiązań, które proponuję:

- Przebywając z czarnoksiężnikami tyle czasu Margery może być tylko podpułą. Poprosi o sztylet, po czym wręczy go ojcu. Badacze będą wtedy musieli pertraktować albo walczyć o życie.
- Margery może pomóc badaczom w walce z czarnoksiężnikami, jeśli ufa, że Badacze mogą pomóc jej się wydostać.
- Filakterium znajduje się w lustrzanym wymiarze – opcjonalnie zniszczenie filakterium.
- Sophie może nie chcieć zostawić Janice, kultysty mogą potraktować to jako okazję do zdobycia dodatkowego źródła krwi (znaleźć Janice) lub użyć Sophie jako pełnej ofiary.
- Gracze mogą uciec z rezydencji i na własną rękę spróbować wrócić do ich wymiaru. Powinni mieć przy sobie czar przyzwania Kroczącego co pozwoli im na bezpieczny powrót. Zarówno Bestie jak i czarnoksiężnicy będą im w tym wypadku deptać po piętach.
- Nastawienie Kroczącego może być różne. Jeśli nie uda się go spętać być może dojdzie do walki lub Kroczący po raz kolejny oszuka ludzi, przenosząc ich do bardzo podobnego, wręcz bliźniaczego wymiaru.

Zakończenie:

Zasadniczo przez ilość możliwości zakończenie zostaje dość otwarte:

- Badacze bezpiecznie wrócą do naszego wymiaru.
- Zostaną oszukani i tylko drobna różnica wyróżniona w epilogu pozwoli im ustalić, że nie są dokładnie tam, gdzie być chcieli. Może to być też początek nowej sesji.
- Zwyczajnie utkną bądź zginą w lustrzanym świecie.
- Być może sama sesja zakończy się wcześniej, gdyż badacze nie będą chcieli przejść na drugą stronę lustra.
- Co stanie się z kultystami? Czy zostanie wyciągnięta wobec nich odpowiedzialność?
- Jeśli czarnoksiężnicy wydostaną się z lustra czy czas ich dogoni?

Epilog:

3 najbardziej prawdopodobne rozwiązania to totalna porażka, ucieczka albo zwycięstwo.

- Jeśli Badacze przywołali Kroczącego i dali się oszukać:
Sami już nie wiecie, ile czasu upłynęło, ale ponownie stoicie przed lustrami w owalnej sali. Człowiek w odbiciu przygląda się wam z niedowierzaniem, kiedy wykonujecie zapraszający gest w kierunku tej nowej ofiary.
- Jeśli Badacze zostawili którąś z ofiar w lustrzanym wymiarze:
Udało się, wolność. Macie nadzieję, że już nigdy nie będziecie musieli mierzyć się z takim wymiarem. Obojętny jest zarobek, czy to, że czarnoksiężnicy również mogą teraz kontynuować swoje mroczne poczynania, wy życie. Ale nieraz, gdy patrzycie w swoje odbicia, gdzieś nieśmiało, krok za wami, wychyla się ktoś, o kim każdy zapomniał a kto na zawsze zapamięta was.
- Jeśli Badacze zniszczą filakterium czarnoksiężników:
Teraz, kiedy widmo tego plugawego kultu jest zażegnane – możecie odetchnąć pełną piersią. Rozwiązaliście zagadkę i wracacie do swoich spraw. Tylko, że wracacie silniejsi, o moc, którą uwolniliście z przeklętego naczynia i nic wam nie odbierze tegoż zwycięstwa.

Nagrody za ukończenie scenariusza:

- Za wydostanie się z lustrzanej krainy zakłęcie lustro Tarkhuna Atepa.
- Za każdego uratowanego nastolatka 1K6 poczytalności.
- Za każdego uratowanego studenta 1K6 szczęścia.
- Zniszczenie filakterium – jako że ta kwestia celowo nie jest zbyt nagłaśniana w tym scenariuszu nagroda powinna być wyjątkowa – 10 pkt mocy.

Księga zaklęć

Alia Ratio

Język angielski (Other Dimension), autor: Dr John Dee, 1588 rok.

Ta oprawiona w skórę jagnięcia księga jest swego rodzaju wprowadzeniem w światy inne niż ten znany ludziom. Strony gdzieś tam poklejone są mazistą substancją, ale treść jest czytelna, rzetelna a wręcz zapraszająca. Jest zdecydowanie lepsza od tłumaczenia Necronomiconu wykonanego dwa lata wcześniej przez tego autora. Omawia zagadnienia związane z podróżami i podróżnikami astralnymi.

Utrata poczytalności: 1k8

Mity Cthulhu: +2/+5 punkty

Wskaźnik Mitów: 21

Przestudiowanie: 3 tygodnie

Zaklęcia

Zaklęcia w księdze są wariantami tych istniejących w Księdze Strażnika, ich działanie i nazwy zostały dopasowane tak aby lekko zbić graczy z tropu, dlatego zalecane jest odczytanie treści w cudzysłowach jako opis zawartości księgi.

Lustro Tarkhuna Atepa

„I zebrała się siła ich nad taflą jeziora,
gdzie schwytać chcieli groźnego potwora,
i wszyscy załkali i zakwilili,
gdy jego jestestwo w odbiciu zobaczyli.”

Czar nie różni się od swojego odpowiednika w Księdze Strażnika s. 271.

Koszt: 5 punktów Magii; 1 punkt Poczytalności

Czas rzucania: pół dnia

Katalizator: Lustro lub inna powierzchnia odbijająca

Podział Ka

„Zabójstwo, z zimną jak stal krwią. Tylko taki czyn zdoła podzielić duszę człowieczą i wtłoczyć jej szczyptę w bezpieczniejsze naczynie wypowiadając czarną mantrę”. Czar jest wariantem swojego odpowiednika w Księdze Strażnika s. 274. Zmiany zakładają wykorzystanie metalowej szkatułki z paznokciami i włosami rzucającego zamiast organu wewnętrznego i morderstwo na innej ludzkiej istocie. W przeciwieństwie do oryginalnego czaru, w momencie śmierci, rzucający obróci się w proch i wygrzebie ze szkatułki, aby wzrastać w szybkim tempie ze stadium larwalnego do dorosłości.

Koszt: 15 punktów Magii; 2K10 punktów Poczytalności.

Czas rzucania: 1 dzień

Katalizator: Morderstwo

Żółte przyzwanie (Przyzwanie Krocącego Między Światami)

„A poprzez eony, przybędzie na spotkanie plugawiec, który nigdy wcześniej nie spętany, swobodnie przemierzał liczne nieboskłony”. Czar nie różni się od swojego odpowiednika w Księdze Strażnika s. 288, nie zawiera spętania istoty. Kroczący przyzwany tym zaklęciem zawsze przyjdzie. Dlatego test powodzenia powinien być ukryty. Potrzebne są również skomplikowane komponenty niedostępne po drugiej stronie lustra.

Koszt: 1 punkt Magii na każde 10% powodzenia; 1k4 punktów Poczytalności

Czas rzucania: 5 minut na każdy wydany punkt Magii

Katalizator: Sztylet z czystego metalu

Żółte spętanie (Spętanie Krocącego Między Światami)

„Weź li sztylet ówczasem zaklęty krwią niewiniątka i gdy plugawiec zjawi się, wykieruj ów w jego stronę magiczną wypowiadając formułę (...). Tedy on i cała jego siła i wola do ciebie należeć będą.”. Czar nie różni się od swojego odpowiednika w Księdze Strażnika s. 289, oprócz dodatku komponentu i katalizatora. Spętany kroczący w tym scenariuszu jest potężniejszym przedstawicielem swojego gatunku zatem może przyjąć rozkaz składający się z 14 słów.

Koszt: 1 punkt Poczytalności

Czas rzucania: 1 runda

Komponenty: Serce niewinnej osoby

Katalizator: Pentagram namalowany krwią ofiary

Przeciwstawny test Mocy: 100

Kości bonusowe: Wykorzystanie zaklętego sztyletu, wystawienie Krocącego na działanie światła słonecznego, wydanie 1/5 punktów Magii

Otwarcie bramy do lustrzanego wymiaru

Zakłęcie jest stworzone na potrzeby tego scenariusza. Czar służy do otwarcia przejścia do lustrzanego wymiaru w specjalnie przygotowanym lustrze (takim jak w rezydencji), jest krótki i prosty, a brzmi „Q’ua ua a’y q’ua ua a’y q’ua ua a’y”. Ruchoma liczba punktów magii ma przekonać badaczy, żeby nie zostawiali kompanów, kiedy ci zrozumieją, że była to podróż tylko w jedną stronę. Koszt można rozłożyć na wszystkich chętnych i nie musi być równy dla każdego, ale musi przekonać badaczy, że mają tylko jedną taką szansę.

Koszt: 10 punktów Magii za każdego badacza*; 1K6 punkt Poczytalności

Czas rzucania: Natychmiastowy

Statystyki potworów:

Podstępny Kroczący Między Światami

To wyjątkowy przedstawiciel swojego gatunku, silniejszy i mądrzejszy, ale nie większy. Upodobał sobie pastwienie się nad ludźmi, dlatego często przebywa w naszym układzie i czeka na zaproszenie. Spętany wykona polecenie w opaczny i często tragiczny dla Badaczy sposób.

Cechy	Wartości
S	100
KON	95
BC	95
ZR	50
INT	70
MOC	100

PW: 19

Modyfikator Obrażeń: + 1K6

Krzepa: 2

PM: 20

Ruch: 7

Ataki

Ataki w rundzie: 2

Walka: Kroczący może zaatakować szponiastymi łapami, najczęściej próbując pochwycić przeciwnika i przenieść się z nim w inny wymiar.

Walka 45% (22/9) obrażenia 1K8 + 1K6

Pochwycenie (manewr) pochwycona ofiara jest unieruchomiona przez 1 rundę, zanim zniknie nie wiadomo gdzie.

Unik 30% (15/6)

Pancerz: 3 punkty grubej skóry.

Utrata Poczytalności: 0/1K10 PP za ujrzenie Kroczącego Między Światami.

Bestia z Cieni

Istota wygląda jak ogromny ogar stworzony wyłącznie z ciemności. Bestia nie rzuca własnego cienia, ale jest w tym świecie fizycznie, można jej dotknąć i usłyszeć. Jest również podatna na ataki fizyczne, ale zdolności ukrywania się pozwalają jej wchodzić i wychodzić ze zwarcia niemalże w ułamku sekundy. W dodatku, te bestie występują stadnie, jak wilki i zaatakują tylko kiedy mają przewagę. Nie będą się również mieszać w konflikty między ludźmi, a jedynie poczekają na ich rozstrzygnięcie i dobiją pozostałych.

Cechy	Wartości
S	65
KON	50
BC	40
ZR	65
MOC	50

PW: 9

Modyfikator Obrażeń: + 1K4

Krzepa: 1

Ruch: 12

Ataki

Ataki w rundzie: 1

Walka: Bestia może pokiereszować ofiarę zębami i pazurami, zranione będą starały się ukryć i atakować z zaskoczenia.

Walka 50% (25/10) obrażenia 1K8

Unik 32% (16/6)

Pancerz: 1 punkt z cienistej aury.

Umiejętności: Tropienie 0%*, Ukrywanie się 95%

Utrata Poczytalności: 1/1K4 PP za ujrzenie Bestii z Cieni.

***Specjalne:** Każda godzina spędzona w lustrzanym świecie poza zabezpieczonymi budynkami to 30% (Tropienie) szans, że świadome swojej liczebności (ilość badaczy + 1) bestie zaatakują grupę lub pojedynczego badacza. Wystawienie na silne światło (lampa, latarka) otrzymują kość karną do wszystkich testów i powstrzymają się od ataku.

Pomoce dla badaczy:

Pomoc 1

25 sierpień 1921r.

KOLEJNA FALA ZAGINIĘĆ

W sielankowej oazie artystów Lakeville, po raz kolejny w ciągu 2 tygodni dochodzi do porwania. 24 sierpnia zaginęło troje nastolatków: Ralph Holand, Sophie Atkins oraz Janice Sanders. Zrozpaczona rodzina apeluje o pomoc. W mieście pojawia się medium, deklaruje że porwani wciąż żyją. Lokalna policja jest bezsilna.

To już drugi taki przypadek 10 sierpnia zaginęło 3 studentów, pomimo zakrojonych na dużą skalę poszukiwań, brak jakichkolwiek tropów w tej sprawie.

L.M. Riley

Pomoc 2

14 sierpień 1921r.

STUDENCKI WYBRYK

W Lakeville zaginęła trójka studentów z nocy 9/10 sierpnia. Zaginieni Kathie Tilton, William Underwood, James Roth.

Policja bagatelizuje problem nazywając go młodocianym wybrykiem. Akcja poszukiwawcza nie przyniosła żadnego rezultatu.

L.M. Riley

Pomoc 3

Legandy Ameryki, Autor: Paul Smith, 1915 rok, Rozdział: Krwawa Mary

Dziewczynka zwana Krwawą Mary od lat pojawia się w lustrach lekkomyślnych mieszkańców które dla zabawy wykrzykują jej imię w ciemnych pomieszczeniach. Kim jest owa Mary?

Czemu krwawa? Ile jest prawdy w przekazywanej ustnie historii?

Mary, lub Margery Montei to zaginiona mieszkanka miasteczka Lakeville w stanie Massachusetts. W roku 1891 roku, ona i jej ojciec Curtis Montei zostali uznani za zmarłych, a okoliczności ich zaginięcia nigdy nie zostały rozstrzygnięte.

Rówieśnicy Mary podają, że widywali ją w lustrach. Co było dla nich przerażające to fakt, iż miała siną skórę, zapadnięte oczy i poszarpaną halkę. Ci którzy ją zobaczyli odchodzili od zmysłów i czuli potrzebę pozbycia się własnych oczu, prawdopodobnie, aby nigdy więcej nie być świadkiem tego widoku.

Idąc śladem tych doniesień, zacząłem od wykonania „rytuału” w swoim własnym domu.

Zgaśliem światła i ustawiłem świece przed lustrem łazienkowym. Wypowiedziałem po trzykroć na głos imię „Krwawa Mary”, a kiedy nic się nie zdarzyło, wykrzyczałem je ponownie jeszcze 3 razy. Jak się domyślasz drogi czytelniku, przeżyłem...

Pomoc 4

Lakeville Gazette, 23 Sierpnia 1889, Artykuł: Wieczorki Brydżowe, Autor: Morris Philp

Curtis Montei, znany w naszym małym miasteczku koneser sztuki otwiera drzwi swojej rezydencji dla śmietanki towarzyskiej z Bostonu i okolic. Prawdą jest, że Lakeville przyciąga pragnących odpoczynku zamożnych z wielkich miast, ale to majestatyczna posiadłość przy Lakewood Road 1 wabi tych najbogatszych. 6 samochodów najznamienitszych modeli i marek, zaobserwowano wieczorem przy posiadłości, niestety nie udało się ustalić ich właścicieli. W obstawie, opuścili dom dopiero w niedzielny wieczór, spędzając w nim cały weekend. Pytany właściciel, opowiada o zaciętych rozgrywkach brydżowych w wysmienitym towarzystwie.

Pomoc 5

Czasopismo Malarz, Wrzesień '89

[Okładka pokazuje zdjęcie rezydencji, tytuł artykułu na okładce i w rozkładówce brzmi: Montei mecenasem Schroedera]

(...) Cieszy nas, iż grono przyjaciół sztuki rozrasta się w tak piękny sposób. Martwi natomiast fakt, że ktoś z tak nieposzlakowaną opinią jak Pan Curtis Montei zwrócił uwagę na tak ohydne i plugawe „dzieła” Schroedera. Mamy nadzieję, iż te kontrowersyjne techniki nie zostaną zaakceptowane przez masową publiczność, gdyż uznawaliśmy, uznajemy i uznawać będziemy je za szaleńcze bohomyzy, które wyszły z pod pędzla szarlatana napędzanego opium i absyntem.

Wzywam każdego, kto przy zmysłach swoich po ujrzaniu tych anty-dzieł jeszcze pozostał, do bojkotu takiego postępowania. (...)