

Aleksander Kubera

Pamiętaj, pamiętaj

System: Zew Cthulhu 7ed

Gatunek: Detektywistyczny z elementami akcji

Ilość sesji: 2-3

Liczba Graczy: 3 - 4

Czas i miejsce akcji: Londyn – 1932 r.

“Pamiętaj, pamiętaj” to krótka przygoda, osadzona w świecie wykreowanym przez H.P Lovecrafta. Bohaterowie graczy, muszą rozwiązać tajemnicę samobójstwa swojego przyjaciela, niemieckiego lorda – Detleva von Schneidera. Badacze odkrywają sekretną przeszłość mężczyzny, wiążącą się z pradawnym niemieckim kultem Cyäegha. Z każdym krokiem coraz bardziej utwierdzają się w przekonaniu, że nigdy tak naprawdę go nie znali.

Spis Treści:

Wprowadzenie:

- *Streszczenie (s.2)*
- *Założenia Gry (s.3)*
- *Bohaterowie niezależni (s.3)*
- *Plan wydarzeń (s.4)*

Przygoda:

- *Rozpoczęcie śledztwa (s.5)*
- *Na tropie Cyäegha (s.9)*
- *Rozliczenie (s.13)*

Streszczenie

Akcja Przygody rozpoczyna się 24 lipca 1932 roku. Z bohaterami graczy kontaktuje się Mary Schneider, żona ich przyjaciela - Detlava. Od kobiety postacie dowiadują się, że Lord popełnił samobójstwo trzy dni wcześniej nieopodal swej rezydencji, w lesie Ingrave. Policja, pod kierownictwem śledczego - Franka White'a, zdaje się ignorować sprawę. Kwestia odpowiedzi, kto nałożył Schneiderowi pętlę na szyję, pozostaje w rękach bohaterów

Po przeszukaniu rezydencji Detlava, gracze dowiadują się, że Niemiec kontaktował się z tajemniczą "S". Kobieta odwiedziła dom lorda na dzień przed samobójstwem, po czym już nigdy nie pokazała się w tamtych stronach. Jedna z poszlak prowadzi bohaterów do baru "Goodfeels". Od barmana gracze dowiadują się, że tajemnicza kobieta, która nawiedziła dom lorda, jest poszukiwana przez kilku kultystów Cyäegha. Przy lekkiej zachęcie, barman zdradza postaciom również adres "S". Przez cały ten czas, bohaterowie obserwowani są przez białego forda, śledzącego ich od rezydencji Detlava.

Następnego dnia, gdy postacie przybywają do mieszkania "S" okazuje się, że dom został splądrowany. Na miejscu znajdują jedynie list od tajemniczego "Jestera". Wspomina w nim o niejakiem Raynoldzie Lynch'u, psychiatrze z Ealing hospital. W szpitalu dowiadują się, że doktor mieszka w miasteczku Northend. Opuszczając placówkę zostają zaatakowani przez potworną kreację Cyäegha, przyzwany przez kultystów pradawnego by pozbyć się bohaterów.

Northend okazuje się być małym rolniczym miasteczkiem. Zamieszkane jest przez wyznawców Cyäegha. Sam Raynold, zainspirowany poznaną prawdą o pradawnych, stał się arcykapłanem starszych Bogów. Bohaterowie przybywają do Northend w trakcie przygotowań do rytuału przyzwania Cyäegha. Doktor próbuje wydobyć z nich wszystko co wiedzą o "S" i Detlavie, by ostatecznie zlecić ich zabójstwo. W tym miejscu historia może potoczyć się na dwa sposoby. Jeśli gracze zorientują się kim jest Raynold, najprawdopodobniej z całego spotkania wyniknie walka, jeśli nie, bohaterowie będą mogli przeszukać dom w tajemnicy, odnajdując sanktuarium kultystów. W obu wypadkach, doktor spróbuje ich zabić.

Jeśli bohaterom uda się opuścić dom uratuje ich "Jester" - zdrajca kultu współpracujący z "S". Sama kobieta okazuje się być siostrą Detlava - Sally. Rodzeństwo było wyznawcami Cyäegha, do momentu, gdy w szeregach organizacji dokonał się przewrót a władzę przejął radykalny odłam kultu. Fanatycy pragnęli za wszelką cenę wpuścić Boga do naszego świata, czemu sprzeciwiali się bardziej liberalni wyznawcy. Na 7 lat przed wydarzeniami z przygody, rodzeństwo skradło sztylet rytualny i skryło się w Anglii. Bez artefaktu Bóg nie może zostać wpuszczony od naszego świata. Nim kultysty dorwali Detlava, mężczyzna przekazał nóż siostrze, artefakt został jednak ponownie odbity przez wyznawców Cyäegha. Sally i Jester pragną na nowo odzyskać władzę w organizacji. Postacie graczy stają u ich boku by zapobiec zagładzie.

Finale przygody, to ostateczna walka z kultystami u boku Sally i Jestera. Gracze będą musieli zmierzyć się z okultystycznymi zdolnościami kapłanów, bestiami z innego planu rzeczywistości oraz gniewem pradawnego, by ostatecznie zdecydować, czy zabicie Jestera i Sally nie będzie wyborem **mniejszego zła**.

Założenia gry

Początek lat 30 w krajach kapitalistycznych był okresem wielkiego kryzysu. Ogromny wzrost bezrobocia i spadek akcji odbił się echem na całym świecie. Problemy finansowe nie powinny jednak w drastyczny sposób oddziaływać na bohaterów graczy. Ważne, by mistrz gry opisywał otaczający postacie świat jako brudny i zubożały.

W obliczu ogólnego chaosu, kwestią czasu jest, kiedy ludzie zaczną obracać się przeciwko sobie i szukać oparcia w siłach wyższych. Bohaterowie powinni być osobami przynajmniej zamożnymi, dla których wielki kryzys to mniejsze zarobki i konieczność podejmowania ciężkich decyzji. Ważne by stworzone przez graczy postacie nie były sprzeczne z założeniami fabuły. Bohaterowie nie mogą być okrutnymi, bezkompromisowymi biznesmenami, bo takie osoby, raczej z niechęcią poświęcą się dla sprawy.

Scenariusz przygotowany jest raczej dla nowych postaci i może być traktowany jako wstęp dla kolejnych przygód bohaterów. Scenariusz może być kontynuowany na najróżniejsze sposoby w zależności od pomysłu mistrza gry. Pretekstami do następnych przygód mogą być na przykład: niedobitki kultu szukające pomsty na bohaterach bądź wizje rozgniewanego Boga nawiedzające Sally i Jester. Możliwości są nieskończone.

Mistrz gry nie powinien pomagać graczom w śledztwie. Ważne by gracze tworzyli własne wersje wydarzeń, samodzielnie dochodzili do wniosków i łączyli tropy. Nadmierna pomoc ze strony prowadzącego może zabić ich kreatywność i zaangażowanie w przygodę.

Naturalnie prowadzący, może dowolnie przekształcać przygodę na własne potrzeby - zmienić czas i miejsce akcji czy dodać nowych bohaterów niezależnych. Scenariusz jest pod tym względem bardzo elastyczny.

Bohaterowie niezależni

Detlav von Schneider - Niemiecki lord, wyznawca starodawnego bóstwa Cyäegha, przyjaciel? Mężczyzna dość cichy i skryty w sobie. Ukrywał przed wszystkimi swą przeszłość. Pragnął tak samo jak Jester i Sally, zdobyć władzę w kulcie i zająć miejsce arcykapłana. Do Londynu wprowadził się przed 7 laty, po wykradnięciu sztyletu rytualnego Cyäegha. W Anglii utrzymuje się ze zdobytych jeszcze w Niemczech pieniędzy oraz prowadzi małą sieć sklepów tytoniowych.

"S"/Sally Schneider - Siostra Detlawa. Jest jeszcze bardziej zdeterminowana do zdobycia władzy od brata. Bezkompromisowa, gotowa poświęcić bliskich, byle by osiągnąć swój cel. Na całym lewym poliku i szyi kobiety, ciągnie się nigdy nie gojąca się rana, jako skutek obcowania z magią Cyäegha.

Jester - Starzec bez imienia. Nim radykalny odłam kultu przejął władzę w organizacji, był arcykapłanem Cyäegha. Obcowanie z magią pradawnego wyniszcza psychikę mężczyzny. Z każdym dniem oddala się on od rzeczywistości, popadając powoli w otchłań szaleństwa. Jego nieracjonalność w połączeniu z bezwzględnością Sally, może tworzyć zagrożenie dla całego miasta.

Raynold Lynch - Oddany sługa Cyäegha. Odkrył prawdę o pradawnym na cztery lata przed wydarzeniami z przygody. Istota Bóstwa szybko stała się obsesją psychiatry. Zabijając dawnego arcykapłana i składając przysięgę krwi, stał się liderem całego kultu. Największym pragnieniem Raynolda jest połączenie się z Cyäegha, stanie się częścią jego potęgi. Choć mężczyzna poznał magię okultyzmu brak mu doświadczenia, przez co jest jeszcze bardziej niebezpieczny, a jego zdolności nieokiełznane.

Cyäegha - Jeden z wielkich pradawnych. Zamknięty za magiczną barierą oczekuje wyzwolenia. Opisywany jako ogromne, zielone oko, otoczone przez rój czarnych, obślizgłych macek. Cyäegha jest bogiem mroku, nieokiełznanym źródłem magii. Jeśli pradawny zostanie uwolniony, nie znajdzie się nikt, kto będzie w stanie zatrzymać jego apetyt. Głodny, najpierw obróci się przeciwko swym kultystom, a później zdominuje całą Europę.

Mary Schneider - Żona Detlava. Dwudziestolatka o bardzo luźnym podejściu do małżeństwa. Poślubiła lorda dla pieniędzy i nie rozpacza po śmierci mężczyzny. Poznali się na trzy lata przed rozpoczęciem przygody i tworzyli dość specyficzną parę. Tak naprawdę w ogóle się nie znali.

Plan wydarzeń

19.09.1925 r - Przejęcie władzy przez radykalny odłam kultu Cyäegha / wymordowanie, bądź podporządkowanie dawnych władz.

12.11.1925 r. - Kradzież sztyletu rytualnego i ucieczka do Anglii / rozpoczęcie oblawy na rodzeństwo

18.07.1932 r. - Ostatni list do "S" / przygotowania do wyjazdu.

20.07.1932 r. - Spotkanie z Sally i przekazanie artefaktu

21.07.1932 r. - Zabójstwo Detlava.

22.07.1932 r. - Planowany termin ucieczki z Londynu / splądrowanie domu Sally i odzyskanie sztyletu.

24.07.1932 r. - Rozpoczęcie śledztwa.

a) Rozmowa z Mary Schneider

b) Przeszukanie rezydencji Detlava

c) Śledztwo w "Goodfells"

d) Przeszukanie domu "S"

25.07.1932 r. - Kontynuacja.

e) Odwiedzenie szpitalu Ealing

f) Przyjazd do Northend

g) Ucieczka przed kultystami

h) Połączenie sił z Jesterem i Sally

i) Zatrzymanie rytuału

Rozpoczęcie Śledztwa

Tragiczna Wiadomość

Przygoda rozpoczyna się późnym rankiem 24 lipca 1932 roku. Bohaterowie graczy, nieświadomi tragedii, która spotkała ich przyjaciela, jak co tydzień spotykają się w rezydencji jednej z postaci. Weekendowy poranek wprawia postacie w spokojny nastrój, wolny od ciężkich decyzji życia codziennego i bezlitosnego wyścigu szczurów w walce o pieniądze. Dla większości Londyńczyków, brudnych mas i robotników, sobota jest dniem jak każdy inny, pełnym potu i brudu zardzewiałych fabryk. Kolejne minuty mijają, a Detlav von Schneider - przyjaciel bohaterów graczy, tak znany z punktualności i szacunku do czyjegoś czasu, spóźnia się. Z błogosławnego stanu, postacie wrywa dobiegający z salonu dzwonek telefonu. Z drugiej strony słuchawki odzywa się Mary Schneider, żona Detlawa. Kobieta informuje bohaterów, że mężczyzna powiesił się trzy dni temu. Policja zostawia ją bez wyjaśnień, zdaje się, ignorując całą sprawę. Mary prosi bohaterów o przybycie, po czym rozłącza się.

Rezydencja Detlawa

Postacie przyjeżdżają do Ingrave. Mała wieś położona na skraju Londynu nie tętni życiem. Stare murowane domy są otoczone przez pola uprawne. Napotkani ludzie zdają się ignorować auto. Rezydencja lorda, znajduje się nieopodal wioski, ukryta gdzieś między drzewami pobliskiej puszczy.

W Ingrave dostępne są 4 główne opcje do prześledzenia. Gracze mogą porozmawiać z mieszkańcami wsi, przeszukać rezydencję lorda, spotkać się ze służbą Schneidera oraz zbadać miejsce samobójstwa. Wszystkie ścieżki dostarczają bohaterom nowych tropów.

Ingrave - Bohaterowie zwracają się z pytaniami do mieszkańców wsi. Naturalnie, rolnicy zajęci swoimi sprawami, niechętnie zdradzą coś nawiedzającym ich bogaczom, toteż wymagany będzie test jednej z umiejętności interpersonalnej bądź łapówka. Od tutejszych postaci mogą dowiedzieć się, że:

1. Detlav nie angażował się w tutejsze życie, rzadko wychodził z domu i zdawał się dość dziwny.
2. Policja nie pokazała się w Ingrave od wczoraj.
3. W noc śmierci Detlawa, wokół rezydencji kręcił się **biały ford**. Auto zniknęło nazajutrz.

Są to podstawowe wiadomości, których muszą dowiedzieć się bohaterowie. Mistrz gry powinien niepozornie wpleść je między wypowiedzi mieszkańców i angażować graczy do zadawania pytań.

Rezydencja - Niewysoka, wsparta o dwie marmurowe kolumny budowla. Piękny dom, wybudowany za czasów wielkiego konfliktu - Detlav znalazł się na sztuce. W drzwiach wita bohaterów Mary Schneider. Wyzywająco ubrana kobieta o długich blond włosach i szczupłej sylwetce. Na jej rękach, ukryte pod dużą ilością pudru, widać stare siniaki, zdaje się pozostałość kłótni z Detlavem. Po nalaniu bohaterom szklanki brandy Mary opowie postaciom o wydarzeniach ostatniego tygodnia.

1. Siedemnastego lipca do Detlava przyszedł list od, jak to ujął "Starego przyjaciela". Mężczyzna zaczął zachowywać się dziwnie, budził się w środku nocy i brał dużo leków na uspokojenie.
2. Na dzień przed samobójstwem pod dom zajechała tajemnicza kobieta. Miała krótkie rude włosy a twarz ukrytą pod zakrwawioną chustą. Zamknęła się z Detlavem w jego gabinecie na kilka godzin, po czym wyszła z domu z tajemniczym pakunkiem w rękach. Nigdy więcej nie pokazała się w tych stronach.
3. Noc śmierci Detlava była przerażająca. Około godziny 19.00 ktoś zadzwonił do Schneidera. Chwilę później mężczyzna zaczął panikować. Biegał po domu, wywalał zawartość szaf. Szukał kluczyka do tajemniczego sejf w gabinecie. Gdy go nie znalazł, zaczął pić. Mary tylko tyle pamięta z tej nocy. Rano ciało znalazła pani Linda Wang - służąca.
4. Sprawą Detlava zajmuje się Frank White, śledczy z komisariatu Romford. Mężczyzna sprawia wrażenie całkowicie niezaangażowanego w śledztwo.

Po rozmowie z Mary, bohaterowie mogą przejść do przeszukania domu lorda. Najważniejszym pomieszczeniem jest gabinet Detlava. Opisując pomieszczenie, mistrz gry musi wspomnieć o bogatym dębowym biurku, licznych butelkach wina na szafkach oraz kominku pod ścianą. Bogato ozdobione pomieszczenie skrywa następujące tajemnice:

1. W szafce pod biurkiem ukryty jest zamknięty sejf. Bohaterowie mogą go otworzyć przy teście ½ ślusarstwa bądź odnajdując klucz. W środku znajduje się rewolwer z pełnym magazynkiem oraz tajemnicza, stara notka:

"Gidea Ave 54/c - stolik w rogu".

Adres podany na kawałku papieru prowadzi do Baru "Goodfeels".

Detlav nigdy przedtem nie wspominał, że posiada broń. Ta wskazówka powinna zasiać w postaciach ziarno niepewności, dlaczego lord tak bardzo potrzebował wtedy rewolweru?

2. W kominku znajduje się niedopalony list. Każdy bohater powinien wykonać test ½ spostrzegawczości by dostrzec wiadomość, bądź, jeśli gracz stwierdza, że jego postać przeszukuje kominek, zauważy go automatycznie. List skierowany jest do tajemniczej "S", a data jego napisania to 18 lipca 1932 r. Detlav zwraca się w nim z prośbą o spotkanie, tym razem u niego w domu.

Są to wszystkie tropy które mogą znaleźć bohaterowie w rezydencji Detlava. Klucz do tajemniczego sejf posiada Mary Wang, służąca Schneiderów. Gracze mogą zdecydować się zabrać broń ze sobą. Pistolet posiada statystyki rewolweru 38. 9mm.

Linda Wang - Starsza kobieta, o zgarbionej sylwetce i długich, siwych włosach związanych w kok. Zakwaterowana jest w służbówce na drugim piętrze. Bohaterowie zastają ją podczas typowych prac domowych. Służąca wciąż jest zszokowana po tym co zobaczyła. Ciężko będzie się od niej czegoś dowiedzieć, kobieta wymijająco odpowiada na wszelkie pytania postaci o śmierć Detlava. Jeśli bohaterowie zaczną naciskać na Lindę, mogą dowiedzieć się, że:

1. To ona ma klucz do sejf Schneidera. Znalazła go rankiem w dzień śmierci lorda na podłodze w gabinecie Detlava. Nie była pewna co z nim zrobić, to też wzięła go ze sobą. Gdy później Schneider wpadł w szal szukając klucza, kobieta bała się go zwrócić. Linda oddaje bohaterom klucz, prosząc by nie zdradzali niczego Mary Schneider.

2. Służąca miała okazję podsłuchać fragment rozmowy telefonicznej w noc śmierci lorda. Kobieta pamięta niewiele, zdołała zapamiętać, że Schneider rozmawiał z niejakim Jesterem i był bardzo roztrzęsiony.

3. Rankiem znalazła go nieopodal rezydencji w lesie. Mężczyzna z nałożoną pętlą, zwisał ze starego dębu. Pod lordem leżało przewrócone krzesło.

Miejsce samobójstwa - Iglaste drzewa rzucają złowrogi cień, nachylając się nad leśną ścieżką. Bohaterowie, prowadzeni przez Lindę bądź Mary, docierają po kilku minutach pod dąb, z którego kilka dni temu zwisał ich przyjaciel. Przez zarośniętą puszcę przedzierają się promienie słońca rzucając światło na ubłoconą polanę. Przy teście spostrzegawczości, bohaterowie mogą dostrzec brudny, leżący w trawie portfel Detlava. W środku znajduje się:

- Bilet na rejs do Bergen. Statek miał odpływać 22.07.1932, dzień po śmierci Lorda.
- krótki wiersz: "Pamiętaj, pamiętaj 19 listopada - zdradę w imię wyższego dobra"
- 10£ oraz zdjęcie Mary.

Portfel Detlava:

Ciekawym pomysłem jest użycie portfela lorda jako Handout. Mistrz gry może przygotować stary portfel, wydrukować wszelkie potrzebne tropy i schować je w Handoucie. Pomoże to graczom lepiej wczuć się w ich bohaterów i z pewnością urozmaici grę.

Są to wszystkie informacje, które zdobywają bohaterowie w Ingrave. Kolejnym celem bohaterów może być "Goodfeels" - bar, o którym dowiedzieli się z niewysłanego listu do niejakiej "S" oraz tajemniczej notatki ukrytej w sejfie Detlava, bądź komisariat w Romford i śledczy Frank White.

Podsumowując, gracze wiedzą, że:

- Dom Detlava na dzień przed samobójstwem odwiedziła kobieta o krótkich rudych włosach i w zakrwawionej chuście. Być może jest to tajemnicza "S" z którą kontaktował się lord. Kobieta opuściła dom z tajemniczym pakunkiem w rękach.
- Niejaki Jester zadzwonił do Detlava i powiedział mu coś co wzbudziło panikę w lordzie. Mężczyzna szukał kluczyka do sejfu, w którym ukryty miał rewolwer.
- W noc śmierci Schneidera pod rezydencje podjechał biały ford. Auto nigdy więcej nie pokazało się w okolicach Ingrave.
- Z jakiegoś powodu Lord pragnął jak najszybciej opuścić Anglię.

Komisariat Romford

Bohaterowie przyjeżdżają do Romford. Zatłoczony, pełny drobnych przestępców i pijaków komisariat wyglądem nie odróżnia się od spelun w centrum miasta. Ze ścian placówki schodzi tynk, a w powietrzu unosi się żrący papierosowy zapach. Jest to dobra sposobność dla mistrza gry by wpleść w narrację kontekst kryzysu gospodarczego.

Gdy bohaterowie spytają napotkanego posterunkowego o Franka Whita, dowiedzą się, że mężczyzna wyjechał wczoraj wieczorem. Sprawa Detlava została wstępnie sklasyfikowana jako samobójstwo w wyniku przewlekłej choroby psychicznej i alkoholizmu. Na chwilę obecną, wszelkie działania w związku ze śmiercią Schneidera są zawieszane do chwili powrotu śledczego.

Mundurowy, nie będzie chciał zdradzić niczego więcej o wyjeździe Franka Whita. Przy teście jednej z umiejętności interpersonalnych, gracze mogą dowiedzieć się jedynie, że mężczyzna nie mówił nikomu, dokąd wyjeżdża, a jedynie skorzystał z przysługującego mu urlopu. Inni policjanci również nie będą chcieli obgadywać współpracownika.

GoodFeels

Ukryty gdzieś w ciemnej alejce Gidea avenue bar Goodfells w sobotę pełny jest alkoholików i zawiadaków. Słabo oświetlona speluna wzbudza w burżuazji mieszaninę wstrętu i lęku. Za ladą stoi niechlujnie ubrany facet – Jim Holiday. Mężczyzna, jak większość mieszkańców Londynu, nie zdradzi bohaterom niczego za darmo. Na wszystkie pytania o Detlava będzie odpowiadał bardzo wymijająco, chyba, że bohaterowie dadzą mu łapówkę (około 20£). W takim wypadku mogą się dowiedzieć, że:

1. Mężczyzna przychodził tu średnio co dwa tygodnie od ostatnich kilku lat. Zazwyczaj towarzyszyła mu wtedy jakaś ruda kobieta.
2. Dwa dni temu bar nawiedziła trójka dziwnych typów. Wypytywali o kobietę, z którą spotykał się Schneider. Słono płacili za jej adres.
3. Za kolejne 10£ bądź jeśli bohaterom uda się nastraszyć barmana (test ½ zastraszania), mężczyzna zdradzi im adres "S". Kobieta mieszka kilka kilometrów dalej na [Green lane 4/8](#).

Kolejnym celem postaci powinno być mieszkanie "S". Wychodząc, bohaterowie zobaczą białe auto na rogu ulicy. Samochód błyskawicznie odjedzie, gdy kierowca tylko zobaczy, że bohaterowie wychodzą z Goodfeels. Jest to niejako ostrzeżenie dla graczy i znak, że przekroczyli pewien moment fabuły. *Niewiedza już ich nie chroni.*

Na tropie Cyäegha

Mieszkanie "S"

Przejeżdżając przez zapuszczone ulice Green lane, bohaterowie docierają w końcu pod blok mieszkalny. Wysoki na cztery piętra budynek pozornie nie wyróżnia się niczym od innych wyniszczonych domów. Zdaje się, że "S" chciała schować się wśród jednolitego tłumu.

Wchodząc w górę schodów, bohaterowie zewsząd słyszą krzyki i kłótnie mieszkańców. Po dotarciu na ostatnie piętro, okazuje się, że drzwi do mieszkania "S" są uchylone. Wnętrze domu jest całkowicie spustoszone. Nigdzie nie widać śladów krwi.

Mieszkanie "S" jest lokacją bardzo otwartą dla mistrza gry. Prowadzący może dodać tu każdy trop na jaki ma ochotę by przedstawić bohaterom terror kultury Cyäegha. Może być to schowana w szafce nocnej broń, dziwne malowidła na ścianie lub domowa kapliczka, gdzie Sally składała hołd pradawnemu.

W tym monecie fabuły, mistrz gry powinien w jakiś sposób naprowadzić bohaterów graczy na postać Raynolda Lyncha. Tropem prowadzącym do Ealing Hospital, może być na przykład wycięty z prasy artykuł o psychiatrze bądź list od Jestera lub Detlava. Ważne by nakierować postacie do następnego punktu fabuły.

Ealing Hospital

Po zbadaniu domu "S" bohaterowie powinni ruszyć do Ealing Hospital. Noc spowija miasto, gdy postacie przyjeżdżają na miejsce. Ogromny, wybudowany jeszcze w XIXw budynek góruje nad całym Ealing. Białe ściany przychodni wzbudzają dziwny lęk. Oddział psychiatryczny jest niemal całkowicie opustoszały, po korytarzach krąży jedynie kilku członków personelu. Od recepcjonistki bohaterowie mogą dowiedzieć się następujących rzeczy:

1. Raynold Lynch pracował w Ealing dziewięć lat. Cztery lata temu przydzielona została mu sprawa seryjnego mordercy - Maximiliana J. Mężczyzna stał za szeregiem porwań i zabójstw, jak mówił, w imię "Pradawnego". Po pięciu tygodniach pacjent popełnił samobójstwo w swoim pokoju.
2. Sprawa samobójstwa Maksymiliana odcisnęła piętno na doktorze, jak sam twierdził był to jego najtrudniejszy i najbardziej fascynujący pacjent. Praca z każdym dniem zaczęła go wyniszczać. Ostatecznie, złożył rezygnację rok temu.
3. Oddział psychiatryczny boryka się z licznymi trudnościami, odkąd miasto przestało finansować szpital półtora roku temu. Na razie nikt nie zajął miejsca Raynolda.
4. Mężczyzna mieszka w miasteczku Northend - jakieś osiemdziesiąt kilometrów od Londynu.

Archiwa – Drugie piętro Ealing Mental Hospital wygląda przerażająco. Przez długi korytarz rozciągają się "cele" pacjentów. Z wnętrza pokoi słychać śmiechy, śpiewy, płacze lub zwyczajną, dziwnie niepokojącą ciszę. Korytarz skąpany jest w mroku. Piętro jest zupełnie opustoszałe. Jeśli bohaterom uda się przekonać recepcjonistę, kobieta da im klucz do archiwum, w innym wypadku postacie muszą wywarzyć drzwi bądź otworzyć je w inny sposób.

Archiwa znajdują się na końcu korytarza. Wejście jest zamknięte. Jeśli bohaterom nie uda się zdobyć klucza od recepcjonistki, wymagany będzie test ślusarstwa bądź siły by wywarzyć drzwi. Pomieszczenie pogrążone jest w nieładzie. Liczne dokumentacje i akta ułożone są w ogromne kopce. Zakratowane okno wygląda na oświetlony przez latarnie uliczne parking. By odnaleźć interesujące bohaterów informacje, gracz musi wykonać test korzystania biblioteki. Z informacji zawartych w archiwach, postaci mogą się dowiedzieć, że Maksymilian wyznawał wiarę w pradawny byt - **Cyäegha**.

Po odnalezieniu i przeczytaniu dokumentów mistrz gry powinien poprosić wszystkich graczy o test nasłuchiwania. Jeśli któremuś z graczy test się powiedzie, jego postać usłyszy dźwięk parkującego auta. Wyglądając przez okno, zobaczy on białego forda skąpanego w cieniu. Przyglądając się dalej, spostrzeże, że wszystkie latarnie zaczynają migotać, aż w końcu kompletnie gasną. Na ulicy zapanowała całkowita ciemność. Następnie, do uszu postaci dobiega przeraźliwy, niosący się przez korytarze kobiecy krzyk. Po chwili całkowita cisza ogarnia Ealing mental Hospital. W korytarzu staje wypaczona kreatura. Bestia jest niemal nie do opisanego. Zlepiona z kilku zdeformowanych ludzkich ciał, przeciekająca zieloną mazią i krwią. Ogromne macki wyrastają z "ciała" przybysza. W bohaterów wpatruje się zniekształconym, zielonym okiem osadzonym gdzieś na twarzy jednej z ofiar. Wszystkie żarówki pulsują, na zmianę zatapiając szpital w ciemności i oświetlając przerażającą istotę. Z sal pacjentów zaczynają rozlegać się donośne śmiechy i śpiewy w rytm kroków **kreacji**.

Kreacja Cyäegha:

Zaklęcia: Kreacja stworzona jest z bluźnierczej magii Cyäegha, otacza ją nieokiełznana siła, którą bohaterowie powinni odczuć w znaczący sposób - silna migrena czy niespodziewany napływ gniewu.

S – 80 / **KON** – 50 / **BC** – 90 / **ZR** – 35 / **INT** – * / **MOC** – 75

ŚrMoObrażeń = (+1k6) / **ŚrKrzepa** - 2 / **ŚrMoc** - 15 / **Ru** – 7 / **Pw**– 14 /

Utrata Punktów Poczytalności – 1k4 / 1k10, za zobaczenie kreacji.

Ataki: 3

Walka: kreacja w walce zazwyczaj używa swych trzech, najbardziej wyrosniętych macek. Poza tym może spróbować staranować bohaterów. Największą bronią jaką posiada bestia, jest mroczna aura, która się przed nią rozpościera, zatruwając umysły maluczkich gniewem pradawnego.

Macki: Bestia posiada dziesiątki mniejszych lub większych macek, jednak tylko trzy są na tyle wyrosnięte by móc stanowić broń w walce. Zasięg macek to około półtora metra. Za każde uderzenie obsłizgłą masą bohater otrzymuje (40%) -1k4 dmg + **ŚrMoOb**.

Szarża: Kreacja może spróbować stratować postaci. W takim przypadku, jeśli ktoś znajduje się w zasięgu czterech metrów od istoty musi wykonać przeciwny test zręczności. Jeśli test się nie powiedzie a bohaterowi nie uda się wykonać uniku, postać zostanie stratowana, tracąc -1k8 dmg + **ŚrMoOb**. Szarża kosztuje bestie wszystkie punkty akcji.

Mroczna aura - Przeklęta magia Cyäegha, użyta do stworzenia bestii rzuca złowrogi cień na wszystkich w odległości sześciu metrów od kreacji. Za każdą turę, gdy gracz przebywa w takiej odległości od potwora, gracz musi wykonać test poczytalności. Jeśli test się nie powiedzie, postać traci 1k2k **PP**

Pancerz - Zważywszy na budowę kreacji, broń palna zadaje bestii 1/2 obrażeń zaokrąglając w górę.

Bohaterowie mogą spróbować walczyć z potworną kreacją bądź uciec. Wybiegając ze szpitala zobaczą rozerwane na strzępy ciało recepcjonistki. Na parkingu nie będzie ani śladu białego forda. Ostatnim tropem graczy jest Northend i doktor Raynold Lynch.

Northend:

Następnego dnia bohaterowie wyjeżdżają do Northend. Małe miasteczko położone w zachodniej Anglii otacza gęsty las, ciągnący się kilkanaście kilometrów do Swindon. Northend liczy sobie zaledwie około 30 mieszkańców. Ta liczba była większa nim kultyści Cyäegha osiedlili się w tych stronach. Obecnie całą społeczność wioski tworzą wyznawcy pradawnego.

Bohaterowie przybywają do Northend w trakcie przygotowań kultystów do rytuału. Na ulicach panuje ogólne poruszenie, mieszkańcy znoszą tłuszcz i zwierzynę do lasu, gdzie wkrótce odbędzie się przyzwania Cyäegha. Wyznawcy będą patrzeć na bohaterach z wielką podejrzliwością. Przy udanym teście spostrzegawczości, postaci mogą zauważyć, że niektórzy z nich mają skrytą broń.

Dom doktora - Największa posiadłość w Northend. Wysoki na dwa pietra dom stoi niemal na skraju miasteczka. W drzwiach bohaterów wita służący doktora. Zaskoczony kamerdyner spyta o imię i cel wizyty postaci. To czy gracze przyznają zgodnie z prawdą, że są tu w sprawie powiązań psychiatry z samobójstwem czy też skłamią może w późniejszej fazie gry pomóc lub zaszkodzić bohaterom. Na pewno wszelkie oskarżenia czy niewygodne pytania jedynie zwiększą nieufność Lyncha.

Podczas spotkania doktor będzie zachowywać się zupełnie naturalnie. Gdy tylko dowie się, że bohaterowie znają sprawę Detlava i "S" zrobi wszystko by zatrzymać postaci w Northend. Zaproponuje im kolację i pozostanie w jego domu na noc. Podczas rozmowy, mistrz gry powinien zachować pozory zaufania i spokoju, choć jednocześnie usilnie dopytywać graczy o szczegóły śledztwa by wzbudzić ich podejrzlenia.

Podczas kolacji, postaci mogą usłyszeć od doktora kilka informacji: (Zaznaczone na czerwono oznaczają zdania nieprawdziwe).

1. Majątku dorobił się w znacznej mierze z posiadania własnej ziemi rolnej.
2. Mieszkańcy przygotowują się do corocznej chrześcijańskiej tradycji.
3. Nie słyszał o sprawie Detlava ani o tajemniczej "S" i Jesterze.
4. Według słów Maksymiliana, Cyäegha przemawiał do niego w snach. Szaleniec wspominał, że Bóg pragnie wyzwolenia z więzienia innej rzeczywistości.
5. Maksymilian nie był jedyną osobą widzącą pradawnego. W książce Toma O'Connora czytał o pacjentach zarzekających się, że widzieli wielkie zielone oko w gąszczu czarnych macek.

Na tym etapie kończy się zaplanowany przebieg rozmowy, choć oczywiście gracze mogą mieć więcej pytań do doktora. Po kolacji Raynold odeśle postaci do ich pokoju na piętrze.

W nocy, bohaterowie mają okazję przeszukać dom Raynolda. Mężczyzna w tym czasie będzie przygotowywał zamach na podwórzu wraz z Frankiem Whitem. Bohaterowie mają do przeszukania trzy lokacje:

Sypialnia Raynolda - Wchodząc do pokoju arcykapłana bohaterów atakuje gryzący zapach świec, whisky oraz tabaki. W powietrzu unosi się również dziwny metaliczny posmak, wyczuwalny na końcu języka. W szafce nocnej doktora znajduje się rewolwer 45 Colt oraz klucz do piwnicy.

W bibliotece doktora zauważają bardzo wiele osobliwych księzek, w tym Lemegeton i wiele tytułów napisanych po łacinie. Pradawne księgi Cyäegha zostały skryte przed bohaterami przez Raynolda.

Las - Wyglądając przez okno w stronę puszczy bohaterowie mogą dojrzeć ruch pochodni w oddali. Bez lornetki jednak nie będą w stanie określić kto i dlaczego kieruje się w głąb drzew. W rzeczywistości są to członkowie kultu ciągnący za sobą porwane ofiary na miejsce rytuału.

Piwnica - Najbardziej tajemnicze pomieszczenie w domu. Znajdując się w jego okolicy, można poczuć okropny zapach rozkładu. Wejście prowadzące w dół schodów jest zamknięte, to też bez klucza dostęp do pokoju będzie utrudniony. Gdy bohaterom uda się otworzyć drzwi i rozświetlić piwnicę, zobaczą przerażającą kaplicę pradawnego. Podłoga zabrudzona jest od krwi, na ogromnym, szpetnie rzeźbionym stole leży gnijące ciało jednej z ofiar Raynolda. Poza tym, na ścianach sanktuarium znajdują się zdjęcia martwego Detlava oraz bohaterów zrobione pod rezydencją lorda.

To jak dalej potoczy się sytuacja bohaterów zależy od mistrza gry i ich samych. Jedną z opcji jest próba ucieczki z Northend pod ostrzałem kultystów. W takim wypadku postacie zmierzyć się będą musieli z bandą 8 – 11 wyznawców. Lynch skryje się w jednym z domów unikając walki. Ważne by prowadzący dał graczom do zrozumienia, że najmniejszy błąd może doprowadzić do śmierci ich postaci.

Kultyści Cyäegha:

Zakłęcia: brak

S – 40 / **Kon** – 55 / **Bc** – 45 / **Zr** – 60 / **Int** – 35 / **MOC** – 40

ŚrMoObrażen - 0 / **ŚrKrzepa** - 1 / **ŚrMoc** - 8 / **Ru** – 8 / **Pw** – 10

Ataki: 1

Walka: Kultyści będą ostrzeliwać pozycje bohaterów z broni palnej bądź w akcie desperacji rzucać się na postacie z ostrzami w rękach.

Luger P08: przynajmniej 4 z atakujących bohaterów wyznawców powinno mieć pistolet z pełnym magazynkiem. Luger zadaje (25%) 1k10 dmg.

Lee-Enfields.303: Maksymalnie 2 wyznawców posiada karabin Lee-enfields. Broń ta zadaje ogromne obrażenia (30%) 2k6+4 dmg.

Pancerz: brak

Gdy bohaterowie odniosą poważne rany bądź zostaną osaczeni z opresji ocali ich Jester – zdrajca kultu. Mężczyzna współpracuje z "S" i pragnie na nowo odzyskać utraconą przed siedmiu laty władzę w organizacji jako arcykapłan. Mężczyzna zaprowadzi bohaterów do kryjówki "S".

Rozliczenie

Kryjówka:

Ledwo żywych bohaterów ratuje Jester. Starszy mężczyzna zabiera postacie z miasteczka i zawozi do kryjówki "S". Podczas podróży kultysta prowadzi w całkowitej ciszy, od czasu do czasu uspokajając postacie. Mężczyzna ma charakterystyczny niemiecki akcent. Po kilkunastu minutach jazdy bohaterowie zatrzymują się pod starym opuszczonym domem. Jester każe bohaterom zostać w aucie, po czym wyjmuje kluczyki i wychodzi. Po chwili z rudery wychodzi szczupła kobieta o krótkich rudych włosach i ogromnej ranie na poliku i szyi. "S" trzyma w garści strzelbę. Kobieta rozmawia przez chwilę z Jesterem po czym chowa broń i przywołuje postacie.

Wchodząc do środka bohaterowie widzą, że okna są zabite deskami od środka, a w drzwiach znajduje się mechanizm alarmujący. Na stoliku w rogu znajduje się również kilka różnych sztuk broni. W domu postacie zostają opatrzone. Gdy to się stanie Jester streści "S" wydarzenia ostatnich godzin. Następnie bohaterowie poznają historię kultystów.

Sally("S") i Detlav byli rodzeństwem. Urodzili się w małym miasteczku pod Monachium, gdzie szybko poznali prawdę o pradawnych i Cyäegha. Ówczesnym arcykapłanem organizacji był Jester. Kult składał się z około 60 członków. 7 lat przed wydarzeniami z przygody w stowarzyszeniu zaczęły podnosić się głosy o uwolnieniu Boga. Dotychczas wyznawcy czerpali z mocy pradawnego dla własnych korzyści cofając skutki starzenia się bądź nabierając sił witalnych. Radykalny odłam zjednoczył się i przeciwstawił starym władzom, zabijając nieposłusznych i podporządkowując sobie uległych. Jeśli kiedykolwiek Cyäegha zostanie uwolniony, będzie to oznaczać czas anarchii i zniszczenia. Rodzeństwo wraz z Jesterem uknuło spisek przeciw nowym arcykapłanom. 19 listopada, Sally i Detlav wykradli sztylet rytualny i zbiegli z Monachium do Anglii. Jester pozostał w szeregach organizacji jako szpieg. Od tamtego czasu rodzeństwo pozostaje w stałym zagrożeniu. Pewnego dnia Detlav został rozpoznany przez jednego z członków kultu, którego siatka rozciąga się na cały Londyn. Jester próbował ostrzec lorda, lecz było już za późno. Nim kultysty zabili Detlawa, ten przekazał sztylet siostrze, lecz został on ponownie utracony podczas plądrowania mieszkania.

Z pomocą bohaterów Jester i Sally pragną ponownie odzyskać władzę w stowarzyszeniu i wprowadzić nowe porządki. Jeśli nie uda się zatrzymać rytuału pradawny zostanie uwolniony i pochłonie całą Europę.

Wyznawcy złożą graczom propozycję współpracy. Jedynie łącząc siły jest szansa na powstrzymanie Raynolda nim ten wpuści do naszej rzeczywistości mroczny byt. By zatrzymać kultystów należy odebrać im artefakt lub zabić arcykapłana.

Bronie Sally:

- **Rewolwer.** 44 magnum (szt. 2)
- **Karabin.** Springfield. 58 (szt. 1)
- **Strzelba.** Obrzyn. 12 (szt. 1)

Ostateczna Walka:

W tej sytuacji nie ma czasu ani miejsca na negocjacje. Bohaterowie muszą zabić Raynolda Lyncha. Rytuał musi zostać powstrzymany za wszelką cenę.

To w jaki sposób potoczy się starcie przeciw kultystom zależy jedynie od graczy i tego, jaką przyjmą strategię. Obrzęd przeprowadzany jest w lesie, aby dostać się bliżej Lyncha, postacie będą musiały przedrzeć się przez chroniące go kreacje i innych wyznawców Cyäegha. Skradając się wśród gąszczy bądź nacierając na wrogów postacie dotrą w końcu na miejsce rytuału. Bluźniercza ceremonia pozbawia życia kolejne ofiary. Bohaterowie widzą kultystów pogrążonych w ekstazie, ogień towarzyszący ich modłom i ogromne mroczne wrota otwierające się na nasz świat.

W tym momencie kampania może zakończyć się na kilka przykładowych sposobów:

Skuszeni potęgą i podszeptami pradawnego bohaterowie mogą obrócić się przeciwko Sally i Jesterowi. Zabijając ich stają się członkami kultu i częścią Boga mroku.

Jeśli jednak Raynold zostanie zabity, nie przeżyje również żaden z kapłanów. Przerwany rytuał i gniew pradawnego pochłonie ich dusze. Kultysty patrząc jak ich bóg pożera swych wyznawców rzucą się do ucieczki bądź wręcz przeciwnie, padną na ziemię przerażeni tym widokiem. Pożywiony pradawny wróci do swego wymiaru, odciskając wieczne piętno na postaciach graczy. Każdy bohater widzący potęgę Cyäegha, musi wykonać test poczytalności tracąc 1k10 / 1k20 PP.

Raynold Lynch:

Zaklęcia: Dominacja, Ochrona ciała, Porażenie Umysłu, Roztopienie ciała.

S – 35 / Kon – 45 / Bc – 40 / Zr – 55 / Int – 75 / MOC – 85

ŚrMoObrażenia – (-1) / ŚrKrzepa – 1 / ŚrMoc – 17 / Ru – 8 / Pw – 8

Ataki: 1

Walka: Lynch skupia się na działaniach defensywnych kryjąc się za osłonami i rzucając czary obronne. Jeśli bohaterowie zabiorą broń z pokoju Raynolda, ten podczas rytuału będzie korzystał jedynie z magii. Wszyscy kultysty dołożą wszelkich sił by bronić arcykapłana.

Pancerz: brak

Po zakończonej walce, bohaterom przyjdzie podjąć jedną z najważniejszych decyzji w kampanii. Czy zabicie Sally i Jesterów nie jest wyborem mniejszego zła? Czy zamordowanie dwóch najwierniejszych członków kultu nie powstrzyma ponownej formacji sekty? Ta decyzja leży w kwestii postaci.

Tak naprawdę, sposób w jaki zakończy się przygoda zależy od prowadzącego i graczy. Mistrz gry powinien zadbać by zakończenie było jak najbardziej spektakularne i otwarte. Nawet jeśli ma to oznaczać uwolnienie Cyäegha.

Pamiętaj, pamiętaj